

## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1. Kualitas Desain

#### 2.1.1. Edukatif

Menurut Idris Zahara 1992, edukatif merupakan suatu proses yang memungkinkan seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk tingkah laku yang bernilai positif di dalam lingkungan tempat dia hidup.

Implementasi nilai edukatif pada penataan ruang dalam ( Hein, 1998 dalam Zahir, 2010) sebagai berikut :

##### a. *Didaktik Repositori*

Teori ini membagi materi informasi yang ingin disampaikan menjadi unit-unit kecil yang semuanya dapat dipelajari,

##### b. *Diskoveri*

Prinsip pada teori ini adalah memberikan pengetahuan melalui pengalaman kepada pengunjung untuk dapat bereksperimen, sehingga memerlukan adanya pengarahan dan prosedur yang jelas.

Implementasi suasana edukatif menurut Lubis (2012) :

- a. Warna : Menurut psikologis warna dapat memberikan kesan yang berbeda.
- b. Material : Material dapat memberikan kesan pada pengunjung.
- c. Gaya Bangunan : Gaya bangunan dapat memberikan suatu identitas visual.
- d. Sirkulasi : Sirkulasi yang sudah diatur dapat memunculkan kesan bagi wisatawan.

#### 2.1.2. Rekreatif

Menurut Sukiman (2004), pembelajaran rekreatif adalah menciptakan suatu situasi belajar bernuansa gembira sehingga membuat murid merasa asyik namun mencerdaskan diluar atau didalam kelas. Dalam arsitektur, ruang-ruang yang dibutuhkan berfungsi untuk memberikan penyegaran jiwa dan jasmani seseorang baik sadar maupun tidak sadar. Adanya pengolahan ruang, warna, material dan inovasi yang diterapkan mampu memberikan dampak menyenangkan bagi seseorang.

Implementasi yang bersifat rekreatif menurut Abdul (2012) yaitu :

- a. *Social activity* : Interaksi sosial dan aktivitas yang melibatkan orang lain.
- b. *Physical recreation* : Berkaitan dengan aktivitas fisik dan olahraga.
- c. *Cognitive recreation* : Berkaitan dengan rangsangan pemikiran.
- d. *Creative play* : Kegiatan yang berfokus berekspresi kreatif untuk merangsang imajinasi dan kreativitas.

Implementasi rekreatif dalam bentuk arsitektural menurut Francis D.K. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya, Erlangga, Jakarta 1994) :

- a. Ruang yang terbuka
- b. Adanya permainan elevasi lantai untuk menunjukkan kesan dinamis.
- c. Bidang yang membentuk ruang dibuat transparan untuk menunjukkan fungsi ruang tersebut.
- d. Bentuk pola/ pattern dalam dinding untuk merangsang adanya gerak didalam ruang dan menimbulkan kesan yang menyenangkan.

### **2.1.3. Atraktif**

Atraktif memiliki arti yaitu sesuatu yang menarik. Dalam konteks sebuah bangunan, atraktif mencakup bentuk, fungsi, dan estetika pada bangunan. Sehingga penggunanya dapat menikmati situasi pada bangunan melalui visual dan kegiatan yang menarik.

Menurut Gehl (2011) karakteristik bangunan atraktif dapat diwujudkan melalui :

- a. Permainan detail atau ornament dekoratif pada fasad.
- b. Fasad terbuka,
- c. Memiliki unit bangunan yang terbagi atau tidak pasif.

## **2.2. Tata Ruang Dalam**

Tata ruang dalam berkaitan dengan desain dan pengaturan tata letak ruang dalam terhadap suatu bangunan atau struktur. Hal ini mencakup penataan elemen - elemen pembentuk ruang seperti peletakan dinding pembatas, pencahayaan, alurruang, dan aspek lainnya yang mempengaruhi pengalaman visual dan fungsional dalam ruang.

Menurut Ching (2012) elemen pembentuk ruang dalam :

- a. Lantai : Selain berfungsi sebagai struktural, lantai menjadi elemen penting dari segi bentuk, warna, pola, dan tekstur lantai sehingga dapat dilihat secara visual.
- b. Dinding : berfungsi sebagai pembatas ruang vertikal dan elemen visual yang aktif dapat diberikan permainan pola, *pattern*, atau transparan.
- c. Plafond : Elemen yang bertujuan untuk melindungi secara fisik maupun psikologis yang ada di bawahnya.
- d. Elemen Dekoratif : berupa ornament-ornamen yang akan ditonjolkan sebagai identitas bangunan untuk memberikan visual pada interior.

## **2.3. Tata Massa Bangunan**

Tata massa bangunan mencakup penataan letak bangunan yang diorganisir dan diatur untuk membentuk struktur bangunan. Konsep tata massa bangunan sangat penting karena memiliki tujuan untuk mencapai fungsi, estetika, dan kenyamanan yang diberikan bangunan kepada penggunanya.

## **2.4. Pendekatan Desain**

### **2.4.1. Pengertian Arsitektur *Neo Vernakular***

Menurut Tjok Pradnya Putra, Arsitektur *Neo Vernakular* berasal dari kalimat *Neo* yang berasal dari Bahasa Yunani yang berarti baru. Sedangkan *Vernakular* berasal dari Bahasa Latin yang berarti asli. Maka arsitektur *Neo Vernakular* adalah salah satu konsep arsitektur yang mengambil elemen-elemen arsitektur tradisional yang sudah ada dan diadaptasikan ke dalam desain kontemporer atau modern (Purnomo, 2017).

### **2.4.2. Kriteria Arsitektur *Neo Vernakular***

Menurut Sumalyo, 1997 : 452 ditemukan tiga kriteria arsitektur *Neo Vernakular* :

- a. Penerapan elemen lokal fisik, bentuk yang menerapkan unsur budaya dan lingkungan yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak, denah, detail, struktur, dan ornamen).
- b. Penerapan elemen lokal non fisik, dalam budaya, pola pikir, kepercayaan, dan tata letak).
- c. Penerapan unsur modern, produk bangunan *Neo Vernakular* tidak murni menerapkan prinsip bangunan vernakular, melainkan menampilkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

### **2.4.3. Ciri-Ciri Arsitektur *Neo Vernakular***

Menurut Charles Jenks, ciri Arsitektur *Neo Vernakular* sebagai berikut :

1. Atap bubungan yang memiliki tritisan yang memanjang ke arah permukaan tanah dan menutupi dinding.
2. Penggunaan material batu bata.
3. Warna cerah dan kontras.
4. Menggunakan bentuk tradisional dan ramah lingkungan.

### **2.4.4. Prinsip Perancangan Arsitektur *Neo Vernakular***

Menurut Windra Dwi Saputra, 2019, prinsip Perancangan Arsitektur *Neo Vernakular* sebagai berikut :

1. Hubungan Langsung : Hubungan dengan arsitektur lokal yang disesuaikan dengan nilai atau fungsi struktur yang ada.

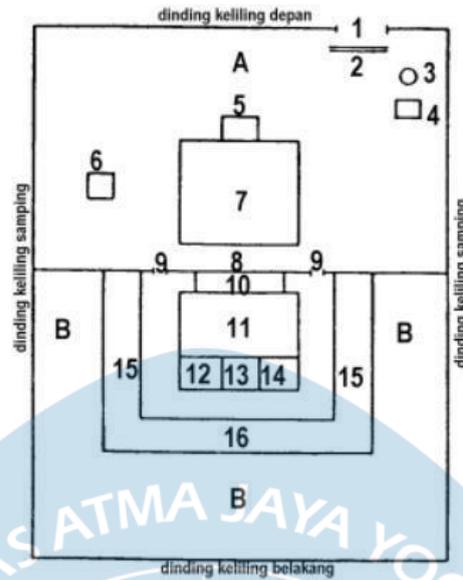
2. Hubungan Abstrak : Menerapkan analisis tradisi budaya dan warisan arsitektural.
3. Hubungan Lansekap : Meliputi kondisi fisik seperti iklim
4. Hubungan Kontemporer : Pemanfaatan teknologi untuk memenuhi kebutuhan saat ini.
5. Hubungan Masa Depan : Rancangan yang memiliki dampak dimasa yang akan datang.

## 2.5. Tinjauan Elemen Vernakular

### 2.5.1. Bangunan Tradisional Yogyakarta Tipe *Ndalem*

Bangunan *Ndalem* merupakan tipe bangunan rumah tinggal bangsawan yang memiliki hubungan dengan Sri Sultan. Tipe *Ndalem* menggunakan elemen arsitektural yang banyak dan menerapkan ragam hias yang mewah serta menjadikan tingkatan terbesar dan terlengkap dalam arsitektur tradisional Jawa

<b>Karakteristik Bangunan Tradisional <i>Ndalem</i></b>
<i>Cepuri</i> : Bangunan dikelilingi dinding setinggi $\pm$ 3 meter.
<i>Regol</i> : Memiliki fungsi sebagai ruang penjagaan dan beratap joglo.
<i>Gledegan</i> : Adanya akses dari jalan masuk ke arah <i>Ndalem</i> ( Jarak tidak ditentukan).
Tata Ruang :



**Denah skematis, kompleks rumah Joglo yang lengkap.**

Legenda: 1.Regol. 2.Rana. 3.Sumur. 4.Langgar. 5.Kuncung. 6.Kandang kuda. 7.Pendapa. 8.Longkonan. 9.Seketheng. 10.Pringgitan. 11.Dalem. 12.Senthong kiwa (kiri). 13.Sentong tengah (kanan). 14.Sentong kanan. 15.Ganchok. 16.Dapur dan lain-lain. A.Halaman luar. B.Halaman dalam.

Sumber : [https://strangerswriting.wordpress.com/2018/09/13/tata-ruang-dan-arsitektur-pada-dalem-notoprajan/#\\_ftn1](https://strangerswriting.wordpress.com/2018/09/13/tata-ruang-dan-arsitektur-pada-dalem-notoprajan/#_ftn1)

1. Terdiri dari halaman depan, *pendhopo*, *pringgitan*, *dalem*, *senthong*, *emper*, dan *gadri*.

Gambar 2.1. Denah Ndalem

2. Ditata secara hirarki yang memiliki fungsi ruang, tata letak, dan hubungan ruang serta pembagian zoning publik ke privat.

3. Memiliki bentuk atap yang terpusat dan tinggi pada susunan ruang *dalem* dan *pendhopo*.

4. Atap *dalem* disangga dengan empat buah saka guru dengan pondasi batu umpak.

5. *Pendhopo* dulunya digunakan sebagai Gudang ekonomi dan pabrik rami.

6. *Pringgitan* merupakan penghubung antara *pendhopo* dan *dalem*.

7. *Dalem* dulunya digunakan sebagai tempat menyimpan barang dan terdapat tiga *senthong* (*kiwa*, *Tengah*, dan *tengen*).

8. *Senthong kiwa* dan *tengen* digunakan sebagai ruang tidur keluarga inti.

9. *Senthong Tengah* digunakan sebagai tempat pemujaan kepada Dewa Sri.

10. *Gadri* digunakan sebagai dapur, ruang makan, dan kamar mandi.

11. *Emper* terletak dibelakang *gadri* ruang terbuka di bawah atap yang terbagi menjadi *emper wetan* dan *kulon*. Penggunaan *emper wetan* ini digunakan sebagai tempat tidur keluarga. Dan *emper kulon* tidak berfungsi. *Emper* atau teras memiliki

lebar empat meter.
Memiliki ciri khas <i>Ndalem</i> dengan perletakan ornamen mewah dan bewarna merah, hijau, dan emas prada.

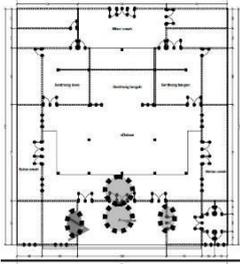
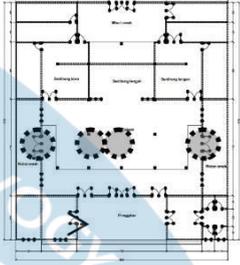
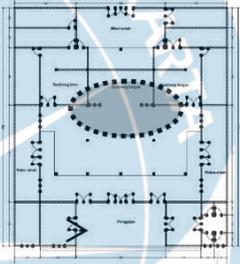
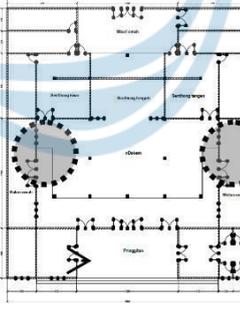
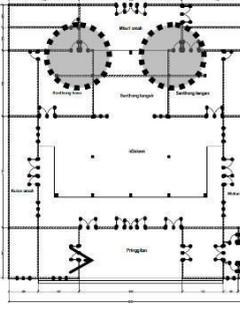
Tabel 2. 1. Karakteristik Bangunan Tradisional *Ndalem*

Sumber : Jurnal Sebuah Pendekatan untuk Membaca Nilai Integrasi Ruang pada Bangunan *Ndalem*  
 Joyokusuman Yogyakarta.

Ornamen	Arti	Foto
<i>Patran</i>	Berbentuk daun berderet dan melambangkan keindahan.	
<i>Wajikan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berbentuk makanan wajik ( Belah ketupat sama sisi ) yang berisikan daun atau bunga dan berwarna kontras.</li> <li>Melambangkan keindahan dan mengurangi kesan tinggi pada tiang bangunan.</li> </ul>	
<i>Padma</i>	Bunga Teratai berwarna merah.	
<i>Kepetan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk <math>\frac{1}{4}</math> lingkaran dan sisi lengkung berombak.</li> <li>Sebagai sumber penerang bagi seisi rumah (Lambang matahari zaman Hindu).</li> </ul>	

Tabel 2.2. Ornamen *Ndalem*

Sumber : Cahyandari, 2007

Fungsi Ruang	Ornamen	Perletakan
<i>Pringgitan</i>	<i>Padma, Wajikan, dan kepetan</i>	
<i>Ndalem.</i>	<i>Wajikan</i>	
<i>Senthong Kiwa, Senthong Tengah, dan Senthong Tengen.</i>	<i>Patran</i>	
<i>Emper Kiwo, Emper Tengen.</i>	<i>Kepetan</i>	
<i>Gadri.</i>	<i>Kepetan</i>	

Tabel 2. 3. Ornamen Ndalem  
 Sumber : Cahyandari, 2007