

Pengolahan Visual pada Interior dan Eksterior Galeri Seni

Afiya Afwa Layli dan Endy Yudho Prasetyo
 Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: endy_yudho_prasetyo@arch.its.ac.id

Abstrak—Visual merupakan aspek yang dianggap penting oleh masyarakat umum. Seiring dengan berkembangnya zaman, akses terhadap konten visual menjadi semakin mudah karena adanya peran media. Hal tersebut secara tidak langsung menjadikan aspek visual menjadi prioritas dalam berbagai hal, termasuk salah satunya arsitektur. Arsitektur saat ini berlomba-lomba menampilkan wujudnya yang indah sehingga tidak sedikit arsitektur yang ingin tampil lebih menonjol dibanding sekitarnya. Tidak hanya melalui eksterior, interior dari arsitektur juga ditata agar ia *visually appealing*. Salah satu dampaknya, muncul tempat-tempat yang memiliki predikat ‘*instagramable*’. Dominasi peran visual dan predikat ‘*instagramable*’ pada arsitektur mampu berpotensi mengurangi esensi dari suatu objek arsitektur. Untuk mengurangi dominasi tersebut dan mengembalikan peran arsitektur yang lebih esensial, diperlukan suatu langkah dan pendekatan yang spesifik. Teori gestalt, konfigurasi spasial, dan konfigurasi visual diterapkan pada objek rancang agar peran visual yang hadir tidak terlalu dominan diimbangi fungsi eksibisi dari galeri seni untuk mewujudkan arsitektur yang utuh.

Kata Kunci— Eksterior, Galeri Seni, Interior, Visual.

I. PENDAHULUAN

ASPEK visual merupakan hal yang paling sering diperhatikan oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan visual merupakan elemen yang paling mudah diproses dan dipahami. Seiring dengan berkembangnya zaman, properti visual menjadi semakin diperhatikan oleh masyarakat bahkan menjadi prioritas karena adanya media memberikan eksposur cukup tinggi terhadap akses visual. Hal yang sama juga terjadi pada arsitektur. Salah satunya munculnya fenomena tempat yang memiliki predikat ‘*instagramable*’.

Seolah ingin memenuhi permintaan akan estetika visual, arsitektur berlomba-lomba untuk tampil menonjol dengan wujudnya yang *visually appealing*. Interior maupun eksterior diolah oleh perancang agar secara tampilan ia dapat menarik perhatian banyak orang. Komposisi pada interior dibuat menjadi tematik, mengakibatkan interior itu sendiri dipersepsikan sebagai *background* penghias oleh penggunaannya (Gambar 1). Interior menjadi tidak terlalu menunjukkan fungsi yang seharusnya ada. Bentuk, wujud, permainan tekstur dan material dlebih-lebihkan agar arsitektur dapat *stand out* diantara objek sekitar (Gambar 2) atau dapat disebut sebagai *heroic architecture* (Gambar 3)[1]. Arsitektur hadir hanya sebagai *sculpture* yang dibuat oleh perancangnya [1].

Pernyataan arsitektur yang semakin lama semakin bertumpu pada aspek visual diperkuat oleh pengamatan Peter Eisenman terhadap kondisi arsitektur sekarang.



Gambar 1. Interior yang tampak *visually appealing*.



Gambar 2. Arsitektur yang tampil *stand out*.



Gambar 3. Fenomena Heroic Architecture.

Menurut Peter Eisenman, pada kuliah arsitekturnya di UIA :

1. Saat ini adalah masa krisis diskursus arsitektur, beberapa dekade kebelakang tidak ada yang menawarkan nilai baru. Yang ada hanya *lateness* atau kebaruan-kebaruan demi geometri arsitektur.
2. Banyak karya arsitektur kontemporer dengan geometri yang rumit tidak memiliki kualitas yang dapat menghadirkan makna mendalam. *“Just a piece of meaningless form”*[2].

Arsitektur yang mengedepankan aspek visual bukan merupakan arsitektur yang baik, karena keberadaannya sebagai arsitektur tidak dapat hadir secara utuh. Untuk menjadikan ia hadir kembali secara utuh dibutuhkan aspek lain yang dapat mengimbangi peran visual, yaitu fungsi. Fungsi yang dipilih sebagai medium adalah ekshibisi, dengan tipologi galeri seni karena kecenderungannya tampil menonjol dan *visually appealing* cukup tinggi.

Selain mengimbangi dengan aspek lain, dominasi dari peran visual pada arsitektur sendiri perlu dikurangi. Untuk mewujudkan arsitektur yang tidak terlalu dominan secara visual, yang menjadi isu adalah bagaimana cara agar visual arsitektur yang hadir tidak *show off* sekaligus tidak dipersepsikan sebagai latar belakang akibat tampilannya yang tematik dan *visual appealing*.

II. METODA PERANCANGAN

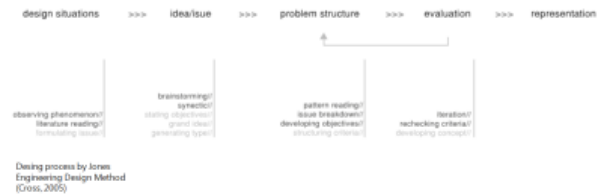
Eksplorasi dari isu hingga ke desain menggunakan desain proses yang dirumuskan oleh Jones pada buku yang ditulis oleh Nigel Cross dengan urutan tahapan design situations, ide/isu, perumusan masalah, evaluasi, dan representasi (Gambar 4) [3]. Pada tahap pertama, untuk mencari tahu *design situations* diperlukan adanya observasi untuk mengetahui seperti apa kondisi visual arsitektur saat ini. Selain melalui observasi, diperlukan pembacaan literatur untuk mencari apa saja elemen yang membentuk komposisi visual dan bagaimana efeknya terhadap manusia, terutama dalam konteks arsitektur. Kedua metode ini digunakan untuk mengetahui karakter wujud arsitektur yang *visually appealing*.

Pada tahap kedua atau eksplorasi ide/isu diperlukan *brainstorming* dan *synectic* untuk memunculkan gagasan atau solusi dari elemen arsitektur yang tampak *visually appealing*. Pada tahap ini konsep utama dari rancangan muncul dan dikembangkan menggunakan diagram hirarki objektivitas. Diagram hirarki objektivitas dijelaskan dengan atribut arsitektural (Gambar 5). Atribut tersebut membantu menentukan elemen arsitektur mana yang akan diolah. Pemilihan tipologi juga dilakukan pada tahap ini berdasarkan pada analisa pada tahap sebelumnya.

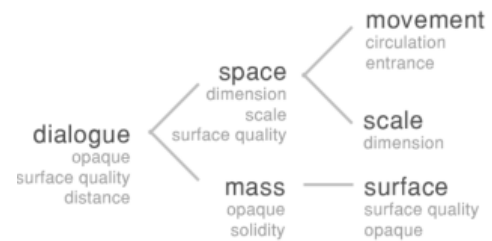
Pada perumusan masalah, kriteria desain dimunculkan melalui analisa preseden terkait tipologi, *form*, dan karakteristik visual (Tabel 1). Atribut digunakan untuk mencari teori pendekatan yang sesuai untuk memenuhi kriteria. Teori pada pendekatan akan memandu mengarahkan ke strategi merancang. Pembacaan pola dilakukan untuk membaca karakteristik dari tipologi objek rancang, sejauh mana tipologi cukup erat kaitannya dengan ciri arsitektur yang mengedepankan visual, serta analisa kebutuhan ruang terhadap konsep.

A. Arsitektur dengan Karakter Visually Appealing

Studi dan analisa preseden terlebih dahulu dilakukan dengan sampel beberapa objek arsitektur berupa museum



Gambar 4. Diagram metode milik Nigel Cross.



Gambar 5. Diagram hirarki objektivitas dan atributnya.

Tabel 1. Studi preseden terkait karakter visual

Objects	Characteristics
The Nelson-Atkins Museum of Art / Steven Holl Architects	<p><i>Architecture x landscape</i> <i>Individual experience (time and movement)</i> White rectangular Opaque transparent glass Plays light Character defining: Vertical lines Connect with Atkins Museum of Art's existing Open directed circulation (horizontal lines)</p>
Audain Art Museum / Patkau Architects	<p>Irregular, line defined by building's silhouette Metal panel as surface Opening : glass Black facade (hiding under forest's shadow) Minimal decoration (minimal backdrop) Public space x visibility Contrasting Manhattan city grid Curvilinear White painted Spiraling exterior Concave wall : difficult to display art "This is the most spectacular museum interior architecturally in this country." - James Johnson Sweeney (Museum Director)</p>
Denver Art Museum / Daniel Libeskind	<p>Irregular form White solid facade Sharp edges, interior & exterior Monumental scale Contrasting city structures Chaotic architectural elements Become a major cultural landmark for Denver</p>
Teshima Art Museum / Ryue Nishizawa	<p>Curvilinear Open plan Grand scale White, solid and void Contrasting its landscape</p>
Dune Art Museum / OPEN Architecture	<p>Complex Interconnected Irregular (curvy) Concrete shells as otherworldly monument Half buried in sand</p>

untuk menjelaskan arsitektur seperti apa yang memiliki karakter *visually appealing* (Tabel 1). Dari hasil studi tersebut, berikut ini karakter visual yang cenderung memberi imaji visual yang indah:

1. Memiliki *form* yang tidak sederhana (ubahan bentuk yang tidak umum)
2. Memiliki atribut dari bidang (tekstur, warna, corak) yang memiliki tema tertentu
3. Melebih-lebihkan elemen arsitektur tertentu (misalnya repetisi)
4. Memiliki skala monumental
5. Terdapat elemen yang bersifat mempertegas, menjadikan arsitektur menjadi *figure*

B. Tipologi

Tipologi galeri seni dipilih sebagai medium untuk menerapkan rancangan karena museum atau galeri seni merupakan bangunan publik dimana bangunan publik pada umumnya akan cenderung tampil *stand out* dan mencolok dibandingkan bangunan disekitarnya (Gambar 6) [1].

Selain karena ia merupakan bangunan publik, fungsi utama dari galeri adalah pameran. Diketahui bahwa museum, galeri seni atau tempat yang memiliki fungsi pameran merupakan objek yang kaya akan elemen visual baik dari arsitektur maupun objek seni yang ada di dalamnya, sehingga elemen visual yang ada di dalam rentan dipersepsikan sebagai *background*. Galeri atau museum seni juga mendapat predikat tempat paling 'instagrammable'

C. Pendekatan

Teori gestalt serta teori *visual arrangement* digunakan sebagai pendekatan pada objek rancang.

1) Teori gestalt

Teori gestalt adalah teori yang menungkapkan fenomena visual terkait dengan persepsi manusia. Pada teori gestalt dijelaskan adanya teori *figure-ground* dimana *form* suatu entitas pada *field of view* akan tampak berdiri sendiri (menjadi *figure*) ketika ia memiliki latar belakang (*ground*) [4]. Jika objek lain yang berada di sekitar elemen tersebut tidak memiliki daya tarik yang sama, dapat dikatakan bahwa *figure* memiliki struktur bentuk yang lebih jelas dibandingkan latar belakang (terjadi segregasi antara *figure-ground*) (Gambar 7) [5].

Selain menjelaskan mengenai *figure-ground*, pada teori gestalt terdapat 3 prinsip, yaitu *law of closure*, *law of similarity*, dan *law of proximity*. Ketiga prinsip tersebut pada dasarnya adalah bagaimana gestalt bekerja. *Law of closure* menjelaskan bahwa jarak dapat mempengaruhi *field of view*, mengakibatkan pada jarak tertentu objek dapat berkamuflase dengan latar belakang (*figure-ground* tidak tersegregasi) atau justru kontras dengan *ground* (*figure-ground* tersegregasi). *Law of similarity* menjelaskan bahwa objek dengan properti yang hampir sama akan membentuk satu kesatuan yang mengakibatkan segregasi antara *figure* dan *ground* tidak terlalu tampak. Sementara *law of proximity* menentukan pengelompokan objek yang ada di *field of view*, mana objek akan menjadi *figure* dan mana objek yang dikategorikan *ground*. *Law of proximity* berkaitan dengan *law of similarity* dimana ketika objek dengan properti yang sama berdekatan, spasi/ruang yang ada di antaranya akan mendominasi [5].

Pada rancangan diterapkan teori yang berkaitan dengan *figure-ground* serta ketiga prinsip gestalt untuk mengolah visual bangunan agar secara wujud ia tidak terlalu



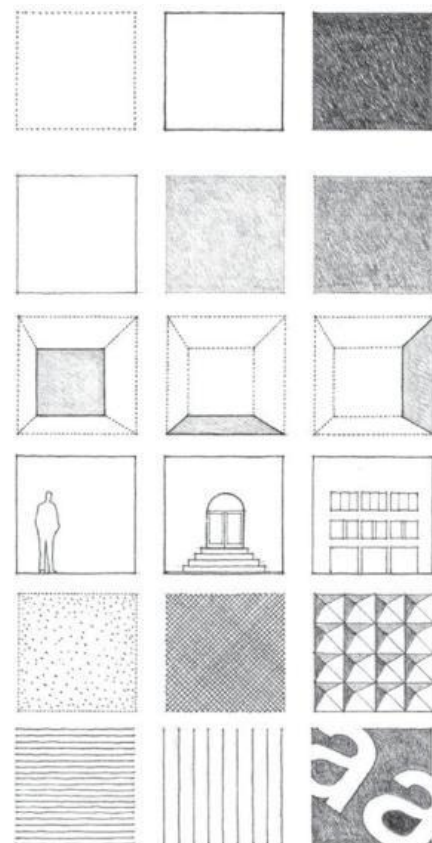
Gambar 6. Ilustrasi *figure-ground* pada arsitek.



Gambar 7. Ilustrasi teori *figure-ground*.

Tabel 2. Properti ruang dan kualitas ruang

<i>Properties of Enclosure</i>	<i>Qualities of Surface</i>
Shape	<i>Form</i>
Surface Edges	<i>Color</i> <i>Textures</i> <i>Pattern</i> <i>Sound</i>
Dimensions	<i>Proportion</i> <i>Scale</i>
Configuration	<i>Definition</i> <i>Degree of enclosure</i>
Openings	<i>View or outlook</i> <i>Light</i>



Gambar 8. Ilustrasi konfigurasi visual pada bidang.

menonjol sebagai *figure*, sekaligus memunculkan persepsi sebuah latar belakang.

2) *Konfigurasi spasial*

Properti dari ruang terdiri dari bentuk; bidang; garis; dimensi; konfigurasi/layout; serta bukaan. Untuk mengkonfigurasi properti-properti tersebut dibutuhkan properti yang menentukan kualitas ruang, yaitu *form*; warna; tekstur; corak; suara; proporsi; skala; definisi; derajat bukaan; *view/vista*; cahaya (Tabel 2) [6].

Properti yang tersebut dipergunakan untuk menata layout dari objek rancang yang merupakan galeri seni. Konfigurasi spasial dari galeri akan lebih memanfaatkan properti dimensi dan *layout* untuk mewujudkan fungsi eksibisi yang nyaman secara visual maupun spasial.

3) *Konfigurasi visual*

Untuk membentuk komposisi visual diperlukan adanya *form* baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi. *Form* terbentuk dari elemen dasar, yaitu titik, garis, bidang serta volume dengan atribut dimensi, posisi serta orientasi. Sementara itu, elemen-elemen yang membentuk komposisi visual memiliki properti yang hampir sama seperti properti pada konfigurasi spasial antara lain garis; bentuk; dimensi; skala; proporsi; warna; corak; tekstur; pengulangan (Tabel 2) [6].

Persepsi orang terhadap bentuk, dimensi, skala, proporsi, dan bobot visual dipengaruhi oleh kualitas dari properti bidangnya. Perbedaan kontras warna antara bidang dan sekitarnya dapat memperjelas bentuk. Modifikasi nilai *tone* dapat menaikkan atau menurunkan bobot visual. Tekstur dan warna memberi pengaruh terhadap bobot visual dan skala suatu bidang. Objek yang dikenali pada konteks visual dapat membantu mempersepsikan dimensi dan skala. Pola yang terlalu besar dan terarah akan melebih-lebihkan proporsi dari suatu bidang (Gambar 8) [6].

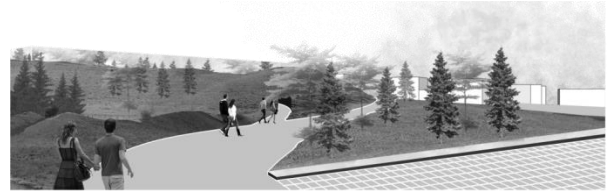
Pada objek rancang, elemen dinding dioptimalkan untuk mengurangi elemen-elemen lain pada bidang vertikal. Sementara itu properti berupa dimensi, skala, dan proporsi digunakan untuk menentukan penataan dan dimensi objek seni yang akan di eksibisi.

Pada objek rancang penyelesaian strategi merancang dibagi menjadi eksterior dan interior. Strategi desain yang digunakan adalah :

- a. Membuat objek rancang tampak “menghilang” sehingga objek tidak dapat menjadi *figure* maupun menjadi *ground* (Gambar 9).
- b. Meminimalkan *volumetric* objek pada *field of vision* yaitu dengan “menenggelamkan” objek ke dalam *ground* dan membuatnya seolah menyatu dengan *ground* tersebut (Gambar 9).
- c. Merekayasa konfigurasi spasial dari galeri seni agar orang-orang merasakan *experience* lebih fokus terhadap objek seni yang ada di dalamnya dan tidak terlalu memperhatikan suasana disekitarnya.

III. HASIL PERANCANGAN

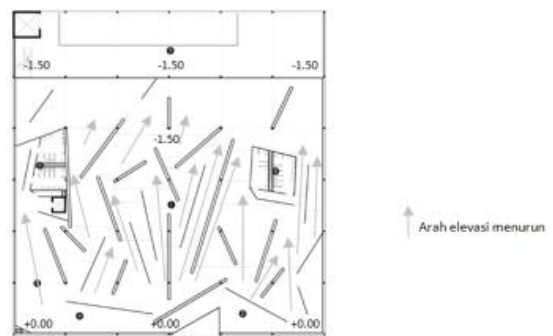
Untuk penerapan pada objek rancang, strategi yang ada dibagi dan diterapkan pada dua bagian, yaitu eksterior dan interior. Pada bagian interior diterapkan strategi turunan teori konfigurasi spasial dan menggunakan pendekatan teori gestalt untuk membuat objek yang ada pada field of view tidak dipersepsikan sebagai latar belakang. Sementara pada bagian eksterior, strategi menggunakan prinsip-prinsip penataan secara visual dan pendekatan teori gestalt.



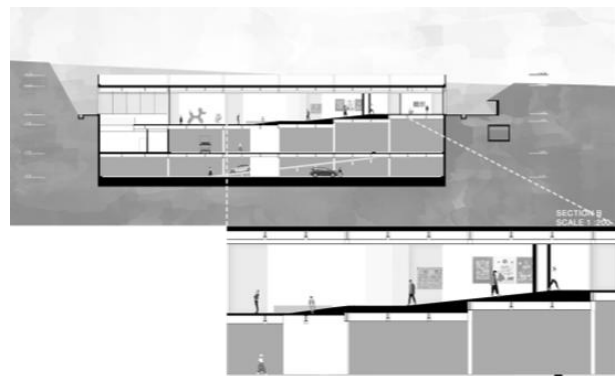
Gambar 9. Ilustrasi penerapan strategi desain.



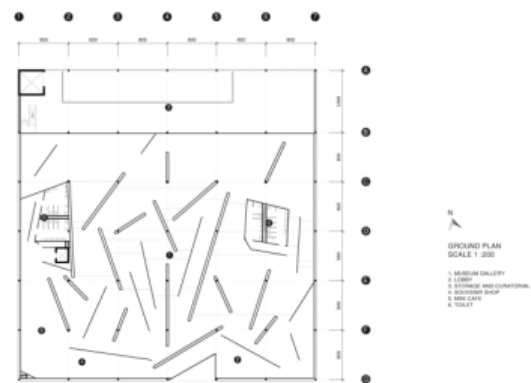
Gambar 10. Studi skala dan dimensi.



Gambar 11. Dimensi ruangan galeri dan area masuk serta arah elevasi yang semakin menurun.



Gambar 12. Penerapan perbedaan elevasi pada galeri.



Gambar 13. Penataan dinding yang mengakibatkan sirkulasi yang tidak linier.

A. Interior

Pada interior tujuan utama dari rancangan adalah memfokuskan pengguna terhadap objek seni yang terdapat pada galeri. Hal ini agar pengunjung/pengguna dapat merasakan *experience* pada objek rancang sehingga aspek *building/function* pada definisi arsitektur secara fundamental dapat terpenuhi. Agar terbentuk dialog arsitektur yang membantu memfokuskan, elemen ruang pada interior diolah dengan konfigurasi spasial.

1) Dimensi

Berbentuk koridor dengan lebar 2-5 m dan tinggi koridor antara 3 m hingga 4,5 m (Gambar 10 dan 11). Jarak antara objek seni dengan pengguna diperkecil untuk meminimalisir kecenderungan objek dinikmati dengan berfoto akibat jarak yang kurang luas. Selain itu, jarak yang diperkecil juga mengakibatkan pengguna akan lebih fokus dengan objek seni. Persyaratan kenyamanan pengguna dalam menikmati objek seni yang ada di dalam bangunan menjadi salah satu parameter dalam menentukan dimensi ruang baik lebar maupun tinggi (Gambar 12).

2) Penataan/layout

Dinding galeri seni ditata berdasarkan parameter dimensi (semakin ke dalam semakin tinggi ruangan) serta titik kolom yang ada pada lantai tersebut. Pengguna dapat lebih fokus karena elemen arsitektur pada bidang vertikal diminimalisir hanya berupa dinding (Gambar 13).

3) Sirkulasi

Sirkulasi acak (tidak linier), pengguna diarahkan dengan adanya dinding yang lebih kecil dimensinya menuju ruangan setelahnya. Sirkulasi dari galeri juga diarahkan oleh perbedaan elevasi (Gambar 11).

4) Material

Material bersifat monolitik, terdiri dari satu warna yang sama, yaitu putih. Warna putih membantu memunculkan *experience* agar fokus terhadap objek seni (Gambar 14).

B. Eksterior

Yang menjadi tujuan pada rancangan eksterior adalah wujud arsitektur yang tidak tampil menonjol dan kontras dengan sekitar. Objek rancangan disembunyikan dari *field of vision* agar ia tidak dapat menjadi *figure* pada area yang ditempati. Objek kemudian dikamuflekan dengan *ground* yang ada disekitarnya.

1) Penurunan elevasi objek rancang dari *field of vision*

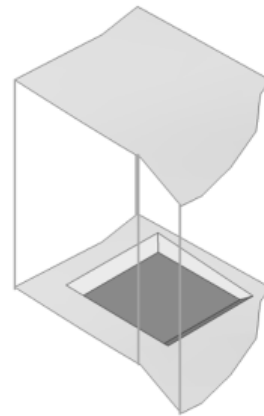
Titik 0.00 massa bangunan terletak pada ketinggian minus beberapa meter dari jalan sehingga objek rancang tidak akan tampak pada *field of vision* (Gambar 15 dan 16).

2) Pengolahan lansekap

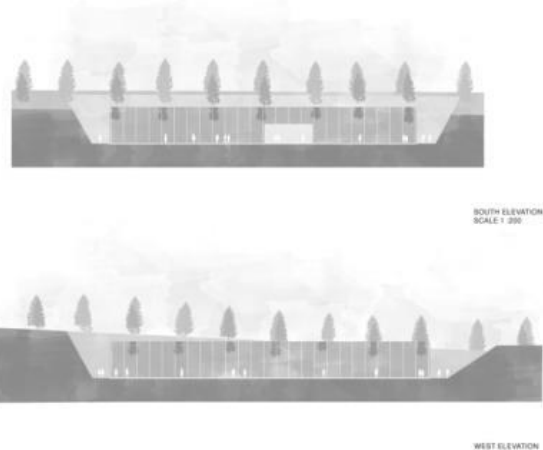
Lanskap dibuat alami seperti hutan dengan tanaman yang mengikuti konteks lokasinya. Hal ini memudahkan kamuflase objek rancang dengan *ground* yang ada di sekitarnya. Penggunaan perkerasan diminimalisir, digunakan material yang tidak kontras dengan suasana alam agar *unite*. Sirkulasi manusia dan kendaraan dipisahkan agar sekuens yang menyembunyikan objek rancang tetap terjaga dan pengolahan lansekap sebagai *ground* dapat dioptimalkan (Gambar 17).



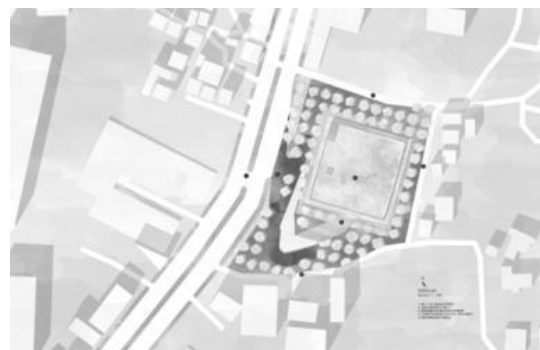
Gambar 14. Penggunaan material yang bersifat monolitik.



Gambar 15. Ilustrasi penurunan elevasi objek dan perlakuannya terhadap lansekap.



Gambar 16. Tampak objek rancang (Visualisasi penurunan elevasi objek rancang dari *field of view*).



Gambar 17. Pengolahan lansekap pada objek rancangan.

3) *Form*

Geometri dasar digunakan. Permainan komposisi pada wujud objek rancangan diminimalisir untuk mengurangi kecenderungan objek rancang menjadi sebuah *figure* (Gambar 18, 19 dan 20). Properti visual yang digunakan adalah bentuk, dimensi, skala, dan proporsi

4) *Jumlah dan tatanan massa*

Menggunakan satu massa yang cukup masif di tengah site untuk mengurangi permainan komposisi bentuk dan agar mudah dijangkau dari jalan utama (Gambar 19 dan 20).

5) *Perlakuan fasad*

Fasad bangunan menggunakan material reflektif untuk membuatnya “menghilang” dari pandangan. Mengaburkannya dengan *ground* yang ada di sekitarnya (Gambar 21 dan 22).

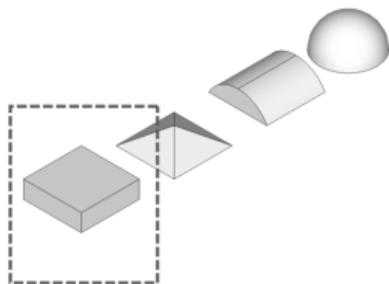
IV. KESIMPULAN

Elemen visual pada arsitektur mampu menjadikan arsitektur dipersepsikan sebagai sebuah *figure* atau sebuah *ground*. Ketika aspek visual menjadi dominan, arsitektur dapat menjadi sebuah *figure* yang *stand out* dan bidang yang mudah diinterpretasi sebagai sebuah *background*. Kondisi arsitektur dengan visual yang dominan mengakibatkan arsitektur tidak hadir esensinya secara utuh.

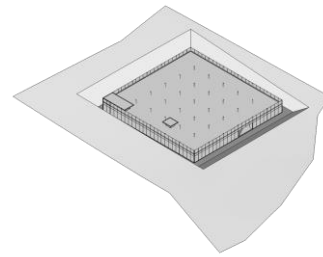
Agar elemen visual tidak dominan strategi yang dapat digunakan salah satunya dengan tidak menjadikan objek rancang sebagai *figure* dan mengkomposisikan visual dengan mengurangi properti visual yang akan digunakan. Dengan dikurangnya dominasi visual dalam arsitektur, aspek yang mengimbangi (fungsi) yang lebih esensial dapat membantu mewujudkan arsitektur secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

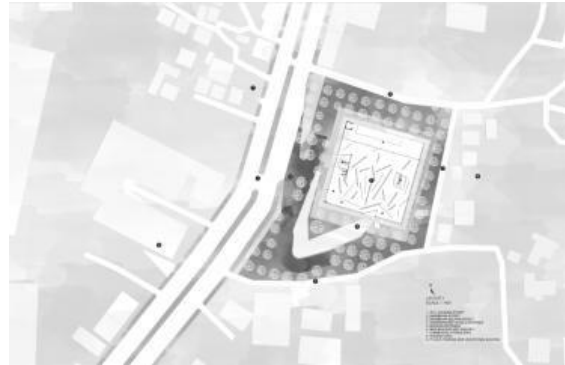
- [1] H. Conway and R. Roenisch, *Understanding Architecture*. London: Routledge, 1994.
- [2] R. Kamil, *Mengubah Dunia Bareng-Bareng*. Bandung: Mizan Media Utama, 2015.
- [3] N. Cross, *Engineering Design Method*. New York: John Wiley & Sons, Inc., 2005.
- [4] C. Norberg -Schulz, *Architecture: Presence, Language, Place*. Miilano: Skira Editore, 2000.
- [5] W. Metzger, *Law of Seeing*. Cambridge: MIT Press, 1975.
- [6] F. D. K. Ching, *Architecture : Form, Space, and Order*. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1995.



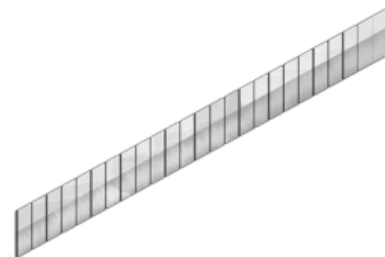
Gambar 18. Pemilihan *form* yang akan diterapkan pada rancangan.



Gambar 19. Visualisasi *form* objek rancang.



Gambar 20. *Layout*.



Gambar 21. Penggunaan material yang merefleksikan *ground* disekitar objek, mengakibatkan objek terkamufase.



Gambar 22. Suasana pada jalur *entrance*.