

## **BAB IV**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIKAL TENTANG PENDEKATAN EKSPRESI KONTEMPORER**

#### **4.1. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal tentang Karakter Filosofi Unity in Diversity**

##### **4.1.1. Filosofi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, filosofi diartikan dengan filsafat. Sedangkan dalam buku silabus mata kuliah Filsafat Ilmu Pengetahuan, filsafat sendiri berasal dari bahasa Yunani dan berarti “cinta akan hikmat” atau “cinta akan pengetahuan”. Kata “philosophos” diciptakan untuk menekankan sesuatu.

##### **4.1.2. Unity In Diversity**

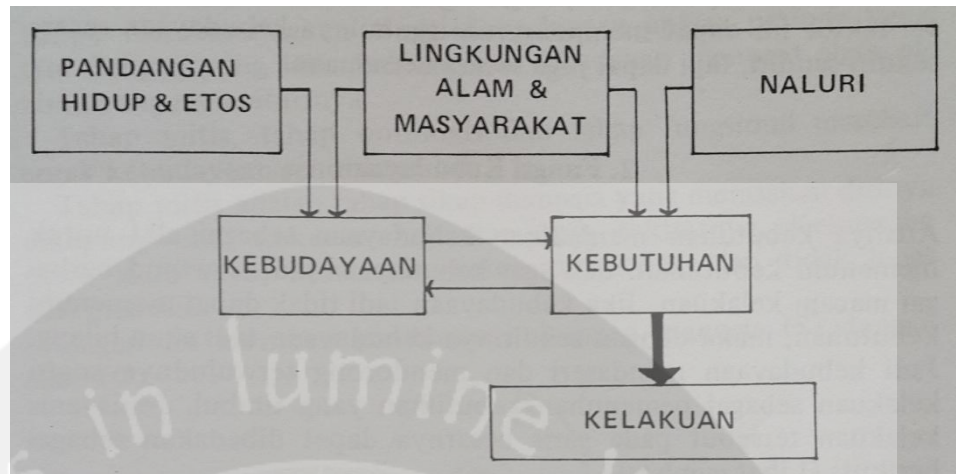
###### **4.1.2.1. Nilai-Nilai Kebudayaan Indonesia yang Tercermin dalam Arsitektur**

1. Agama
2. Sosial
3. Politik
4. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
5. Ekonomi
6. Estetika

(Maryono,1982: 2)

###### **4.1.2.2. Kebudayaan**

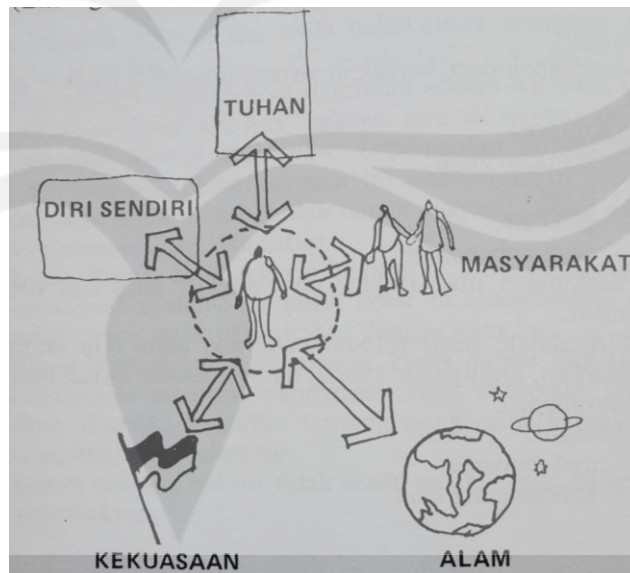
Kebudayaan berasal dari bahasa Sangserketa: Buddayah ialah bentuk jamak dari Buddhi yang berarti budi atau akal. Dengan demikian kebudayaan adalah hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Menurut Parsudi Suparlan, kebudayaan adalah keseluruhan pengetahuan manusia yang dipunyainya sebagai makhluk sosial digunakan untuk memahami dan menafsirkan lingkungan yang dihadapinya.



Gambar 4.1. Skema Kebudayaan

(Sumber: Maryono,1982: 7)

Adanya kebutuhan menjadikan kebudayaan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan, dan agar kebudayaan jadi terwujud berbagai macam kelakuan. Jika kebudayaan tadi tidak dapat memenuhi kebutuhan, maka dengan sendirinya kebudayaan tadi akan hilang. Jadi kebudayaan mendasari dan mendorong terwujudnya suatu kelakuan sebagai pemenuhan kebutuhan yang timbul.



Gambar 4.2. Skema Fungsi Kebudayaan

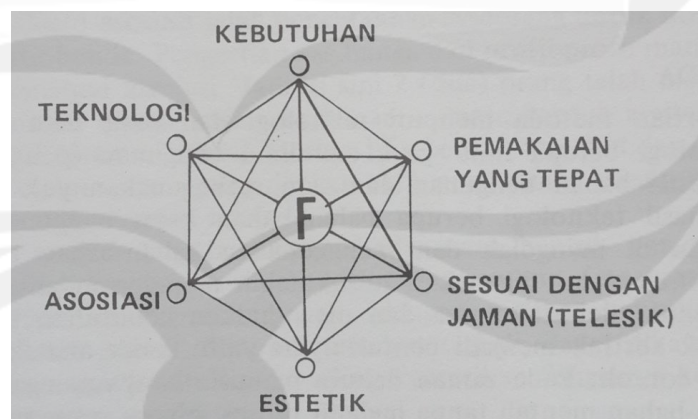
(Sumber: Maryono,1982: 8)

Kebudayaan merupakan kompleks ide-ide gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya sifatnya abstrak, tidak dapat dilihat, didengar, dan diraba. Letaknya ada di dalam alam pikiran manusia warga masyarakat di tempat kebudayaan yang bersangkutan hidup, berfungsi sebagai pola kelakuan. Artinya kelakuan yang timbul adalah berdasarkan suatu kebudayaan.

(Maryono,1982: 7-9)

#### 4.1.2.3. Hubungan Arsitektur dengan Kebudayaan

Kebudayaan adalah pola bagi kelakuan, artinya kebudayaan mengatur manusia dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak, berbuat, menentukan sikap kalau berhubungan dengan orang lain. Bila manusia hidup sendiri maka tidak ada manusia lain yang merasa terganggu oleh tindakan-tindakannya. Tapi setiap orang bagaimanapun hidupnya akan selalu menciptakan kebiasaan bagi dirinya sendiri. Kebiasaan tersebut merupakan pola tingkah laku pribadi. Jadi setiap orang akan membentuk kebiasaan yang khusus bagi dirinya sendiri.



Gambar 4.3. Hubungan Arsitektur Dengan Kebudayaan

(Sumber: Maryono,1982: 13)

Dengan adanya kebudayaan, terwujud suatu kelakuan untuk memahami dan mentafsirkan lingkungan yang dihadapi. Kelakuan ini menghasilkan benda-benda purba kebudayaan yang dalam pembahasan ini adalah karya arsitektur.

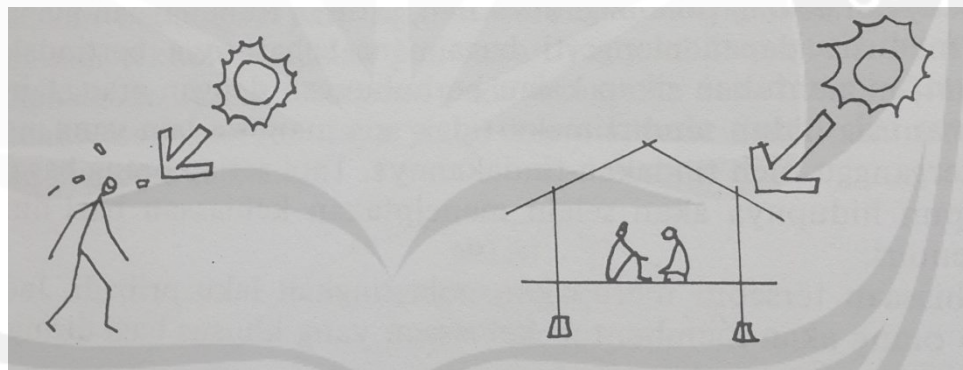
(Maryono,1982: 13-14)

### Kebutuhan

Suatu hasil karya arsitektur ada karena adanya kebutuhan untuk memenuhi hasrat manusia sebagai makhluk sosial. Kebutuhan dasar manusia di mana saja di belahan bumi ini adalah sama, tapi kebudayaan mengakibatkan pencerminan kebutuhan tadi ke dalam suatu bentuk arsitektur menjadi berbeda satu sama lain, contoh: Manusia memerlukan rumah sebagai tempat bernaung terhadap panas, hujan dan lain-lain tetapi bentuk rumah Jawa berbeda dengan bentuk rumah Toraja misalnya.

Sebaliknya juga, kebudayaan mempengaruhi kebutuhan, contoh: di Bali banyak terdapat pura tapi di Jawa banyak terdapat Masjid. Hal ini bisa terjadi karena agama di Bali Hindu Bali sedangkan di Jawa sebagian besar menganut agama Islam.

(Maryono,1982: 14)



Gambar 4.4. Kebutuhan

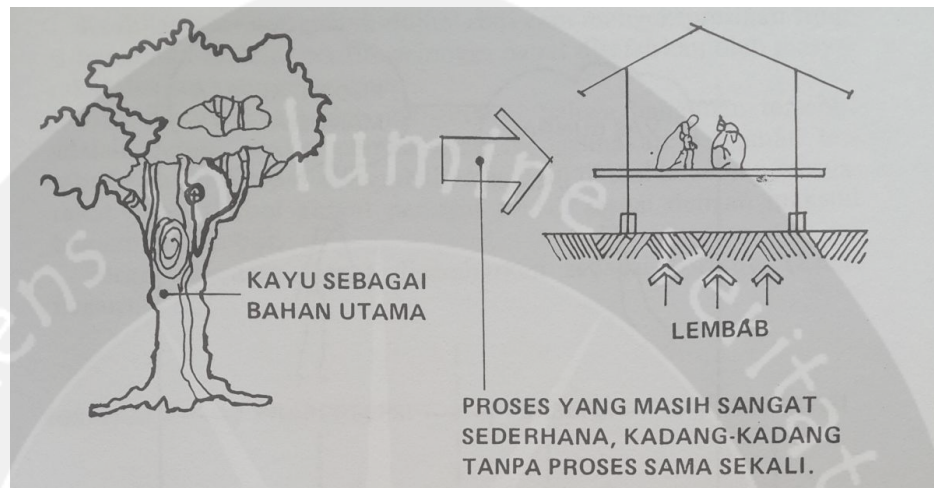
(Sumber: Maryono,1982: 14)

### Metoda

Pengertian metoda meliputi teknologi dan hasil teknologinya. Teknologi berupa ilmu gaya dan ilmu bangunan (pengetahuan mengenai bahan bangunan dan cara menggunakannya). Sedangkan hasil teknologi berupa bahan-bahan kayu bangunan, alat-alat untuk mengolah dan menggunakan bahan-bahan tersebut.

Teknologi ini digunakan untuk lebih mempermudah manusia memenuhi kebutuhannya dan mewujudkan kebutuhan tadi dari bentuk abstrak menjadi bentuk nyata yaitu benda arsitektur.

(Maryono,1982: 14)



Gambar 4.5. Metoda

(Sumber: Maryono,1982: 15)

### **Asosiasi dan Pemakaian yang Tepat**

Yang dimaksud asosiasi ialah pengetahuan seseorang untuk menafsirkan suatu benda. Pengertian vas bunga dan profil-profil manusia tersebut dinamai asosiasi. Jadi di sini 2 (dua) orang telah mengasosiasikan satu benda, secara berlainan—suatu bentuk arsitektur dikatakan memenuhi syarat asosiasi jika bentuk tersebut dapat dimengerti oleh semua orang dengan satu pengertian.

(Maryono,1982: 15-17)

### **Kesezamanan**

Manusia mewujudkan kebutuhannya ke dalam suatu bentuk arsitektur. Kebutuhan tersebut dapat berubah sesuai dengan keadaan dan waktu, yang menyebabkan juga perubahan bentuk arsitekturnya.

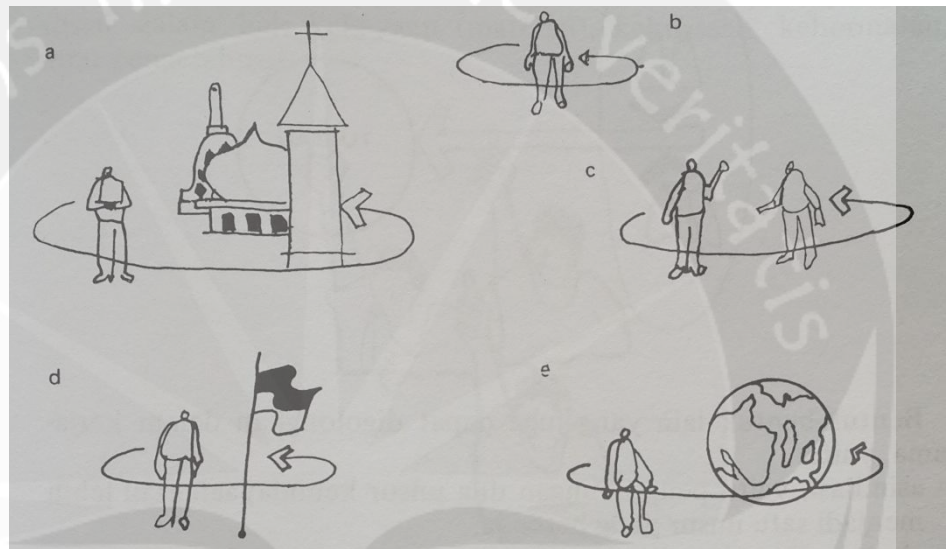
(Maryono,1982: 17)

**4.1.2.4. Sosial**

**Batasan Sosial**

Kebudayaan mendorong terwujudnya kelakuan-kelakuan, yang dapat dibedakan atas:

- a) Kelakuan manusia dengan Tuhan
- b) Kelakuan manusia dengan dirinya sendiri
- c) Kelakuan manusia dengan manusia lain di sekelilingnya
- d) Kelakuan manusia dengan kekuasaan
- e) Kelakuan manusia dengan alam



Gambar 4.6. Wujud Kelakuan-Kelakuan Manusia

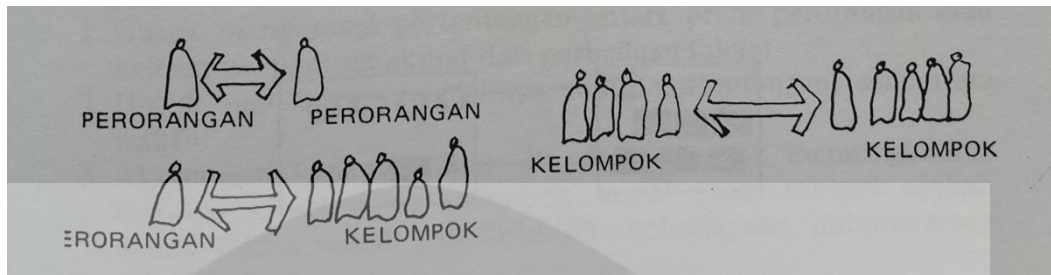
(Sumber: Maryono,1982: 31)

Dalam pembahasan di muka, yang akan diamati adalah jenis kelakuan antara manusia dengan manusia di sekelilingnya (interaksi sosial). Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama.

Interaksi sosial ini menyangkut hubungan:

- a) Antara orang perorangan
- b) Antara orang perorangan dengan kelompok manusia
- c) Antara kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya

(Maryono,1982: 31)



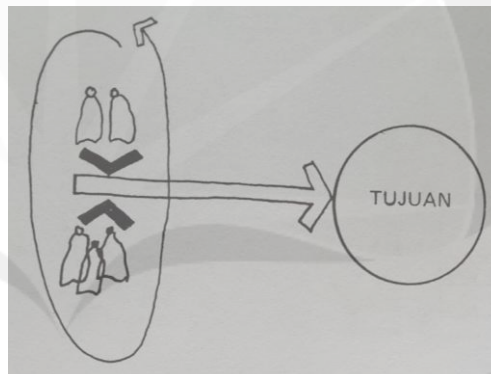
Gambar 4.7. Interaksi Sosial

(Sumber: Maryono,1982: 31)

### Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

#### 1) Kerjasama (co-operation)

Maksudnya adalah kerja-sama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara bersama-sama.



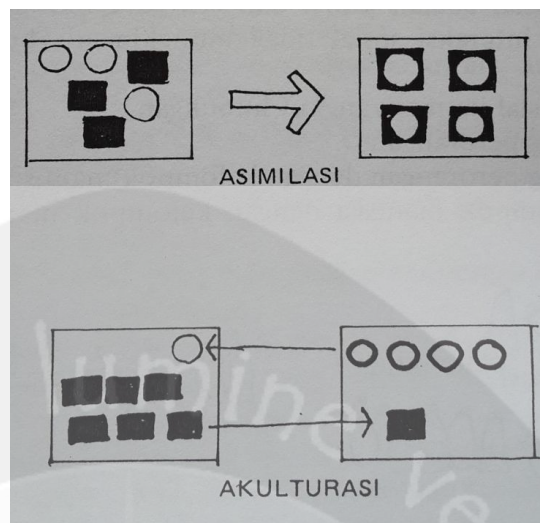
Gambar 4.8. Skema Kerjasama

(Sumber: Maryono,1982: 32)

Bentuk-bentuk lain yang juga dapat digolongkan dalam kerjasama, yaitu:

- a) Asimilasi, yaitu penggabungan dua unsur kebudayaan atau lebih menjadi satu unsur yang berbeda.
- b) Akulturasi, yaitu diterimanya suatu unsur kebudayaan dalam suatu masyarakat tanpa merubah kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.

(Maryono,1982: 32)



Gambar 4.9. Bentuk-Bentuk Kerjasama

(Sumber: Maryono,1982: 32)

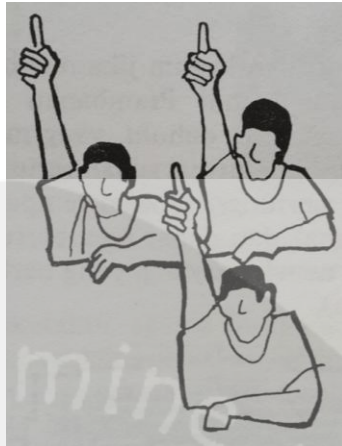
2) Persaingan (competition)

Maksudnya adalah sebagai suatu proses sosial, yaitu orang perorangan atau kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian dari publik atau mempertajam prasangka yang telah ada tanpa menggunakan kekerasan atau ancaman.

Persaingan selalu timbul di dalam suatu masyarakat karena di dalam masyarakat itu sendiri selalu terjadi pelapisan-pelapisan sosial dalam hal: kekayaan (material), kekuasaan, kehormatan, ilmu pengetahuan.

(Maryono,1982: 33)





Gambar 4.10. Gambaran Persaingan

(Sumber: Maryono,1982: 33)

3) Pertentangan

Maksudnya adalah proses sosial di mana orang perorangan atau kelompok manusia berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

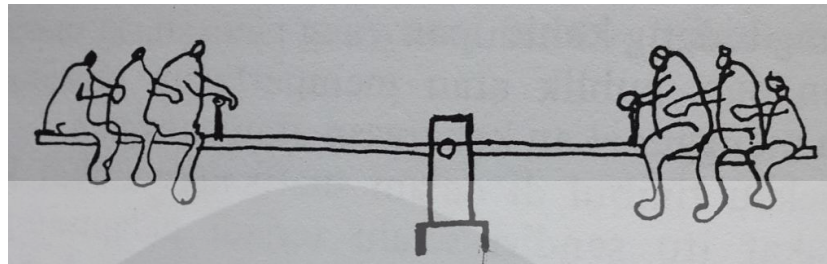
(Maryono,1982: 33)

4) Akomodasi

Adalah suatu keadaan keseimbangan dalam interaksi antara orang perorangan dan kelompok manusia sehubungan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat.

Tujuan dari akomodasi:

- a) Untuk mengurangi pertentangan antara orang perorangan atau kelompok manusia akibat dari perbedaan paham.
- b) Untuk mencegah meledaknya suatu pertentangan, sementara waktu.
- c) Akomodasi kadang-kadang diusahakan untuk memungkinkan kerja-sama kelompok-kelompok sosial yang sebagai akibat-akibat faktor sosial, psikologis dan kebudayaan, hidupnya terpisah.
- d) Mengusahakan peleburan antara kelompok-kelompok sosial yang terpisah. (Maryono,1982: 33)



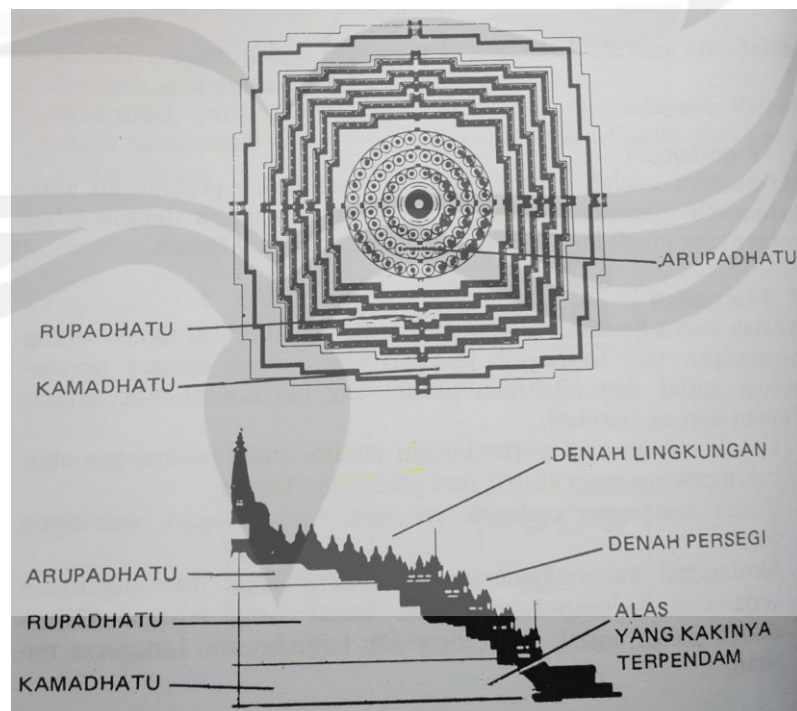
Gambar 4.11. Gambaran Akomodasi

(Sumber: Maryono,1982: 34)

### 4.1.3. Cerminan Interaksi Sosial Dalam Bentuk Arsitektur

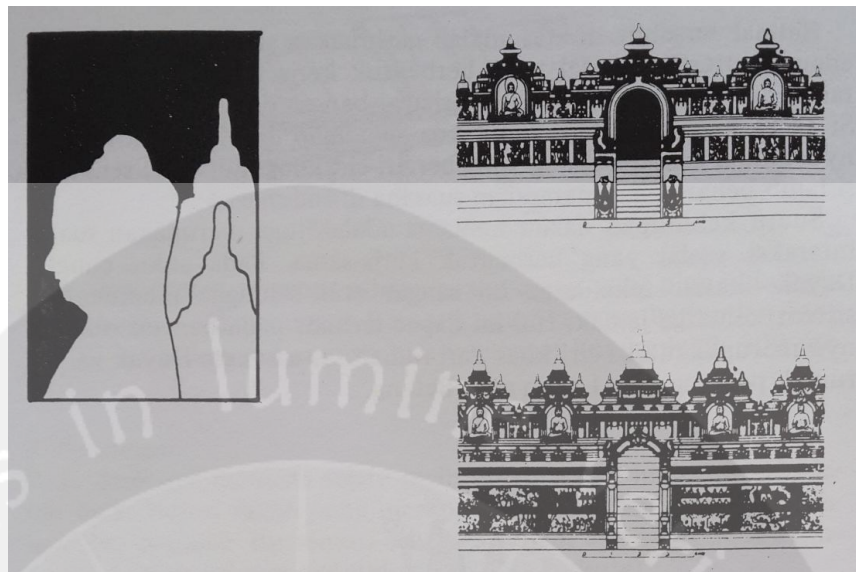
#### 1. Kerja sama

Agama Budha berasal dari India, datang ke Indonesia melalui pedagang-pedagangnya. Dari interaksi antara pedagang-pedagang Indonesia dengan pedagang-pedagang India terjadilah suatu akulturasi agama Budha ke dalam masyarakat Indonesia. Dengan adanya agama Budha tersebut berarti mereka membutuhkan tempat-tempat untuk melakukan pemujaan sesuai dengan ajaran-ajaran agama Budha, maka didirikanlah candi-candi.



Gambar 4.12. Tampak Atas dan Potongan Candi Borobudur

(Sumber: Maryono,1982: 34)



Gambar 4.13. Tampak dari Sebagian Teras Candi Borobudur  
(Sumber: Maryono,1982: 35)

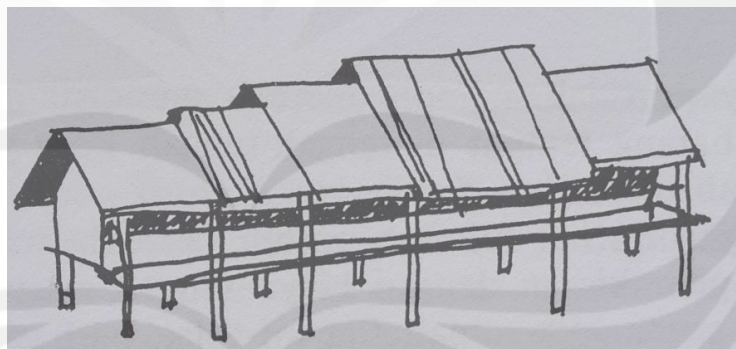
Kehidupan nelayan setiap hari mereka pergi ke luar bebas untuk menangkap ikan. Setiap nelayan bebas menangkap ikan, tidak ada batas-batas laut di antara mereka. Mereka mempunyai pangan hidup bahwa laut adalah milik bersama, bukan milik perorangan. Pandangan hidup ini terbawa pula dalam tempat hunian mereka yang selalu berkelompok agar juga dapat terus bekerja bersama-sama.

Suatu kehidupan dalam keluarga juga merupakan suatu interaksi sosial yang berbentuk kerja sama. Pada suku bangsa Dayak ikatan sekeluarga ini sangat erat sehingga membentuk sistem keluarga jamak. Hal ini dapat terlihat pada bentuk rumahnya merupakan ciri-ciri khas dari rumah suku bangsa Dayak yaitu, rumah panjang atau Lamin atau Betang.

(Maryono,1982: 35-36)



Gambar 4.14. Sculpture Rumah Batak Hotel Mandarin Jakarta  
(Sumber: Maryono,1982: 36)



Gambar 4.15. Rumah Panjang Atau Lamin Atau Betang  
(Sumber: Maryono,1982: 37)

## 2. Persaingan

Pada dasarnya manusia selalu ingin dihargai dan hidup dengan lebih baik. Naluri inilah yang merupakan pendorong utama dari dalam diri manusia itu sendiri sehingga terjadi apa yang disebut urbanisasi. Dengan adanya urbanisasi tersebut, terjalinlah suatu interaksi sosial yang berbentuk persaingan di antara orang-orang desa tersebut.

Bagi orang Toraja, makin banyak tanduk korban yang menghiasai tiang rumahnya makin tinggi kedudukan sosialnya. Karena dengan jumlah

tanduk korban tersebut dapat diketahui sudah berapa banyak korban yang pernah ia potong dalam pesta-pesta adat dan hal ini menunjukkan kekuatan ekonominya, karena makin tinggi kekuatan ekonominya makin dihargai, dihormati dan disegani.

(Maryono,1982: 37-39)



Gambar 4.16. Rumah Toraja

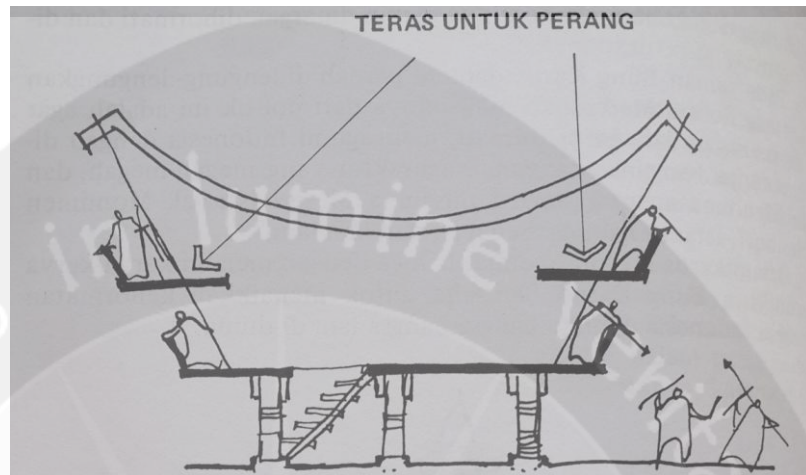
(Sumber: Maryono,1982: 38)

### 3. Pertentangan

Orang-orang Batak Toba membuat rumah-rumahnya dengan tiang-tiang yang kokoh dari kayu gelondongan, rumah dikelompokkan menghadap ke jalan, tangga masuk dari kolong lantai. Teras-teras untuk perang dibuat di muka rumah agar dapat menduduki posisi yang menguntungkan terhadap musuh yang datang untuk menyerang. Dalam contoh kasus

tersebut, suatu karya aritektur menyebabkan timbulnya suatu interaksi sosial yang berbentuk pertentangan.

(Maryono,1982: 39-40)



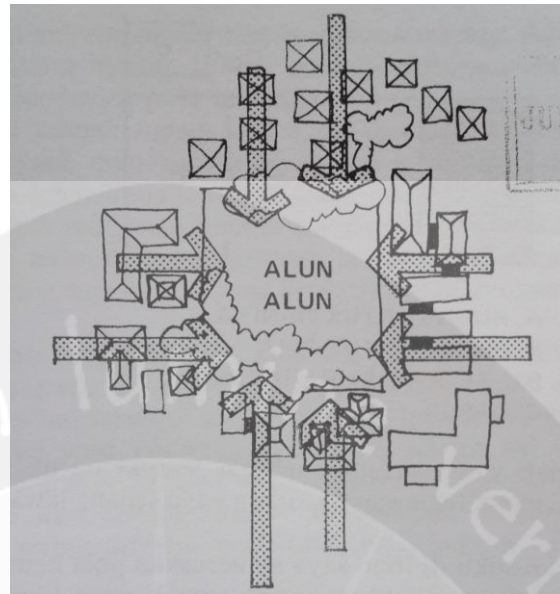
Gambar 4.17. Rumah Batak Toba

(Sumber: Maryono,1982: 40)

#### 4. Akomodasi

Kabihu Matolangu, rambut manusia yang dijadikan atap rumah sebagai syarat utama tidak lagi digunakan seiring berkembangnya jaman. Hal ini dikarenakan makin lama jumlah orang makin sedikit (karena perang terus-menerus), dan orang-orang suku bangsa ini sudah mulai bosan berperang, maka atap rumahnya menggunakan Mbumbi Kanoru yaitu pemalut enau, ijuk yang bentuknya menyerupai rambut manusia.

Alun-alun merupakan salah satu contoh tempat untuk saling mengadakan komunikasi atau interaksi sosial. Di sana orang dapat menikmati ruang terbuka yang cukup luas, bersatu dengan alam, berekreasi, berolah raga dan lain-lain. Sifat pelayanannya adalah pelayanan terhadap masyarakat kota.

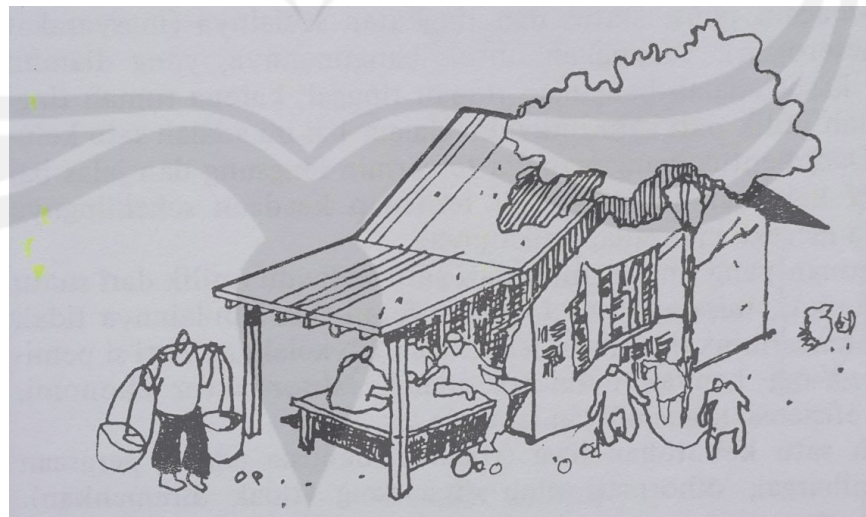


Gambar 4.18. Alun-Alun

(Sumber: Maryono,1982: 41)

Dalam suatu masyarakat yang kecil, misal masyarakat suatu kampung, biasanya setiap rumah selalu mempunyai sebuah teras di muka rumah yang berfungsi sebagai tempat untuk saling berkomunikasi dengan tetangganya, orang yang sedang lewat dan lain-lain.

(Maryono,1982: 40-42)



Gambar 4.19. Teras Rumah

(Sumber: Maryono,1982: 41)

## 4.2. Teori Elemen Arsitektur

### 4.2.1. Bentuk

Ini dapat dilihat pada perencanaan bangunan seluruhnya atau pada bagian-bagiannya dimana ini mempunyai bentuk-bentuk geometrik yang dapat dikenal. Pengulangan atau variasi dari wujud-wujud khusus dapat memberikan suatu elemen komposisi yang dangat kuat. Sementara bentuk dapat menunjang terhadap proporsi atau arah, ia benar-benar menyediakan suatu karakteristik yang terpisah yang timbul dari cara dimana kita dapat mengenali wujud yang berneda.

(Smithies,1987: 9)

Tabel 4.1. Kesan Bidang Dasar

(sumber: Handayani,2012: 7)

No.	Bidang Dasar	Kesan
1.	Bujursangkar	Statis
		Stabil
		Formal
		Monoton
		Massif
2.	Lingkaran	Tuntas
		Labil
		Bergerak
		Dinamis
3.	Segitiga	Aktif
		Energik
		Tajam
		Mengarah

### 4.2.2. Jenis Bahan

Material atau jenis bahan yang digunakan pada bangunan memiliki kesan yang berbeda-beda sesuai dengan karakter bahannya. Berikut adalah kesan bahan dalam arsitektur modern:



Tabel 4.2. Kesan Bahan

(Sumber: Mandiri, Yufa Karya. “KONSEP BENTUK DAN RUANG DALAM ARSITEKTUR MODERN.” 2012. *blogspot*. 17 Desember 2014. )

No.	Jenis Bahan	Kesan
1.	Beton	Berat, massif, dingin
2.	Baja	Kokoh, kuat, industrialis
3.	Kaca	Ringan, transparan, melayang

#### 4.2.3. Warna

Ini dapat dianalisa secara terperinci dengan suatu studi seperti sistem Munsell. Untuk maksud kita sekarang ini kita akan menunjukkan hanya kepada rona warna (hue), tetapi bagaimanapun jangan kita lupakan bahwa ada karakteristik sekunder dari warna seperti luminansi, kepenuhan dan kejernihan warna yang dapat memperluas variasi yang mungkin pada komposisi.

(Smithies,1987: 6)

Tabel 4.3. Kesan Warna

(Sumber: Akmal,2006: 77)

No.	WARNA	SIFAT	POSITIF	NEGATIF
1.	Merah	Panas, penuh energi, warna paling menarik bagi anak, berani, kuat, sensualitas, mendorong.	Hidup, cerah, pemimpin, gairah, kuat.	Emosi meledak
2.	Jingga	Optimis, muda, kreatif, merangsang kreatifitas, daya cepat, lambing persahabatan, rasa akrab.	Kreatif, akrab, dinamis, persahabatan, inspirasi	Arogan, dominan
3.	Kuning	Hati gembira, motivasi, cerdas, percaya diri, jujur, semangat, mengeliminasi pikiran negatif	Segar, cepat, jujur, adil, tajam, cerdas	Sinis, kritis, murah, tidak eksklusif

4.	Hijau	Warna alam, segar, menyenangkan	Sensitive, stabil, formal, toleran, harmonis, beruntung	pahit
5.	Biru	Dingin, diam, dalam, tenang, bijaksana	Kebenaran, damai, mediatif, intelegensi tinggi	Emosional, racun, egosentris
6.	Ungu	Unik, misterius, mistis, angkuh, lembut, mewah, agung	Artistik, personal, mistis, spiritual	Angkuh, sombong, diktator
7.	Pink	Feminism, romantis, sensual, lembut, menyenangkan, dinamis		melelahkan
8.	Coklat	Hangat, sejuk, alami, eksotik		
9.	Putih	Murni, bersih, segar, higienis, luas, jujur, tulus, ikhlas	Jujur, bersih, higienis, innocent	Monoton, tidak terkontrol
10.	Hitam	Abadi, kelam, dalam, misterius, mistis, jahat, elegan, mewah, menimbulkan stres	Kuat, kreativitas, magis, kedalaman berpikir, ideal, focus.	Kuat, superior, merusak, menekan.

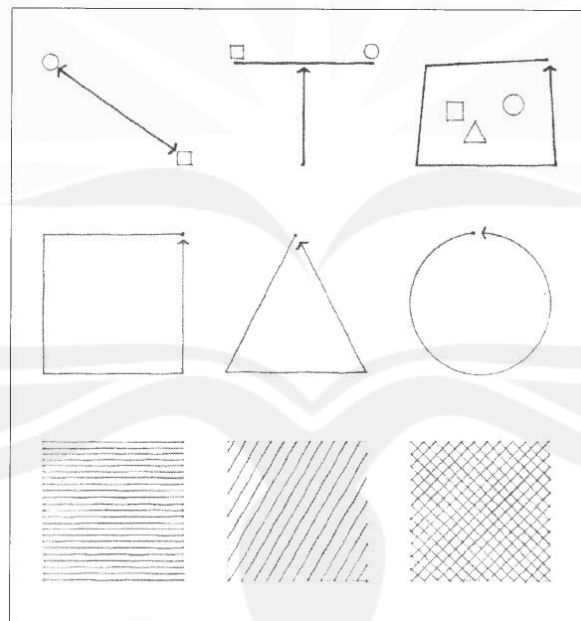
#### 4.2.4. Garis

Sebuah titik yang dipanjangkan akan menjadi sebuah garis. Secara konseptual, garis memiliki panjang, tapi tanpa lebar maupun kedalaman. Jika sebuah titik secara alamiah adalah statis, maka sebuah garis, dalam menggambarkan jalur pergerakan sebuah titik, mampu mengekspresikan arah, pergerakan, dan pertumbuhan secara visual.

Garis dapat digunakan untuk:

1. Menggabungkan, menghubungkan, menopang, mengelilingi, ataupun memotong elemen-elemen visual lainnya.
2. Menjelaskan batas-batas serta memberikan bentuk kepada bidang.
3. Menegaskan permukaan bidang.

(Ching, 2008: 8)



Gambar 4.20. Garis

(Sumber: Ching, 2008: 8)

Tabel 4.4. Sifat Garis  
(sumber: Handayani,2012: 2-6)

No.	Garis	Sifat Garis
1.	Vertikal	Ketinggian
		Tegak
		Kaku
		Formal
		Tegas
		Serius
2.	Horisontal	Lebar
		Luas
		Santai
		Tenang
		Rileks
3.	Diagonal	Dinamis
		Tidak tenang
		Mendekatkan jarak
		Sensasional
4.	Lengkung	Dinamis
		Riang
		Lembut
		Gembira
		Menarik

### 4.3. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal tentang Ruang Dalam dan Rupa Bangunan

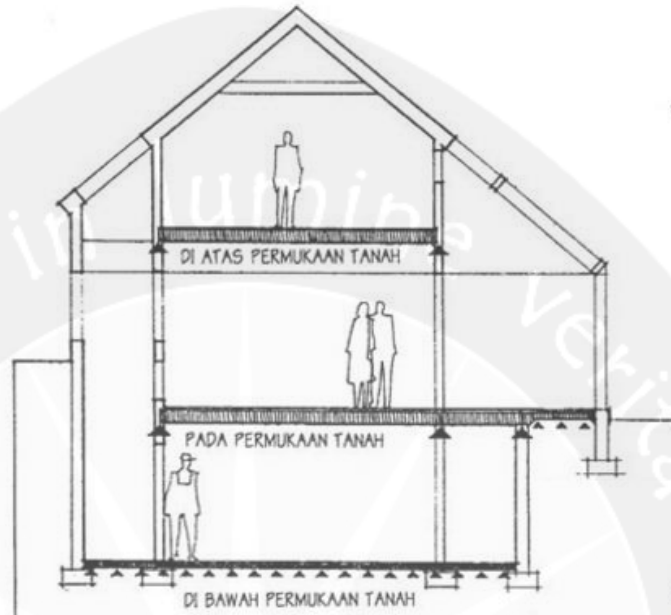
#### 4.3.1. Elemen Ruang Dalam

##### 4.3.1.1. Elemen Pembatas Ruang

##### 1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas

interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus.



Gambar 4.21. Klasifikasi Lantai

(Sumber: Ching, 1996: 150)

Kriteria Fungsional:

- a) Aman untuk kondisi yang licin  
Untuk bagian lantai yang mudah menjadi basah, disarankan untuk menghindarkan penggunaan material lantai yang keras dan licin.
- b) Menyerap suara atau memantulkan  
Permukaan lantai yang keras memantulkan rambatan gelombang suara yang berasal dari dalam ruang, dan memperkuat bunyi-bunyi yang disebabkan oleh alas kaki atau peralatan yang bergerak. Permukaan lantai yang lentur dapat menyerap suara-suara benturan yang terjadi. Material lantai yang lunak, empuk seperti beludru, atau berpori dapat mengurangi bunyi-bunyi yang timbul akibat benturan dan juga membantu meredam suara-suara yang merambat

melalui udara dan membentur permukaan-permukaan tersebut.

- c) Memantulkan cahaya atau menyerap  
Permukaan lantai yang berwarna terang akan memantulkan lebih banyak cahaya yang jatuh di atas permukaan tersebut dan membuat ruang terasa lebih terang dibanding lantai yang berwarna gelap dan bertekstur.

Kriteria Estetik:

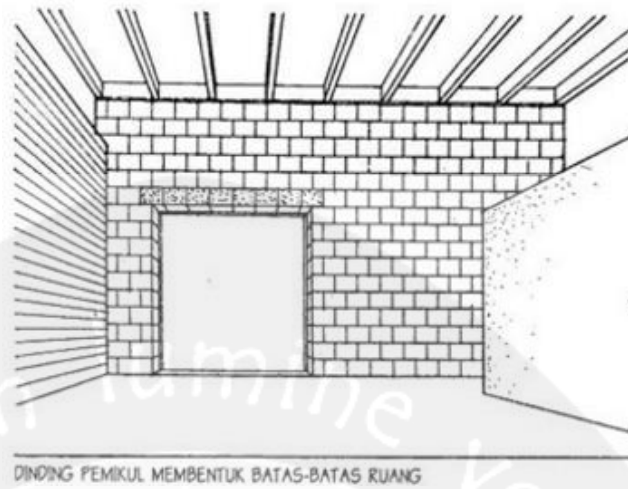
Sementara lantai yang netral dan tidak bermotif dapat berfungsi sebagai latar belakang yang sederhana untuk penghuni dan perabotnya, lantai, melalui penggunaan pola, juga dapat menjadi elemen yang dominan dalam ruang interior. Pola tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi, atau sekedar sebagai daya tarik tekstur.

(Ching, 1996: 162-167)

## 2. Dinding

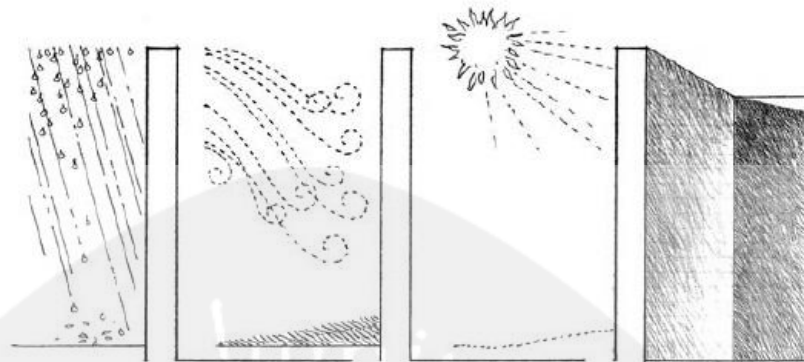
Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan. Memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.

Sebagai elemen struktur, dinding harus diatur dalam suatu pola yang dikoordinasikan dengan bentangan-bentangan struktur lantai dan atap yang dipikulnya. Pada saat yang sama, pola struktur ini mulai menentukan kemungkinan-kemungkinan ukuran, bentuk, dan tata letak ruang-ruang interiornya.

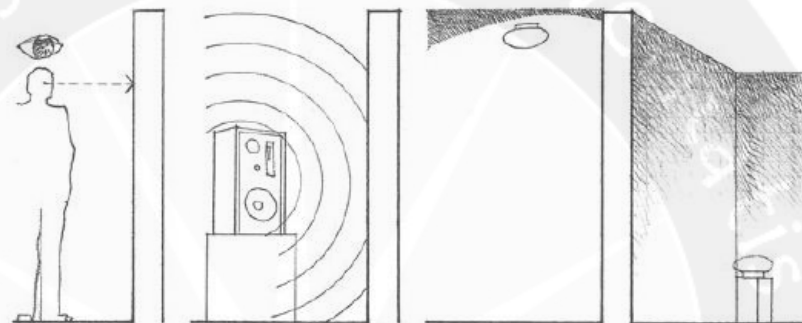


Gambar 4.22. Dinding Membentuk Batas Ruang  
(Sumber: Ching, 1996: 153)

Dinding adalah elemen utama yang dengannya kita membentuk ruang interior. Bersama dengan bidang lantai dan langit-langit yang menjadi pelengkap untuk penutup, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang disebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya sebuah ruang.



Exterior walls control the passage of air, heat, moisture, water vapor, and sound.



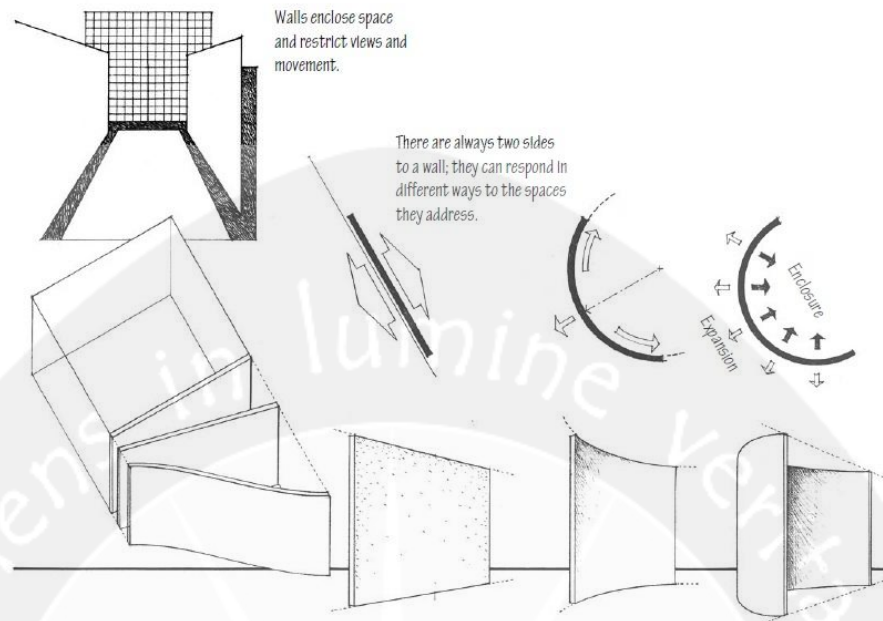
Interior walls control the passage of sound, heat, and light.

Gambar 4.23. Fungsi Dinding

(Sumber: Ching, 1996: 152)

Ruang-ruang segi empat yang dibatasi oleh dinding-dinding datar dan persegi jelas merupakan pedomannya. Bidang dinding juga dapat berbentuk lengkung dengan tingkat lengkungan yang sebagian ditentukan oleh material dan metoda konstruksinya. Aspek cekung dinding lengkung memberi kesan menutup, sedangkan bentuk cembungnya memberi kesan memperluas ruang.





Gambar 4.24. Bentuk Dinding  
(Sumber: Ching, 1996: 159)

Lubang bukaan pada atau antara bidang-bidang dinding memungkinkan kontinuitas dan gerak sirkulasi fisik kita antara ruang-ruang tersebut, sekaligus sebagai jalan masuk cahaya, panas dan suara. Semakin besar ukurannya, lubang bukaan juga mulai mengikis kesan terkurung yang ditimbulkan oleh dinding-dinding, dan secara visual memperluas ruang karena menarik masuk ruang-ruang di dekatnya. Pandangan yang terlihat melalui bukaan-bukaan tersebut menjadi bagian dari ruang tertutup tadi. Memperluas bukaan lebih banyak lagi pada akhirnya akan mengakibatkan terpisahnya ruang yang dibatasi oleh rangka kolom-kolom dan balok-balok saja.



Gambar 4.25. Dinding Pengisi

(Sumber: Ching, 1996: 160)

Dinding-dinding pengisi hanya perlu memikul dirinya sendiri dan benda-benda yang menempel padanya. Oleh karena itu dinding tersebut memberi lebih banyak kemungkinan daripada dinding-dinding pemikul dalam membentuk dan menutup ruang.

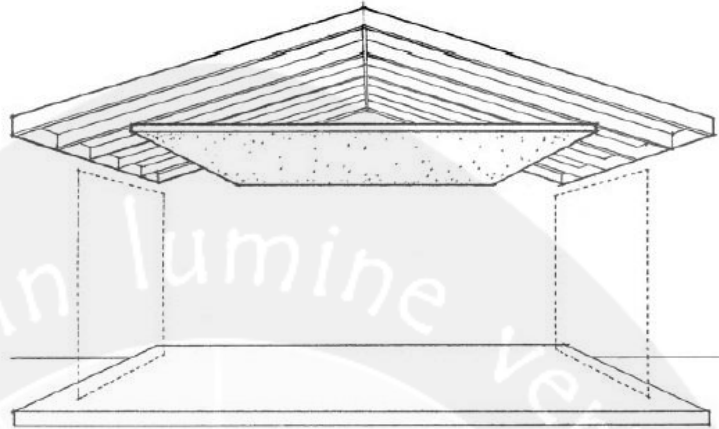
Dinding pengisi dapat dibuat rendah, jauh dari langit-langit atau dinding di sebelahnya dan memberi kemungkinan aliran udara dan sinar cahaya dari satu ruang ke ruang lain. Kontinuitas spasial antara dua bagian ruang dapat diperkuat, sementara itu, walaupun bukan secara akustik, untuk tingkat tertentu, kesan privasi visualnya dapat dipertahankan.

(Ching, 1996: 176-186)

### 3. Langit-langit

Langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior, dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya. Langit-langit dibentuk oleh bagian bawah struktur lantai dan atap. Material langit-langit dapat langsung dipasang pada struktur rangka atau digantung pada rangka

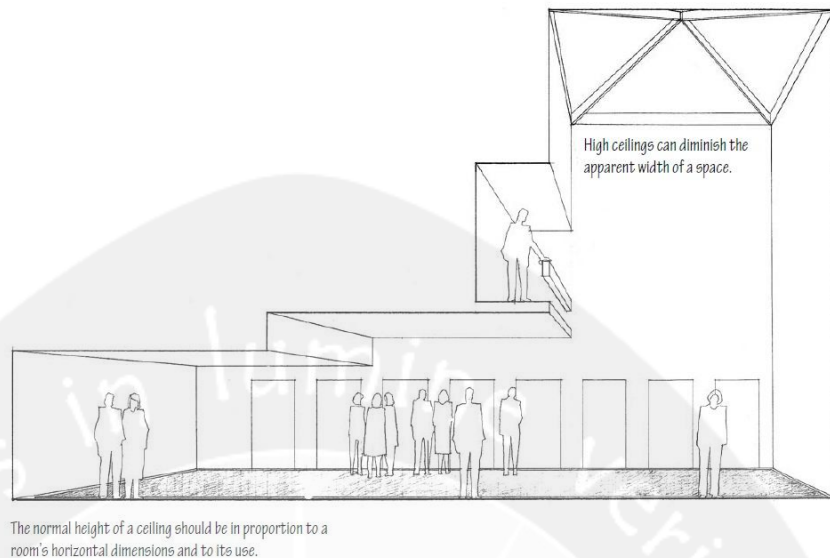
tersebut. Dalam beberapa hal, struktur yang berada di atas kepala dapat dibiarkan terlihat dan berfungsi sebagai langit-langit.



Gambar 4.26. Langit-langit  
(Sumber: Ching, 1996: 164)

Ketinggian langit-langit mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang. Sementara ketinggian langit-langit harus dipertimbangkan relatif terhadap dimensi-dimensi ruang yang lain dan pemakaian dan penggunaannya, beberapa kriteria umum masih dapat dibuat untuk dimensi vertikal ruang.

Langit-langit yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas. Dapat juga memberi suasana agung atau resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya beraturan. Tidak sekedar menutup ruang tetapi menjulang ke atas.

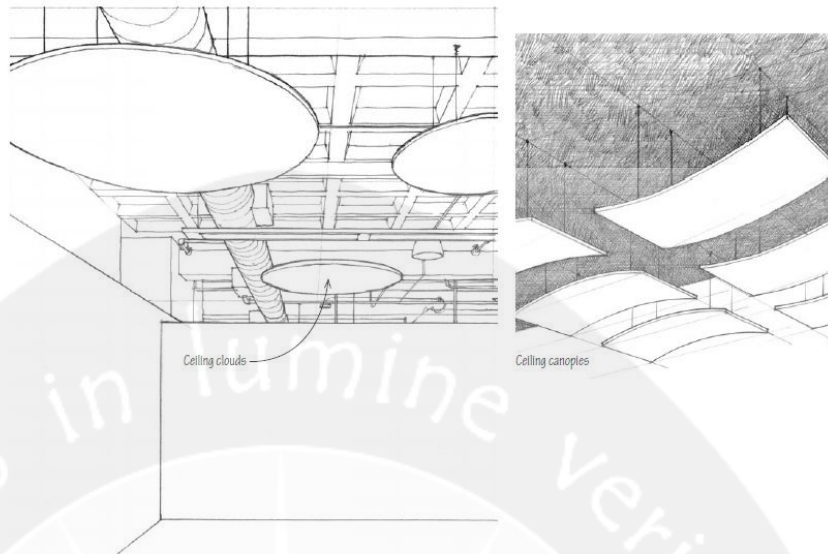


Gambar 4.27. Pengaruh Ketinggian Langit-langit

(Sumber: Ching, 1996: 169)

Selain diberi permukaan dengan material yang datar dan halus, langit-langit dapat terbuat dari pola struktur lantai atau atap di atasnya. Batang-batang lurus dapat menciptakan pola-pola garis sejajar, grid, atau radial. Pola langit-langit apapun juga akan cenderung menarik perhatian dan tampak lebih rendah dari sebenarnya sebagai akibat bobot visualnya. Oleh karena mengarahkan mata, pola linier juga dapat menegaskan dimensi ruang yang sejajar dengan pola-pola tersebut.

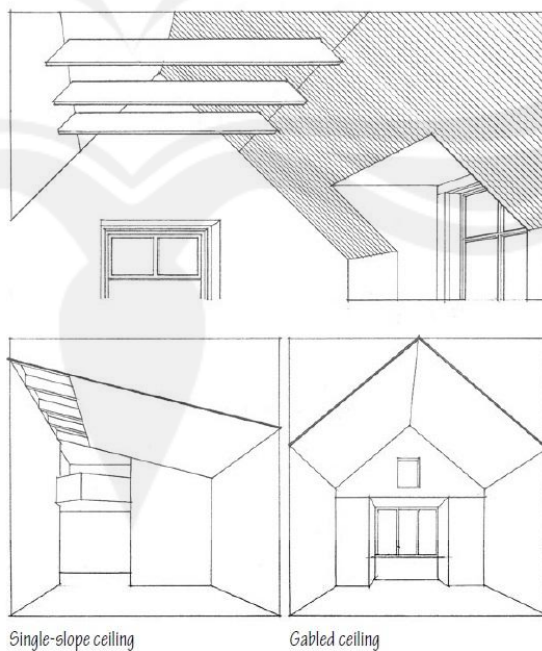
Sistem langit-langit gantung dengan modul sering digunakan untuk mengintegrasikan dan menyediakan fleksibilitas dalam tata letak peralatan lampu dan lubang-lubang distribusi udara. Sistem biasanya terdiri dari unit-unit modul langit-langit, yang disangga oleh grid metal yang digantung dari struktur di atasnya. Unit-unit tersebut biasanya dapat dibuka sebagai akses memasuki ruang langit-langitnya.



Gambar 4.28. Langit-langit Gantung

(Sumber: Ching, 1996: 168)

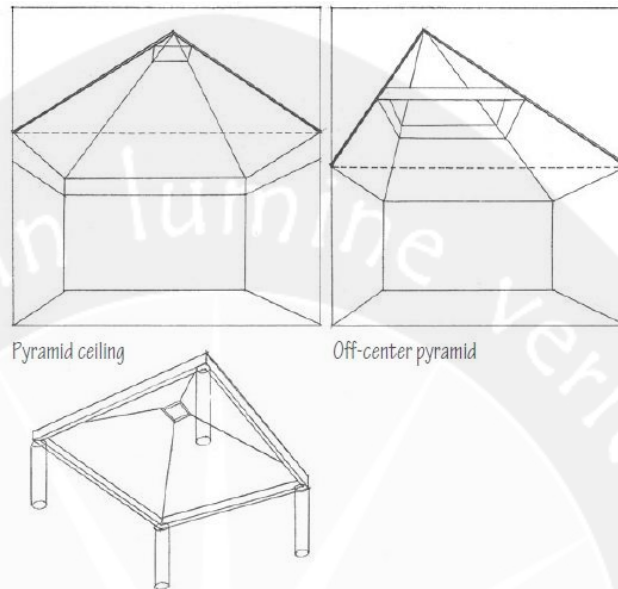
Langit-langit bentuk pelana memperbesar ruang ke atas menuju garis puncak. Tergantung dari arah elemen struktur yang terlihat, bentuk pelana dapat mengarahkan perhatian kita menuju ketinggian puncaknya atau menuju arah panjangnya.



Gambar 4.29. Langit-langit Bentuk Pelana

(Sumber: Ching, 1996: 171)

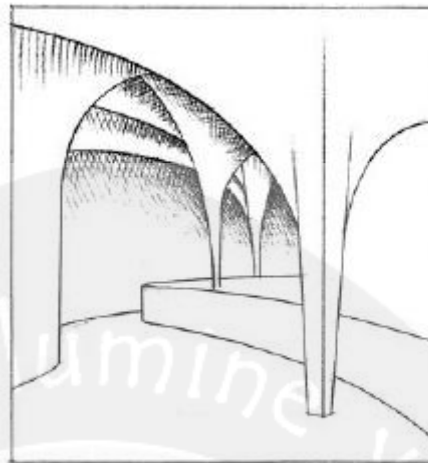
Langit-langit bentuk piramid mengarahkan mata ke atas menuju puncak, sebuah fokus yang dapat diaksentuasikan lebih lanjut dengan adanya sinar cahaya dari langit.



Gambar 4.30. Langit-langit Bentuk Piramid  
(Sumber: Ching, 1996: 171)

Langit-langit bentuk cekung menggunakan permukaan yang melengkung untuk memperlunak pertemuannya dengan bidang dinding di sekitarnya. Hasil penggabungan permukaan vertikal dan horisontal menjadikan ruang yang ditutupinya mempunyai sifat plastis.

Memperbesar skala lengkungan akan membuat bentuk langit-langit menjadi busur dan kubah. Langit-langit berbentuk lengkung mengarahkan mata kita ke atas dan mengikuti arah panjangnya. Kubah adalah bentuk terpusat yang memperluas ruang ke arah atas dan memfokuskan perhatian kita pada ruang di bawah pusat tersebut.

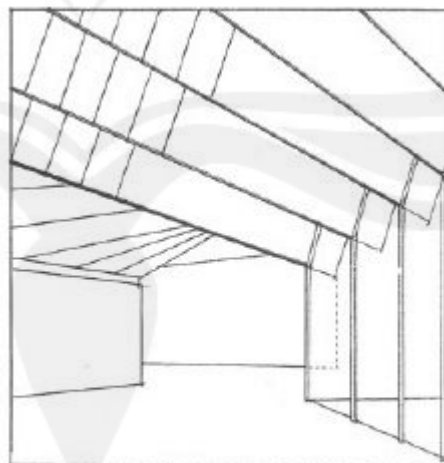


*Curving freeform ceiling*

Gambar 4.31. Langit-langit Bentuk Cekung

(Sumber: Ching, 1996: 172)

Langit-langit bentuk bebas adalah kontras dengan sifat datar dinding dan lantai dan oleh karena itu mengundang perhatian. Sebagai elemen fungsional, langit-langit mempengaruhi pencahayaan ruang, kualitas akustiknya dan jumlah energi yang diperlukan untuk memanaskan atau mendinginkan ruang.



*Angular freeform ceiling*

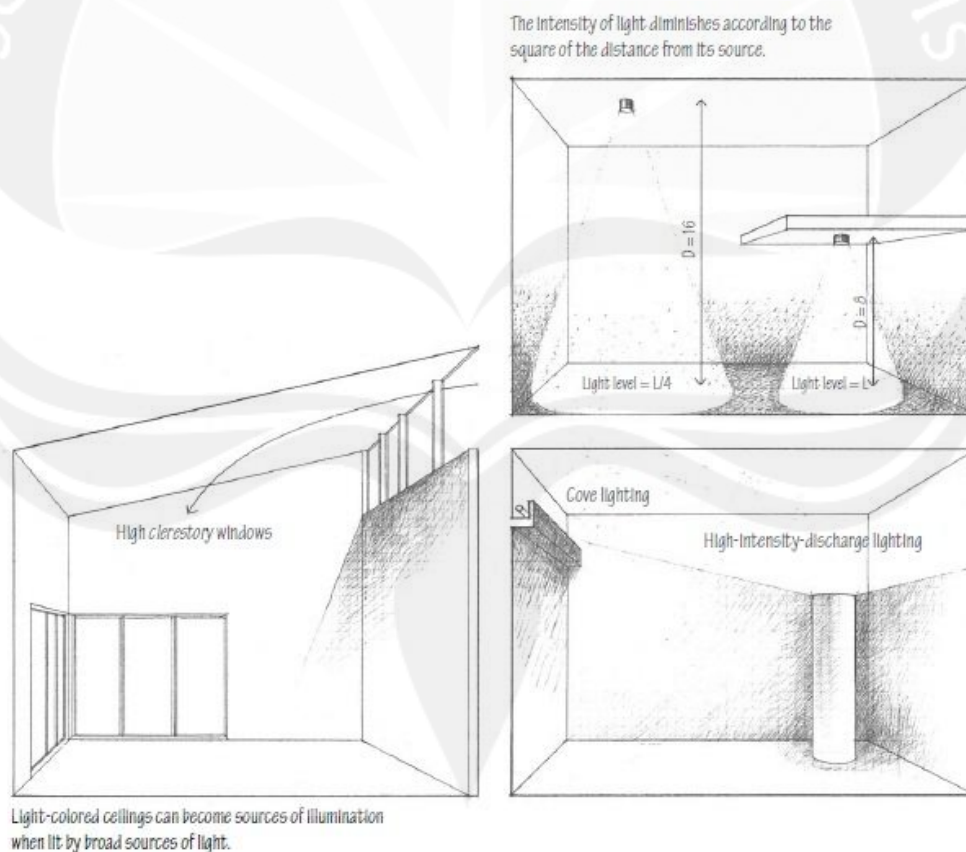
Gambar 4.32. Langit-langit Bentuk Bebas

(Sumber: Ching, 1996: 172)

Sifat ketinggian dan kualitas permukaan langit-langit mempengaruhi tingkat cahaya dalam ruang. Peralatan yang dipasang pada langit-langit yang tinggi harus memancarkan sinarnya lebih jauh untuk mencapai tingkat pencahayaan yang sama dengan peralatan lampu yang dipasang lebih sedikit jumlahnya dan digantung dari langit-langit.

Karena biasanya tidak mendapat gangguan dari elemen-elemen yang menghalangi penyinaran dari sumber-sumber cahaya, bidang langit-langit dapat menjadi pemantul cahaya yang efisien jika langit-langit tersebut halus dan berwarna terang. Jika disinari langsung dari bawah atau samping, permukaan langit-langit itu sendiri dapat menjadi permukaan yang luas dan bersinar lembut.

(Ching, 1996: 192-200)



Gambar 4.33. Pencahayaan pada Langit-langit

(Sumber: Ching, 1996: 173)

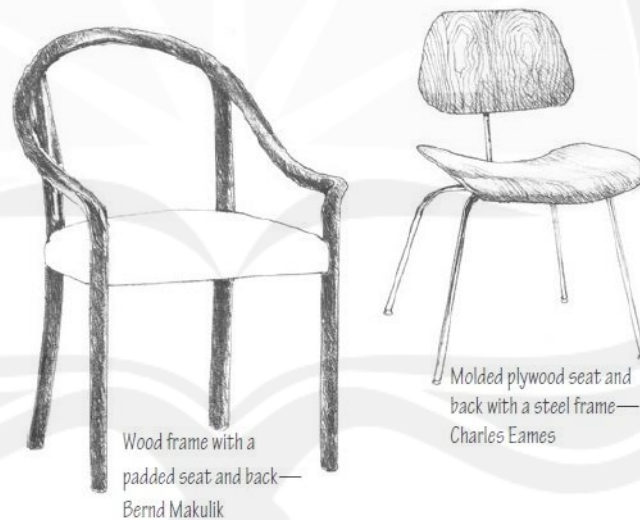


#### 4.3.1.2. Elemen Pengisi Ruang

Perabot menjadi perantara antara arsitektur dan manusianya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan masing-masing individu. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan tugas-tugas dan aktivitas yang menjadi tanggung jawab kita.

Selain memenuhi fungsi-fungsi khusus, perabot menyumbang karakter visual dari suatu tatanan interior. Bentuk, garis, warna, tekstur dan skala masing-masing benda maupun pengaturan spasialnya, menawarkan peranan penting dalam membangun sifat ekspresi dari suatu ruang.

(Ching, 1996: 318-319)



Gambar 4.34. Perabot

(Sumber: Ching, 1996: 323)

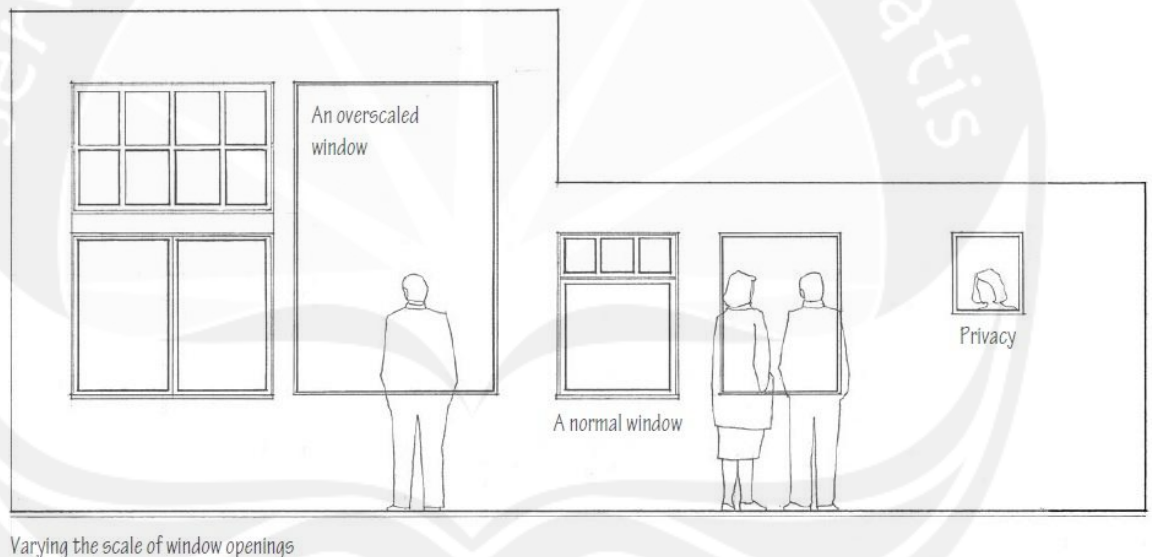
#### 4.3.1.3. Elemen Pelengkap Ruang

##### 1. Jendela

Ukuran, bentuk dan penempatan jendela mempengaruhi integritas visual permukaan dinding dan perasaan ‘tertutup’ yang dihasilkannya. Jendela dapat dilihat sebagai bagian yang terang pada

dinding, bukaan yang dikelilingi oleh dinding, atau tempat kosong yang membagi 2 bidang dinding.

Skala sebuah jendela tidak hanya berkaitan dengan bidang dinding di sekelilingnya tetapi juga dengan dimensi-dimensi kita sendiri. Kita terbiasa dengan tinggi puncak jendela yang sedikit lebih tinggi dari tinggi kita dan ketinggian bagian bawah jendela yang setara dengan tinggi pinggang kita. Pada saat sebuah jendela yang besar digunakan untuk memperluas pandangan sebuah ruang, memperlebar bukaan untuk pandangan keluar, atau melengkapi skalanya, jendela tersebut dapat dibagi-bagi menjadi unit-unit yang lebih kecil untuk mempertahankan skala manusianya.



Gambar 4.35. Skala Jendela

(Sumber: Ching, 1996: 176)

Pemandangan melalui jendela menjadi bagian yang tak terpisahkan dari bangun ruang interior. Jendela tidak hanya menyediakan fokus pandangan luar dari dalam sebuah ruang: jendela juga menyampaikan informasi visual kepada kita tentang di mana kita berada. Jendela menjadi penghubung antara bagian dalam dan bagian luar. Dalam menentukan ukuran, bentuk dan penempatan jendela pada sebuah ruang, harus dilakukan pertimbangan terhadap apa yang kita

lihat melalui bukaan jendela, bagaimana pemandangan tersebut dibingkai, dan bagaimana pandangan visual berubah pada saat kita bergerak di dalam ruang.



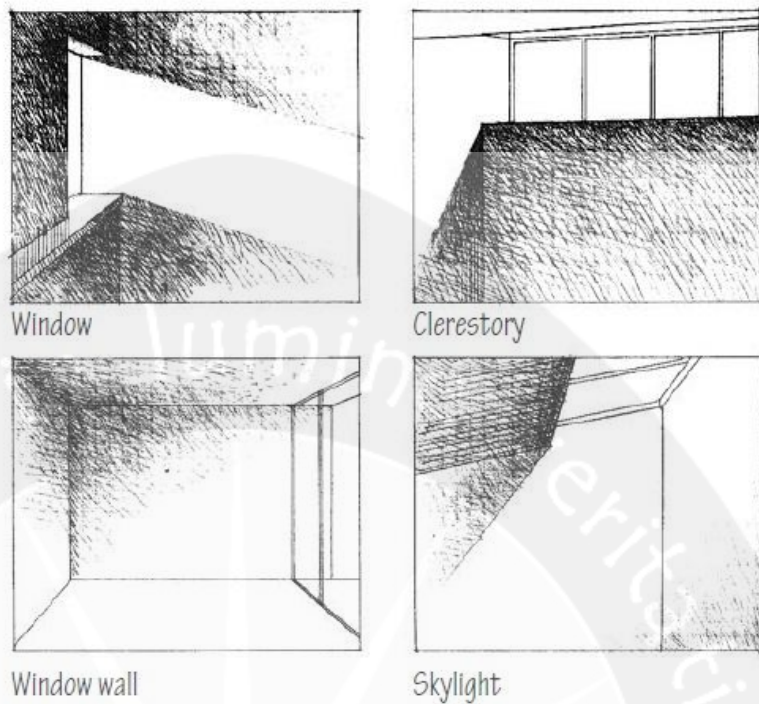
The design and placement of windows in a building is called fenestration.

The fenestration pattern and window trim details affect the sense of enclosure provided by the walls of a room.

Gambar 4.36. Pemandangan Melalui Jendela

(Sumber: Ching, 1996: 176)

Ukuran dan orientasi jendela dan lubang cahaya dari atap mengendalikan kuantitas dan kualitas cahaya matahari yang menembus dan menyinari ruang interior. Ukuran jendela jelas berkaitan dengan banyaknya cahaya. Kualitas penerangan–intensitas dan warnanya–ditentukan oleh orientasi jendela dan penempatannya dalam ruang.



Gambar 4.36. Pencahayaan Alami dari Jendela

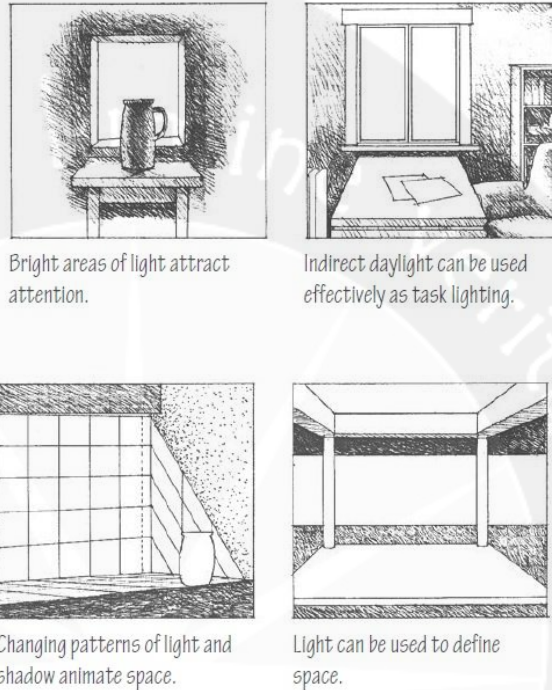
(Sumber: Ching, 1996: 186)

Kecepatan, temperatur, dan arah angin adalah pertimbangan-pertimbangan lapangan yang penting dalam menempatkan jendela di semua daerah dan iklim. Pada musim panas, ventilasi pendorong angin diperlukan untuk menyejukkan karena adanya penguapan atau konduksi. Untuk cuaca dingin, angin harus dihindari atau ditahan agar tidak menembus jendela-jendela dan masuk ke dalam bangunan. Sepanjang waktu, ventilasi sampai tingkat tertentu diperlukan demi kesehatan dan untuk menghilangkan udara yang mampat dan bau-bauan dari dalam ruang interior.

Ventilasi alam dalam ruang interior bangunan terjadi akibat adanya perbedaan tekanan udara maupun temperaturnya. Pola aliran udara yang terjadi dari gaya-gaya tersebut lebih dipengaruhi oleh bentuk geometri bangunan daripada kecepatan angin.

Selain sebagai penyedia efek estetika dalam lingkungan interior, jendela juga mempengaruhi tata letak fisik perabot di

dalamnya. Tingkat kecerahannya di siang hari dan pemandangan yang dapat dilihat melaluinya menarik perhatian kita dan sering mendorong kita untuk mengelompokkan atau mengorientasikan perabot ke arahnya.



Gambar 4.37. Tata Letak Jendela Terhadap Perabot

(Sumber: Ching, 1996: 186)

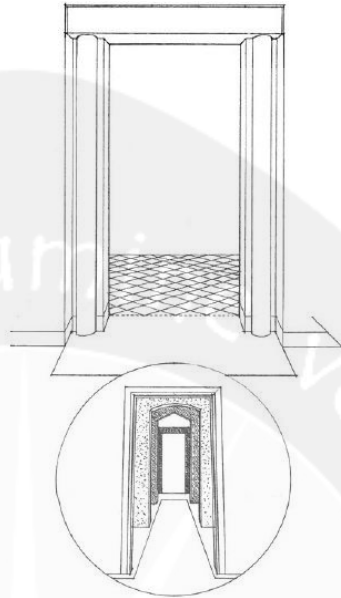
Jendela dapat dibagi menjadi 2 kelompok besar. Jendela mati dan berventilasi. Walaupun kedua kelompok ini menyediakan cahaya dan pemandangan ke dalam ruang interior, jendela mati tidak memungkinkan masuknya aliran udara seperti yang terdapat pada jendela yang berventilasi.

(Ching, 1996: 204-216)

## 2. Pintu

Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalam bangunan. Melalui desain, konstruksi dan lokasinya, pintu dan jalan masuk dapat mengendalikan

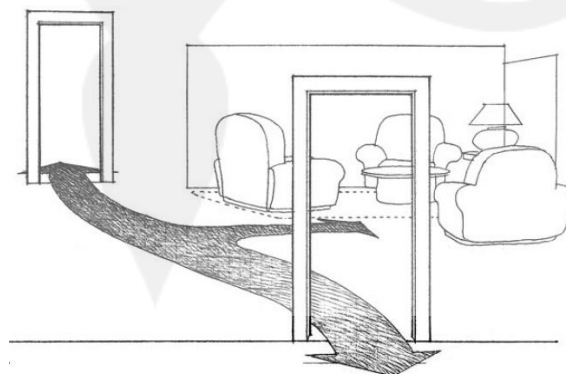
penggunaan ruang, pandangan dari satu ruang ke ruang berikutnya dan masuknya cahaya, suara, udara hangat dan hawa sejuk.



Gambar 4.38. Pintu Sebagai Jalan Masuk

(Sumber: Ching, 1996: 190)

Dalam menghubungkan ruang-ruang interior sebuah bangunan, pintu-pintu masuk menghubungkan alur sirkulasi. Lokasinya mempengaruhi pola-pola sirkulasi dari satu ruang ke ruang lain maupun di dalam ruang itu sendiri. Sifat dasar dari pola-pola ini harus sesuai dengan penggunaan dan aktivitas yang dilakukan di dalam ruang-ruang interior tersebut.



Gambar 4.39. Pintu Sebagai Penghubung Ruang

(Sumber: Ching, 1996: 198)

Ruang harus disiapkan demi kenyamanan gerak dan pengoperasian daun-daun pintu. Pada saat yang sama, harus tersedia ruang dengan ukuran dan proporsi yang sesuai yang dapat digunakan untuk penataan perabotnya.

Secara umum dapat dikatakan, sebuah ruang harus mempunyai beberapa pintu masuk sekiranya memungkinkan, dan alur sirkulasi yang menghubungkan haruslah sependek dan selangsung mungkin tanpa mengganggu bagian yang diperuntukkan untuk aktivitas di dalam ruang.

(Ching, 1996: 220-224)

### 4.3.2. Elemen Visual pada Bangunan

#### 4.3.2.1. *Visual appropriateness*

*The interpretations people give to a place can reinforce its responsiveness at three different levels:*

- a. *By supporting its legibility, in terms of form*  
*We designed the mass of the building to reinforce the legibility of the area in which it is located. The detailed appearance must now be designed to reinforce this objective.*
- b. *By supporting its legibility, in terms of use*  
*We considered how to locate uses to improve their legibility. The detailed appearance of the place must help people read the pattern of uses it contains. For example, a town hall should look like a town hall, and a house should look like a house.*
- c. *By supporting its variety*  
*We considered how to make it possible for a wide variety of uses to co-exist in an area. The detailed appearance of the buildings must help this to happen, by making the image of the area seem appropriate as a setting for each of the uses concerned.*
- d. *By supporting its large-scale robustness*  
*We considered how a building could be designed to accommodate a wide range of uses. Its detailed appearance must reinforce the potential, by looking appropriate for all these uses.*
- e. *By supporting its small-scale robustness*  
*We considered ways of designing particular spaces within a building, or out of doors, so they could be used in a range of different ways. For example, could be used by people with a wide range of different lifestyles.*

(Bentley, 1985: 99)

Diterjemahkan oleh Gregorius Bima Adrianta Dipa:

Orang memberikan interpretasi ke suatu tempat dapat memperkuat responsif pada tiga tingkat yang berbeda:

a. Dalam Hal Keterbacaan Bentuk Bangunan

Keterbacaan dalam bentuk adalah bagaimana mendesain masa dalam bangunan yang digunakan untuk memperkuat kekhasan dalam area bangunan yang ditempatkan. Hal ini dapat dilakukan dengan mendesain detail penampilan untuk memperkuat objek atau bangunan tersebut.

b. Dalam Hal Keterbacaan Fungsi Bangunan

Keterbacaan dalam Fungsi bagaimana mendesain masa bangunan dengan mempertimbangkan elemen fungsi atau guna bangunan tersebut dan hasilnya akan memperkuat kekhasan bangunan tersebut. Sebagai contoh: bangunan yang berfungsi sebagai town hall harus terlihat seperti town hall, rumah harus terlihat seperti rumah.

c. Dalam Hal Keragaman Bangunan

Keragaman Bangunan yang dimaksud adalah mendesain masa bangunan yang dapat diterima oleh pengguna yaitu masyarakat luas yang berbeda-beda . Detail dari penampilan bangunan harus ditekankan.

d. Kekhasan Bangunan Dalam Skala Besar

Bagaimana sebuah bangunan didesain untuk mengakomodasi sebuah kegunaan secara luas. Detail penampilan bangunan harus dikuatkan dengan melihat kesesuaian dari semua kegunaan bangunan tersebut.

e. Kekhasan Bangunan Dalam Skala Kecil

Mempertimbangkan cara khusus untuk mendesain ruang tertentu di dalam maupun luar bangunan, sehingga dapat dipakai oleh masyarakat luas. Sebagai contoh bangunan yang dapat digunakan orang dengan gaya hidup yang berbeda-beda.

**4.3.2.1.1. Contextual Cues: The Surrounding Area**

*The cues which were found when analysing the visual character of the context, were of two kinds:*



- a. *Elements (such as wall details, windows, and door and ground-level details).*
- b. *Relationships between elements (such as vertical or horizontal rhythms, and skyline relationships).*

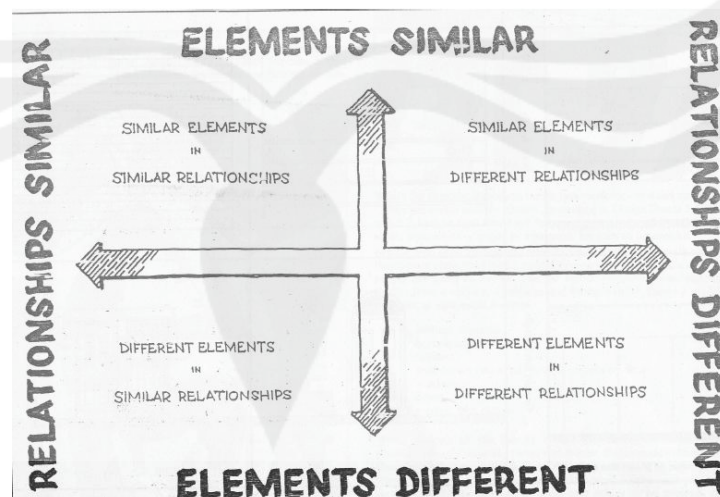
*Both elements and relationships can vary from being all similar to being all different. It is useful to consider the four key possibilities illustrated below:*

Diterjemahkan oleh Gregorius Bima Adrianta Dipa:

Pada bagian ini akan dibahas lebih dalam mengenai cara menggunakan isyarat atau petunjuk untuk mencapai suatu tujuan. Isyarat atau petunjuk yang ditemukan ketika menganalisis karakter visual dari suatu konteks terdiri dari 2 aspek yaitu:

- a. Elemen (seperti detail dinding, jendela dan pintu)
- b. Hubungan antar elemen (irama vertikal dan horisontal dan hubungan kaki langit)

Kedua aspek tersebut dapat bervariasi, baik seluruhnya dapat menjadi satu kemiripan/kesamaan atau justru berbeda seluruhnya. Elemen dan hubungan antar elemen dapat digunakan untuk memertimbangkan 4 kemungkinan berikut:



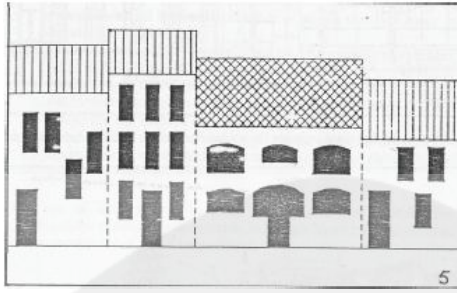
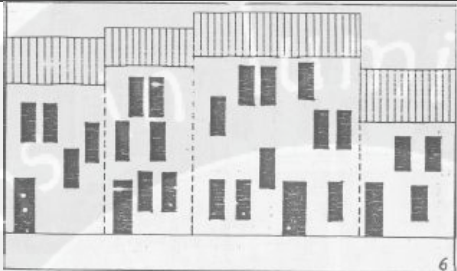
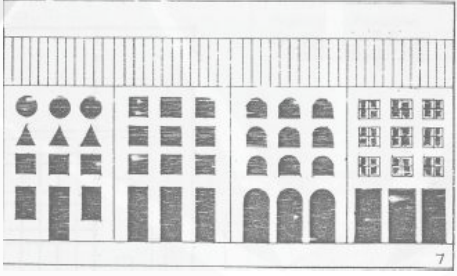
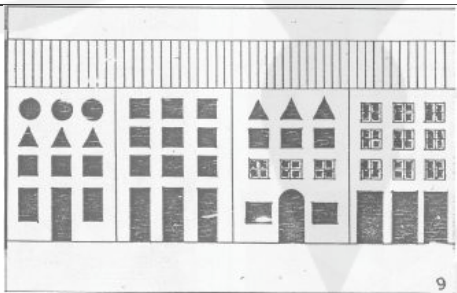
Gambar 4.40. Hubungan Antara Elemen Dengan Relasi Yang Sama Dan Berbeda Antar Fasad Bangunan

(Sumber: Bently, 1985: 82)

Tabel 4.5. *Contextual Cues: The Surrounding Area*

(sumber: Bently, 1985: 82-83 dan diterjemahkan oleh Gregorius Bima Adrianta Dipa)

No.	Gambar	Keterangan
1.		Karakter visual terbentuk dari elemen yang sama tersusun dalam hubungan yang berbeda.
2.		Pengenalan dari hubungan baru dan/atau elemen baru akan membuat permukaan yang baru keluar dari konteksnya.
3.		Untuk memperkuat keberadaan karakter visual, gunakan beberapa dari keberadaan elemen dan hubungan pada desain yang baru.
4.		Karakter visual terbentuk dari elemen yang sama dalam hubungan yang berbeda.

5.	 <p>5</p>	Dalam kondisi ini, membedakan elemen akan memiliki efek lebih jika dibandingkan hanya membedakan hubungan.
6.	 <p>6</p>	Untuk memperkuat keberadaan karakter, gunakan sebanyak mungkin petunjuk elemen yang sudah ada pada desain yang baru.
7.	 <p>7</p>	Ketika banyak hubungan berlaku sebagai petunjuk, tetapi sedikit elemen umum, karakter visual terbentuk dari elemen yang berbeda tetapi dalam hubungan yang sama.
8.	 <p>8</p>	Mengubah hubungan akan memiliki efek lebih dibandingkan mengubah elemen.
9.	 <p>9</p>	Untuk memperkuat keberadaan karakter, gunakan sebanyak petunjuk hubungan.

10.	 <p>10</p>	Ketika hanya terdapat sedikit petunjuk, berarti karakter visual terbentuk dari elemen-elemen berbeda yang tersusun di dalam hubungan yang berbeda pula.
11.	 <p>11</p>	Desain baru baik dengan elemen yang berulang atau hubungan yang berulang akan berbeda dengan keberadaan konteks.
12.	 <p>12</p>	Untuk memperkuat keberadaan karakter, menjadi hal penting untuk melarang mengubah kemiripan elemen atau kemiripan hubungan dengan desain yang baru.

**4.3.2.1.2. Contextual Cues: The Adjacent Buildings**

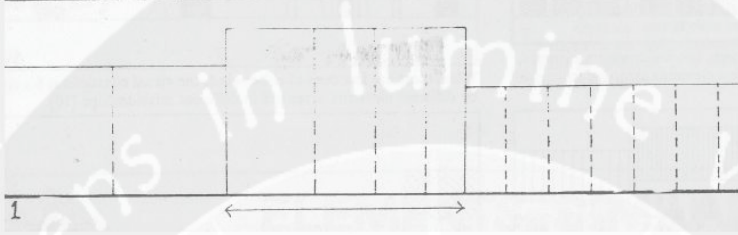
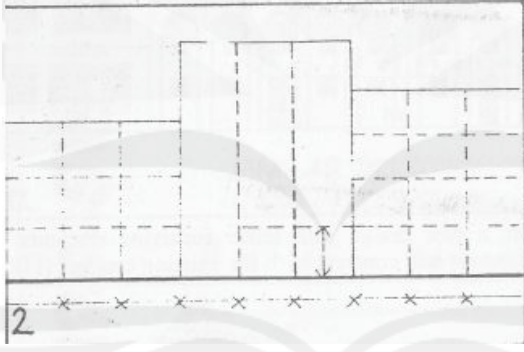
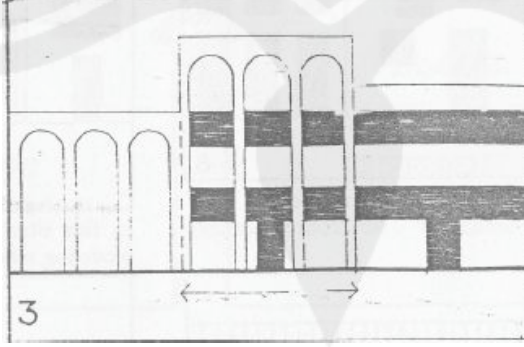
*The important cues are those from the adjacent buildings: it is they which have the most direct visual relationship with the new design.*

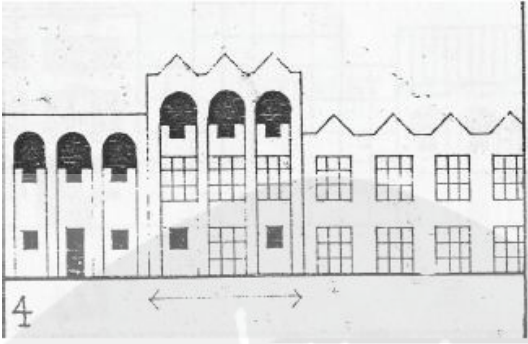

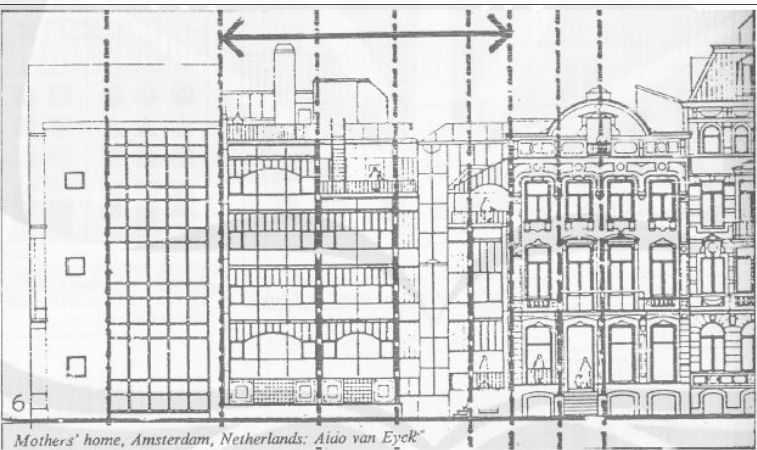
Diterjemahkan oleh Gregorius Bima Adrianta Dipa:

Pentingnya isyarat atau petunjuk dari bangunan yang berdekatan adalah sebagai sebuah hubungan visual langsung dengan desain yang baru.

Tabel 4.6. *Contextual Cues: The Adjacent Buildings*

(sumber: Bently, 1985: 82-83 dan diterjemahkan oleh Gregorius Bima Adrianta Dipa)

No	Gambar	Keterangan
1.		<p>Dimulai dengan petunjuk skala besar. Ketika bangunan di kedua sisi memiliki petunjuk umum, gunakan keduanya sebagai langkah pembuka.</p>
2.		<p>Tetapi jika tidak, dapat digunakan petunjuk dari satu sisi yang lain.</p>
3.		<p>Lebih jauh dapat menggunakan petunjuk skala besar dari bangunan baru untuk menjembatani kedua sisi bangunan.</p>

4.		<p>Penggunaan petunjuk dari dua sisi, khususnya dari skala besar telah digunakan.</p>
5.		<p>Buatlah tansisi bertingkat di antara petunjuk di kedua sisi.</p>
6.		<p>Merupakan contoh yang sangat berbeda keduanya menunjukkan bahwa dahulu bangunan menyatukan karakter visual dari</p>



#### 4.3.2.2. Penegasan Permukaan

Persepsi kita akan bentuk dasar, ukuran, skala, proporsi, dan visual sebuah bidang akan dipengaruhi oleh sifat-sifat permukaannya, dan juga lingkaran visualnya.

(Ching, 2008: 88)



Gambar 4.41. Penegasan Permukaan

(Sumber: Ching, 2008: 88)

Sebuah kontras berbeda antara warna permukaan sebuah bidang dan lahan yang mengelilinginya dapat menjelaskan bentuk dasarnya, sementara jikatingkat keterangannya dimodifikasi akan dapat menambah ataupun mengurangi beban visualnya.

(Ching, 2008: 88)



Gambar 4.42. Kontras

(Sumber: Ching, 2008: 88)

Pandangan dari depan menampilkan bentuk dasar suatu bidang yang sebenarnya; sedangkan pandangan yang miring akan mendistorsinya.

(Ching, 2008: 88)



Gambar 4.43. Pemandangan dari Depan

(Sumber: Ching, 2008: 88)

Elemen-elemen ukuran yang diketahui di dalam lingkungan visual sebuah bidang dapat membantu persepsi kita mengenai ukuran dan skalanya.

(Ching, 2008: 88)



Gambar 4.44. Elemen Ukuran dalam Lingkungan Visual

(Sumber: Ching, 2008: 88)

Tekstur dan warna bersama-sama mempengaruhi beban visual dan skala sebuah bidang serta tingkatan ia merefleksikan cahaya dan suara.

(Ching, 2008: 88)



Gambar 4.45. Tekstur dan Warna

(Sumber: Ching, 2008: 88)



Pola-pola optis yang terarah atau berukuran sangat besar dapat mendistorsi bentuk dasar atau melebih-lebihkan proporsi sebuah bidang.

(Ching, 2008: 88)



Gambar 4.46. Pola

(Sumber: Ching,2008: 88)

### 4.3.2.3. Prinsip-Prinsip Penyusunan

#### 4.3.2.3.1. Sumbu

Sebuah garis yang dihasilkan oleh dua buah titik di dalam ruang, dimana padanya bentuk dan ruang dapat disusun secara simetris atau seimbang.

(Ching, 2008: 339)



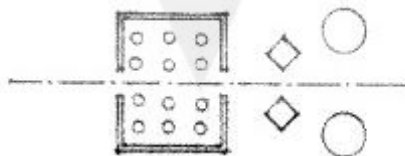
Gambar 4.47. Sumbu

(Sumber: Ching,2008: 339)

#### 4.3.2.3.2. Simetri

Distribusi dan tatanan seimbang antara bentuk dan ruang yang setara pada sisi-sisi berlawanan di suatu garis atau bidang pembagi, atau terhadap sebuah sumbu atau titik pusat.

(Ching, 2008: 339)



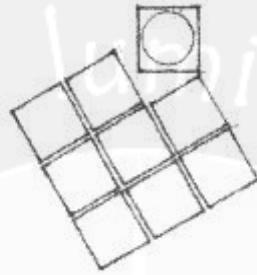
Gambar 4.48. Simetri

(Sumber: Ching,2008: 339)

**4.3.2.3.3. Hirarki**

Artikulasi terhadap kepentingan suatu bentuk atau ruang melalui ukuran, bentuk dasar, atau penempatannya relatif terhadap bentuk dan ruang lain dari organisasi tersebut.

(Ching, 2008: 339)



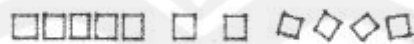
Gambar 4.49. Hirarki

(Sumber: Ching,2008: 339)

**4.3.2.3.4. Irama**

Suatu gerakan penyatuan yang dicirikan dengan adanya suatu pengulangan berpola atau perubahan elemen-elemen bentuk atau motif di dalam suatu bentuk yang dirubah ataupun tetap.

(Ching, 2008: 339)



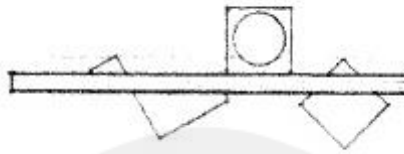
Gambar 4.50. Irama

(Sumber: Ching,2008: 339)

**4.3.2.3.5. Datum**

Sebuah garis, bidang, atau volume yang, oleh kemenerusan dan keteraturannya, berfungsi mengumpulkan, mengukur, dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang.

(Ching, 2008: 339)



Gambar 4.51. Datum

(Sumber: Ching,2008: 339)

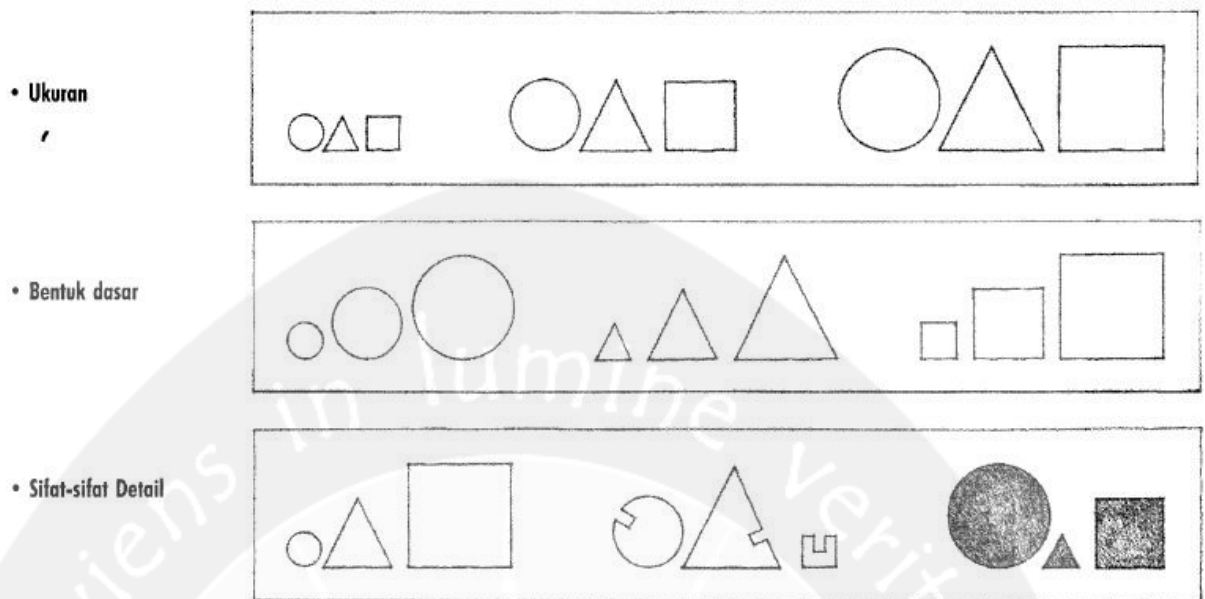
#### 4.3.2.3.6. Pengulangan

Prinsip Pengulangan menggunakan dua konsep persepsi visual untuk mengatur elemen-elemen yang berulang di dalam sebuah komposisi, yaitu:

- a) Keeratan atau kedekatan mereka satu sama lain
- b) Sifat-sifat visual yang mereka bagi bersama-sama.

Bentuk pengulangan yang paling sederhana adalah sebuah pola linier elemen-elemen yang berlimpah. Namun elemen-elemen ini tidak perlu identik sempurna untuk dapat dikelompokkan di dalam suatu tren yang berulang. Mereka bisa saja hanya membagi suatu ciri bersama ataupun sifat umum, yang memungkinkan setiap elemen unik secara individual, namun berasal dari keluarga yang sama.

(Ching, 2008: 383)

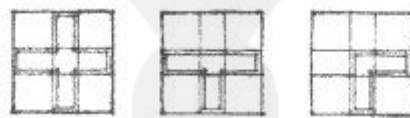


Gambar 4.52. Pengulangan  
(Sumber: Ching,2008: 383)

#### 4.3.2.3.7. Transformasi

Prinsip yang menjelaskan bahwa suatu konsep, struktur, atau organisasi arsitektural dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi terpisah dalam upaya menanggapi sebuah lingkungan khusus atau serangkaian kondisi, tanpa kehilangan identitas atau konsepnya.

(Ching, 2008: 339)



Gambar 4.53. Transformasi  
(Sumber: Ching,2008: 339)

### 4.4. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal tentang Pendekatan Ekspresi Kontemporer

#### 4.4.1. Arsitektur Ekspresionis

Ekspresionis adalah kecenderungan seorang seniman untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional. Ekspresionis juga

didefinisikan sebagai kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan emosi ataupun sensasi dalam perasaan manusia yang biasanya dihubungkan dengan kekerasan atau tragedi. Penganut paham ekspresionisme memiliki dalil bahwa ‘ Art is an expression of human feeling’ atau Seni adalah suatu pengungkapan dari perasaan manusia.

(Mudeng, 2012: 31)



Gambar 4.54. Karya Ekspresionisme

(Sumber: Mudeng, 2012: 32)

Perintis aliran ini adalah Benedetto Croce (1866-1952) yang menyatakan bahwa Seni adalah pengungkapan dari kesan-kesan (art is expression of impression). Menurut Croce ekspresi sama dengan intuisi. Intuisi adalah pengetahuan intuitif yang diperoleh melalui pengkhayalan tentang hal-hal individual yang menghasilkan gambaran angan-angan/images.

Ekspresionisme merupakan gerakan untuk mencapai campuran cita-cita yang kompleks yang dicirikan sebagai irasional, emosional dan romantik. Aliran ekspresionisme adalah aliran yang ingin mengemukakan segala sesuatu yang bergejolak dalam jiwa. Sifat-sifat yang terkandung dalam karya-karya ekspresionisme adalah adanya unsur subyektivitas yang sangat tinggi.

Macam-macam aliran yang termasuk aliran ekspresionisme:

- a. Aliran Romantik yaitu suatu aliran yang mengutamakan perasaan.



Gambar 4.55. Taj Mahal

(Sumber: Mudeng, 2012: 35)

- b. Aliran Idealisme yaitu aliran romantik yang didasarkan pada ide pengarang semata-mata. Pengarang memandang ke masa depan, yang digambarkan dapat memberi kebahagiaan dan kesejahteraan kepada dirinya, orang-orang di sekitarnya, negara dan bangsanya.
- c. Aliran Mistisisme yaitu aliran yang bernafaskan ketuhanan.
- d. Aliran Surealisme yaitu aliran realistik yang didominasi oleh angan-angan. Di dalam lukisannya terkandung suatu pernyataan jiwa, pertumbuhan gejolak jiwa, dan pematangan gagasan dalam jiwa.
- e. Aliran Simbolik yaitu suatu aliran yang lukisannya banyak menggunakan perlambang-perlambang, dan lebih terasa sebagai suatu bentuk sindiran.
- f. Aliran Psikologisme yaitu aliran yang mengutamakan uraian-uraian yang bernuansa kejiwaan manusia.

(Mudeng, 2012: 31-32)

Arsitektur ekspresionis mula-mula dikenal dengan ciri-cirinya yang menggunakan batu bata. Sehingga terdapat pemahaman tentang Brick Ekspresionisme, yang dikembangkan pada tahun 1920. Arsitek Bauhaus berpendapat, bahwa Brick Ekspresionisme mengacu pada penghapusan semua elemen dekoratif. Arsitek ekspresionis mengembangkan bentuk khas atau elemen pelengkap berbentuk kasar. Hal yang mencolok dari Brick Ekspresionisme adalah keaktifan fasadnya, yang murni dicapai melalui pola pembentukan batu bata. Hal ini membantu untuk membuat bangunan terlihat meriah dan tidak monoton.

(Mudeng, 2012: 33)



Gambar 4.56. University of Amsterdam

(Sumber: Mudeng, 2012: 35)

Nilai-nilai yang terkandung dalam arsitektur ekspresionisme adalah:

- a. Menghargai kebebasan bentuk dan garis
- b. Menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton (imajinasi seseorang)
- c. Mengekspresikan bahasa emosi bentuk dan warna
- d. Merupakan ungkapan isi hati seseorang
- e. Menjelajahi jiwa dan melukiskan emosi kepada orang lain

(Mudeng, 2012: 34)



Gambar 4.57. Cambridge Stata Center

(Sumber: Mudeng, 2012: 36)

Menurut Erich Mendelsohn dalam penelitiannya bahwa ekspresionis menguraikan kelompok seni dinamik yang dipimpin oleh tiga macam arsitek, yaitu:

- a. Para kaum Simbolik Kristalin yang menempatkan pengalaman simbolik, ideal di atas pengalaman spatial yang nyata.
- b. Para Analisi Ruang, yaitu mereka yang menyadari arsitektur sebagai manifestasi intelektual dari ruang abstrak.
- c. Mereka yang mencari bentuk, yang berangkat dari persyaratan-persyaratan material yang konstruktif.

Dengan demikian maksud dan tujuan dari pada ekspresionisme dalam arsitektur adalah untuk menghargai kebebasan berimajinasi dan kebebasan mencipta seni dalam arsitektur. Kebebasan yang dimaksud adalah seni yang tidak hanya dibatasi oleh modul yang akan menjadikan bentuk bangunan terlihat kaku dan monoton. Dengan mengacu pada pendekatan tersebut, maka ciri arsitektur ekspresionis, yaitu:



- a. Menggunakan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan dalam bangunan.
- b. Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata.



Gambar 4.58. Guggenheim Museum  
(Sumber: Mudeng, 2012: 35)

- c. Menggunakan kesamaan arti makna dari aliran seni ekspresionis dengan aliran-aliran dalam arsitektur.
- d. Menggunakan kesamaan antara nilai arsitektur ekspresionis dengan objek bangunan.

(Mudeng, 2012: 34)

### 4.4.2. Arsitektur Kontemporer

#### 4.4.2.1. Pengertian Arsitektur Kontemporer

1. Konnemann, *World of Contemporary Architecture XX*

“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.”

2. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996)  
“Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”
3. L. Hilberseimer, *Comtemporary Architects 2* (1964)  
“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer mulai muncul sejak tahun 1789 namun baru berkembang pada abad 20 dan 21 setelah perang dunia.”

#### 4.4.2.2. Ciri-ciri Arsitektur Kontemporer

- a. Ekspresi bangunan bersifat subjektif
- b. Kontras dengan lingkungan sekitar
- c. Menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, dan atraktif

(R., Retno Rasmi, 2015: 1-2)

#### 4.4.2.3. Karakteristik dan Prinsip dari Arsitektur Kontemporer

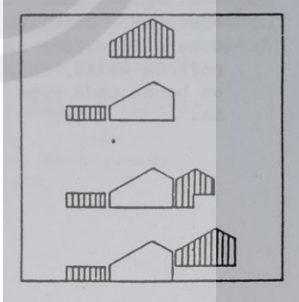
Analisis atas prinsip-prinsip perancangan dan perbandingan antara karakteristik-karakteristik arsitektural dan perwujudannya dalam bangunan, menggunakan beberapa contoh dari masa lalu yang baru saja lewat, tidak mengijinkan suatu kesimpulan yang sah atau lengkap sehubungan jalan arsitektur mungkin berkembang di masa yang akan datang. Masalah-masalah dari arsitektur kontemporer, serta solusinya pada beberapa proyek yang diwujudkan, adalah terlalu ramai dibicarakan untuk ditarik kesimpulan atau meramalkan akibat-akibat bagi masa depan. Bagaimanapun, dengan pemilihan dan pembatasan terhadap beberapa arsitek yang mengikuti sasaran-sasaran yang berbeda, orang dapat memperlihatkan variasi-variasi yang terjadi selama dekade terakhir. Artikulasi dari jenis prinsip-prinsip yang berbeda-beda mencerminkan kemajemukan dan pluralitas konsep-konsep yang berbeda dan bahkan bertentangan, yang sebelumnya

hampir tidak diketahui, bagi perwujudan arsitektur. Sasaran yang hampir klasik dari prinsip-prinsip “rasional” dan “simbolik” telah diperbesar oleh berbagai ragam prinsip “psikologik.” Efek dari arsitektur dan dari bentuk-bentuk arsitektural atas kesadaran manusia telah menjadi lebih jelas. Para pemakai diberikan potensi, melalui program-program perancangan dan konsep-konsep perancangan yang sesuai, untuk partisipasi pada rancangan dari lingkungan mereka. Suatu integrasi yang lebih dekat dari pemakai dan arsitektur dicoba melalui dunia bentuk arsitektur yang berubah-ubah. Ketentuan dibuat demi pengenalan terhadap pemakai yang lebih jelas beserta lingkungan arsitektural mereka, di dalam teknologi bangunan yang tersedia.

(Schirmbek, 1988: 168-169)

Tabel 4.7. Karakteristik dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

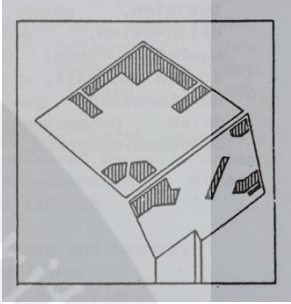
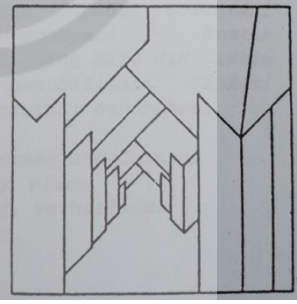
(sumber: Schirmbek, 1988: 12-145)

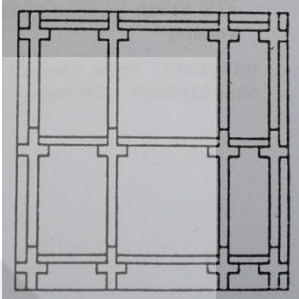
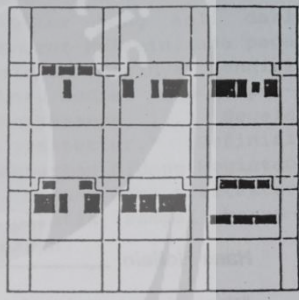
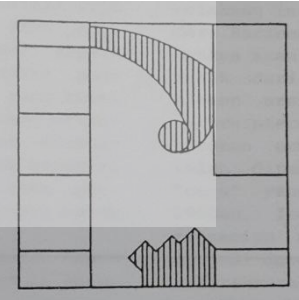
No	Nama Arsitek	Jenis Arsitektural	Prinsip Umum	Tingkat Objek/Zona	Gambar
1.	Piet Blom	Strukturalisme	Penghindaran terhadap”perulangan bentuk-bentuk yang sama sekali tidak nyaman,” ruang-ruang yang monoton seperti plaza atau jalan, atau pengaturan bangunan yang steril.	Unit-unit permukaan yang sama dan unit-unit penggantinya dimungkinkan, oleh penambahan, guna menghasilkan penggunaan yang dibedakan (unit-unit tempat tinggal yang dibedakan)	

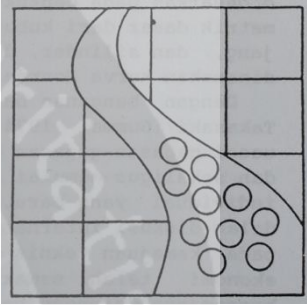
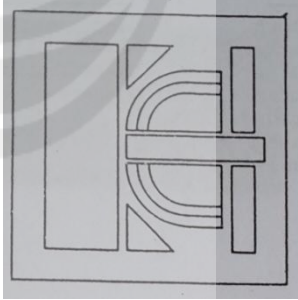
# “Youth Center” Di Yogyakarta

Dengan Pendekatan Ekspresi Kontemporer

Jessica Octaviani Utomo|110113890

			<p>Keindahan dari sebuah bangunan adalah kurang penting dibandingkan dengan skala manusianya.</p>	<p>Penggunaan pembukaan-pembukaan dan bentuk jendela yang tidak lazim menambah kekayaan formal dengan banyak variasi bentuk baik pada muka bangunan maupun perbatasan ruangan di sebelah dalam (permukaan dinding)</p>	
				<p>Pembatasan yang jelas dapat dirasakan pada ruang dari pandangan perspektif seorang pejalan kaki (horisontal dan vertikal melalui struktur rumah pohon). Ekspresi dari dimensi bangunan dan ruangan yang kecil dan dapat dirasakan</p>	

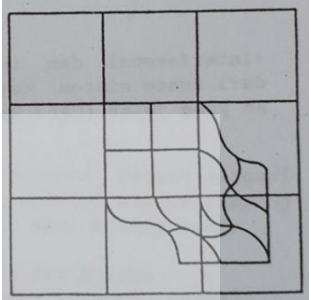
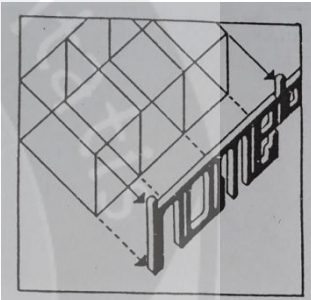
2.	Herman Hertzberger	Strukturalisme	<p>Fleksibilitas dari permukaan-permukaan pemakai setelah perluasan atau pengurangan. Pada proses ini fungsi dalam dan organisasi dipertahankan</p>	<p>Sambungan-sambungan struktural jelas dapat dilihat pada muka bangunan.</p>	
			<p>Pemakai lebih mungkin mengenali dengan lingkungannya jika ia terlibat dalam proses perancangan.</p>	<p>Penyediaan muka bangunan yang memberikan suatu potensi bagi divisi-divisi yang dibedakan, tergantung pada kebutuhan dan keinginan dari pemakai yang sekarang.</p>	
3.	Hans Hollein	Ekspresionisme	<p>Ruang arsitektural harus “jangan dibiarkan tergelincir ke dalam arsitektur dekorasi atau ekshibisi yang sederhana”</p>	<p>Tumpang tindih dari geometri ruang yang utama oleh batas-batas ruang yang dibedakan dan dapat diubah. Batas-batas tambahan ruang ini memperlihatkan</p>	

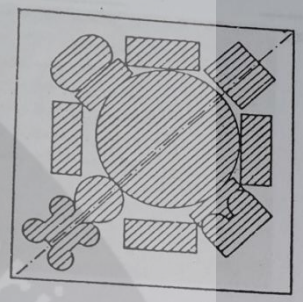
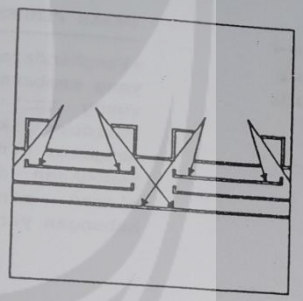
				<p>sekaligus arah bagi gerakan ke zona-zona pemakai yang berbeda.</p>	
			<p>Bentuk harus digunakan sebagai “media bagi komunikasi (ruang).” Yaitu, akan mungkin melalui bentuk yang sesuai, untuk memancarkan informasi tertentu.</p>	<p>Suatu hubungan dekat antara dekorasi dan fungsi. “Arsitektur adalah semiotik, asosiatif, ambivalen.”</p>	
4.	Arata Isozaki	Metabolisme	<p>Penggabungan daribadan bangunan dari elemen-elemen ruang geometrik yang jelas, dan transformasinya melalui pemisahan atau segmentasi.</p>	<p>Penambahan permukaan geometrik yang jelas guna menciptakan rencana seluruhnya yang tergantung pada elemen ruang yang dipilih dan transformasinya.</p>	

# “Youth Center” Di Yogyakarta

Dengan Pendekatan Ekspresi Kontemporer

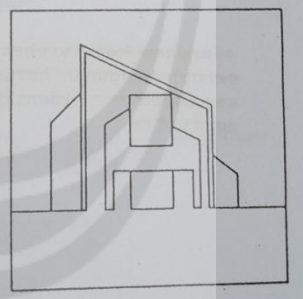
Jessica Octaviani Utomo|110113890

			<p>Pembedaan yang jelas dari struktur ruang lingkungan sekitar, dan pemisahan ruang interior dari eksterior.</p>	<p>Bentuk-bentuk ruang yang “berayun” berbeda dengan perbatasan ruang datar yang keras dan tidak ramah.</p>	
			<p>Bentuk arsitektural akan dikembangkan sebagai media bagi informasi timbal-balik (komunikasi).</p>	<p>Elemen-elemen terbuka dan tertutup dari muka bangunan membentuk suatu hiasan guna memberi karakter tersendiri dan simbol bagi suatu lembaga tertentu.</p>	
			<p>Elemen-elemen (“elemen-elemen kunci”) arsitektur akan memiliki suatu ekspresi “alegorik”</p>		
			<p>Penggambaran kesan-kesan ruang dibedakan. Penciptaan akan kesan ruang yang nyata dan</p>		

			yang dibuat-buat.		
5.	Louis Khan	Aritektur Internasional	Integrasi dari konstruksi dan ruang. Ruang haya dapat menjadi ruang bila konstruksinya jelas.	Penambahan elemen-elemen ruang yang berbeda dalam rencana. Prinsip keteraturan adalah pengelompokan di sekitar “ruang pusat” atau dekat dengan sumbu simetri.	
			“Ruangan sendiri harus merangsang pengguna”—pem isahan fungsi dan karakter ruang.	Penekanan pada zona-zona bagian dalam melalui cahaya alamiah. Bila berjalan melalui ruangan, pembedaan di antara zona-zona terang dan gelap.	
			Harmoni di antara bahan, bentuk, dan proses fabrikasi. Rancangan harus “mempertimbangkan hukum-hukum yang menjadi dasar		



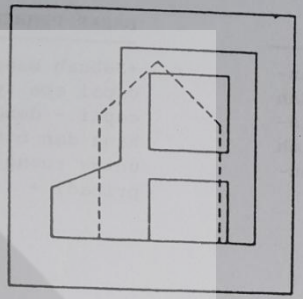
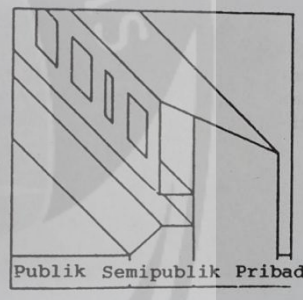
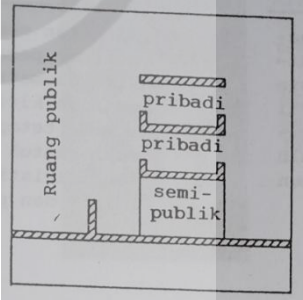
			penyesuaian bahan.”		
			<p><b>Penekanan</b> bentuk ruang sesuai dengan karakternya.</p> <p><b>Pencarian</b> bentuk adalah hasil dari suatu tindakan yang kreatif.</p>		
			Ruang-ruang juga harus menonjolkan persyaratan-persyaratan psikologik.		
			Struktur dari rencana harus memperlihatkan dimana terdapat cahaya dan dimana tidak terdapat cahaya. Cahaya alamiah menghasilkan banyak karakteristik ruang yang berbeda-beda.		
			Ruangan yang diberi		

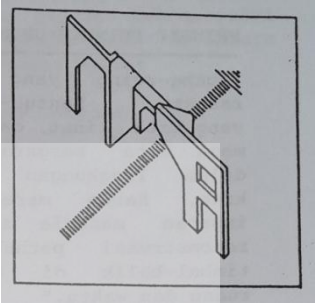
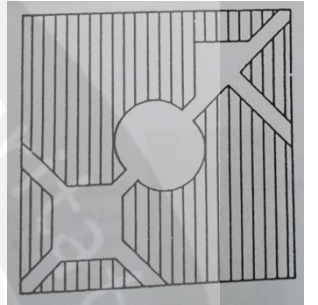
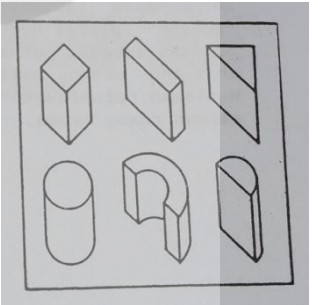
			<p>penerangan buatan tidak memiliki keberadaan atau karakternya sendiri independen.</p>		
			<p>Penciptaan perhubungan di antara ruang-ruang melalui struktur</p>		
6.	Charles Moore	Arsitektur Postmodern	<p>Bangunan bukanlah melulu suatu permainan bentuk dalam cahaya; sekaligus ia penting sebagai pemancar ingatan, menggunakan hal-hal dari kehidupan setiap hari sebagai “metafora” yang dapat dipahami secara umum.</p>	<p>Karakterisasi sebagai suatu bangunan dari kayu bergaya pedesaan adalah suatu analogi terhadap gudang-gudang kayu yang terkenal yang konstruksinya jelas terlihat.</p>	

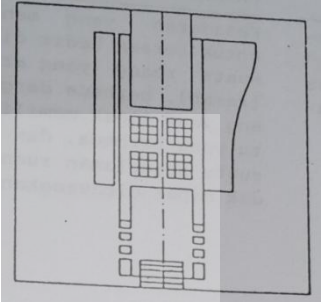
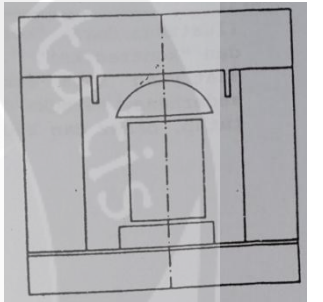
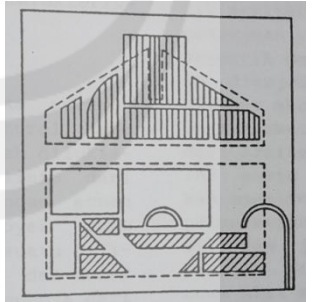
# “Youth Center” Di Yogyakarta

Dengan Pendekatan Ekspresi Kontemporer

Jessica Octaviani Utomo|110113890

			<p>Susunan keseluruhan dari sebuah bangunan harus mencerminkan identitasnya sendiri.</p>	<p>Muka bangunan yang “bercerita” ditempatkan di depan bangunan penting, seperti pemandangan panggung, guna menandakan dan menekankan penggunaan khusus.</p>	
				<p>Pengaturan muka bangunan untuk menandai suatu “tipe tempat tinggal,” atau pengaturan galeri jalan masuk sebagai elemen dari zona semi publik.</p>	
			<p>Bangunan harus dapat dihuni.</p>	<p>Pemisahan yang jelas dari zona-zona publik, semi-publik dan pribadi.</p>	

			Orang harus mampu mempengaruhi suatu ingatan tertentu akan tempat dimana orang berada.	Karakterisasi dari “pintu masuk.” Pernyataan akan perbatasan dari penggunaan ruang yang berbeda.	
			Jalan ke sebuah tempat harus merupakan suatu ingatan yang bernilai.	Penciptaan serangkaian ruang publik yang diatur secara berbeda (jalan dan halaman).	
			Penghindaran akan suatu rangkaian ruang yang monoton dan seragam.		
7.	Aldo Rossi	Rasionalisme	Karakterisasi dari aspek-aspek “teknis” dan “fungsional.”		
8.	Oswald M. Ungers	Rasionalisme	Kesan yang disampaikan harus kesan yang dengan sadar dirasakan dari segi ruang.	Titik pangkal adalah geometri, maka bentuk denah dan transformasinya berasal dari situ.	

				Penggunaan massa yang jelas terbaca dan dirumuskan dengan tegas, yang mengitari berbagai zona ruang.	
9.	Robert Venturi	<i>Complexity and contradiction in Architecture</i>	Penekanan pada muka bangunan yang utama, karena ia mengandung pintu masuk.	Peningkatan pada skala melalui pengenalan susunan raksasa yang simetrik, yang menekankan muka utama bangunan (monumentalistis dari jalan)	
				Bentuk yang jelas dan sederhana dari badan bangunan ditempatkan pada denah yang berbeda.	

#### 4.5. Prinsip Perancangan Penghawaan Ruang

##### 1. Alami

Untuk mendapatkan kenyamanan termal melalui penghawaan alami, maka bangunan *Youth Center* harus :

- a. Memiliki permukaan yang berwarna terang namun tidak menyilaukan agar intensitas serapan radiasi matahari lebih sedikit.

- b. Terdapat tanaman rambat yang akan menahan panas matahari mengenai dinding secara langsung.
- c. Meminimalkan permukaan bangunan yang menghadap arah timur-barat.
- d. Memaksimalkan bukaan berupa jendela, ventilasi, dan lubang bawah yang menghadap arah selatan-utara.
- e. Memiliki bukaan yang lebar untuk memaksimalkan angin yang masuk dan diberi tritisan untuk menghindari sinar matahari langsung.
- f. Bangunan berada di tengah lahan sehingga semua sisi terkena hembusan angin.
- g. Mengangkat lantai minimal 50 cm dari halaman. Lantai bangunan yang lebih tinggi dari halaman luar akan memudahkan udara kotor dan lembab dari dalam bangunan mengalir keluar.

(Satwiko,2008: 25-29)

## 2. AC/buatan

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam desain bangunan untuk menghemat energi AC:

- a. Mengorientasikan bangunan ke utara-selatan untuk meminimalkan penyerapan radiasi panas matahari.
- b. Mengelompokkan ruang-ruang yang menjadi sumber panas dan kelembaban. Ruang yang menimbulkan bau harus diberi kipas penyedot udara.
- c. Menggunakan bahan bangunan yang dapat menahan masuknya panas matahari ke dalam ruangan, yaitu dengan bahan bangunan yang bersifat isolator, dan berwarna cerah namun tidak menyilaukan.
- d. Menggunakan kaca dengan tebal 8mm.
- e. Mencegah aliran udara yang tak terkendali antara dalam dan luar ruang.
- f. Menghindari hambatan penyebaran udara sejuk.
- g. Memperhatikan penggunaan jendela untuk memberikan udara segar pada pagi hari.

(Satwiko,2008: 105-107)

## **4.6. Prinsip Perancangan Pencahayaan Ruang**

### 1. Alami

Hal yang harus diperhatikan dalam perancangan pencahayaan alami:

- a. Bukaannya menghadap ke utara atau selatan untuk memperkecil kemungkinan sinar langsung matahari masuk ke dalam ruangan.
- b. Meletakkan bangunan di tengah tapak agar setiap sisi dapat memiliki pandangan keluar yang akan membantu masuknya cahaya ke dalam ruangan.
- c. Membuat bukaan yang lebar, dan dilengkapi dengan tirai agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan cahaya alami.  
(Satwiko,2008: 155-156)

## 2. Buatan

Dalam perancangan pencahayaan buatan, terdapat beberapa teknik yang dapat diterapkan:

- a. Teknik pencahayaan langsung  
Dalam pemasangan lampu, cahaya diarahkan ke titik yang perlu diterangi agar menjadi efisien. Pencahayaan langsung ke dinding merupakan pencahayaan tak langsung bagi bidang kerja yaitu akibat pantulan dari dinding yang jatuh ke bidang kerja. Hal ini dimanfaatkan agar ruang terkesan luas dan dramatis.
- b. Teknik pencahayaan tak langsung  
Pencahayaan tak langsung memberikan cahaya lembut merata yang tak menimbulkan bayangan di bidang vertikal maupun horisontal.
- c. Teknik penerangan aksentasi  
Penerangan aksentasi dapat memberikan efek khusus pada objek sehingga karakter objek yang diinginkan dapat ditonjolkan.
- d. Teknik pembayangan  
Pembayangan digunakan untuk mengeksplorasi kesan tiga dimensional objek. Teknik ini biasa digunakan dalam pameran, dimana cahaya digunakan untuk memaksimalkan karakter objek yang hendak dicapai.  
(Satwiko,2008: 207-210)

### 4.7. Prinsip Perancangan Akustika

1. Penanganan kebisingan ruang luar dapat dilakukan dengan:
  - a. Meletakkan bangunan pada jarak yang jauh dari sumber kebisingan.
  - b. Mengelompokkan kegiatan yang berpotensi menimbulkan kebisingan dan yang tidak berpotensi menimbulkan kebisingan.
  - c. Memberi penghalang bunyi.

- d. Memanfaatkan daerah yang tidak terlalu mensyaratkan ketenangan sebagai perintang kebisingan dengan cara pengaturan daerah (*zoning*).
  - e. Menjauhkan bukaan dari sumber kebisingan.  
(Satwiko,2008: 283)
2. Penanganan kebisingan ruang dalam dapat dilakukan dengan:
- a. Mengusahakan peredaman pada sumber kebisingan.
  - b. Mengisolasi sumber kebisingan atau memakai penghalang bunyi.
  - c. Mengelompokkan ruang dengan potensi bisng, menempatkan ruang-ruang yang tidak terlalu membutuhkan ketenangan sebagai pelindung ruang-ruang yang memerlukan ketenangan.
  - d. Meletakkan sumber-sumber bising pada bagian bangunan yang masif (*basement*).
  - e. Mengurangi kebisingan akibat bunyi injak dengan bahan-bahan yang lentur.
  - f. Mengurangi kebisingan pada ruangan bising dengan bahan peredam.
  - g. Mengurangi kebisingan dengan memutuskan jalan perambatan bunyi (memisahkan bangunan).  
(Satwiko,2008: 284)