

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI DAN LANDASAN TEORI

2.1. TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

2.1.1. Pengertian *Art Center*

Proyek *Art Center* ini merupakan perpaduan antara *Art Gallery* dan *Exhibition Center*. Kata “art” dalam Bahasa Indonesia berarti seni, sedangkan “gallery” berarti serambi atau balai. *Art Gallery* berarti gedung atau balai kesenian. Kata “exhibition” memiliki arti pameran, sedangkan “center” berarti pusat. *Exhibition Center* berarti suatu bangunan gedung yang berfungsi mewadahi kegiatan pameran, meliputi pameran seni, produk, keterampilan, aktivitas, dll. Dengan demikian, *Art Center* merupakan suatu bangunan gedung yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan pameran dalam bidang seni.

Proyek ini dikhususkan untuk menampung kegiatan pameran dalam bidang seni lukis. Di samping berfungsi sebagai tempat pameran seni, *Art Center* ini dilengkapi dengan sanggar seni. Sanggar seni tersebut menjadi fasilitas publik untuk mengembangkan bakat dan minatnya dalam bidang seni lukis.

2.1.2. Tipologi *Art Center*

Art Center tergolong bangunan dengan tipologi *commercial building* maupun *educational building*, karena selain berfungsi sebagai pusat pameran yang bisa juga terjadi kegiatan ekonomi, *Art Center* ini juga dapat menambah pengetahuan dan pendidikan dalam bidang seni. Sanggar seni yang juga terdapat dalam *Art Center* ini juga bergerak dalam bidang edukasi.

Bangunan komersial merupakan bangunan gedung yang difungsikan untuk mewadahi aktivitas komersial yang bertujuan mendatangkan keuntungan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk menunjang keberhasilan fungsinya, perancangan bangunan komersial perlu mempertimbangkan berbagai aspek baik dari sisi tampilan bangunan, pertimbangan efisiensi, keamanan, maupun peluang pengembangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut disesuaikan dengan jenis aktivitas yang diwadahi dalam bangunan komersial tersebut.

Bangunan pendidikan adalah bangunan yang digunakan untuk kegiatan pendidikan atau sejenisnya (sekolah-sekolah, gedung-gedung lembaga pendidikan, bengkel latihan/praktek, laboratorium atau sebagainya).

Tinjauan obyek studi yang dipakai adalah tinjauan tipologi yang mengacu pada perancangan museum. Tinjauan tersebut diambil karena museum dan *gallery* (dalam kasus ini sebagai *Art Center*) memiliki fungsi utama yang sama, yaitu sebagai tempat pameran. Perbedaan antara kedua bangunan tersebut yaitu, museum bersifat sosial dan merupakan tempat koleksi obyek pengetahuan atau karya seni yang langka, sedangkan *gallery* bersifat komersial dan merupakan tempat pameran dan penjualan barang koleksi di dalamnya.¹

Berdasarkan teori yang diambil dari buku *Time-Saver Standards for Building Types*, bangunan museum perlu dirancang untuk menjadi satu kesatuan dengan sistem atau susunan lingkungan sekitarnya dan merespon pola sirkulasi komunitasnya. Jika tidak demikian, maka museum akan menjadi sangat kontras dengan konteks lingkungannya dan menjadi tidak sesuai. Program arsitektural dalam perancangan museum yang berfungsi sebagai tempat pameran perlu memperhatikan beberapa aspek berikut:

- alokasi ruang
- hubungan ruang
- diagram organisasi
- aspirasi desain
- biaya konstruksi

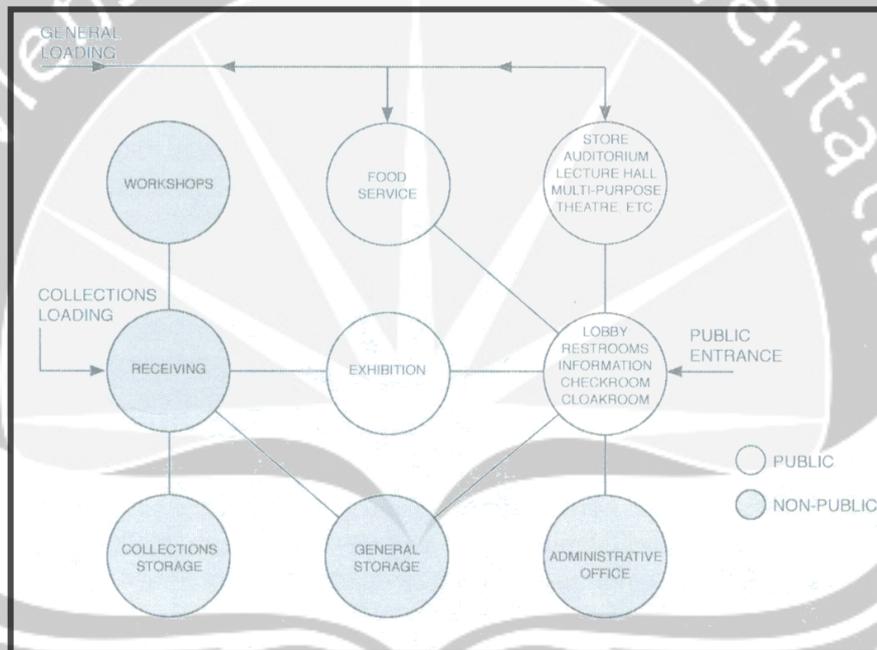
Kualitas site akan memberikan dampak yang signifikan pada desain bangunan dan kesuksesan *event* di dalamnya. Desain yang baik pada museum adalah pintu masuk utama yang sangat terlihat, menarik, dan mudah dijangkau oleh publik. Pada site museum perlu dibedakan antara area parkir bagi pengunjung dan *staff*. Taman yang luas pada site dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam aktivitas, seperti pertemuan sosial, *special event*, dan pameran sementara. Taman tersebut juga memungkinkan adanya perluasan bangunan. Area servis dalam bangunan harus dirancang terpisah secara visual dan akustikal dengan area publik *outdoor* tersebut.

¹ <http://digilib.petra.ac.id/viewer.php> diakses tanggal 14 September 2009

Ruang-ruang pada museum dapat digolongkan ke dalam lima zona, yaitu:

- publik/tidak ada koleksi
- publik/ada koleksi
- non-publik/tidak ada koleksi
- non-publik/ada koleksi
- ruang barang koleksi

Sirkulasi dalam museum sebaiknya dapat memberikan “cerita” bagi pengunjung. Sirkulasi publik, baik pada eksterior maupun interior bangunan, sebaiknya masuk akal dan jelas.



Gambar 2.1. Diagram organisasi
 Sumber: Time-Saver Standards for Building Types, p.681

Lobby dan pintu masuk utama menjadi pengenalan publik yang menampilkan karakter bangunan.

Berdasarkan fungsinya, zona dalam museum dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Publik Areas

Non-Collections

- Checkroom
- Theater
- Food Services

Non-Public Areas

Collections-Related

- Workshop
- Crating/Uncrating
- Freight Elevator

Information Desk	Collections Loading Dock
Main Public Toilets	Receiving
Lobby	Non-Collections-Related
Retail	Catering Kitchen
Collection Spaces	Electrical Room
Classrooms	Food Service/Kitchen
Exhibition Galleries	General Storage
Orientation	Mechanical Room
	Store Office
	Offices
	Conference Rooms
	Security Office
	Super-Secure Spaces
	Collections Storage
	Computer Network Room
	Security Equipment Room

Bangunan museum dapat memberikan fasilitas berupa kafetaria, restoran, dan berbagai *food service* lain. Hal ini merupakan pertimbangan dari jangka waktu pengunjung berada dalam bangunan. *Lobby* museum sebaiknya dirancang untuk dapat ditransformasikan menjadi area pertemuan, acara institusi, upacara peringatan, dll. Dengan demikian, *lobby* dapat mengakomodasi berbagai fungsi. Area *lobby* sebaiknya memberikan pencahayaan alami dan jendela-jendela yang cukup sehingga tetap menarik baik siang maupun malam hari.

Pengunjung museum dapat berupa individual maupun kelompok yang menggunakan bus. Kedua jenis pengunjung tersebut memberi pengaruh pada jenis pintu masuk dan orientasi bangunan. Pengunjung dalam jumlah besar yang datang dengan bus memerlukan area *drop-off*, sedangkan pengunjung individu hanya memerlukan pintu masuk yang tidak terlalu besar. Pintu masuk untuk staff sebaiknya berada di dekat area pemuatan barang dan dipisahkan dari pintu masuk bagi pengunjung. Pintu masuk ini juga digunakan untuk pengantar barang dari luar. Pintu masuk sebaiknya memiliki ruang transisi untuk meminimalkan debu dan polusi dari luar bangunan.

Sirkulasi pengunjung sebaiknya dirancang jelas sehingga pengunjung tidak merasa bingung dalam mencari area yang ingin dicapai. Hal tersebut juga dapat diperkuat dengan desain *signage* yang baik. Desain sirkulasi pengunjung sebaiknya

bersifat fleksibel dan memberikan pilihan sehingga pengunjung dapat menentukan langkah mereka sendiri, menemukan sesuatu yang telah mereka ketahui, dan menemukan yang baru.

Penataan ruang dan hubungan antara sirkulasi publik dan ruang pameran harus memberikan pilihan, namun tetap memberikan kejelasan bagi pengunjung. Misalnya, hubungan ruang secara visual, baik horisontal maupun vertikal, menuju ruang pameran dapat menarik pandangan pengunjung.

Setelah memasuki pintu masuk utama, terdapat ruang informasi, *lobby*, area orientasi, dan sirkulasi utama publik. Ruang-ruang tersebut memfasilitasi pengunjung untuk dapat lebih memahami elemen-elemen dalam museum. Semua area publik sebaiknya dapat dicapai ataupun dilihat secara langsung dari *lobby*.

2.1.3. Visi dan Misi

VISI

- Masyarakat Yogyakarta memiliki wadah untuk mengekspresikan dirinya melalui bidang seni lukis, serta menunjukkan karya-karyanya pada publik
- Masyarakat Yogyakarta dapat mengembangkan bakat dan minatnya dalam bidang seni lukis

MISI

- Meningkatkan produksi karya seni lukis di Yogyakarta
- Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya seni lukis

2.1.4. Fungsi Art Center

Art Center berfungsi sebagai:

- Gedung pameran

Fungsi utama dari *Art Center* adalah sebagai gedung pameran kesenian, dalam hal ini hanya dikhususkan pada seni lukis. Pada area pameran ini juga dapat terjadi kegiatan jual-beli barang-barang seni yang sedang dipamerkan.

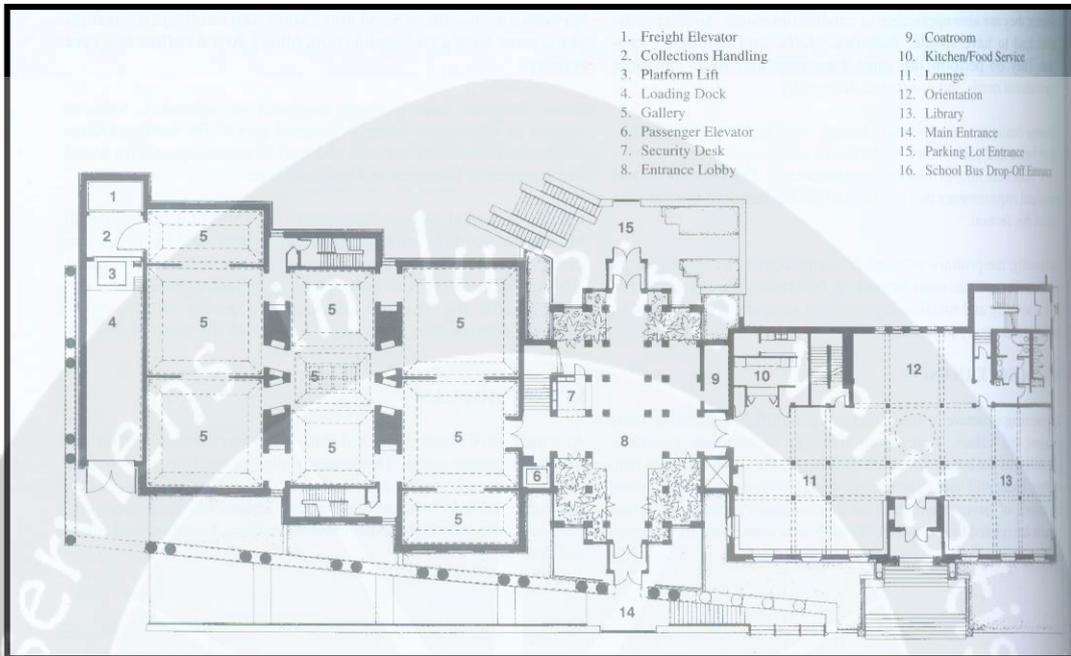
- Fasilitas pendidikan seni lukis dan pahat

Sanggar seni yang terdapat pada *Art Center* berfungsi sebagai area pendidikan seni. Pada sanggar ini, pengunjung *Art Center* dapat belajar mengembangkan minat dan bakatnya dalam bidang seni lukis.

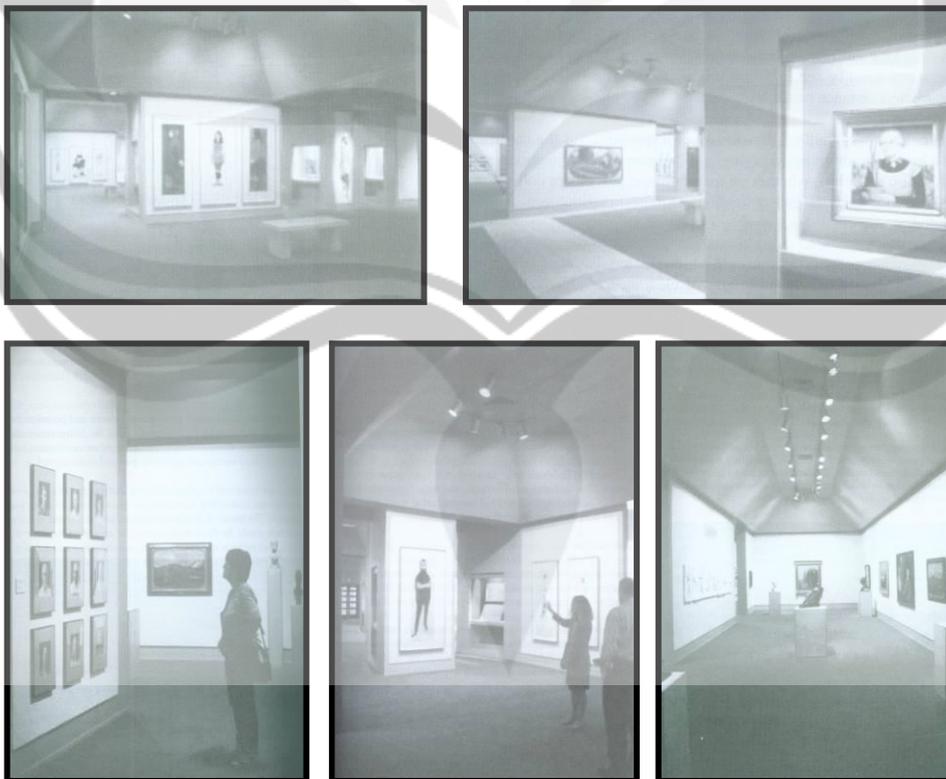
2.1.5. Tinjauan terhadap Proyek Sejenis

Berdasarkan fungsi *Art Center*, maka diambil preseden:

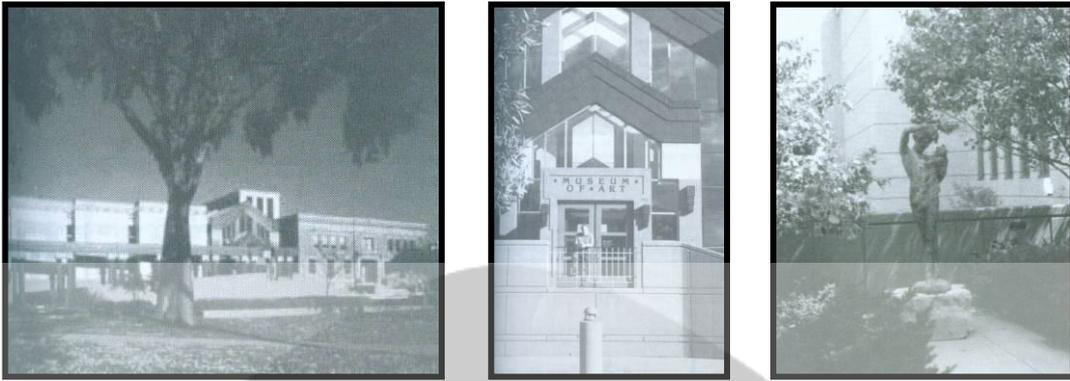
Cedar Rapids Museum of Art



Gambar 2.2. Denah Cedar Rapids Museum of Art
Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.678



Gambar 2.3. Interior Cedar Rapids Museum of Art
Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*,
p.683,684,686,687,690



Gambar 2.4. Eksterior Cedar Rapids Museum of Art
 Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.679,689

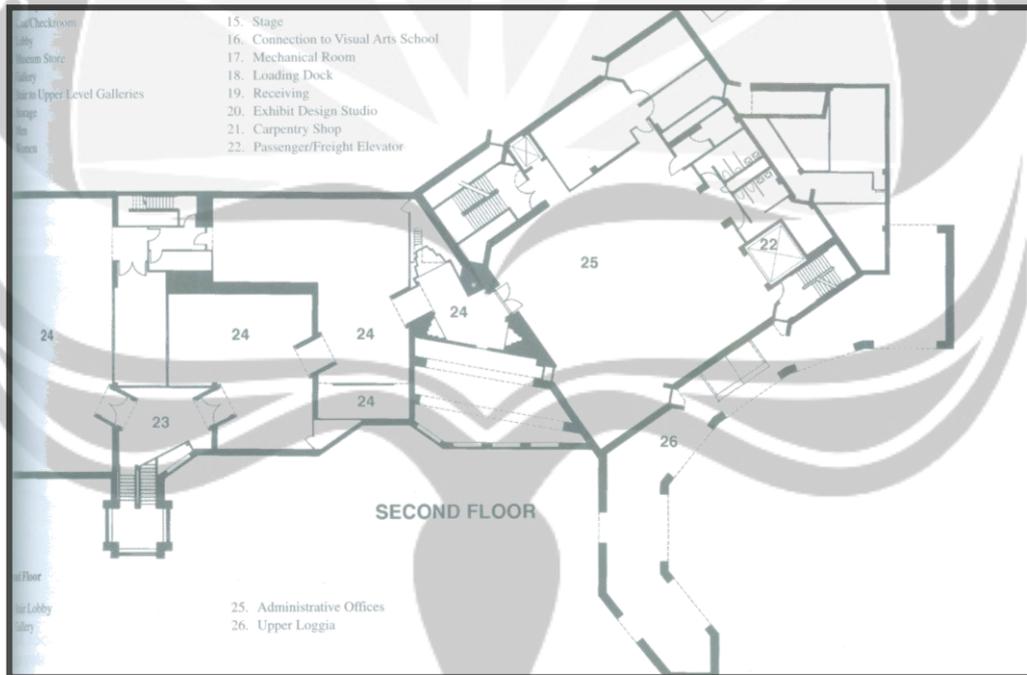
Cedar Rapids Museum of Art menjadi preseden kebutuhan ruang dalam perancangan *Art Center*. Bangunan tersebut memberikan fasilitas berupa:

- *elevator* barang
- ruang pengecekan barang koleksi
- lift
- ruang pemuatan barang
- ruang pameran
- *elevator* pengunjung
- ruang keamanan
- *lobby*
- *coatroom*
- dapur
- ruang santai
- ruang orientasi
- perpustakaan
- pintu masuk utama
- pintu masuk dari tempat parkir
- pintu masuk dari tempat drop penumpang

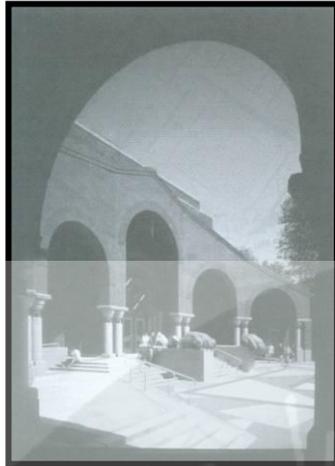
Palmer Museum of Art



Gambar 2.5. Denah lantai 1 Palmer Museum of Art
 Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.681



Gambar 2.6. Denah lantai 2 Palmer Museum of Art
 Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.681



Gambar 2.7. Eksterior Palmer Museum of Art

Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.682



Gambar 2.8. Interior Palmer Museum of Art

Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.682,683



Gambar 2.9. Interior Palmer Museum of Art

Sumber: *Time-Saver Standards for Building Types*, p.688,689

Palmer Museum of Art terdiri dari ruang-ruang berikut:

- pintu masuk utama
- ruang transisi
- ruang keamanan
- *coatroom*
- *lobby*
- ruang transaksi
- ruang pameran
- tangga menuju ruang pameran lantai 2
- gudang
- KM/WC
- ruang kontrol lampu
- auditorium
- koneksi ke Visual Arts School
- ruang mekanik
- ruang pemuatan barang
- ruang pengecekan barang koleksi
- studio pameran desain
- toko peralatan seni
- *elevator* barang
- *elevator* pengunjung
- kantor administrasi

2.2. SENI LUKIS

2.2.1. Sejarah dan Perkembangan Seni Lukis

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Karya seni tersebut diciptakan dengan mengolah garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan mengacu kepada estetika.

Seni lukis merupakan salah satu bidang dalam seni rupa. Aliran seni lukis modern yang pertama berkembang di Indonesia adalah aliran romantisme. Perkembangan aliran romantisme diawali oleh penjajahan Belanda di Indonesia. Pada mulanya, sebagian besar pelukis Indonesia hanya berperan sebagai penonton atau asisten, karena pada saat itu pendidikan seni tergolong mewah dan sulit dicapai oleh penduduk pribumi. Harga alat lukis modern pun sulit terjangkau oleh masyarakat biasa.

Salah satu asisten yang kemudian berhasil menjadi seniman terkenal adalah Raden Saleh Syarif Bustaman. Dia cukup beruntung karena dapat mempelajari seni lukis gaya Eropa yang dipraktikkan pelukis Belanda. Kemudian ia melanjutkan studinya dalam bidang lukis ke Belanda hingga ia berhasil menjadi pelukis Indonesia yang disegani dan menjadi pelukis istana di beberapa negara Eropa.

Era revolusi berpengaruh pada peralihan pelukis romantisme menjadi pelukis “kerakyatan”. Pada saat itu, ideologi komunisme yang anti kaum kapitalis sedang mengalami masa populer dan semua objek yang berhubungan dengan keindahan alam Indonesia dianggap mengkhianati bangsa karena dianggap menjilat kaum kapitalis. Oleh karena itu, para pelukis beralih pada aliran yang melukiskan kehidupan masyarakat kelas bawah dan perjuangan dalam melawan penjajah. Kemudian, karena alat lukis seperti kanvas dan cat semakin sulit diperoleh, para pelukis Indonesia menghasilkan karya-karya lukis dengan bentuk yang lebih sederhana dan akhirnya melahirkan aliran abstraksi.

Pada tahun 1950-an, muncul Gerakan Manifesto Kebudayaan yang melawan adanya pemaksaan ideologi komunisme. Hal ini mempengaruhi berkembangnya aliran ekspresionisme, aliran yang membebaskan karya seni dari kepentingan politik. Mulai saat itu, lukisan tidak lagi dianggap sebagai media penyampaian pesan dan alat propaganda, namun lebih berperan sebagai sarana ekspresi pelukis.

Seni lukis Indonesia yang belum mencapai kematangan, sudah terkena pengaruh dari gagasan modernisme yang akhirnya menghasilkan seni alternatif (seni

kontemporer). Seni kontemporer ini memunculkan seni konsep (*conceptual art*) yang terdiri dari “*Installation Art*” dan “*Performance Art*”. Kedua seni konsep tersebut sempat mengalami kepopuleran pada tahun 1993-1996. Setelah itu, muncul berbagai alternatif semacam kolaborasi yang populer pada tahun 1996-1997.²

Dalam perkembangan seni lukis, berbagai aliran telah pernah berkembang. Aliran-aliran dalam seni lukis, antara lain, adalah: Realisme, Surealisme, Romantisme, Naturalisme, Kubisme, Ekspresionisme, Impresionisme, Fauvisme, Futurisme, Dadaisme, Abstrak, Seni Lukis Daun, *Optical Art*, dan *Populair Art*.

- Realisme

Aliran Realisme berusaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Aliran ini berusaha untuk memperlihatkan kebenaran, bahkan tanpa menyembunyikan hal yang buruk sekalipun. Pembahasan realisme dalam seni rupa bisa pula mengacu kepada gerakan kebudayaan yang bermula di Perancis pada pertengahan abad 19. Namun karya dengan ide realisme sebenarnya sudah ada pada 2400 SM yang ditemukan di kota Lothal, yang sekarang lebih dikenal dengan nama India. Beberapa seniman dalam aliran realisme adalah:³

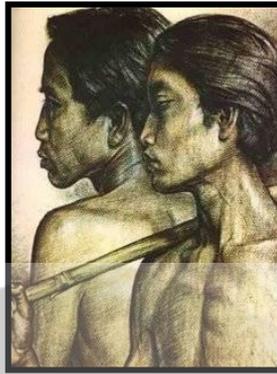
- Nikolai Ge
- Karl Briullov
- Ford Madox Brown
- Camille Corot
- Gustave Courbet



Gambar 2.10.
Hasil Karya Lukis Realisme
“*Judas*” oleh Nikolai Ge
Sumber: www.wikipedia.com

² <http://3gplus.wordpress.com/2008/08/04/sejarah-seni-lukis-di-indonesia/> diakses tanggal 31 Maret 2009

³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Realisme> diakses tanggal 29 Agustus 2009

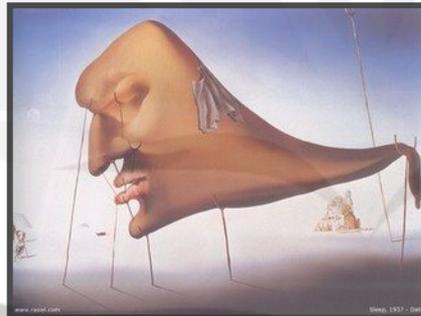


Gambar 2.11.
Hasil Karya Lukis Realisme
"Dua Petani" oleh R. Bonet

Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>

- Suralisme

Lukisan dengan aliran ini kebanyakan menyerupai bentuk-bentuk yang sering ditemui di dalam mimpi. Pelukis berusaha untuk mengabaikan bentuk secara keseluruhan kemudian mengolah setiap bagian tertentu dari objek untuk menghasilkan sensasi tertentu yang bisa dirasakan manusia tanpa harus mengerti bentuk aslinya.



Gambar 2.12.
Hasil Karya Lukis Suralisme
"Sleep" oleh Salvador Dali
Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>



Gambar 2.13.
Hasil Karya Lukis Suralisme
"Premonition of civil war"
oleh R. Bonet
Sumber:

<http://ramacandran.blogspot.com>

- Romantisme

Merupakan aliran tertua di dalam sejarah seni lukis modern Indonesia. Lukisan dengan aliran ini berusaha membangkitkan kenangan romantis dan keindahan di setiap objeknya. Pemandangan alam adalah objek yang sering diambil sebagai latar belakang lukisan. Romantisme dirintis oleh pelukis-pelukis pada zaman penjajahan Belanda dan ditularkan kepada pelukis pribumi untuk tujuan koleksi dan galeri di zaman kolonial. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah Raden Saleh.



Gambar 2.14.
Hasil Karya Lukis Romantisme
Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>

- Naturalisme

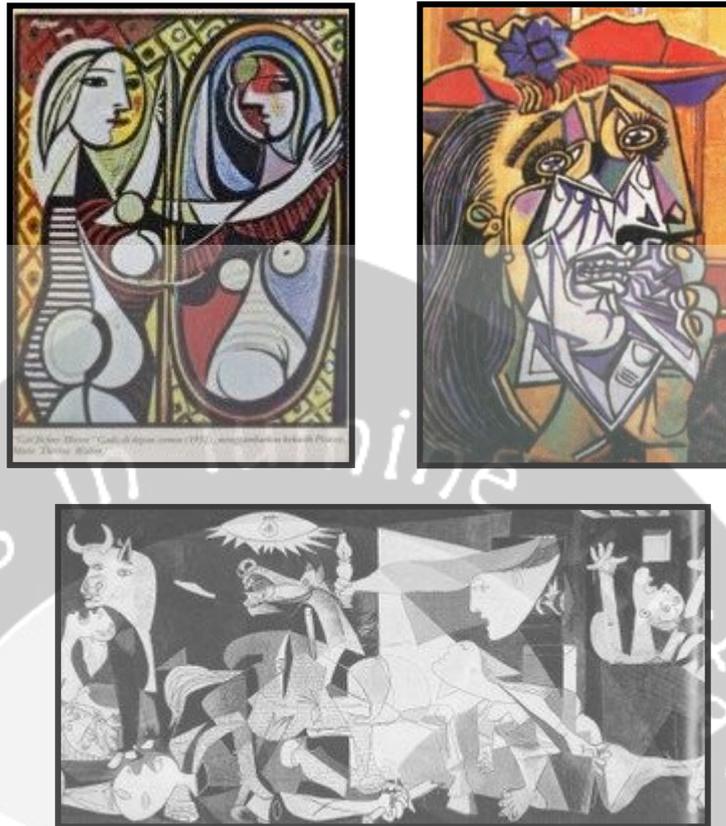
Naturalisme di dalam seni rupa adalah usaha menampilkan objek realistis dengan penekanan seting alam. Hal ini merupakan pendalaman lebih lanjut dari gerakan realisme pada abad 19 sebagai reaksi atas kemapanan romantisme. Salah satu perupa naturalisme di Amerika adalah William Bliss Baker, yang lukisan pemandangannya dianggap lukisan realis terbaik dari gerakan ini. Salah satu bagian penting dari gerakan naturalis adalah pandangan Darwinisme mengenai hidup dan kerusakan yang telah ditimbulkan manusia terhadap alam.



Gambar 2.15.
Hasil Karya Lukis Naturalisme
Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>

- Kubisme

Aliran ini cenderung melakukan abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah Pablo Picasso.



Gambar 2.16.
 Hasil Karya Lukis Kubisme
 Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>

- Ekspresionisme

Ekspresionisme adalah kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional yang dapat dihasilkan dalam bentuk lukisan, sastra, film, arsitektur, dan musik. Istilah emosi ini biasanya lebih menuju kepada jenis emosi kemarahan dan depresi daripada emosi bahagia. Beberapa seniman dalam aliran ekspresionisme adalah:

- Affandi (Indonesia)
- Heinrich Campendonk, Emil Nolde, Rolf Nesch, Franz Marc (Jerman)
- Edvard Munch (Norwegia)
- Egon Schiele, Oskar Kokoschka (Austria)



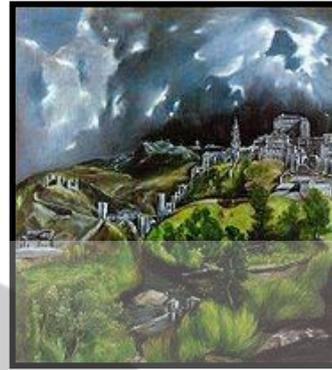
Gambar 2.17.
 Hasil Karya Lukis Ekspresionisme
 “Elbe Bridge I” oleh Rolf Nesch
 Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.18.

Hasil Karya Lukis Ekspresionisme
“Portrait of Eduard Kosmack”
oleh Egon Schiele

Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.19.

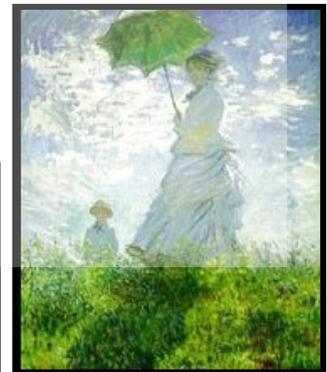
Hasil Karya Lukis Ekspresionisme
“View of Toledo”
oleh El Greco

Sumber: www.wikipedia.com

- Impresionisme

Impresionisme adalah suatu gerakan seni dari abad 19 yang dimulai dari Paris pada tahun 1860-an. Karakteristik utama lukisan impresionisme adalah kuatnya goresan kuas, warna-warna cerah (bahkan banyak sekali pelukis impresionis yang mengharamkan warna hitam karena dianggap bukan bagian dari cahaya), komposisi terbuka, penekanan pada kualitas pencahayaan, subjek-subjek lukisan yang tidak terlalu menonjol, dan sudut pandang yang tidak biasa. Beberapa seniman dalam aliran impresionisme adalah:

- Claude Monet
- Camille Pissarro
- Pierre-Auguste Renoir
- Alfred Sisley
- Berthe Morisot



Gambar 2.20.

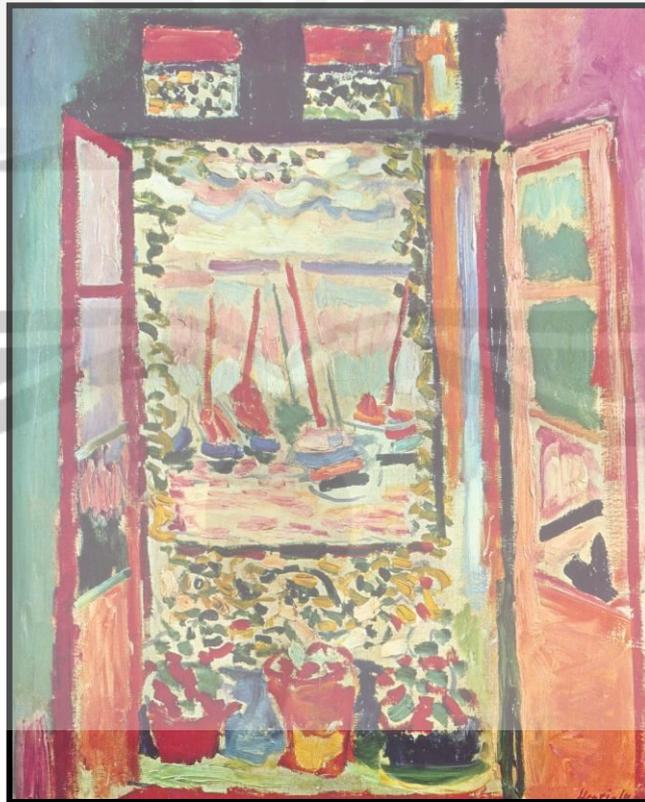
Hasil Karya Lukis Impresionisme oleh Claude Monet

Sumber: www.wikipedia.com

- Fauvisme

Fauvisme adalah aliran yang menghargai ekspresi dalam menangkap suasana yang hendak dilukis. Tidak seperti karya impresionisme, pelukis fauvis berpendapat bahwa harmoni warna yang tidak terpaut dengan kenyataan di alam justru akan lebih memperlihatkan hubungan pribadi seniman dengan alam tersebut, sehingga warna-warna yang dipakai tidak lagi disesuaikan dengan warna di lapangan. Penggunaan garis disederhanakan sehingga pengamat bisa mendeteksi keberadaan garis yang jelas dan kuat (bentuk benda mudah dikenali tanpa harus mempertimbangkan banyak detail). Pelukis fauvis menyerukan pemberontakan terhadap kemapanan seni lukis. Beberapa seniman dalam aliran fauvisme adalah:

- Henri Matisse
- Andre Derain
- Georges Braque
- Albert Marquet
- Henri Manguin
- Charles Camoin



Gambar 2.21.

Hasil Karya Lukis Fauvisme

“*The Open Window*” oleh Henri Matisse (1905)

Sumber:

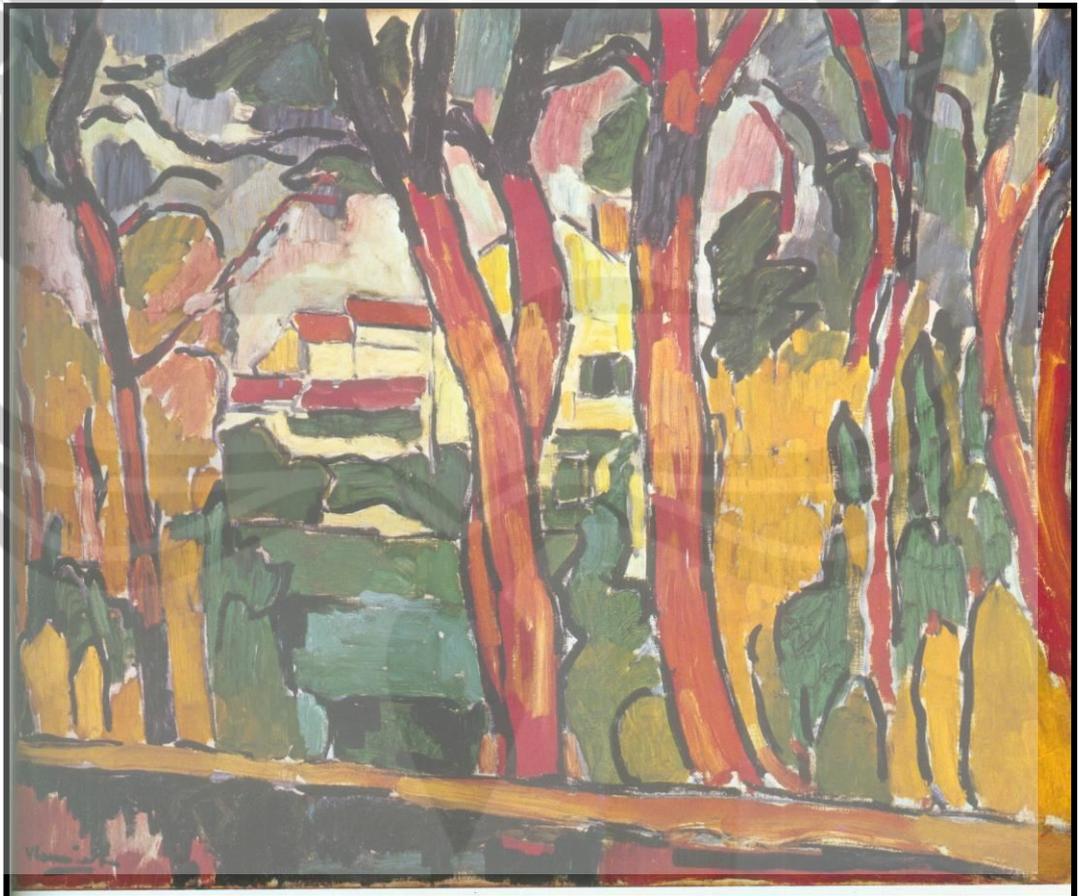
John Russel, 1982, *The World of Matisse*, Time-Life Books, Amsterdam, p.60



Gambar 2.22.
Hasil Karya Lukis Fauvisme
"Woman with the Hat"
oleh Henri Matisse (1905)
Sumber:
John Russel, 1982, The World of Matisse,
Time-Life Books, Amsterdam, p.40



Gambar 2.23.
Hasil Karya Lukis Fauvisme
"Les toits de Collioure"
oleh Henri Matisse (1905)
Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.24.
Hasil Karya Lukis Fauvisme
"Landscape with Red Trees"
oleh Maurice de Vlaminck (1906)
Sumber: John Russel, 1982, The World of Matisse, Time-Life Books, Amsterdam, p.65



Gambar 2.25.
Hasil Karya Lukis Fauvisme
“*The Yellow Cow*”
oleh Franz Marc (1911)
Sumber: John Russel, 1982, *The World of Matisse*,
Time-Life Books, Amsterdam, p.67

- Futurisme

Futurisme merupakan aliran yang muncul di Itali tahun 1909. Aliran ini mendobrak faham kubisme yang dipandang statis dalam hal komposisi, garis, warna, serta ritmenya. Penganut aliran ini menganggap bahwa kesenian masa lalu telah mati. Futurisme adalah seni untuk masa datang, yang menguasai masa depan. Futurisme mengabdikan diri pada gerak dan memiliki semboyan “Keindahan dalam artinya yang baru adalah bila mobil meluncur bagaikan peluru”. Seekor anjing yang sedang berlari dilukiskan tidak hanya berkaki empat tetapi berkaki banyak.⁴



Gambar 2.26.
Hasil Karya Lukis Futurisme
“*The City Rises*”
oleh Umberto Boccioni (1910)
Sumber: www.wikipedia.com

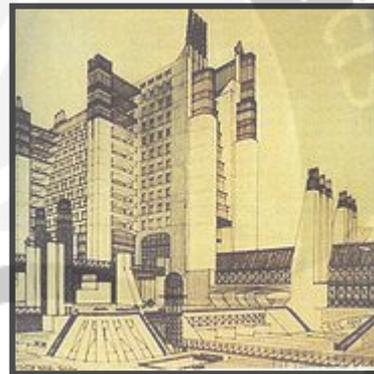
⁴ <http://ramacandran.blogspot.com/2009/04/materi-seni-rupa-kelas-9-smp-negeri-1.html> diakses tanggal 08 September 2009



Gambar 2.27.
Hasil Karya Lukis Futurisme
“*Abstract Speed + Sound*”
oleh Giacomo Balla (913-1914)
Sumber: www.wikipedia.com



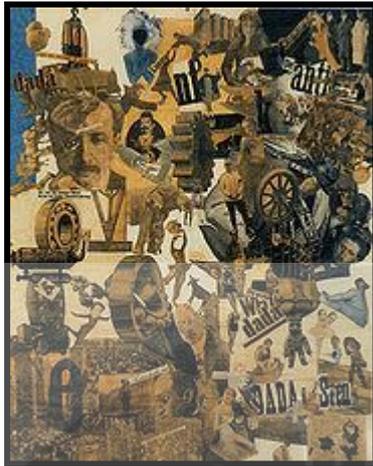
Gambar 2.28.
Hasil Karya Futurisme
“*Unique Forms of Continuity in Space*”
oleh Umberto Boccioni (1913)
Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.29.
Hasil Karya Futurisme
“*Futurist architecture*”
oleh Antonio Sant'Elia
Sumber: www.wikipedia.com

- Dadaisme

Dadaisme sering disebut sebagai aliran yang anti seni (anti dalil dan pengertian seni yang ada), anti perasaan, bahkan cenderung menonjolkan kekerasan serta kejeorokan. Hal ini sebenarnya lebih terdorong oleh adanya sikap sinis terhadap segala akibat Perang Dunia I. Karya-karyanya serba aneh, seperti meniru lukisan Mona Lisa karya Leonardo da Vinci tetapi ditambah kumis. Pispot dari tempat sampah diangkat sebagai karya dan diberi judul untuk dipamerkan.



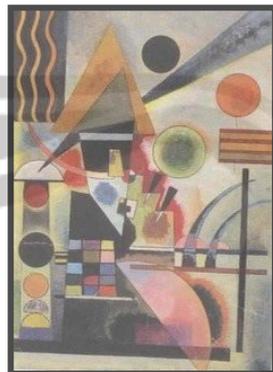
Gambar 2.30.
“Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany”
 oleh Hannah Höch, (1919)
 Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.31.
“Fountain”
 oleh [Marcel Duchamp](http://www.wikipedia.com) (1917)
 Sumber: www.wikipedia.com

- Abstrak

Seni lukis dengan aliran abstrak menampilkan usaha untuk mengesampingkan bentuk dari lukisan, menghindari peniruan objek secara mentah. Abstraksionisme merupakan aliran dalam seni rupa yang mengungkapkan sesuatu kenyataan yang ada dalam dunia batin seseorang. Karya yang muncul biasanya akan berbeda dengan dunia luar yang nyata. Dapat dikatakan bahwa karya seperti ini bersifat individual/pribadi.



Gambar 2.32.
 Hasil Karya Lukis Abstraksionisme
 Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>



Gambar 2.33.
 Hasil Karya Lukis Abstraksionisme
 Sumber: <http://ramacandran.blogspot.com>

- Seni Lukis Daun

Aliran seni lukis daun merupakan aliran seni lukis kontemporer, dimana lukisan tersebut menggunakan daun tumbuh-tumbuhan, yang diberi warna atau tanpa pewarna. Seni lukis ini memanfaatkan sampah daun tumbuh-tumbuhan, dimana daun memiliki warna khas dan tidak busuk jika ditangani dengan benar.



Gambar 2.34.
Karya lukis daun

Sumber: <http://senidaun.wordpress.com/karya-karya-seni-daun/>



Gambar 2.35.
Karya lukis daun

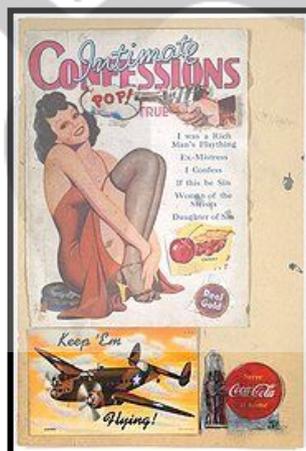
Sumber: <http://senidaun.wordpress.com/karya-karya-seni-daun/>

- *Optical Art*

Optical Art (Op Art) adalah salah satu seni non-objektif atau non-figuratif sehingga termasuk kelompok seni abstrak. Susunan bentuk dengan warna-warna yang cerah diatur rapi, rumit, dan berulang-ulang (repetisi) sehingga dapat memberikan kesan ilusi atau kesan gerak, ruang yang seakan-akan berada di 'dalam' tetapi pada sisi lainnya tampil seolah-olah keluar ruang.

- *Populair Art*

Populair Art (Pop Art) adalah suatu aliran yang menggunakan benda-benda yang dapat ditemui di sekitar kehidupan kita sebagai objek seninya. Dengan *Pop Art* ini orang dapat dengan begitu saja mengambil kaleng bekas minuman coca-cola, atau sepiring nasi untuk sarapan, sedikit lebih diatur kemudian dipamerkan sebagai karya patung. Mungkin juga menggantung perangko, gambar bintang film, reklame kemudian disusun diberi pigura dan dipamerkan sebagai karya lukis. Aliran ini muncul pada saat orang telah menjadi bosan dengan seni non-objektif/non-figuratif. Para seniman Pop Art ini berusaha kembali mengingatkan orang kepada lingkungan yang telah sekian lama terlupakan melalui karya-karyanya.



Gambar 2.36.

Hasil Karya Pop-Art
"I was a Rich Man's Plaything"
oleh Eduardo Paolozzi. (1947)
Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.37.
Hasil Karya Pop-Art
"Just What Is It That Makes Today's Homes So
Different, So Appealing?"
oleh Richard Hamilton. (1956)
Sumber: www.wikipedia.com



Gambar 2.38.
Hasil Karya Pop-Art
"Drowning Girl"
oleh Roy Lichtenstein (1963)
Sumber: www.wikipedia.com

2.2.2. Teknik Melukis

Melukis adalah kegiatan menyajikan objek tiga dimensi ke dalam suatu medium dua dimensi atau suatu permukaan, dengan mengolah medium tersebut untuk mendapat kesan tertentu. Dalam masa kini, medium lukisan telah menjadi sangat bervariasi, misalnya kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi. Alat-alat membuat lukisan sangat variatif. Satu-satunya syarat penggunaan alat melukis adalah peralatan yang digunakan harus dapat memberikan imaji tertentu pada media yang digunakan.

Teknik-teknik yang sering digunakan di dalam melukis, antara lain, adalah anamorphisme, *sotto in su*, *hatching*, *impasto*, *trompe l'oeil*, *sfumato*, *cyclorama*, *chiaroscuro*, tenebrisme, fresko, dan pointillisme.

- Anamorphisme

Anamorphisme adalah teknik penyajian lukisan perspektif atau proyeksi yang terdistorsi. *Leonardo's Eyes* yang dilukis oleh Leonardo da Vinci (1485) adalah salah satu contoh hasil karya anamorfosis tertua yang pernah ditemukan. Objek dilukiskan sebagai suatu imaji yang terdistorsi sedemikian rupa, sehingga hanya akan terlihat normal jika dilihat dari suatu sudut tertentu. Teknik ini sering digunakan untuk menghasilkan kombinasi arsitektural yang sempurna dengan ilusi visual. Kubah dan rangka langit-langit pada Gereja St. Ignazio di Roma, yang dilukis oleh Andrea Pozzo, memperlihatkan ilusi ini. Adanya kekhawatiran bahwa kubah Gereja St. Ignazio ini akan mengganggu pencahayaan bagi bangunan di sekitarnya menyebabkan kubahnya dibuat lebih rendah daripada ukuran yang direncanakan awal; dan, untuk memberi kesan yang lebih tinggi pada kubah bangunan yang sesungguhnya tidak tinggi itu, Pozzo ditugaskan untuk membuat lukisan pada kubah dan rangka langit-langitnya.



Gambar 2.39.

Lukisan dengan teknik Anamorphisme yang juga tergolong Lukisan *Sotto in su*
Hasil Karya Andrea Pozzo di Langit-langit Gereja St. Ignazio, Roma.

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Anamorfisme>

- *Sotto in su*

Sotto in su (atau populer pula dengan sebutan *di sotto in su*), berarti “terlihat dari bawah”, adalah teknik lukisan ilusionistis yang biasanya digunakan untuk lukisan langit-langit untuk memberikan persepsi perspektif. Setiap elemen yang dilihat oleh pengamat disusun agar memberikan ilusi yang tepat.

Teknik ini banyak digunakan pada masa Barok untuk lukisan fresko. Diperkirakan teknik ini pertama kali digunakan oleh Andrea Mantegna dalam *Camera degli Sposi* (Mantua). Selain itu juga terdapat nama-nama Antonio da Correggio dalam *Duomo Parma*, Pietro da Cortona dengan karyanya *Allegory of Divine Providence and Barberini Power* di *Palazzo Barberini*, dan Andrea Pozzo dengan karyanya *Apotheosis of St Ignatius*.



Gambar 2.40.

Lukisan dengan teknik *Sotto in su* yang juga tergolong Anamorphisme Hasil Karya Andrea Pozzo di Langit-langit Gereja St. Ignazio, Roma.

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Sotto_in_su

- *Hatching*

Hatching (*hachure* dalam Bahasa Perancis) adalah teknik dalam lukisan dan karya grafis yang digunakan untuk memberikan efek warna maupun bayangan dengan membuat garis-garis paralel. Jika garis-garis paralel ini ditimpa dengan garis-garis paralel lain yang saling berpotongan, teknik ini menjadi *cross hatching*. Teknik ini sangat populer pada masa Renaisans Awal.

Perupa menggunakan teknik ini dengan memvariasikan jarak, sudut, panjang, dan jenis-jenis garis sehingga dihasilkan gradasi bayangan tertentu.

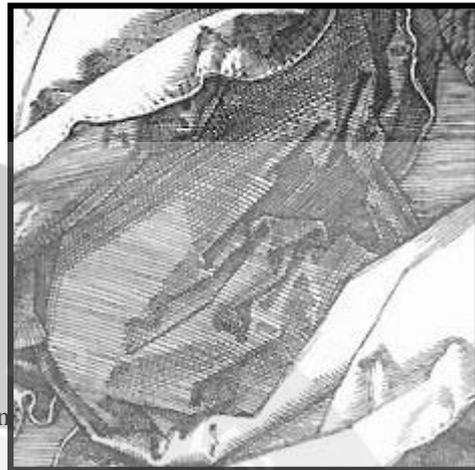
Konsep utama dari *hatching* adalah bahwa kepadatan, jumlah, dan ketebalan garis akan sangat mempengaruhi efek bayangan yang dihasilkan. Dengan meningkatkan kepadatan, jumlah, dan jarak antar garis, maka bayangan yang dihasilkan semakin gelap, begitu pula sebaliknya.

Kontras bayangan bisa pula dicapai dengan mendekatkan dua jenis *hatching* yang berbeda sudut garisnya. Sebagai hasilnya, variasi garis ini akan memberikan ilusi

warna, yang bila digunakan secara konsisten akan menghasilkan imaji yang realistis.



Tampak Keseluruhan Lukisan



Detail Lukisan

Gambar 2.41.
Lukisan dengan teknik *Hatching*
"Veronica"
Hasil Karya Albrecht Dürer (1513)
Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Hatching>

- *Impasto*

Impasto adalah teknik lukisan dengan memulaskan cat secara sangat tebal pada permukaan kanvas, sehingga arah goresan sangat mudah terlihat. Cat yang digunakan bisa pula tercampur di atas kanvas. Saat kering, teknik *impasto* akan menghasilkan tekstur yang jelas, sehingga kesan kehadiran objek lebih terasa.

Cat minyak sangat cocok dengan teknik ini, sebab ketebalannya yang tepat, proses pengeringan yang lama, dan sifat transparansinya yang buruk. Sifat ini bahkan bisa diperkuat dengan penggunaan *linseed oil*. Akrilik bisa diolah dengan teknik *impasto*, meskipun sangat jarang karena cat jenis ini mengering dalam waktu singkat. Pemakaian teknik *impasto* pada cat air maupun tempera hampir mustahil tanpa medium pengental seperti Aquapasto™.

Impasto memberikan dua efek. Pertama, memberikan kesan pantulan cahaya berbeda dibandingkan dengan goresan kuas biasa. Ke dua, memberikan kesan ekspresi yang lebih kuat. Pengamat lukisan bisa menyadari kekuatan goresan kuas atau pisau palet, serta kecepatan goresannya.

Pelukis klasik, seperti Rembrandt, sering menggunakan teknik *impasto* ini untuk memperlihatkan lipatan kain atau pantulan cahaya dari perhiasan. Pelukis era modern, seperti Vincent van Gogh dan Frank Auerbach, menggunakan teknik *impasto* secara berlebihan untuk menampilkan kesan trimatra yang benar-benar kuat.



Gambar 2.42.
Lukisan dengan teknik *Impasto* dengan akrilik
Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Impasto>



Gambar 2.43.
Lukisan dengan teknik *Impasto*
"Door to the River"
oleh Willem de Kooning (1960)
Sumber: Time-Life Books, eds., 1983, Modern American Painting, Time-Life
Books, Amsterdam, p.151



Gambar 2.44.
Lukisan dengan teknik *Impasto*
"Woman and Bicycle"
oleh Willem de Kooning (1952-1953)
Sumber: Time-Life Books, eds., 1983, *Modern American Painting*, Time-Life
Books, Amsterdam, p.150

- *Trompe l'oeil*

Kata *Trompe-l'œil* berasal dari frase Perancis yang berarti "menipu mata", dengan asal kata *tromper* (menipu) dan *l'œil* (mata). Secara istilah *Trompe-l'œil* berarti teknik lukisan yang melibatkan teknik dan perhitungan tinggi untuk menyajikan objek-objek di dalam lukisan yang mampu menghasilkan ilusi optis untuk menipu persepsi otak terhadap imaji.

Meskipun kata ini baru muncul pada periode Barok, penggunaan teknik *trompe-l'œil*, sebenarnya, telah terjadi jauh sebelumnya. Biasanya teknik ini dipakai pada mural, sebagai contohnya di reruntuhan kota Pompeii. Contoh-contoh yang klise

dari *trompe-l'œil* adalah jendela, pintu, atau koridor tiruan yang dimaksudkan menciptakan ilusi ruangan yang luas.



Gambar 2.45.

Lukisan dengan teknik *Trompe-l'œil*
"Portrait of a Carthusian"

Hasil Karya Petrus Christus (1446)

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Trompe_l'œil



Gambar 2.46.

Lukisan dengan teknik *Trompe-l'œil*
"Painter with a Pipe and Book"

Hasil Karya Pere Borrell del Caso (c.1654)

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Trompe_l'œil



Gambar 2.47.

Lukisan dengan teknik *Trompe-l'œil*
"Trompe l'œil"

Hasil Karya Henry Fuseli (1750)

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Trompe_l'œil



Gambar 2.48.

Lukisan dengan teknik *Trompe-l'œil*
"Escaping Criticism"

Hasil Karya Pere Borrell del Caso (1874)

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Trompe_l'œil

Dengan pemahaman yang sudah sangat dalam tentang perspektif pada masa Renaisans, pelukis sangat sering menambahkan teknik *trompe-l'œil* ke dalam lukisannya, untuk merusak batas antara imaji dan kenyataan. Sebagai contoh, seekor lalat bisa saja terlihat menempel di atas bingkai lukisan, sehelai kertas terlihat menempel di atas papan tulis, atau orang yang terlihat menggapai lukisan. Interior gereja Jesuit pada periode mannerisme di bagian langit-langit sering memperlihatkan lukisan dengan teknik *trompe-l'œil*. Lukisan-lukisan ini biasanya memperlihatkan usaha anamorphosis dari dasar gereja menuju langit untuk memperlihatkan proses pengangkatan Yesus atau Bunda Maria.

Trompe-l'œil juga bisa ditemukan di berbagai perabot, seperti meja ataupun kursi, seperti misalnya kartu permainan yang bisa terlihat sangat nyata di atas meja.

Teknik ini diperkenalkan kembali di Amerika Serikat pada abad 19 oleh pelukis William Harnett. Pada abad 20, Richard Haas membuat mural dengan pemanfaatan teknik *trompe-l'œil* di kota-kota Amerika.



Gambar 2.49.

Mural dengan teknik *Trompe-l'œil* di Narbonne, Prancis
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Trompe_l'oeil

- *Sfumato*

Sfumato adalah istilah yang digunakan dan dipopulerkan Leonardo da Vinci untuk merujuk pada lukisannya yang melapiskan warna-warna yang berdekatan untuk menciptakan ilusi kedalaman, volume, dan bentuk. Sebagai hasil akhir, perpindahan warna tersebut tidak lagi terlihat jelas.

Dalam bahasa Italia, *sfumato* berarti *berasap*, tetapi dibedakan dengan istilah *fumo* yang berarti *asap*. Leonardo sendiri mendeskripsikan *sfumato* sebagai "tanpa *outline*", dalam pengertian berkabut atau detail yang tidak dihasilkan oleh penggunaan garis secara disengaja.



Gambar 2.50.

Lukisan dengan teknik *Sfumato*
"Mona Lisa"

Hasil Karya Leonardo da Vinci

Lukisan ini memperlihatkan teknik *sfumato* yang sempurna, terutama pada bagian sekitar mata

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Sfumato>

- *Cyclorama*

Cyclorama adalah lukisan yang didesain dalam media silinder dengan maksud pengamat akan berada di tengah silinder tersebut, dan bisa menikmati pemandangan selebar 360°. Biasanya teknik ini dipakai untuk menampilkan pemandangan alam yang mengagumkan.

Cyclorama pertama kali ditemukan seorang bangsa Irlandia, Robert Barker yang ingin membuat panorama bukit sekitar Edinburgh, Skotlandia. Ia kemudian membuat karya *Cyclorama* Edinburgh pada tahun 1787.

Karya *cyclorama* sangat populer pada akhir abad 19. Yang paling populer adalah yang menampilkan perjalanan dari kota ke kota, seperti sebuah film modern. Saat pengamat berdiri di tengah silinder, musik dan narasi akan mengiringi pandangannya. Kadang-kadang, efek diorama ditambahkan sebagai latar depan untuk memberikan kesan realistik.



Gambar 2.51.

Lukisan dengan teknik *Cyclorama*
“Siege of Plevna” (1878), Panorama Plevna, Plevna, Bulgaria
Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyclorama>



Gambar 2.52.

Bagian Luar Panorama Plevna, Plevna, Bulgaria
Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyclorama>



Gambar 2.53.
Lukisan dengan teknik *Cyclorama*
“*Battle of Gettysburg*”

Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyclorama>

- *Chiaroscuro*

Kata *Chiaroscuro* berasal dari bahasa Italia yang berarti gelap-terang, yang dapat juga diartikan sebagai kekontrasan yang sangat kuat antara cahaya dan bayangan di dalam suatu karya seni.

Teknik ini mulai diperkenalkan pada abad 15 oleh pelukis Italia dan Flander (Belgia Utara). Tetapi pemanfaatannya secara luas baru terjadi pada abad 16, pada periode Mannerisme dan Barok. Objek yang cenderung berwarna gelap diberikan pencahayaan secara dramatis oleh sumber cahaya dan terkadang tidak terlihat di dalam lukisan itu sendiri. Pengusung teknik ini, antara lain, adalah Ugo da Carpi (c.1455-c.1523), Giovanni Baglione (1566–1643) and Caravaggio (1573-1610). Teknik ini kemudian merambah seni cetak pada abad 18, yang sering dipakai dalam karya aquatint, xylograf, dan gambar-gambar dengan tinta china lainnya.

Ciri khas *chiaroscuro* adalah pengaplikasian cahaya pada objek lukisan yang memberikan kesan trimatra yang sangat jelas, akibat pengaplikasian *highlight* dan bayangan. Teknik ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang perspektif, reaksi permukaan benda terhadap pantulan cahaya, dan proses pembentukan bayangan.

Berbeda dengan gambar dari zaman modern, kesan trimatra tidak dihasilkan oleh kontur goresan kuas, tetapi hanya dari gradasi warna terang ke gelap.



Gambar 2.54.

Lukisan dengan teknik *Chiaroscuro*
“Cinta Suci versus Cinta Terlarang”

Hasil Karya Giovanni Baglione, 1602-1603

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Chiaroscuro>



Gambar 2.55.

Lukisan dengan teknik *Chiaroscuro*
“Pemanggilan Rasul Matius”

Hasil Karya Caravaggio

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Chiaroscuro>

- Tenebrisme

Dalam bahasa Italia, kata *tenebroso* berarti berpendar (bisa pula diartikan pencahayaan dramatis). Tenebrisme adalah teknik yang sangat berhubungan dekat dengan *chiaroscuro*. Lukisan dengan teknik ini menggunakan kontras yang sangat kasar dalam gradasi gelap ke terang, yang merupakan perkembangan lebih

lanjut dari *chiaroscuro*. Bedanya, posisi sumber cahaya terlihat jelas di dalam lukisan.

Perupa yang menggunakan teknik tenebrisme, antara lain, adalah Caravaggio, Georges De La Tour, dan Rembrandt.



Gambar 2.56.

Lukisan dengan teknik Tenebrisme
“Jaga Malam”

Hasil Karya Rembrandt, 1642

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Chiaroscuro>

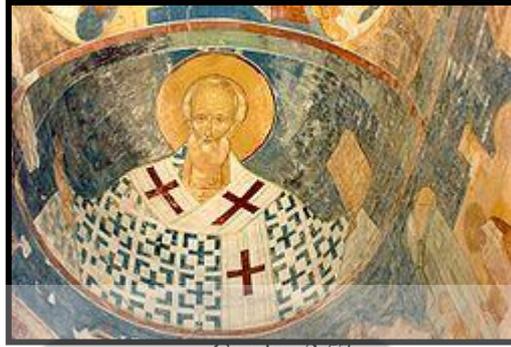
- Fresko

Fresko adalah teknik melukis di dinding dengan menimpakan pigmen pada plaster dinding yang baru dilapisi. Namun kemudian definisi ini sedikit berubah karena Leonardo da Vinci memperkenalkan teknik baru dengan menimpakan pigmen warna kepada lapisan yang telah kering dengan sedikit modifikasi.

Kata “Fresko” berasal dari frase Italia, *buon fresco*, yang berarti "selagi basah". Pigmen yang ditimpakan di atas plaster basah akan melekat sangat kuat sehingga hasil karya bisa dinikmati berpuluh-tahun. Adonan ini harus dibuat dengan takaran yang tepat, sebab bila terlalu basah akan menyebabkan timbulnya jamur, dan bila terlalu kering akan menyebabkan pigmen tidak bisa tertempel kuat.

Desain fresko biasanya dibuat di atas kertas yang kemudian dilubangi, ditempelkan ke atas plaster basah, dan ditaburi pigmen gelap yang kemudian membuat pola desain yang persis sama dengan rancangan semula. Lukisan harus dibuat secepat mungkin sebelum adonan plester mengering sehingga saat sebagian air diserap oleh dinding, pigmen yang ada ikut terserap pula dengan kuat.

Teknik fresko banyak dipakai pada masa Renaisans hingga Barok.



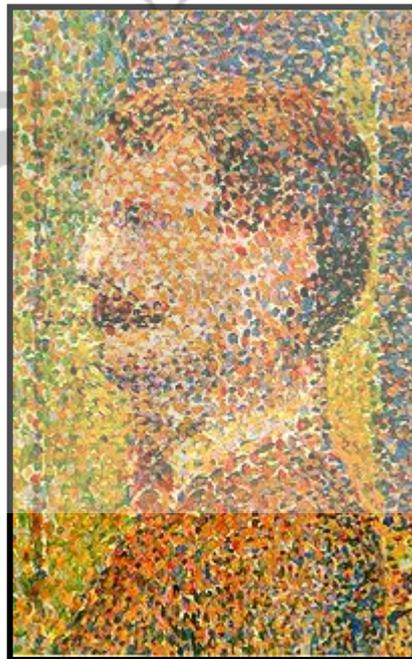
Gambar 2.57.
Lukisan dengan teknik Fresko
oleh Dionisius

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Fresko>

- Pointillisme

Pointillisme adalah salah satu teknik dalam lukisan yang memanipulasi ketidaksensitifan mata dalam meneliti detail kumpulan titik, hingga mampu memberikan kesan keberadaan bidang atau warna baru. Biasanya warna-warna yang bukan merupakan warna primer dibentuk secara visual dengan mendekati beberapa warna primer. Metode ini disebut Divisionisme. Tetapi pointillisme bisa pula mengacu kepada lukisan satu warna atau hitam putih saja. Efek dari perbedaan kerapatan titik bisa menciptakan halusinasi gradasi warna.

Saat dilihat dari jarak tertentu, titik-titik pada lukisan pointillisme benar-benar saling tercampur dengan titik lainnya. Untuk pencampuran warna, maka warna baru yang dihasilkan bisa menjadi lebih jernih dan kuat dibanding pencampuran langsung pada palet, sebab yang bergabung adalah warna, bukan pigmen.



Gambar 2.58.
Lukisan dengan teknik Pointillisme
"La Parade"

Hasil Karya Seurat (1889)

Sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Pointillisme>

2.2.3. Bahan dan Media Lukis

Lukisan dapat dibuat dengan menggunakan bahan yang dipulaskan, digoreskan, ditempelkan, ataupun disemprotkan. Lukisan yang dibuat dengan pemulasan, antara lain, adalah lukisan dengan teknik anamorphisme, *sotto in su*, *trompe l'oeil*, *sfumato*, *cyclorama*, *chiaroscuro*, dan tenebrisme. Lukisan dengan teknik *hatching* seringkali dibuat dengan cara digoreskan. Lukisan dengan teknik *impasto* dan fresko dapat dibuat dengan cara dipulaskan, digoreskan, dan ditempelkan. Lukisan pointillisme seringkali dibuat dengan cara ditempelkan atau disemprotkan.

Lukisan yang dibuat dengan cara dipulaskan, biasanya, dibuat dengan menggunakan bahan cat yang biasanya berwarna-warni, yang dipulaskan dengan kuas pada suatu permukaan bidang yang rata. Lukisan yang dibuat dengan cara digoreskan dapat dibuat dengan menggunakan bahan cat atau tinta ataupun bahan padat seperti arang atau karbon, yang digoreskan dengan pena gambar atau pensil ataupun alat lainnya pada suatu permukaan bidang yang rata. Lukisan yang dibuat dengan cara ditempelkan dapat dibuat dengan menggunakan bahan cat kental atau tinta kental ataupun bahan padat seperti arang atau karbon ataupun bahan padat lainnya, yang ditempelkan dengan atau tanpa perekat pada suatu permukaan bidang yang rata. Lukisan yang dibuat dengan cara disemprotkan dapat dibuat dengan menggunakan bahan cat cair atau tinta cair, yang disemprotkan pada suatu permukaan bidang yang rata.

Bahan-bahan lukis yang biasa digunakan adalah cat, tinta, dan bahan padat seperti arang atau karbon ataupun bahan padat lainnya. Cat yang biasa digunakan adalah cat air, cat poster, cat tempera, dan cat minyak. Tinta yang biasa digunakan adalah tinta Cina atau tinta rapido.

Lukisan cat air, biasanya, bermediumkan kertas, meskipun dapat juga bermedium lain, misalnya papan. Untuk membuat lukisan seperti ini, biasanya, cat air dilekatkan—dengan cara dipulaskan, digoreskan, ditempelkan, ataupun disemprotkan—pada permukaan kertas. Cat air bersifat transparan, sehingga permukaan kertas yang ditutupinya masih dapat terlihat dengan cukup jelas. Namun, penebalan warna cat air masih dapat dilakukan dengan memulaskannya berkali-kali, atau dengan mengatur tingkat kekentalannya melalui jumlah bahan pelarutnya. Bahan pelarut cat air adalah air. Karena itu, percikan air atau cuaca lembab maupun cahaya matahari-langsung dapat merusak kualitas kualitas cat maupun medium lukisannya.

Lukisan yang dibuat dengan cat poster, biasanya, bermediumkan kertas, meskipun dapat juga bermedium lain, misalnya papan. Untuk membuat lukisan seperti ini, biasanya, cat poster dilekatkan—dengan cara dipulaskan, digoreskan, ditempelkan, ataupun disemprotkan—pada permukaan kertas. Cat poster bersifat masif, sehingga permukaan kertas yang ditutupinya tidak dapat terlihat lagi. Namun, tingkat transparansi warna cat poster masih dapat dilakukan dengan mengatur tingkat kekentalannya melalui jumlah bahan pelarutnya. Bahan pelarut cat poster adalah air. Karena itu, percikan air atau cuaca lembab maupun cahaya matahari-langsung dapat merusak kualitas cat maupun medium lukisannya.

Lukisan yang dibuat dengan menggunakan cat tempera dapat bermediumkan kertas, kanvas, ataupun papan. Untuk membuat lukisan seperti ini, biasanya, cat tempera dilekatkan—dengan cara dipulaskan, digoreskan, ditempelkan, ataupun disemprotkan—pada permukaan mediumnya. Cat tempera berwujud serbuk atau perekat di dalam tabung, mengandung bahan pengilap seperti kuning telur. Karena itu, percikan air atau cuaca lembab maupun cahaya matahari-langsung dapat merusak kualitas cat maupun medium lukisannya.

Lukisan yang dibuat dengan menggunakan cat minyak dapat bermediumkan kanvas, papan, ataupun *plywood*. Untuk membuat lukisan seperti ini, biasanya, cat minyak dilekatkan—dengan cara dipulaskan, digoreskan, ditempelkan, ataupun disemprotkan—pada permukaan mediumnya. Cat minyak dikemas di dalam tabung, mengandung bahan pengilap. Bahan pelarut cat minyak adalah terpentin. Bahan pengilap yang dapat ditambahkan pada cat minyak adalah minyak linsid, minyak poppy, atau minyak kacang. Walaupun cat minyak lebih tahan terhadap percikan air atau cuaca lembab, namun mediumnya kurang tahan. Cahaya matahari-langsung dapat memudarkan kualitas cat minyak.

Lukisan yang dibuat dengan menggunakan tinta, biasanya, bermedium kertas. Untuk membuat lukisan seperti ini, tinta dilekatkan—dengan cara dipulaskan, digoreskan, ditempelkan, ataupun disemprotkan—pada kertas. Tinta dikemas di dalam tabung. Bahan pelarutnya adalah air. Percikan air atau cuaca lembab maupun cahaya matahari-langsung dapat merusak kualitas tinta maupun medium lukisannya.

Lukisan yang dibuat dengan menggunakan pensil, biasanya, bermediumkan kertas. Untuk membuat lukisan seperti ini, biasanya, ujung pensil digoreskan pada permukaan kertas. Karena itu, percikan air atau cuaca lembab maupun cahaya matahari-langsung dapat merusak kualitas lukisannya.

2.3. LANDASAN TEORI

2.3.1. Teori Kategorisasi Suprasegmen Arsitektur

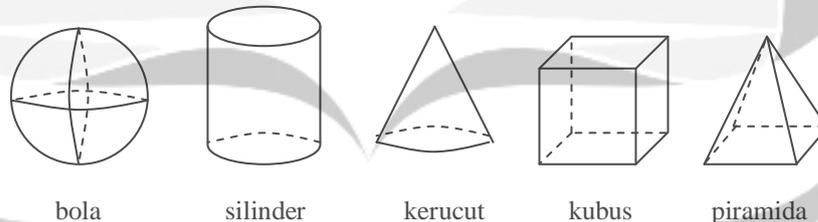
Ekspresi suatu bangunan dipengaruhi oleh suprasegmen arsitekturnya. Suprasegmen arsitektur terdiri dari bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, dan ukuran/skala/proporsi.

- Bentuk

Dalam bidang seni dan perancangan, bentuk merupakan gambaran susunan dan koordinasi unsur-unsur dari suatu komposisi untuk menghasilkan suatu gambaran nyata. Bentuk dapat dihubungkan dengan struktur internal maupun garis eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan secara menyeluruh. Bentuk dapat digolongkan menjadi:⁵

- Bentuk beraturan

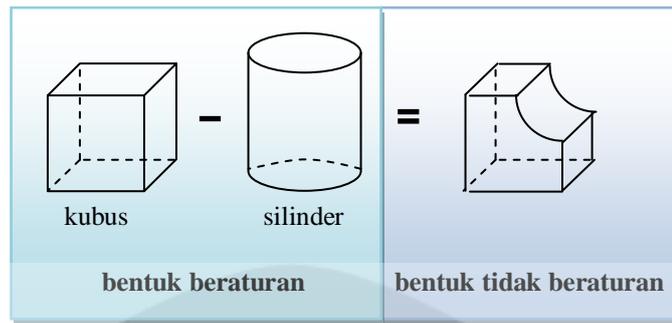
Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapi dan konsisten. Pada umumnya, bentuk beraturan tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih. Bola, silinder, kerucut, kubus, dan piramida merupakan contoh utama bentuk-bentuk beraturan.



- Bentuk tidak beraturan

Bentuk tidak beraturan adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk tidak beraturan ini tidak simetris dan lebih dinamis dibandingkan dengan bentuk beraturan. Bentuk tidak beraturan dapat berasal dari bentuk beraturan yang dikurangi oleh suatu bentuk tidak beraturan ataupun hasil dan komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan.

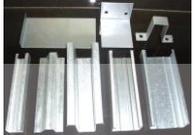
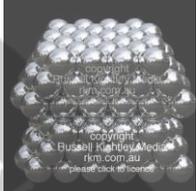
⁵ <http://ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning-engineering/study-program-of-architectural-engineering-s1/teori-arsitektur-1/pengertian-bentuk> diakses tanggal 18 Maret 2009



- Jenis Bahan

Tabel 2.1. Material, sifat, dan kesan penampilan

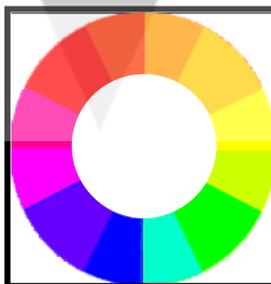
Material	Sifat	Kesan Tampilan	Gambar
Kayu	Mudah dibentuk, juga digunakan untuk konstruksi kecil bahkan untuk lengkung	Hangat, lunak, menyegarkan, alamiah	
Batu bata	Fleksibel, terutama pada detail. Dapat pula untuk eksterior dan interior, sesuai untuk segala macam warna, mudah dibentuk	Praktis, sederhana, alami	
Semen	Dapat untuk interior dan eksterior, cocok untuk diberi segala macam warna, mudah rata (homogen), dan mudah dibentuk	Dekoratif	
Batu alam	Tidak membutuhkan proses dan mudah dibentuk	Berat, kasar, kokoh, alamiah, sederhana, dan informal	
Batu kapur	Mudah bergabung dengan bahan lain dan mudah rata	Sederhana, kuat (jika digabungkan dengan bahan lain)	
Marmar	Bahan bangunan alami dan buatan yang bersifat kaku dan sukar dibentuk	Mewah, kuat, bersih, dan agung. Cocok untuk bangunan yang menunjukkan kemewahan, kekuasaan, dan kekuatan	

Beton	Hanya menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, dan kokoh	
Baja	Hanya menahan gaya tarik	Keras, kokoh, dan kasar	
Metal	Efisien	Ringan dan dingin	
Kaca	Tembus pandang, biasanya digabung dengan bahan lain	Ringkih, dingin, dan dinamis	
Plastik	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan dan dapat diberi macam-macam warna	Ringan, dinamis, dan informal	

Sumber: Hendraningsih, dkk, "Peran, Kesan dan Pesan Bentuk Arsitektur", 1985, p.20

- Warna

Warna memberi pengaruh kejiwaan (fungsi psikologis), seperti warna hijau dan putih dalam kedokteran memberikan perasaan tenang. Warna memberi pengaruh keindahan (fungsi estetis). Warna memberi pengaruh perlambangan (fungsi simbolik), baik untuk kepentingan pribadi, kelompok maupun yang bersifat formal, informal dan asosiatif.⁶



Gambar 2.59. Lingkaran warna

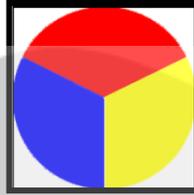
Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

⁶ <http://members.fortunecity.com/senirupa/senirupa/id3.html> diakses tanggal 16 Maret 2009

Warna terdiri dari tiga jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

- o Warna primer

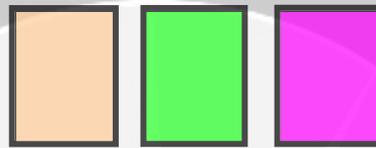
Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning.



Gambar 2.60. Warna primer

Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

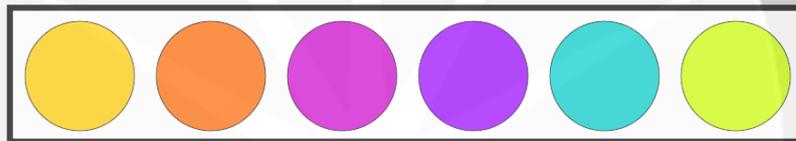
- o Warna sekunder



Gambar 2.61. Warna sekunder

Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

- o Warna tersier



Gambar 2.62. Warna tersier

Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

Macam-macam karakter warna:

Tabel 2.2. Karakter warna

Warna	Karakter	Gambar
Merah	hangat, menyenangkan, menggairahkan, merangsang, panas, bahaya, menindas, dominan, kemakmuran, kemarahan, malu, kebencian, bersifat mengurangi kesan luas ruang, memperbesar ukuran objek, bagus sebagai aksen	
Merah jambu	ketenangan, spiritual, ketentraman, kesabaran	
Emas	ningrat, mewah, bersorak-sorai, riang-gembira, gemerlap, ornamental	
Jingga	ramah-tamah, menyenangkan, bercahaya, hangat, menggairahkan, menggelisahkan, membingungkan, kaku, bersifat sedikit mengurangi kesan luas ruang	

Biru tua	tenang, sejuk, mengurangi ketegangan dan kekuatiran, memberi kesan longgar pada ruang	
Biru muda	sejuk, memberi kesan luas pada ruang, kesegaran	
Hijau	keseimbangan, ketiadaan gerak, ketenangan, keredaan, menyejukkan, menenteramkan, alami, menyegarkan, harmoni, optimisme, kebebasan	
Kuning	bersorak-sorai, riang-gembira, pencerahan, intelektualitas, menstimulasi otak, optimisme, akal, ketegasan, kaku, berlebihan	
Ungu	ketaatan, kesepian, elok, berhubungan dengan nilai spiritual, keseimbangan diri, damai, tenang	
Coklat	depresi, warna tanah, netral, stabil, bobot, anggun, penuaan	
Abu-abu	ragu-ragu, abu-abu dengan bayangan coklat akan berkesan melindungi, abu-abu biru berkesan lembut dan lebih positif daripada abu-abu putih	
Putih	murni, bersih, monoton, segar, suci, spiritual, dingin	
Hitam	dukacita, kesedihan, misterius, independen, daya tarik, kekuatan, kematian, kegelapan	

Sumber: Data primer

Kombinasi warna adalah perpaduan dua warna atau lebih.

Macam-macam kombinasi warna:

- Kombinasi warna Monokromatis

Kombinasi warna monokromatis adalah kombinasi warna dari warna yang sama (satu warna) dengan perbedaan gelap-terang (*value*). Warna-warna monokromatis dapat menciptakan kesan tenang, anggun, atau elegan.

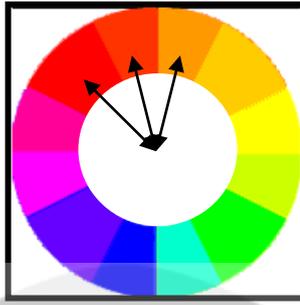


Gambar 2.63. Kombinasi monokromatis

Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

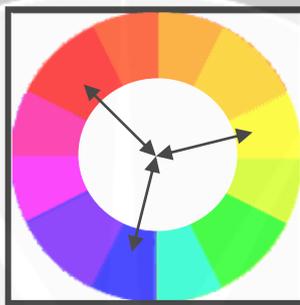
- Kombinasi warna Analogus

Kombinasi warna analogus adalah kombinasi antara warna-warna yang berdampingan/berdekatan dalam lingkaran warna. Misalnya kombinasi warna merah-merah oranye-oranye.



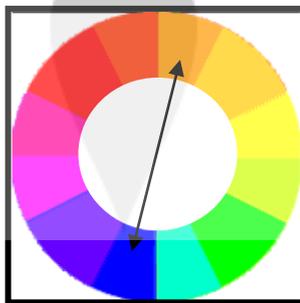
Gambar 2.64. Kombinasi analogous
 Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

- Kombinasi warna Kontras
 Kombinasi warna kontras adalah kombinasi antara warna-warna primer, yaitu warna merah-biru-kuning.



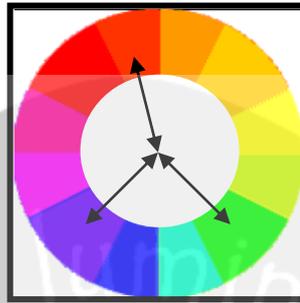
Gambar 2.65. Kombinasi kontras

- Kombinasi warna Komplementer.
 Kombinasi warna komplementer adalah kombinasi antara warna-warna yang saling berhadapan letaknya dalam lingkaran warna. Kombinasi warna komplementer terdiri dari:
 - a. Kontras komplementer, merupakan kombinasi dua warna yang saling berseberangan/berhadapan dalam lingkaran warna. Kombinasi warna kontras komplementer menghasilkan hubungan paling kuat. Misalnya kombinasi warna biru-oranye.



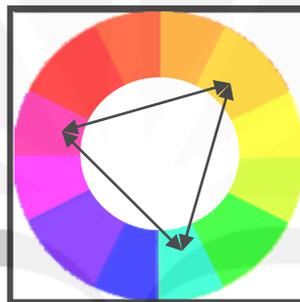
Gambar 2.66. Kombinasi kontras komplementer
 Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

- b. Kontras split komplementer, merupakan kombinasi warna-warna yang saling agak berseberangan. Misalnya kombinasi warna merah oranye-hijau-biru ungu.



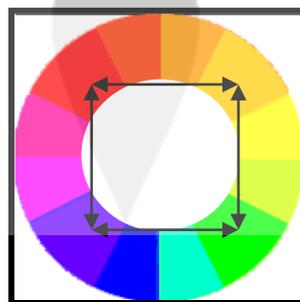
Gambar 2.67. Kombinasi kontras split komplementer
Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

- c. Kontras triad komplementer, merupakan kombinasi tiga warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60° pada lingkaran warna. Misalnya kombinasi warna merah ungu-kuning oranye-biru hijau.



Gambar 2.68. Kombinasi kontras triad komplementer
Sumber: telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/publik/color.pdf

- d. Kontras tetrad komplementer, merupakan kombinasi empat warna yang membentuk segi empat dengan sudut 90° pada lingkaran warna. Misalnya kombinasi warna merah-kuning oranye-hijau-biru ungu.



Gambar 2.69. Kombinasi kontras tetrad komplementer

- Kombinasi *Soft Color*



Gambar 2.70. Kombinasi *soft color*

Sumber: <http://blue-phoenixart.blogspot.com/2008/01/kombinasi-warna-soft-color.html>

- Tekstur

Tekstur adalah unsur seni rupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba. Tekstur yang dapat dilihat atau diraba pada permukaan bidang dibedakan antara tekstur alamiah dan tekstur buatan. Tekstur alamiah ialah watak bidang yang tercipta oleh alam, seperti urat kayu atau batu. Tekstur buatan atau tiruan ialah watak bidang yang sengaja dibuat (disebut juga tekstur simulasi), dengan cara teknik gambar tertentu. Tekstur berfungsi untuk memberikan watak tertentu pada bidang permukaan yang dapat menimbulkan nilai estetik. Misalnya tekstur dari urat-urat kayu ditonjolkan pada permukaan bidang patung sesuai dengan bentuk patung.⁷

Berdasarkan fisiknya, tekstur digolongkan menjadi tekstur kasar dan tekstur halus.

- Tekstur kasar memberikan kesan aktif, maskulin, berani, tegas, bergejolak, solid, kompak, dan alami
- Tekstur halus memberikan kesan feminim, lembut, tenang, ceria, pasif, sederhana, luwes, dan ringan



Tekstur Kasar

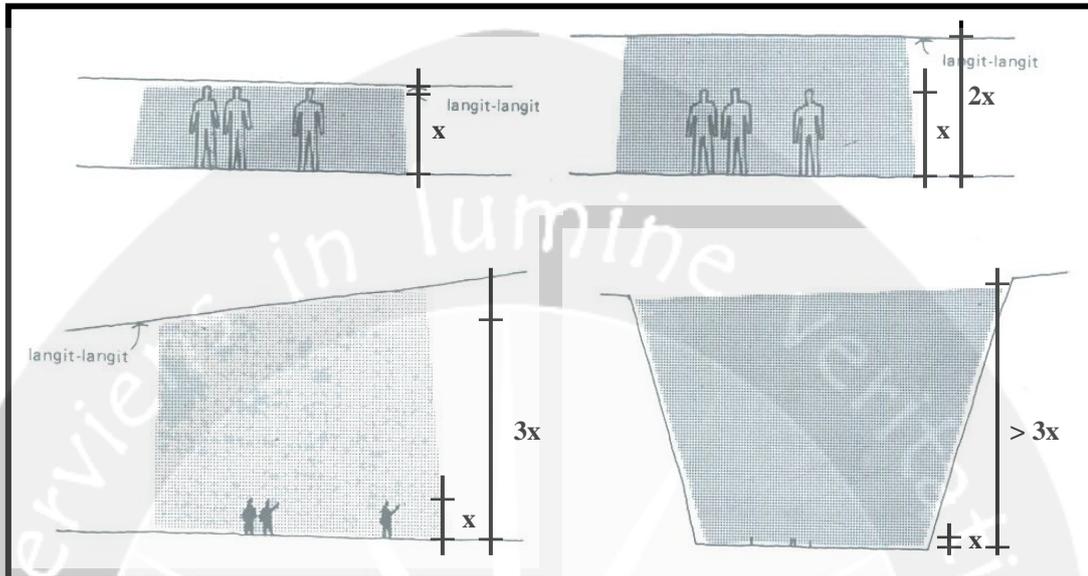
Tekstur Halus

Gambar 2.71. Jenis Tekstur

⁷ <http://members.fortunecity.com/senirupa/senirupa/id3.html> diakses tanggal 16 Maret 2009

- Ukuran/skala/proporsi

Berdasarkan teori yang disampaikan oleh E.T. White dalam buku *Ordering System*, skala dikelompokkan dalam empat jenis, yaitu skala intim, normal, monumental, dan mengejutkan.



Gambar 2.72. Jenis-jenis skala
Sumber: Tata Atur, p.86,87

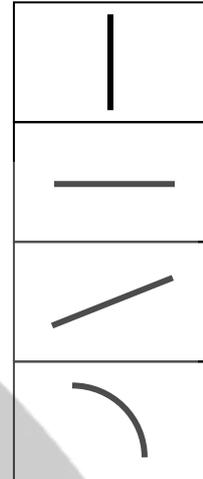
- Skala intim/akrab
→ untuk menciptakan suasana yang nyaman dan akrab
- Skala normal/wajar/mausiawi
→ diukur berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani melalui penyesuaian ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya
- Skala monumental/megah/heroik
→ kesan megah dan agung diperoleh dari ukuran ruang yang berlebihan bagi kegiatan di dalamnya
- Skala kejutan
→ skala kejutan biasanya terdapat pada alam, bukan buatan manusia; pada skala ini, manusia di dalamnya sulit merasakan pertalian dengan ruang

2.3.2. Teori Wujud Berkarakter Dinamis

Karakter suatu wujud desain dapat tercipta dari beberapa elemen desain, di antaranya yaitu garis dan bentuk. Setiap wujud garis dan bentuk memberikan karakter yang berbeda.

Garis adalah susunan beribu-ribu titik yang berhimpitan sehingga membentuk suatu coretan.⁸

1. Garis vertikal → memberikan kesan kestabilan, keagungan, kemegahan, bergeming
2. Garis horisontal → memberikan kesan pasif, istirahat, tenang, dan pasif
3. Garis diagonal → suasana tidak seimbang, labil, dinamika, kelincahan, kegesitan, dsb
4. Garis lengkung → dikenal sebagai *line of beauty*, memberikan kesan indah, dinamis, lincah, efek samar-samar, keluyuran tanpa tujuan



Bentuk-bentuk yang tidak beraturan memiliki karakter yang dinamis, fleksibel, informal, asimetris, dan memberikan kesan visual yang berbeda-beda pada setiap sisinya. Variasi tersebut dapat meningkatkan daya tarik suatu bentuk.

Karakter dinamis juga dapat diwujudkan melalui bahan/material yang digunakan. Material kaca dan plastik dapat memberikan kesan dinamis.

2.3.3. Teori Kategorisasi dan Batasan tentang Elemen Pembatas, Pengisi, dan Pelengkap

Elemen-elemen pada suatu sistem bangunan terdiri dari:

1. Elemen Pembatas (Struktur Utama dan Struktur Pengisi Bangunan)

Elemen pembatas berfungsi sebagai pemisah atau pembentuk suatu ruang. Elemen pembatas dapat berupa struktur utama maupun struktur pengisi bangunan.

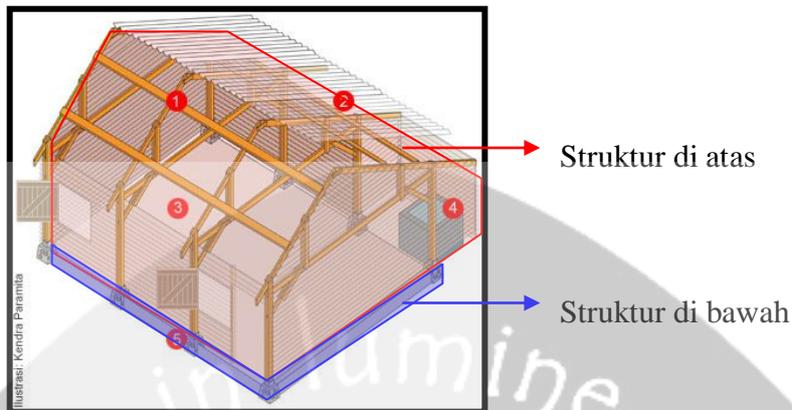
Struktur utama bangunan merupakan suatu media penyaluran gaya pada bangunan yang harus memberikan kestabilan, kekuatan, dan kekakuan pada bangunan tersebut. Dalam kaitannya dengan segi arsitektur, pengertian tersebut dapat ditinjau terhadap aspek kegunaan, estetika, dan ekonomi.

Secara garis besar, struktur utama bangunan dapat dibagi atas:

- struktur di bawah tanah
- struktur di atas tanah

⁸ F. D. K. Ching, 1996, FORM, SPACE, and ORDER, United States of America, p.9

Struktur di atas tanah dapat berupa struktur atap bangunan dan struktur tubuh bangunan, seperti kolom dan balok.



Gambar 2.73. Struktur utama bangunan

Sumber: www.tempo.co.id/hg/img/gempa/rumahinstan/rumah.jpg

Struktur pengisi bangunan merupakan bagian dari bangunan yang bercirikan:

- ada atau tidaknya struktur pengisi tidak berpengaruh terhadap sistem penyaluran gaya dari struktur utamanya, sehingga struktur utama tetap berdiri
- sebagai pemisah ruang dan pembentuk ruang yang tidak berfungsi sebagai pelengkap atau peralatan
- direncanakan sebagai pemisah ruang yang tetap/permanen

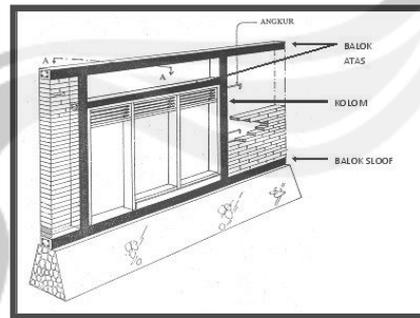
Struktur pengisi bangunan dapat berupa penutup atap, usuk dan reng, dinding, pintu-jendela, lantai, plafond, dan tangga.



Gambar 2.74. Usuk, reng, genteng

Sumber:

<http://www.riyantoyosapat.com/wp-content/roof-construction.jpg>



Gambar 2.75. Dinding dan jendela

Sumber:

<http://architecturoby.blogspot.com/2009/02/rangka-dinding-bangunan.html>

2. Elemen Pengisi

Elemen pengisi ruang merupakan elemen-elemen yang menempati ruang atau berada dalam ruang. Elemen pengisi ruang dapat berupa peralatan dan perabot. Peralatan merupakan peranti yang mewadahi kegiatan manusia, biasanya

digunakan terus menerus dan/atau berdasarkan pola tertentu/teratur. Perabot merupakan peranti yang mewadahi kegiatan manusia dan sifatnya pilihan (*optional*). Penggunaan perabot pada umumnya tidak teratur dan berpola acak.



Gambar 2.76. Perabot

Sumber: <http://www.ideaonline.co.id/iDEA/Tips/Dekorasi-ruang/Dapur/Menata-Perabot-Dapur;>
<http://indonesian.cri.cn/mmsource/images/2006/05/17/13.jpg>



Gambar 2.77. Peralatan

Sumber: <http://senenindah.com/images/Ceramic.jpg>

3. Elemen Pelengkap

Elemen pelengkap ruang merupakan peranti yang mengatur mutu penginderaan manusia. Elemen pelengkap yang berpengaruh pada ekspresi bangunan dapat berupa sistem pencahayaan, seperti lampu pijar pada dinding dan dudukan lampu pijar pada plafond.



Gambar 2.78. Lampu pijar pada dinding dan plafond

Sumber: www.3.bp.blogspot.com;
<http://blog1ku.files.wordpress.com/2009/05/lampu-tl.jpg>

2.3.4. Gagasan Desain Dekonstruktivisme

2.3.4.1. Sejarah Arsitektur Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi muncul sekitar tahun 1988 dalam sebuah diskusi “*International Symposium on Deconstruction*” yang diselenggarakan pada tanggal 8 April 1988 oleh *Academy Forum* di *Tate Gallery*, London. Dalam diskusi ini, dikukuhkan bahwa Dekonstruksi bukanlah gerakan yang tunggal atau koheren, meski banyak diwarnai oleh kemiripan-kemiripan formal di antara karya arsitek yang satu dengan yang lainnya. Dekonstruksi tidak memiliki ideologi ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar keamanan dan kebakuan. Gejala “Dekon” dalam arsitektur telah menjadi tema perdebatan yang hangat dengan karya-karyanya yang mendobrak aturan-aturan yang berlaku.

Setelah diskusi tersebut, diselenggarakan pameran di *Museum of Art*, New York dengan tema “*Deconstructivist Architecture*”, pada tanggal 23 Juni 1988 hingga 30 Agustus 1988, diorganisir oleh Philip Johnson dan terdapat tujuh arsitek yang menampilkan karya-karyanya, yaitu Peter Esienman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Frank Gerhy, Zaha Hadid, Rem Koolhaas, dan Coop Himmelblau. Melalui pameran tersebut, Philip Johnson dan Mark Wigley mencetuskan “dekonstruktivisme” yang pada mulanya berkembang di kalangan arsitek Perancis dan Inggris, menjadi aliran dengan konotasi yang lebih pragmatis dan formal serta berkembang di Amerika.⁹

2.3.4.2. Dekonstruksi sebagai Sub-Langgam dari Langgam Post Modern

Post Modern dapat dipahami sebagai filsafat, pola berpikir, pokok berpikir, dasar berpikir, ide, gagasan, ataupun teori. Post Modern dapat diartikan “sehabis modern” (modern sudah usai); “setelah modern” (modern masih berlanjut tapi tidak lagi populer dan dominan); atau dapat juga diartikan sebagai “kelanjutan modern” (modern masih berlangsung terus, tetapi dengan melakukan penyesuaian/adaptasi terhadap perkembangan dan pembaruan yang terjadi di masa kini).

⁹ <http://celinereyssa.vox.com/library/post/architecture-deconstructivism.html> diakses tanggal 23 Februari 2009

Dekonstruksi dapat dikatakan sebagai salah satu sub-langgam dari langgam Post Modern. Selain sub-langgam Dekonstruksi, juga terdapat sub-langgam Purna Modern dan Neo Modern dalam langgam Post Modern.¹⁰

1. PURNA MODERN

- a. Purna Modern merupakan versi Indonesia dari Post Modern menurut Charles Jencks
- b. ditandai dengan munculnya ornamen, dekorasi dan elemen-elemen kuno (dari Pra Modern), tetapi terdapat transformasi
- c. menyertakan warna dan tekstur menjadi elemen arsitektur yang penting yang ikut diproses dengan bentuk dan ruang
- d. tokoh arsitektur Purna Modern antara lain: Robert Venturi, Michael Graves, Terry Farrell

2. NEO MODERN

- a. dahulu diberi nama Late Modern oleh Charles Jencks, sehingga pengertiannya tetap tidak berubah
- b. tidak menampilkan ornamen dan dekorasi lama tetapi menonjolkan Tektonika (The Art of Construction); arsitekturnya dimunculkan dengan memamerkan kecanggihan yang mutakhir terutama teknologi.
- c. sepiintas tidak terlihat jauh berbeda dengan Arsitektur Modern yakni menonjolkan tampilan geometri
- d. menampilkan bentuk-bentuk tri matra sebagai hasil dari teknik proyeksi dwi matra (seperti gambat tampak sebagai proyeksi dari denah); menghadirkan bentuk tri matra yang murni (bukan sebagai proyeksi dari bentuk dwimatra)
- e. tokoh arsitektur Neo Modern antara lain: Richard Meier, Renzo Piano, Norman Foster
- f. tampilan arsitektur Neo Modern didominasi oleh bentuk geometri
- g. tidak menonjolkan warna dan tekstur, hanya ditampilkan sebagai aksen namun terdapat warna favorit yakni warna perak

3. DEKONSTRUKSI

- a. bentuk geometri tiga dimensi dominan dalam tampilan arsitektur Dekonstruksi, sehingga muncul kesan miring dan semrawut

¹⁰ <http://1301313y.wordpress.com/2009/02/01/pengertian-arsitektur-modernpostmoderndekonstruksi/> diakses tanggal 23 Februari 2009

- b. tokoh arsitektur Dekonstruksi antara lain: Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Zaha Hadid, Frank O’Gehry
- c. menggunakan warna sebagai aksen dalam komposisi; tidak terdapat banyak tekstur

Arsitektur Post Modern tidak menggunakan prinsip “*Form Follows Function*”. Arsitektur Post Modern mendefinisikan arsitektur sebagai sebuah bahasa, sehingga arsitektur tidak mewedahi tetapi mengkomunikasikan. Arsitektur Dekonstruksi tidak mengikatkan diri ke dalam salah satu dimensi waktu (*Timelessness*). Hal-hal yang dikomunikasikan dalam arsitektur Dekonstruksi yaitu:¹¹

- a. unsur-unsur yang paling mendasar, esensial, substansial yang dimiliki oleh arsitektur
- b. kemampuan maksimal untuk berarsitektur dari elemen-elemen yang esensial maupun substansial

Perancangan arsitektur Post Modern dimulai dari analisis fungsi arsitektur, yaitu:

- a. memberi perlindungan kepada manusia
- b. dipakai manusia untuk berbagai keperluan
- c. menyadarkan manusia akan budaya masa lalunya
- d. memberi kesempatan pada manusia untuk bermimpi dan berkhayal
- e. memberi gambaran dan kenyataan yang sejujur-jujurnya

Dalam hal ini, arsitektur Dekonstruksi lebih mengarah pada kenyataan yang sejujurnya.

Arsitektur Dekonstruksi memiliki bentuk dan ruang dengan kekuatan yang sama, tidak ada yang dominan. Dalam Post Modern, bentuk dan ruang merupakan komponen dasar yang tidak harus memiliki hubungan sebab-akibat. Ciri pokok dari bentuk adalah “ada dan nyata/terlihat/teraba”, sedangkan ruang mempunyai ciri “ada dan tak-terlihat/tak-nyata”.

¹¹ <http://1301313y.wordpress.com/2009/02/01/pengertian-arsitektur-modernpostmoderndekonstruksi/> diakses tanggal 23 Februari 2009

2.3.4.3. Konsep Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi merupakan sebuah konsep Perancis yang diturunkan oleh Jacques Derrida (lahir tahun 1921). Konsep ini tidak mudah disampaikan sebagaimana pemahaman orang tentang konstruksi, destruksi, dan rekonstruksi. Derrida mengajak semua orang termasuk arsitek untuk merenungkan kembali hakekat suatu karya agar berbicara menurut pesona dan kapasitasnya masing-masing. Keseluruhan ini berangkat dari suatu metoda komposisi.

Konsep utama menghasilkan karya bertolak dari konsep Derrida disebut *differance*. Konsep ini memberikan penekanan bahwa suatu rancangan dapat memiliki peluang untuk merdeka dari prinsip dominasi. Konsep *differance* juga memberikan pemahaman bahwa setiap komponen bahkan elemen dari komposisi sebagai suatu potensi yang tidak terpisahkan dari keberadaan, peran, dan fungsinya dalam kesemestaan. Komponen dan elemen tidak hanya berfungsi sebagai suatu alat untuk menunjuk pada suatu gagasan, ingatan, atau nilai tertentu. *Differance* memberikan pemahaman baru untuk melihat elemen rancang bangun sebagai pengait/penghubung manusia, material, konstruksi, rupa/bentuk, dan tempat.

Daya tarik Dekonstruksi bagi dunia rancang bangun terletak di dalam cara melihatnya bahwa ruang dan bentuk adalah tempat kejadian yang selayaknya terbuka.¹²

2.3.4.4. Aliran dalam Dekonstruksi

Prinsip dasar dari Arsitektur Dekonstruksi yang diterapkan dalam desain Jogja Art Center, adalah anti keamanan. Dekonstruksi tidak memiliki ideologi ataupun tujuan formal, kecuali semangat untuk membongkar keamanan dan kebakuan. Dekonstruksi digolongkan menjadi dua, yaitu Dekonstruksi Derridean dan Dekonstruksi Non-Derridean.

- Dekonstruksi Derridean
 - bukan untuk membangun sesuatu yang “nyeleneh”, sia-sia, tanpa bisa dihuni, tetapi untuk membebaskan seni bangunan dari segala keterselesaian yang membelenggu

¹² <http://celinereyssa.vox.com/library/post/architecture-deconstructivism.html> diakses tanggal 23 Februari 2009

- terdapat makna yang tidak serta merta dapat dibaca, melainkan memerlukan suatu proses



Gambar 2.79. Lookout tower in Oulu
Oleh Kari Niskasaari
Sumber: <http://www.geocities.com/>

- Dekonstruksi Non-Derridean

Terdiri dari 5 kelompok:

- Revelatory Modernist

konservatif; prinsip abstraksi; mengutamakan fungsi; kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi dari hasil industri dan prefabrikasi.

Arsitek yang termasuk didalamnya antara lain:

- Gunther Behnisch & partner
- Jean Nouvel
- Helmut Jahn
- Emilio Ambasz
- Steven Hall
- Eric Owen Moss



Gambar 2.80. The ACROS Fukuoka
Oleh Emilio Ambasz & Associates
Sumber: www.metaefficient.com_files/amazing-green-building-the-acros-fukuoka.htm

- Shards and Sharks

komposisi bentuk serpihan batang dan lempeng; berkesan semrawut, menakutkan, dan penuh teka-teki; mencerminkan lingkungan yang chaos, penuh kekerasan, dan berbahaya.

- Frank Gehry
- Gunther Domenig
- Coop Himmelblau
- Kazuo Shinohara
- Zaha Hadid

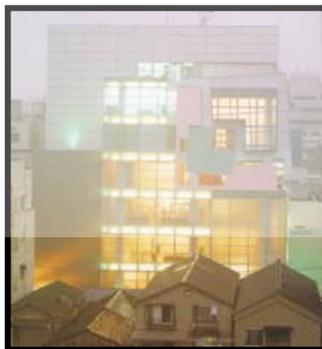


Gambar 2.81. Contemporary Arts Center
Oleh Zaha Hadid

- Textualist

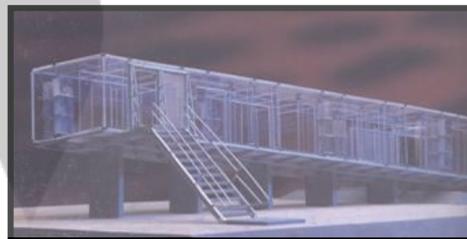
arsitektur sebagai “built language”; mengangkat konflik-konflik internal yang ada.

- Peter Eisenman
- Bernard Tschumi
- Ben Nicholson
- Steven Holl
- Diller dan Scofidio



Gambar 2.82. Zoizumi Sangyo
Oleh Peter Eisenmann

Sumber: <http://www.geocities.com/>



Gambar 2.83. Pavilions for the Exposition
Oleh Bernard Tschumi

Sumber: <http://www.geocities.com/>

- New Mythologist
utopia sebagai mitologi baru dalam arsitektur.
 - Paulo Soleri
 - Lebbeus Woods
 - Hodgetts dan Fung desain Associates
- Technomorpisme
teknologi diakomodasi dan dibuat menjadi artefak yang tidak sekedar perpanjangan tangan manusia, namun bias menjadi perluasan dirinya.
 - Macdonald dan Salter
 - Toyo Ito
 - Morphosis Architects
 - Holt, Hinshaw, PFAU, Jones

