

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL**

#### **3.1. Tinjauan Umum**

##### **3.1.1. Pengertian Apresiasi**

Secara leksikografis, kata apresiasi berasal dari bahasa Inggris *apreciation*, yang berasal dari kata kerja *'to Appreciate'*, yang menurut kamus *Oxford* berarti *'to judge value of; understand or enjoy fully in the right way'*, dan menurut kamus *webstern* adalah *'to estimate the quality of to estimate rightly to be sensitively aware of'*.

Dalam kaitannya dengan kesenian, apresiasi berarti kegiatan mengartikan dan menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni serta menjadi sensitif terhadap gejala estetis dan artistik sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut secara semestinya.

##### **3.1.1.1. Kegiatan Apresiasi**

Kegiatan apresiasi seni atau mengapresiasi karya seni dapat diartikan sebagai upaya untuk memahami berbagai hasil seni dengan segala permasalahannya serta terjadi lebih peka akan nilai-nilai estetika yang terkandung di dalamnya. Hal ini ditegaskan oleh Soedarso (1990:77) bahwa apresiasi adalah: "Mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya."

##### **3.1.1.2. Langkah-langkah Apresiasi**

Dalam menganalisis dan menanggapi karya seni rupa secara garis besar ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu dengan menggunakan ukuran subyektif dan objektif,

Penilaian Subyektif artinya menilai bagus tidaknya berdasarkan pertimbangan sendiri, misalnya karya ini sangat bagus atau indah karena kita memandang benda seni itu amat menyenangkan. Penilaian dengan ukuran Objektif artinya, menilai bagus tidaknya karya seni atas dasar ukuran kenyataan dan objek (karya seni rupa) itu sendiri. Bila karyanya memiliki ukuran secara objektif bagus, maka kita katakan bagus, demikian juga sebaliknya.

### **3.1.1.3. Pendekatan Dan Metode Apresiasi**

Apresiasi seni dapat dilakukan dengan berbagai metode atau pendekatan sebagai berikut :

#### **1. Pendekatan Aplikatif**

Apresiasi melalui pendekatan aplikatif ditumbuhkan dengan melakukan kegiatan berkarya seni secara langsung di studio, di kampus, di rumah atau di mana saja. Melalui praktek berkarya, apresiasi tumbuh dengan serta merta akibat dari pertimbangan dan penghayatan terhadap proses berkarya dalam hal keunikan teknik, bahan, dsb. Melalui berkarya seni, kita dapat merasakan berbagai pertimbangan teknik yang digunakan oleh seniman dalam proses berkarya. Tidak jarang keunikan teknik atau bahan tertentu menumbuhkan gagasan yang unik bagi seorang perupa. Semakin banyak pengetahuan kita tentang teknik, alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa, akan semakin bertambah pula wawasan kita dalam mengapresiasi karya seni rupa.

Pendekatan aplikatif dapat juga dilakukan dengan melihat proses berkarya seorang perupa secara langsung. Kita dapat mengunjungi sanggar, studio atau sentra-sentra kerajinan yang ada untuk melihat secara langsung

bagaimana para perupa dan pengrajin bekerja mewujudkan karya seni rupanya.

## **2. Pendekatan Kesejarahan**

Apresiasi dengan pendekatan ini ditumbuhkan melalui pengenalan sejarah perkembangan seni. Apresiasi dengan pendekatan kesejarahan tidak cukup dengan mengunjungi museum atau melihat berbagai karya peninggalan perupa-terdahulu. Apresiasi dengan pendekatan ini membutuhkan kemauan untuk mengetahui lebih jauh tentang karya-karya seni yang kita lihat. Berbagai model pertanyaan dapat kita buat untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya tentang karya-karya tersebut.

## **3. Pendekatan Problematik**

Apresiasi ditumbuhkan dengan menyoroti masalah serta liku-liku seni sebagai sarana untuk dapat menikmati secara semestinya. Apresiasi melalui pendekatan ini dimulai dengan mengenali unsur-unsur fisik dan non fisik (unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa) yang terdapat dalam sebuah karya seni. Langkah selanjutnya adalah mengetahui ukuran karya, mengenali teknik dan bahan-bahan yang digunakan, tema yang diangkat dan objek yang dipilih.

### **3.1.1.4. Proses Apresiasi Seni**

Terdapat berbagai pandangan oleh beberapa pakar pendidikan seni mengenai proses apresiasi. Feldman (1967) dan Smith (1967) berpendapat bahwa aktivitas apresiasi seni berasaskan kepada proses persepsi dan intelektual melalui empat tahap:

### **1. Menggambarkan**

Mengamati hasil seni dan menggambarkan sifat-sifat tampak seperti warna, garisan, bentuk, rupa, jalinan dan elemen-elemen gubahan yaitu prinsip dan struktur

### **2. Menganalisa**

- Menganalisa perhubungan sifat-sifat tampak seperti unsure-unsur seni, prinsip dan struktur
- Menganalisa kualiti ekspresif seperti mood dan suasana
- Menghuraikan stail sesuatu karya

### **3. Tafsiran**

- Mencari makna-makna yang terdapat pada sifat-sifat tampak seperti subjek, symbol, unsure-unsur seni, prinsip, struktur, corak dan bahan
- Mencari metafora-metafora (ibarat/kiasan) dan analogi-analogi (persamaan) untuk menjelaskan makna tersebut.

### **4. Penilaian**

- Membuat penilaian berdasarkan kepada criteria yang bersesuaian seperti keaslian, gubahan, teknik dan fungsi
- Menilai hasil seni berdasarkan kepada pengertiannya dari segi individu, social, keagamaan dan kepercayaan, sejarah serta keseniannya.

#### **3.1.2. Pengertian Seni Rupa**

Hakekat seni rupa adalah karya seni Visual, artinya karya tersebut hadir berupa bentuk konkrit yang dapat dilihat, diraba, dihayati dan dinilai.

### **3.1.2.1. Fungsi Seni Rupa**

#### **1. Seni Rupa Sebagai Media Komunikasi :**

Lewat karya seni rupa seniman sekaligus dapat menyampaikan informasi tentang buah pikiran , perasaan , ide-ide serta harapan-harapannya kepada halayak ramai, sebaliknya merupakan sarana penyampaian kepada publik.

Contoh : melalui aktivitas pameran-pameran

#### **2. Seni Rupa Sebagai Media Rekreasi :**

Karena seni termasuk seni rupa dapat memberikan suatu kesenangan dan kepuasan spiritual baik bagi seniman maupun bagi masyarakat yang menikmati karya itu . Seniman juga sekaligus menikmati kesenangan tertentu dalam proses penciptaan karya tersebut, artinya seniman memperoleh kesenangan batin ketika berkarya.

### **3.1.2.2. Penggolongan Seni Rupa Indonesia Ditinjau Dari Segi Dimensi Bentuknya :**

a) **Seni Rupa Dua Dimensi**, yaitu karya-karya seni rupa yang perujudannya bentuk diterapkan di atas permukaan bidang datar, formatnya berisi panjang dan lebar.

Contoh: seni lukis, seni ilustrasi, seni grafis, seni batik, fotografi dll.

b) **Seni Rupa Tiga Dimensi** yaitu karya-karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, sehingga mempunyai volume dan membutuhkan ruang.

Contoh: seni patung, seni arsitektur, disain tri matra seperti maket tugu, Monumen, seni keramik, seni furniture.

### 3.1.2.3. Penggolongan Seni Rupa Indonesia Berdasarkan Sifat Dan Ciri-Ciri Bentuknya :

- a) **Seni Rupa Primitif**, yakni karya-karya seni rupa yang memiliki sifat-sifat dan ciri-ciri kebentukan naïf, sederhana, karya ini memiliki kekuatan magis. Ungkapan dalam bentuk karya diwujudkan dengan symbol-simbol. Lukisan ini berupa, garis-garis, lengkungan, lingkaran dan pilin.
- b) **Seni Rupa Klasik** , yakni karya-karya seni rupa yang memiliki sifat dan ciri-ciri di bawah pengaruh kesenian Hinduistis dan Budhistis.  
Contoh: Candi, Stupa, Rumah Pemujaan, Wihara dan lain-lain.
- c) **Seni Rupa Modern**, sebutan seni rupa modern dipakai untuk karya-karya seni rupa yang memiliki sifat dan ciri-ciri kreatif dalam perujudannya mementingkan unsur-unsur kesegaran , kepribadian dan sadar untuk bebas dari ikatan tradisi ikatan social, serta patron atau diktator seni.  
Tokohnya: Raden Saleh.
- d) **Seni Rupa Kontemporer**, yaitu karya-karya seni rupa kontemporer mengutamakan otonomi seni dan studi-studi eksperimental.

### 3.1.3. Tinjauan Seni Rupa Modern

Pengertian “modern” dalam terminologi seni rupa tidak bisa dilepaskan dari prinsip modernisme atau paham yang mendasari perkembangan seni rupa modern dunia sampai pertengahan abad ke-20. Seni rupa modern dunia memiliki nilai-nilai yang bersifat universal. Dari penafsiran seorang pelukis Jerman yang pindah ke Amerika Serikat sesudah Perang Dunia ke II, Hans Hofmann menyatakan hanya seniman

dan gerakan di Eropa dan Amerika yang mampu melahirkan seni rupa modern, konsepsi poros Paris-New-York sebagai pusat perkembangan seni rupa modern.

Seni modern lahir dari dorongan untuk menjaga standar nilai estetika yang kini sedang terancam oleh metode permasalahan seni. Modernisme meyakini gagasan progres karena selalu mementingkan norma kebaruan, keaslian dan kreativitas. Prinsip tersebut melahirkan apa yang kita sebut dengan “Tradition of the new” atau tradisi “Avant-garde”, pola lahirnya gaya seni baru pada awalnya ditolak, namun akhirnya diterima masyarakat sebagai inovasi terbaru.

Seni modern dengan melahirkan Conceptual Art/ Seni Konseptual merupakan gerakan dalam menempatkan ide, gagasan atau konsep sebagai masalah yang utama dalam seni. Sedangkan bentuk, material dan objek seninya hanyalah merupakan akibat/efek samping dari konsep seniman.

### **3.1.3.1. Ciri-Ciri Dan Unsur Modernisme (Desain Dan Seni Rupa)<sup>1</sup>**

#### **1. Ciri-Ciri Seni Modern (Desain Dan Seni Rupa)**

- Konsep penciptaannya tetap berbasis pada sebuah filosofi, tetapi jangkauan penjabaran visualisasinya tidak terbatas.
- Tidak terikat pada pakem-pakem tertentu.
- Minimalis
- Rasionalitas/*Rationality*
- Dominan bentuk-bentuk geometris
- Tidak ada unsur ornamen
- Universal
- Fungsionalitas diprioritaskan
- Orisinalitas/kemurnian/*purity*
- Penguatan dalam konsep

---

<sup>1</sup> [http://ayups87.wordpress.com/2013/03/06/seni\\_rupa\\_modern/](http://ayups87.wordpress.com/2013/03/06/seni_rupa_modern/)

- Kreativitas
- Memutus hubungan dengan sejarah

## 2. Unsur-unsur Modernisme

- Eksperimen
- Pembaruan (*Inovation*)
- Kebaruan (*Novelty*)
- Orisinalitas

### 3.1.3.2. Fungsi Dan Tujuan Seni Modern <sup>2</sup>

1. Memberi warna baru terhadap kebutuhan manusia baik secara fisik maupun psikis
  - **Fisik :**  
Munculnya bentuk-bentuk desain arsitektur yang baru dan desain-desain lainnya seperti alat-alat transportasi, fashion dll
  - **Psikis :**  
Mengurangi kejenuhan penikmat karya seni, karena muncul berbagai aliran baru seperti pada seni lukis dan cabang seni lainnya.
2. Meningkatkan popularitas para seniman, karena seni modern selalu menyertakan nama senimannya pada setiap karya yang diciptakan.
3. Memberikan kemudahan masyarakat, karena banyak penemuan-penemuan baru dari hasil eksperimen para seniman modern.

### 3.1.4. Tinjauan Seni Rupa Kontemporer

Antara modern dan kontemporer secara umum tidak dapat dipilah berdasarkan waktu, hal ini mengakibatkan tidak jelasnya pemisah antara

<sup>2</sup> [http://ayups87.wordpress.com/2013/03/06/seni\\_rupa\\_modern/](http://ayups87.wordpress.com/2013/03/06/seni_rupa_modern/)

kedua istilah tersebut. Istilah modern dan kontemporer dalam konteks seni rupa dijelaskan oleh Kramer dalam Dharsono sebagai berikut:

Pengertian “kontemporer” dibandingkan dengan istilah modern hanya sekedar sebagai sekat munculnya perkembangan seni rupa sekitar tahun 70-an dengan menempatkan seniman-seniman Amerika seperti David Smith dan Jackson Pollock sebagai tanda peralihan (Dharsono, 2004: 223).

Dalam istilah seni pengertian ini ditafsirkan lebih lanjut oleh Douglas Davis, kontemporer sebagai kembalinya upaya mencari dan mengangkat nilai-nilai budaya dan kemasyarakatan atau dalam istilah seni kembali ke konteks.

Seperti telah kita ketahui, seni kontemporer dalam bahasa Indonesia padanannya adalah “seni masa kini” atau juga “seni mutakhir”. Dalam khazanah seni modern yang telah berusia ratusan tahun, kehadiran seni kontemporer cukup rumit dan menimbulkan kontroversi yang berkepanjangan.

Seni kontemporer bukanlah konsep tetap. Seni kontemporer adalah dimensi waktu yang terus bergulir mengikuti perkembangan masyarakat dengan zamannya. Kiranya hanya satu indikasi yang bisa dijadikan titik terang istilah seni kontemporer, yakni lahir dan berkembang dalam khazanah dan ruang lingkup seni modern.

Menurut Setiawan Sabana (pendidik, perupa, dekan FSRD ITB). Beliau mengungkapkan, sesuai dengan hasil penelitiannya mengenai “Seni Rupa Kontemporer Asia Tenggara” yang dilakukannya selama 4 tahun, bahwa yang membedakan antara seni rupa modern dan kontemporer sebagai berikut:

### **1. Seni Rupa Modern**

- memutuskan rantai dengan tradisi masa lalu, pada masa ini tradisi tidak menjadi perhatian yang signifikan dan itu dianggap sebagai sesuatu yang tidak perlu diotak-atik lagi tapi cukup dalam museum saja,

- adanya high art dan low art ( kesenian dianggap adiluhung),
- tema-tema sosial cenderung ditolak, dan
- kurang memperhatikan budaya lokal.

## **2. Seni Rupa Kontemporer**

- tradisi dicoba untuk diangkat kembali misalnya tema lebih bebas dan media lebih bebas,
- tema-tema sosial dan politik menjadi hal yang lumrah dalam tema berkarya seni,
- baurnya karya seni adiluhung/high art dan low art,
- masa seni rupa modern kesenian itu abadi maka masa kontemporer kesenian dianggap kesementaraan,
- dulu ada istilah menara gading sekarang kesenian merakyat, jadi tidak lagi menjadi sesuatu yang perlu/harus bertahan, dan
- budaya lokal mulai bahkan menjadi perhatian.

Selanjutnya beliau menyimpulkan bahwa fenomena seni rupa kontemporer Indonesia merupakan suatu refleksi, pencerminan evaluasi kembali, sikap evaluatif dan pencarian akan potensi-potensi kultural yang baru di negeri ini dan merupakan bentuk kesadaran baru dalam era global.

### **3.1.5. Jenis-Jenis Karya Seni Yang Dapat Dipamerkan Pada Gedung Apresiasi Seni Rupa**

Berbagai karya seni rupa memiliki banyak macam ragamnya, keragaman tersebut dapat terlihat dari bentuk, warna, bahan baku, alat pembuat, fungsi dan pemanfaatannya. Beberapa jenis karya seni rupa yang dapat atau pada umumnya biasa di pameran di pameran-pameran adalah sebagai berikut <sup>3</sup>;

#### **1. Seni Lukis**

Seni lukis merupakan kegiatan pengolahan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bidang, warna dan tekstur pada bidang dua dimensi. Contoh seni lukis modern/kontemporer ;

<sup>3</sup> <http://asepsud.wordpress.com/2010/10/16/bentuk-dan-jenis-karya-seni-rupa/>



**Gambar 3.1. “Adik Kakak” karya Basuki Abdullah**

(Sumber : [http://sumberilmu.info/wp-content/uploads/2011/12/Basuki\\_Kakak-adik-281x300.jpg](http://sumberilmu.info/wp-content/uploads/2011/12/Basuki_Kakak-adik-281x300.jpg))

### Ukuran Kanvas

Secara umum ukuran untuk lukisan adalah mengikuti rumus  $\frac{3}{4}$  , dimana lebar kanvas adalah  $\frac{3}{4}$  dari tinggi kanvas. Berikut beberapa contoh ukuran lukisan yang umum atau populer dimasyarakat<sup>4</sup>;

- **4 x 6 inci** - (sangat populer - untuk foto pribadi, tetapi tidak benar-benar umum dalam seni)
- **5 x 7 inci** - (populer - untuk foto pribadi, tetapi tidak benar-benar umum dalam seni)
- **8 x 10 inci** - (populer - untuk pribadi , seni cetak dan fotografi cetak, tetapi tidak benar-benar umum dalam seni)
- **11 x 14 inci** - (sangat populer - ukuran ini banyak digunakan untuk cetak, poster, fotografi, gambar dll . dan tidak umum digunakan untuk lukisan minyak atau akrilik)
- **16 x 20 inci** - (sangat populer - hampir sama dengan 11x14 , dan ketersediaan frame benar-benar baik , namun ukuran ini kurang digunakan untuk menggambar)

<sup>4</sup> <http://blog.artprintsetc.com/2010/03/what-are-standard-canvas-sizes.html>

- **18 x 24 inci** - (digunakan - ini adalah ukuran terkecil yang memiliki proporsi yang tepat bagi seorang seniman untuk mulai melukis , dan itulah sebabnya sekarang banyak digunakan)

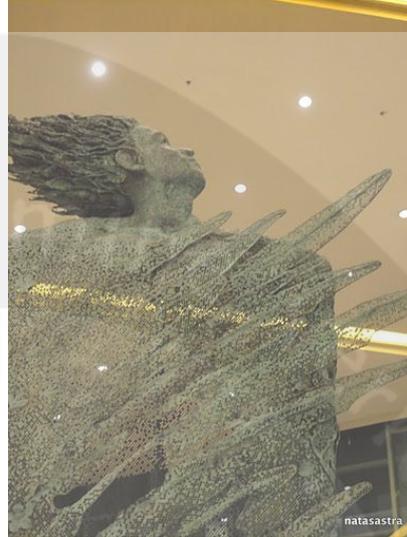
Perlu diingat bahwa lukisan kecil tidak akan terlihat baik di sebuah ruangan besar , dan bingkai rakasa hanya membuatnya menjadi terlihat besar. Berikut ukuran lukisan besar yang umum digunakan di masyarakat;

- **20 x 24 inci** - (digunakan - . Tidak sangat umum namun stok kanvas dan frame banyak yang menyediakan, kadang-kadang masih digunakan untuk poster , cetak)
- **22 x 34 inci** - (digunakan - Tidak sangat umum namun stok kanvas dan frame banyak yang menyediakan, kadang-kadang masih digunakan untuk poster , cetak)
- **24 x 26 inci** - (digunakan - tidak sangat umum namun stok kanvas dan frame banyak yang menyediakan, kadang-kadang masih digunakan untuk poster , cetakan)
- **30 x 40 inci** - (sangat populer - ini adalah lukisan yang cukup besar sehingga masuk akal untuk menggunakan minyak dan menciptakan karya seni 'profesional')
- **36 x 48 inci** - (sangat populer - ukuran ini banyak digunakan untuk lukisan , mungkin lebih daripada 30 dengan 40 inci , namun frame lebih sulit untuk ditemukan)

## 2. Seni Patung

Karya seni patung diwujudkan melalui pengolahan unsur-unsur seni rupa pada bidang tiga dimensi. Bahan dan teknik perwujudan pada karya seni patung beraneka ragam. Bahan yang digunakan dapat berupa bahan alami seperti kayu dan batu, bahan logam seperti besi dan perunggu atau bahan sintetis seperti plastik resin dan fibre glass (serat kaca).

Sedangkan teknik yang digunakan disesuaikan dengan bahan yang dipakai seperti teknik pahat, ukir, cor dsb.



**Gambar 3.2. Seni Patung karya Nyoman Nuarta**

(Sumber : <http://sumberilmu.info/wp-content/uploads/2011/12/nyoman-nuarta-menapak-sukma-2.jpg>)

### 3. Seni Grafis (Cetak)

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang tergolong ke dalam bentuk dua dimensi. Berbeda dengan seni lukis yang umumnya merupakan karya-karya tunggal, kekhasan dari karya grafis adalah sifatnya yang bisa direproduksi atau diperbanyak. Pada awalnya Seni grafis merupakan keterampilan untuk mencetak atau memperbanyak tulisan. Sesuai dengan proses pencetakannya karya seni grafis terbagi menjadi empat jenis:

- a. Cetak tinggi,
- b. Cetak dalam,
- c. Cetak saring,
- d. Cetak datar



**Gambar 3.3. Seni Grafis**

(sumber : <http://sumberilmu.info/wp-content/uploads/2011/12/Grafis2.jpg>)

#### **4. Seni Kria**

Seni kria adalah hasil kebudayaan fisik yang lahir karena adanya tantangan dari lingkungan dan diri kriawan. Seni kria diartikan sebagai hasil daya cipta manusia melalui keterampilan tangan untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya, serta umumnya dibuat dari bahan-bahan alam.

Perkembangan seni kria sejalan dengan pertumbuhan seni rupa pada umumnya. Seni kria dimulai sejak zaman Batu dan Logam, kemudian disambung dengan berkembangnya kebudayaan Hindu di Indonesia, munculnya kekuasaan kerajaan Islam, masuknya zaman kolonialisme bangsa-bangsa Eropa hingga abad modern saat ini. Jenis-jenis seni kria sering pula dinamai berdasarkan bahan pembentukan atau mediumnya seperti kria kayu, kria logam, kria serat, kria kulit, kria tekstil, kria kaca, kria batu dsb. Selain berdasarkan bahannya beberapa jenis kria dinamai atau dikategorikan berdasarkan teknik pembuatannya seperti kria batik, kria anyam, kria sungging, kria ukir dsb.

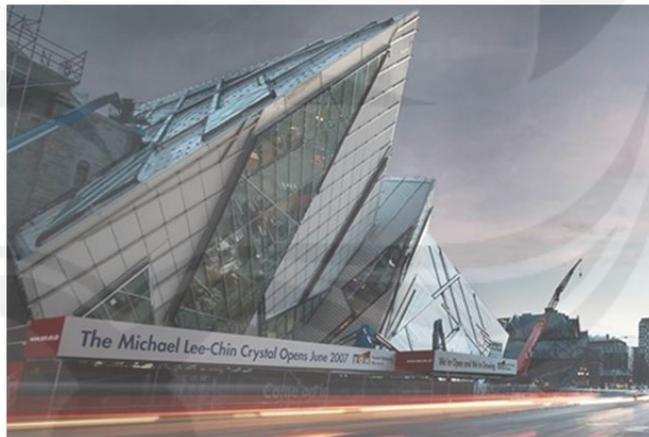


**Gambar 3.4. Seni Kriya Tas**

(sumber : <http://sumberilmu.info/wp-content/uploads/2011/12/kriya-terapan4.jpg>)

## 5. Seni Bangunan (Arsitektur)

Pada dasarnya seni bangunan merupakan bagian dari seni rupa, tetapi karena kekhususan yang dimilikinya seringkali seni bangunan dikelompokkan tersendiri dalam seni arsitektur.



**Gambar 3.5. Royal Ontario Museum Extension, Toronto**

(Sumber : <http://listphobia.com/wp-content/uploads/050709-1415-10mostartis1.jpg>)

## 6. Desain

Desain merupakan kegiatan reka letak atau perancangan. Pada dasarnya semua karya seni rupa melalui proses perancangan sebelum diproduksi atau diwujudkan dalam bentuk jadi yang sesungguhnya. Pengertian desain saat

ini lebih sering digunakan untuk menunjukkan proses perancangan karya-karya seni rupa terapan (useful art).

Beberapa jenis desain yang dikenal di Indonesia antara lain

- a. Desain Komunikasi Visual,
- b. Desain Interior,
- c. Desain Produk,
- d. dll.



**Gambar 3.6. Modern Design Interior**

(sumber : [http://4.bp.blogspot.com/--6F3SrBB550/TZ8QGrr0tGI/AAAAAAAAADA/PHx40RfO\\_50/s1600/Modern%2BInterior%2BDesign%2BIdeas.jpg](http://4.bp.blogspot.com/--6F3SrBB550/TZ8QGrr0tGI/AAAAAAAAADA/PHx40RfO_50/s1600/Modern%2BInterior%2BDesign%2BIdeas.jpg))

## 3.2. Tinjauan Khusus

### 3.2.1. Tinjauan Mengenai *Unique* Dan *Iconic*

#### 3.2.1.1. Pengertian *Unique* dan *Iconic*

Menurut kamus bahasa Indonesia, Unik adalah ‘tersendiri bentuk atau jenisnya; lain daripada yang lain dan tidak ada persamaan dengan yang lain’, dan menurut *Oxford Dictionaries* berarti ‘being the only one of its kind; unlike anything else’. Jadi unik dapat dikatakan sebagai sesuatu yang sangat spesial dan jarang dijumpai.

Sedangkan *Iconic* dalam *Oxford Dictionaries* berarti ‘relating to or of the nature of an icon’. Dalam arsitektur dikenal beberapa

konsep perancangan yang menjadi dasar awal dalam mengeksplorasi bentuk produk arsitektur, di antaranya <sup>5</sup> :

- a. Pragmatik
- b. Tipologis
- c. Kanonik
- d. Ikonik
- e. Analogi
- f. Metafora

Konsep ikonik dapat berarti simbol, bentuk yang mudah dikenali, bentuk yang terkenal, dan mewakili suatu kota atau negara. Rancangan unik biasanya mengalami proses ikonisasi, hingga dalam beberapa jangka waktu rancangan tersebut menjadi ikon dan selalu menjadi daya kenal. Jadi pengertian antara unik dan ikonik dalam rancangan arsitektur saling berhubungan, atau dapat dikatakan bahwa ikonik adalah dampak atau akibat dari desain rancangan yang unik.

### 3.2.1.2. Penerapan Konsep *Unique* Dan *Iconic* Terhadap Desain Arsitektur



Gambar 3.7. *Eiffel Tower* di Paris menjadi ikon negara Prancis.  
<http://www.mrwallpaper.com/wallpapers/paris-eiffel-tower-1440x900.jpg>

<sup>5</sup> [http://annasmaulana.blogspot.com/2013/02/dasar-dasar-arsitektur-konsep\\_24.html](http://annasmaulana.blogspot.com/2013/02/dasar-dasar-arsitektur-konsep_24.html)

Menara Eiffel (bahasa Perancis: Tour Eiffel, /tur ɛfɛl/) merupakan sebuah menara besi yang dibangun di Champ de Mars di tepi Sungai Seine di Paris <sup>6</sup>. Konsep ikonik yang terkandung pada menara ini berangkat dari bentuknya yang unik dan tentu saja pada awalnya mendapat banyak kritik dan kecaman atas pembangunan menara ini, bahkan warga lokal menyebutnya mengganggu mata. Namun setelah terbukti menara ini mendatangkan untung dari berbagai segi, maka menara ini dibiarkan berdiri walaupun izin berdiri menara telah kadaluarsa. Hingga kini menara ini telah menjadi ikon global Perancis dan salah satu struktur terkenal di dunia.

Penerapan konsep unik dan ikonik pada gedung apresiasi seni rupa modern dan kontemporer terletak pada objek seni yang akan dipamerkan pada bangunan ini. Pengertian dari ikonik adalah sebagai simbol/ikon, beranjak dari pengertian tersebut, maka gedung apresiasi seni rupa ini haruslah merepresentasikan seni rupa modern dan kontemporer yang menjadi objek pameran, dengan menerapkan ciri-ciri seni modern dan kontemporer pada rancangan bangunan gedung. Seperti yang telah dijelaskan pada tinjauan mengenai seni modern di atas, seni modern merupakan gerakan dalam menempatkan ide, gagasan atau konsep sebagai masalah yang utama dalam seni. Sedangkan bentuk, material dan objek seninya hanyalah merupakan akibat/efek samping dari konsep.

### **3.2.2. Tinjauan Mengenai Struktur, Bentuk dan Fasad**

#### **3.2.2.1. Teori Sistem Struktur**

Menurut Wolfgang dalam bukunya *Struktur Bangunan Bertingkat Tingg* (1989), bangunan memerlukan sistem penunjang struktur yang rumit dimana gaya-gaya fisik dan lingkungan merupakan penentu rancangan yang utama. Bangunan harus

---

<sup>6</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Menara\\_Eiffel](http://id.wikipedia.org/wiki/Menara_Eiffel)

mampu menghadapi gaya-gaya horisontal angin diatas tanah serta gaya-gaya gempa dibawah tanah. Kulit bangunan harus menahan perbedaan suhu, tekanan udara dan kelembaban antara lingkungan luar dan dalam bangunan.

#### **3.2.2.1.1. Unsur-Unsur Dasar Struktur Bangunan**

##### **1. Unsur Linear**

Kolom dan balok yang berfungsi menahan gaya aksial dan gaya rotasi

##### **2. Unsur Permukaan**

###### **a) Dinding**

Unsur bangunan yang dapat menahan gaya-gaya aksial dan rotasi. Unsur ini dapat berlubang ataupun terdiri dari rangka-rangka yang dapat menahan gaya yang ada.

###### **b) Plat**

Mampu memikul beban didalam dan tegak lurus terhadap bidang tersebut. Bentuk fisik dari unsur ini adalah padat atau beruas, ditumpu pada rangka lantai.

##### **3. Unsur Spasial**

Pembungkus fasad atau inti. Misalnya dengan mengikat bangunan agar berlaku sebagai suatu kesatuan.

#### **3.2.2.1.2. Sistem-Sistem Struktur Bangunan Bentang Lebar**

##### **a. Sistem Struktur Pneumatis**

Struktur pneumatis adalah suatu sistem struktur bangunan bentang lebar dimana elemen penutup bangunan terbangun dari kulit membran yang berisi

udara bertekanan tinggi atau gas. Dengan demikian akan terjadi perbedaan tekanan udara didalam dengan diluar bangunan. Perbedaan tekanan ini akan menghasilkan gaya tarik yang bekerja pada keseluruhan permukaan kulit bangunan. Gaya tarik yang bekerja inilah yang menentukan kestabilan dan kekuatan bangunan.

**b. *Folded Plate* (Struktur Lipat)**

*Folded plate* adalah jenis sistem struktur bangunan dimana konstruksi plat (lantai/atap/lainnya) dibuat berlipat - dengan berbagai cara/metode - dengan tujuan memberikan kekuatan & kekakuan struktur. Metode lipatan yang diaplikasikan kepada plat atau lantai bangunan akan memberikan kedalaman momen inersia. Akibatnya bangunan struktur lipat dapat menahan beban sendiri maupun beban luar.

**c. *Space Frame* (Rangka Ruang)**

Rangka ruang adalah susunan elemen-elemen linear yang membentuk segitiga atau kombinasi segitiga yang membentuk rongga pada bagian tengahnya, sehingga menjadi bentuk rangka yang tidak dapat berubah bentuk apabila diberi beban eksternal tanpa adanya perubahan bentuk pada satu atau lebih batangnya.

**d. Struktur Kabel**

Struktur kabel adalah struktur yang terdiri dari kabel-kabel yang mengalami beban eksternal sehingga akan mengalami deformasi yang bergantung pada besar dan lokasi beban eksternal. Bentuk yang didapat khusus untuk beban tersebut

adalah bentuk *funicular* (sebutan *funicular* berasal dari bahasa Itali yang berarti tali).

**e. Struktur Cangkang**

Struktur cangkang adalah bentuk struktural berdimensi tiga yang kaku dan tipis serta mempunyai permukaan lengkung. Bentuk yang umum adalah permukaan yang berasal dari kurva yang diputar terhadap suatu sumbu (bola, elips, kerucut, parabola, dll), permukaan translasional yang dibentuk dengan menggeser kurva bidang di atas kurva bidang lainnya (parabola eliptik dan silindris). Permukaan yang dibentuk dengan menggeser dua ujung segmen garis pada dua kurva bidang (hiperbolik, parabolik, konoid) dan berbagai macam kombinasinya.

**3.2.2.1.3. Sistem-Sistem Struktur Plat Lantai**

Rancangan gedung apresiasi seni rupa biasanya memerlukan perlakuan khusus dalam mendesain struktur lantainya, karena fungsinya sebagai ruang pameran yang memerlukan ruangan yang luas tanpa adanya kolom atau elemen struktur lainnya yang dapat menghalangi pengelihatannya dalam proses pengamatan karya seni. Untuk itu sistem struktur lantai pada gedung apresiasi biasanya menggunakan sistem sebagai berikut :

**a. Sistem Struktur Plat Dua Arah**

Pada dasarnya sistem yang digunakan hampir sama dengan sistem plat lantai pada umumnya. Perbedaannya hanya terdapat pada jarak antar balok penyangga plat lantai. Pada sistem struktur lantai gedung apresiasi, jarak antar balok penyangganya

lebih rapat dibanding dengan jarak balok penyangga pada plat lantai bangunan umum lainnya.

**b. Sistem Struktur *Folded Plate***

Pada sistem struktur *Folded Plate* gedung apresiasi ini, jumlah lipatannya lebih banyak jika dibanding dengan bangunan pada umumnya. Hal ini karena beban yang ditanggung lebih besar karena jarak antar penopang semakin lebar.

**3.2.2.2. Teori Pengolahan Bentuk**

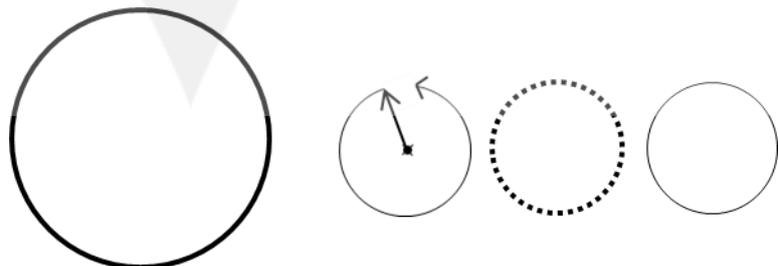
Menurut D.K. Ching di bukunya *Architecture Form, Space And Order*, semakin sederhana dan tertatanya suatu bentuk, semakin mudah untuk diterima dan dimengerti.

“...*The simpler and more regular shape is, the easier it is to perceive and understand.*” (D.K. Ching, 1996, p. 38)

Beberapa bentuk geometri yang wujudnya beraturan tercermin dalam beberapa bentuk dasar yang penting, yaitu lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar (persegi).

**a. Lingkaran**

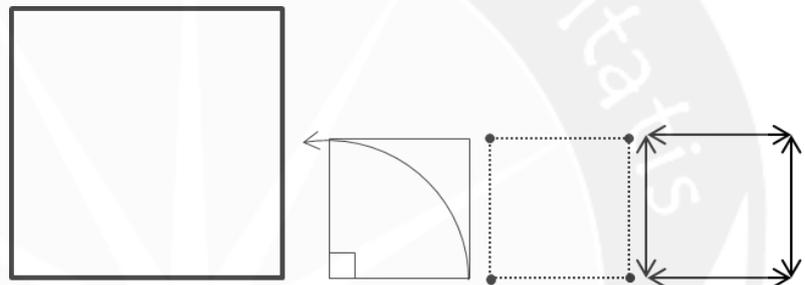
Lingkaran adalah sederetan titik yang disusun dengan jarak yang sama seimbang terhadap sebuah titik tertentu didalam lingkaran. Lingkaran merupakan sesuatu yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil



**Gambar 3.8. Lingkaran**  
(Sumber : D.K. Ching, 1996, p. 38)

### b. Persegi Empat/ Bujur Sangkar

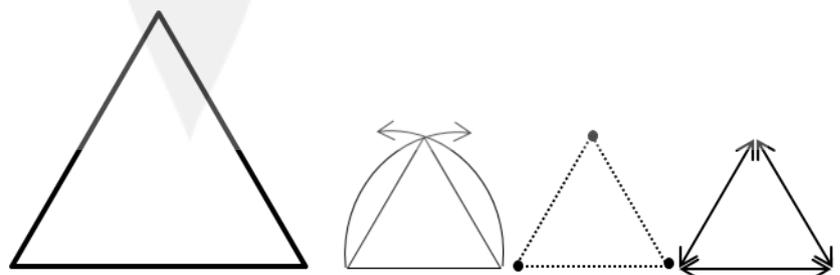
Persegi Empat adalah sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan 4 buah sudut  $90^\circ$ . Persegi empat menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Persegi empat merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu. Seperti juga bentuk segitiga, bentuk persegi empat tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.



**Gambar 3.9. Persegi Empat**  
(Sumber : D.K. Ching, 1996, p. 38)

### c. Segitiga

Segitiga adalah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai sudut. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya



**Gambar 3.10. Segitiga**  
(Sumber : D.K. Ching, 1996, p. 38)

Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapi dan konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih (D.K. Ching, 1996)



**Gambar 3.11. Contoh Bentuk Beraturan**  
(Sumber : D.K. Ching, 1996, p. 38)

### 3.2.2.3. Teori Pengolahan Fasad

#### Pengertian Fasad

Secara etimologis, kata *fasad* atau *facade* (inggris) memiliki akar kata yang cukup panjang. Fasad berasal dari bahasa prancis, yaitu *facade* atau *faccia*. *facciata* sendiri berasal dari bahasa italia, sedangkan *faccia* dalam bahasa latin yang diambil dari kata *faccies* dan pada perkembangannya menjadi *face* dalam bahasa inggris. *face* mengartikan wajah atau muka, yaitu sisi depan kepala manusia, demikian pula bagi sebuah bangunan.

Fasad adalah istilah arsitektur yang berarti tampak depan bangunan yang umumnya menghadap kearah jalan lingkungan. Fasad merupakan wajah yang mencerminkan citra dan ekspresi dari seluruh bagian bangunan, bahkan bisa menjadi jiwa bangunan.

Fasad menjadi salah satu kata serapan yang memperkaya perbendaharaan bahasa Indonesia. lebih dari itu, fasad sendiri memiliki esensi yang sangat mendalam. Fasad adalah alat perekam sejarah peradaban manusia. dengan mencermati desain fasad dari waktu ke waktu, dapat dipelajari kondisi sosial budaya, kehidupan

spiritual, bahkan keadaan ekonomi dan politik yang berlaku pada saat itu.

### **Mengolah Fasad**

Tampak depan suatu bangunan (fasad) dapat mencitrakan bangunannya. Dengan pengolahan yang tepat, fasad bangunan akan menjadi menarik. Ada beberapa hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam pengolahan fasad, yaitu Tampilan Karakter Gaya yang Diinginkan, Penggunaan Kombinasi Material, Penggunaan Kombinasi Warna, Irama Dalam Tampak Depan, Pemberian Aksen, Serta Penyesuaian Iklim.

#### **a. Gaya**

Tampilan karakter gaya yang diinginkan biasanya merefleksikan kepribadian owner atau sang pemilik bangunan. Jika gaya dan karakternya telah ditentukan maka tentu saja berbagai pernak-pernik fasad, warna, dan berbagai ornamen haruslah disesuaikan dengan karakter yang ditampilkan.

#### **b. Material**

Kombinasi material biasanya memberikan tekstur yang menarik secara visual. Selain finishing dinding cat, biasanya juga disukai berupa Tempelan Batu Alam atau Dinding Ekspos dan Beragam Building Envelope lainnya.

#### **c. Warna**

Kombinasi warna biasanya menjadikan bangunan lebih hidup. warna-warna gelap biasanya digunakan di bagian bawah, sedangkan warna lebih terang digunakan di bagian atas. bagian kecil yang menonjol seperti kanopi maupun *list* dapat diberikan warna putih untuk memberikan kesan lebih menjorok keluar.

**d. Irama**

Irama maju-mundur tampak depan juga penting diperhatikan agar tidak menimbulkan kesan yang monoton. tentunya maju-mundurnya tampak depan juga dipengaruhi oleh penempatan ruang pada denah di bagian depan.

**e. Penyesuaian Iklim (Tropis)**

Iklim tropis juga merupakan faktor yang patut diperhatikan. agar bersahabat dengan iklim, maka perlu ada bagian bangunan yang berfungsi sebagai pembayang matahari sekaligus untuk menghindari tampias dikala hujan. Bagian bangunan tersebut dapat berupa kanopi ataupun bentuk-bentuk lain.

**3.2.3. Tinjauan Mengenai *High-Tech Architecture* Atau *Structural Expressionism***

**3.2.3.1. Sejarah Perkembangan *High-Tech Architecture***

*High-Tech Architecture* atau yang juga dikenal sebagai *Structural Expressionism* atau *Late Modernism* adalah sebuah gaya arsitektur yang muncul pada 1970-an, yang memasukan unsur industri berteknologi tinggi kedalam desain bangunan. *High-Tech Architecture* muncul sebagai perubahan dari modernisasi, perpanjangan ide-ide sebelumnya dan dibantu oleh teknologi yang bahkan lebih maju.

Seperti arsitektur brutalisme, bangunan gaya ini memperlihatkan strukturnya di luar maupun di dalam bangunan, tetapi dengan penekanan visual pada baja internal atau struktur rangka beton sebagai lawan dinding beton eksterior.

Tokoh-tokoh utama praktisi gaya arsitektur ini adalah arsitek Amerika, Bruce Graham, Arsitek Inggris Sir Norman Foster, Sir Richard Rogers, Sir Michael Hopkins, arsitek Italia Renzo Piano dan Arsitek Spanyol Santiago Calatrava. Mereka semua terkenal dengan desain bangunan bergaya seperti kerangka.

Bangunan bergaya arsitektur ini banyak dibangun di Amerika Utara dan Eropa. Hal ini sangat berhubungan dengan apa yang disebut *the Second School of Chicago* yang muncul setelah perang dunia II. Tema utama dari gaya ini adalah sebagian besar menggunakan baja dan kaca yang diekspresikan sebebaskan mungkin untuk mendapatkan kualitas estetika tersendiri. Contoh yang layak adalah *the 860-880 Lake Shore Drive Apartments* oleh arsitek Jerman Ludwig Mies van der Rohe



**Gambar 3.12. Mies van der Rohe's landmark Park Avenue skyscraper, the Seagram Building**

(Sumber: [http://www.architecturaldigest.com/blogs/the-aesthete/2013/02/mies-van-der-rohe-critical-biography-book/\\_jcr\\_content/par/cn\\_contentwell/par-main/cn\\_blogpost/cn\\_image.size.mies-van-der-rohe-01.jpg](http://www.architecturaldigest.com/blogs/the-aesthete/2013/02/mies-van-der-rohe-critical-biography-book/_jcr_content/par/cn_contentwell/par-main/cn_blogpost/cn_image.size.mies-van-der-rohe-01.jpg), 17 September 2013)

### 3.2.3.2. Karakteristik *High-Tech Architecture*

Dalam tulisannya, Charles Jenks mengenai arsitektur *High-tech*, “*The Battle of High-tech, Great Building with Great Fault*”. Ia menuliskan 6 karakteristik *High-tech building*, yang intinya sebagai berikut <sup>7</sup>:

#### 1. *Inside Out.*

Bagian Interior yang diperlihatkan keluar dengan penggunaan material penutup yang transparan, seperti kaca. Fungsi-fungsi yang umumnya tertutup/ditutupi namun ditonjolkan keluar, seperti fungsi servis dan utilitas.

#### 2. *Celebration Of Process.*

Penekanan terhadap pemahaman mengenai konstruksinya bagaimana, mengapa, dan apa dari suatu bangunan, sehingga muncul suatu pemahaman dari seorang awam ataupun seorang ilmuwan. Sebagai catatan yang ditulis oleh Charles Jenks mengenai Norman Foster, yaitu ciri khas dari pekerjaan Norman Foster yang terkesan dapat mengungkapkan sesuatu yang lebih daripada arsitek manapun dalam cara penyelesaian dengan ide-ide cemerlangnya yang mengembangkan suatu rancangan sesuai dengan zamannya sehingga kegunaan dan tampak dari bangunan tersebut merupakan suatu mekanisme yang sempurna.

#### 3. **Transparan, Pelapisan Dan Pergerakan.**

Ketiga kualitas keindahan ini hampir selalu ditonjolkan secara dramatis tanpa terkecuali, kegunaan yang lebih luas dari kaca yang transparan dan tembus cahaya, pelapisan dari pipa-pipa saluran, tangga dan struktur, serta penekanan pada *escalator* dan *lift* sebagai suatu unsur yang bergerak merupakan karakteristik dari bangunan *high-tech*.

<sup>7</sup> <http://mungkin100bisa.blogspot.com/2012/09/karakteristik-arsitektur-high-tech.html>

#### **4. Pewarnaan Yang Cerah Dan Merata.**

Hal ini ditujukan untuk memberikan perbedaan yang jelas mengenai jenis struktur dan utilitas, juga untuk mempermudah para teknisi dalam membedakannya dan memahami penggunaannya secara efektif. Pada karya Richard Rogers yaitu bangunan Pampidou Center dan Inmos Factory menggunakan warna-warna yang cerah.

#### **5. *A Light Weight Filigree Of Tensile Members.***

Baja-baja tipis penopang merupakan kolom Doric dari *High-tech building*, sekelompok kabel-kabel baja penopang dapat membuat mereka lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.

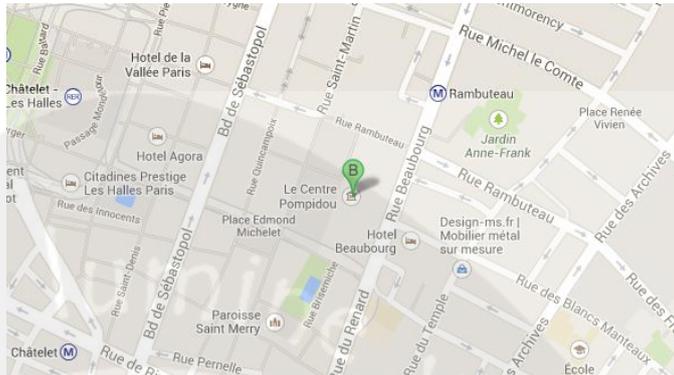
#### **6. *Optimistic Confidence In A Scientific Culture***

High-tech building adalah janji masa depan dari dunia yang menanti untuk ditemukan. Bangunan yang dapat mewakili kebudayaan/peradaban masa depan yang serba scientific, sehingga pada saat itu tetap bisa dipakai dan tidak ketinggalan zaman. Hasilnya lebih mendalam pada suatu metode kerja, perlakuan pada material, warna-warna dan pendapatan, dibandingkan dengan prinsip-prinsip komposisi.

#### **3.2.3.3. Identifikasi Terapan *High tech Architecture***

Berdasarkan 6 karakteristik *High-tech building* yang telah dipaparkan diatas, maka akan diidentifikasi beberapa karya Richard Rogers yang dianggap sebagai salah satu pelopor gerakan ini;

a) *Centre Pompidou*



**Gambar 3.13. 19 Rue Beaubourg, 75004 Paris, Prancis**

(Sumber : [https://maps.google.com/maps?ie=utf-](https://maps.google.com/maps?ie=utf-8&daddr=19+Rue+Beaubourg,+75004+Paris,+Prancis&panel=1&f=d&fb=1&dirflg=d&geocode=0,48.860642,2.352245&cid=0,0,13235072694864327493&hq=Centre+Pompidou)

[8&daddr=19+Rue+Beaubourg,+75004+Paris,+Prancis&panel=1&f=d&fb=1&dirflg=d&geocode=0,48.860642,2.352245&cid=0,0,13235072694864327493&hq=Centre+Pompidou](https://maps.google.com/maps?ie=utf-8&daddr=19+Rue+Beaubourg,+75004+Paris,+Prancis&panel=1&f=d&fb=1&dirflg=d&geocode=0,48.860642,2.352245&cid=0,0,13235072694864327493&hq=Centre+Pompidou))

*Centre Pompidou* berada di jantung kota Paris, Perancis. Didesain oleh Richard Rogers dan Piano. Bangunan ini merupakan penggabungan seni desain teknik dan industri. Fungsi bangunan ini antara lain sebagai museum seni modern, perpustakaan referensi, pusat desain industri dan pusat penelitian musik, akustik dan audio visual. Ruang tengah pada bangunan ini dapat diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan multifungsinya.



**Gambar 3.14. Centre Pompidou**

(Sumber : [http://www.stageoftheart.net/all/public/images/Lieux/.Centre-Pompidou-Beaucourg\\_s.jpg](http://www.stageoftheart.net/all/public/images/Lieux/.Centre-Pompidou-Beaucourg_s.jpg))

Bangunan ini merupakan bangunan *High tech Architecture* karena memiliki karekteristik *High-tech building*, antara lain;

✓ *Inside Out*

Rogers dan Piano mengekspos alat-alat pelayanan pada bangunan ini, seperti, *escalator*, lift dan pipa-pipa saluran utilitas, sehingga menjadi elemen estetika bangunan.

✓ Terdapat Simbolisasi *High-Tech Building*

Simbolisasi *High-tech* disini berupa sculpture dari cerobong yang merupakan ventilasi udara dan diberi warna putih. Cerobong ini berfungsi sebagai sirkulasi udara yang masuk dan keluar bangunan.



Gambar 3.15. Cerobong Putih Di Halaman *Centre Pompidou*  
(Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com))

✓ *Transparency*

Diekspresikan dengan penggunaan kaca . hampir seluruh dinding eksterior bangunan merupakan kaca, sehingga bangunan ini dapat memaksimalkan *day-lighting*. Disamping itu, bangunan ini juga mengeskpose interiornya.

✓ Menggunakan Warna Cerah dan *Monochrome*

Dengan pemberian warna cerah pada bagian servis dan utilitas bangunan.

✓ Mengekspos Struktur Baja dan Kabel

Bangunan ini mengekspos struktur baja dan kabel pada struktur utama dan atap.

b) *Lylods Building*



**Gambar 3.16. *Lylod's Building***

(Sumber : [http://farm8.staticflickr.com/7252/7801283980\\_153279fac4\\_o.jpg](http://farm8.staticflickr.com/7252/7801283980_153279fac4_o.jpg))

Menurut Charles Jencks, *Lylods Building* merupakan bangunan dengan penerapan *High tech Architecture* yang paling ideal. Hal tersebut dikarenakan pada bangunan ini dapat dijumpai karakteristik *High-tech building* yang antara lain;

✓ *Inside-Out*

Bangunan ini mengekspos *escalator*, lift dan pipa-pipa saluran utilitas yang ditempatkan pada fasad bangunan.

✓ Terdapat Simbolisasi *High-Tech Building*

Terdapat sebuah *traveling crane* di puncak bangunan yang nampak seperti hiasan belaka, namun memiliki fungsi sebagai lift pembersih jendela.



**Gambar 3.17. Crane pada puncak bangunan *Lloyds Building***  
(Sumber : [http://farm9.staticflickr.com/8441/8015774074\\_f3a05b44f5\\_z.jpg](http://farm9.staticflickr.com/8441/8015774074_f3a05b44f5_z.jpg))

✓ *Transparency*

Pada *Lloyds Building*, Rogers menggunakan kaca bening *Saint Gobain* untuk memaksimalkan pemanfaatan *day-lighting* kedalam bangunan dan untuk mengekspos interior.

✓ Menggunakan Warna Cerah dan *Monochrome*

✓ Mengekspos Struktur Baja dan Kabel

Struktur Baja yang sengaja diekspos menggunakan warna chrome dan abu-abu yang mengekspresikan kejujuran.

✓ Konsep Perancangan Yang Inovatif

Rogers memasukan satu hal yang bersifat inovatif yaitu penyatuan sistem lapisan kaca dengan kerai untuk mengontrol radiasi sinar matahari secara komputerisasi

#### **3.2.3.4. Material pada *High Tech Architecture***

Seperti yang telah dijabarkan diatas, bangunan yang menggunakan pendekatan ini cenderung memasukan unsur teknologi dan industri kedalam elemen arsitekturnya.

Material-material yang umum digunakan dalam *High tech Architecture* adalah sebagai berikut;

**a. Kaca**

Kaca adalah amorf (non kristalin) material padat yang bening dan transparan (tembus pandang), biasanya rapuh. Jenis yang paling banyak digunakan selama berabad abad adalah jendela dan gelas minum. Kaca dibuat dari campuran 75% silikon dioksida ( $\text{SiO}_2$ ) plus  $\text{Na}_2\text{O}$ ,  $\text{CaO}$ , dan beberapa zat tambahan. Suhu lelehnya adalah 2.000 derajat Celsius<sup>8</sup>.

Sejak dulu kaca sudah sering digunakan sebagai salah satu komponen pelengkap bangunan baik itu hunian ataupun bangunan publik. Aplikasi kaca pada bangunan yang paling sering dilakukan adalah elemen jendela, pintu, partisi dan lain-lain. Pemakaian kaca bening, transparan dan besar, penempatan pada pipa-pipa, struktur tangga serta penekanan pada pergerakan *escalator* dan *elevator* memberi karakter tersendiri bagi bangunan *High-tech*.



**Gambar 3.18. Escalator In The Hong Kong And Shanghai Bank Corporation**

(Sumber : <http://creativehomeidea.com/wp-content/uploads/2011/08/Escalator-which-is-a-tool-of-the-liaison-between-the-floor-in-the-Hong-Kong-and-Shanghai-Bank-Corporation.jpg>)

<sup>8</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Kaca>

## **b. Baja**

Ekspos struktur merupakan hal penting yang membedakan *High tech Architecture* dengan yang lain, walaupun tidak semua arsitek gerakan ini mengekspos struktur pada bangunannya. Baja merupakan material yang umumnya menjadi ekspos pada struktur bangunan. Baja adalah salah satu sedikit dari bahan bangunan yang kuat dalam gaya tarik. Dengan kecenderungan *High tech Architecture* untuk mendramatisir fungsi teknis dari elemen-elemen material bangunan, maka tidak mengherankan jika baja hampir selalu menonjol dari bangunan-bangunan *High tech Architecture*.

## **c. Plastik (*Aluminium Composite Panel*)**

Plastik disini tidak mengandung arti secara lugas. *High-Tech Building* biasanya memiliki fasad atau tampilan bangunan yang bersih, kaku dan licin seperti plastik. Hal tersebut dapat diperoleh dengan penggunaan material berupa *Aluminium Composite Panel*. *Aluminium Composite Panel* adalah panel datar yang terdiri dari termoplastik yang terikat diantara dua lembar aluminium. *Aluminium Composite Panel* sering digunakan sebagai cladding eksternal bangunan atau Facade<sup>9</sup>.

Keuntungan utama *Aluminium Composite Panel* adalah; permukaan yang sangat rata, sangat kaku dan kuat meskipun ringan, membuat tampilan gedung semakin modern, mudah diinstalasi, menghemat biaya dan jangka waktu konstruksi, mudah dibersihkan dan dirawat, pilihan warna beragam, polusi rendah dan kedap suara.

---

<sup>9</sup> [http://www.basanaindah.com/?Our\\_Business](http://www.basanaindah.com/?Our_Business)

### 3.2.3.5. Warna Pada *High Tech Architecture*

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya *Diksi Rupa*, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya; corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (*tension*), deskripsi alam (*naturalism*), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beranekaragam ini kita akan melihat kedudukan warna dalam seni lukis (rupa)<sup>10</sup>.

Warna-warna yang menjadi ciri khas bangunan *High-Tech* adalah warna metal mengkilat (*Chrome*). Selain warna-warna metal atau *monochrome*, penggunaan warna-warna cerah juga banyak digunakan pada perlengkapan utilitas bangunan yang diekspos untuk membedakan fungsi secara jelas, sehingga mempermudah untuk memaintenancenya.



Gambar 3.19. Warna Cerah Yang Digunakan Untuk Utilitas Pada *Centre Pompidou*  
(Sumber: [http://en.wikipedia.org/wiki/Centre\\_Georges\\_Pompidou](http://en.wikipedia.org/wiki/Centre_Georges_Pompidou))

<sup>10</sup> Mikke Susanto. 2002. *Diksi Rupa*

## Pedoman Perencanaan Berdasarkan Ungkapan *High tech*<sup>11</sup>

### 1. Fungsi dan Representasi – Antara Teknik dan Style (langgam)

- Arsitektur *high tech* sebagai pengejawantahan dan simbolisasi dari sebuah teknologi bukan merupakan sebuah solusi yang efisien, karena teknologi bukanlah suatu hal yang murah jika dibandingkan dengan bangunan yang menerapkan tembok biasa (konvensional).
- Dalam *high tech* simbolisasi dan representasi memiliki peranan penting. Ekspos struktur baja, *duct AC* yang terlihat, sistem bongkar pasang pod, dsb merupakan karakter dalam arsitektur *high tech*, namun hal itu semua bukan merupakan solusi yang masuk kategori ekonomis.
- Arsitektur *high tech* tidaklah murni fungsional namun juga tidak representatif, bahkan ada sebuah artikel yang memuat tentang *high tech* bahwa setiap desain yang diputuskan haruslah memiliki nilai fungsional.

### 2. Produksi Massal

- Material sintetis yang memberikan karakter tertentu pada arsitektur *high tech* seperti logam, kaca dan plastik merupakan material yang diproduksi secara massal, bangunannya mungkin tidak tetapi komponen-komponennya merupakan mass product. Sehingga terlihat sebagai pengulangan dari material-material tersebut.
- *The Mass Production Problem*. Merupakan hambatan yang dihadapi Arsitektur manakala mencoba

<sup>11</sup> <http://thebatabatastudiodesain.blogspot.com/2009/07/high-tech-architecture.html>

mengadaptasi metode-metode dan produk dari industri manufaktur.

- Mobil mampu dibuat berjuta-juta sedangkan bangunan paling tidak hanya satu. Akankah arsitektur menerapkan teknologi yang sama pada produksi mobil yang mampu menghabiskan banyak waktu dan uang, tentu tidak, kecuali memang akan merancang beribu-ribu bangunan yang tipikal.
- Kolaborasi antara Arsitek dan Desainer produk menentukan dalam perancangan, seperti contoh kasus pada pembangunan *Hongkong Bank Headquarters* – Norman Foster, dimana semua elemen utama bangunan di desain, dikembangkan serta diuji bersama oleh Arsitek dan pembuat (*manufacturer*). Norman Foster menyebutnya “*Design Development*”.

### 3. Struktur dan Servis – Kebanggaan atas Teknologi

- Exposed struktur dan servis merupakan dua hal yang paling kentara menjadi keistimewaan pada arsitektur *high tech*, walaupun tidak semua Arsitek melakukan hal itu dalam rancangannya.
- Struktur baja dalam arsitektur *high tech* menjadi power of structure yang ekspresif, baja merupakan salah satu material bangunan yang memiliki daya tegang yang kuat, mampu memberikan kesan dramatis pada elemen-elemen bangunan.

### 4. Ruang dan Fleksibilitas

- Berbagai macam elemen pada bangunan *high tech* seperti rangka struktur baja, *the smooth, imperious skin*, *exposed* pipa dan *duct* telah memberikan ekspresi yang kuat berdasarkan fungsi teknisnya.

- Penciptaan ruang dalam *high tech* tidak pernah menjadi isu (masalah) yang berarti, namun lebih ditekankan pada teknis penciptaan ruang yang fleksibel. Sehingga seakan-akan dalam rancangannya Arsitek hanya menyediakan hamparan plat “omniplatz”.
- Ruang tidak bisa hanya memiliki satu fungsi karena keseluruhan desain dirancang untuk sebuah ke-fleksibilitas-an. Filosofi *high tech* meletakkan fleksibilitas satu tahap lebih dalam.

#### **5. Penyambungan (plug-in pod) – Sebuah Strategi Praktis**

- Merupakan peralatan dalam *high tech* yang mampu memadukan fleksibilitas, demountability, daya tahan dan produksi massal.
- Plug-in pod (penyambungan pod) atau lebih tepat pemasangan dalam hal ini adalah pemasangan kotak atau ruang yang merupakan produk manufaktur ke dalam bangunan, biasanya merupakan kotak toilet. Jadi toilet tersebut bukan merupakan bagian dari bangunan karena dapat di bongkar pasang.
- 3 keuntungan dengan menggunakan sistem ini. Pertama, mempercepat pelaksanaan proyek. Kedua, dapat menjaga kualitas produk. Ketiga, karena MEE telah ditanam atau diletakkan di bawah tanah dengan jalur ke semua arah, sehingga mudah untuk dirubah.

#### **6. Tipologi *High tech***

- Tipikal bangunan *high tech* adalah menyerupai bangunan pabrik, sehingga muncul anggapan, bangunan dengan tipikal pabrik adalah arsitektur *high tech*.