

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 GALERI

Pengertian Galeri Menurut KBBI: Galeri adalah suatu tempat untuk memamerkan suatu hasil karya yang bisa berupa karya seni ataupun seperti halanya seperti kendaraan ataupun barang-barang lainnya.

Pengertian Galeri menurut Brian O'Doherty: Pada bukunya yang berjudul *Inside the White Cube: The Ideology of Gallery Space* dikatakan Galeri adalah "sebuah tempat dengan dinding yang dimana dindingnya sendiri tidak memiliki estetika, keberadaan dinding tersebut hanya-lah sebuah tempat atau wadah untuk menempatkan suatu karya" (O'Doherty, 1997)

A. Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi sebagai tempat yang mewadahi kegiatan transaksi konsumen dengan produsen.

1. Sebagai tempat promosi barang hasil karya ataupun kesenian
2. Sebagai wadah pengembangan ekonomi pemasaran bagi produsen
3. Wadah yang dapat memperkenalkan budaya karya seni
4. Jembatan pengembangan wirausaha masyarakat
5. Sebagai objek wisata
6. Objek edukasi bagi pengunjung mengenai kesenian atau karya seni

B. Jenis Galeri

1. Galeri di dalam Museum

Bagian dari Museum yang memamerkan histori atau sejarah dari barang yang dipamerkan atau tema dari museum itu sendiri

2. Galeri Kontemporer

Galeri Kontemporer merupakan galeri priva yang biasanya dimiliki oleh seniman.

3. *Vanity Gallery*

Vanity Gallery merupakan galeri yang biasanya terbuka untuk disewakan kepada senimana yang ingin memamerkan hasil karyanya dan menjadikan tempat transaksi

4. Galeri Arsitektur

Galeri yang digunakan untuk memamerkan hasil karya khusus untuk arsitektur

5. Galeri Komersil

Galeri yang biasanya dimiliki oleh pihak pribadi yang bertujuan untuk pengembangan bisnis pribadi dari pemilik galeri tersebut.

C. Aktivitas Galeri

1. Pengadaan

Pengadaan barang yang akan dipamerkan dan dipromosikan di dalam galeri harus sesuai dengan tujuan dan tema dari galeri itu sendiri, seperti contoh barang bersejarah, baju, ataupun kendaraan

2. Pemeliharaan

Pemeliharaan dari barang yang dibagi menjadi 2 yaitu

a. Aspek Teknis

Pemeliharaan atau perawatan barang agar tetap awet dan aman serta pencegahan dari kerusakan.

b. Aspek Administrasi

Koleksi harus memiliki keterangan secara tertulis yang bersifat monumental.

3. Konservasi

Kegiatan pelestarian atau perlindungan dari apa yang dipamerkan di dalam galeri tersebut.

4. Pendidikan

Galeri biasanya menjadi tempat kunjungan edukasi yang dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi edukasi terhadap apa yang ditawarkan atau yang dipamerkan di dalam galeri.

5. Rekreasi

Menjadi ruang yang dapat dinikmati pengunjung tanpa memerlukan konsentrasi tinggi yang memberikan kebosanan pada pengunjung

6. Bisnis

Bisnis juga dapat terjadi di dalam galeri dikarenakan galeri memiliki tujuan untuk mempromosikan barang yang dipamerkan, sehingga kegiatan transaksi bisnis akan kerap terjadi.

2.2 PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Metafora adalah bentuk pendekatan arsitektur yang mengarah pada kreativitas arsitektural / bangunan dan konsep arsitektural yang mengartikan sesuatu yang lain. (Antoniades, 1990) Menurut KBBI metafora adalah pemakaian kata atau

kalimat yang memiliki arti sebenarnya, melainkan merupakan persamaan atau perbandingan. Sedangkan menurut (Antoniades, 1990) dalam bukunya yang berjudul *Poetic Of Architecture: Theory of Design* kita semua melakukan perilaku metafora setiap kita yang bisa dianggap sebagai prinsip metafora itu sendiri, yaitu:

1. Mencoba untuk mengartikan satu subjek menjadi subjek lain
2. Upaya untuk melihat sebuah subjek sebagai sesuatu yang lain (yang baru)
3. memindahkan perhatian kita dari satu topik atau pertanyaan ke topik lain. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang kita pikirkan melalui perbandingan atau pandangan yang bisa menerangi dengan sesuatu yang baru

Metafora dapat membantu untuk mencapai sesuatu yang baru dibanyak point (bangunan, desain, konsep, bentuk bangunan) untuk dilihat sebagai sesuatu yang baru. Metafora sendiri memiliki 3 kategori yaitu

1. Metafora Intangible

Metafora yang berasal dari konsep, ide, keadaan manusia atau keadaan tertentu (Individu, Komunitas, Tradisi, Kultur)

2. Metafora Tangible

Metafora yang diambil dari sebuah objek visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap sebagai langit)

3. Metafora kombinasi

Metafora yang diambil dari keduanya sebuah konsep namun juga sebagai objek visual

2.3 ARSITEKTUR IKONIK

C Sebuah pengenal berkaitan dekat dengan elemen visual dari lingkungannya. Visual yang terletak di sebuah lingkungan akan menjadi patokan bagi orang untuk mengetahui sebuah lokasi dan bisa menjadi karakter dari sebuah lingkungan tersebut. (Hartanti et al., 2016). Bangunan ikonik ini dibangun di lokasi yang strategis baik di persimpangan jalan, taman, ruang terbuka, atau tempat kumpul. Memiliki bentuk yang besar dan megah, bangunan ini memiliki fasad yang menarik dan menggunakan unsur teknologi baik dalam struktur maupun penutup

bangunannya. (Novelia et al., 2022) Terdapat beberapa karakter khusus yang harus ada pada bangunan ikonik, yaitu keunikan desain, skala besar, level objek yang tinggi, serta pesan yang ditunjukkan oleh objek atau bangunan. (Elhagla et al., 2020).

2.4 PENEKANAN DESAIN TATA RUANG

Francis D.K. Ching mengatakan pada bukunya yang berjudul Bentuk, Ruang, dan Tataan Arsitektur “Setiap Bentuk 3 dimensi secara alamiah menegaskan volume ruang yang mengelilingi dan menghasilkan suatu area pengaruh atau teritori yang dikalim sebagai wilayah miliknya.” (Ching, 2007) bentuk dan ruang yang tersusun akan membentuk suatu organisasi yang terdiri dari ruang-ruang yang saling berhubungan sesuai dengan fungsi setiap ruangan, dan membentuk pola bentuk dari ruangan serta berhubungan satu sama lain.

Organisasi-organisasi spasial ruangan:

- a. Organisasi Terpusat
Ruang sentral yang dominan dan dikelilingi oleh sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan
- b. Organisasi Linier
Sebuah sekuen linier yang membentuk ruang-ruang berulang
- c. Organisasi Radial
Sebuah ruang yang terpusat menjadikannya sebagai center organisasi-organisasi linier ruang yang memanjang dengan tata cara radial
- d. Organisasi Terklaster
Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau suatu pembagian dengan suatu tanda pengenal ataupun sebuah hubungan visual bersama
- e. Organisasi Grid
Ruang-ruang yang disusun atau diorganisir pada sebuah area grid struktur atau rangka kerja 3 dimensi lainnya

2.4.1 Tata Ruang Dalam

Bidang pada arsitektur mendefinisikan sebagai volume sebuah massa 3 dimensi dan ruang yang dimana hubungan spasial satu dan lainnya sangat mempengaruhi penentuan atribut-atribut visual yang didefinisikan dan kualitas

yang ingin dicapai. (Ching, 2007) Ruang yang dirancang dengan baik dapat berkontribusi secara signifikan pada rasa kesejahteraan kita, tidak hanya berfungsi sebagai tempat berlindung. Mereka juga dapat berdampak positif pada sosialisasi, pembelajaran, dan apresiasi umum kita terhadap kehidupan. Perilaku orang dapat diperkuat secara positif atau negatif dengan interaksi dengan kekuatan lingkungan. (Kilmer, Rosemary; Kilmer, 2024). Interior atau ruang dalam terbentuk dari 3 elemen penting yaitu, dinding, langit-langit, dan lantai.(Ching, 2007):

1. Dinding

Peran dinding pada interior adalah mengatur ruang ukuran dan bentuk ruang internal yang terdapat pada sebuah bangunan dan sebuah batas antar ruang-ruang.dinding juga sebagai penyaji privasi bagi ruang-ruang interior dari sebuah bangunan

2. Atap / Langit-langit

Bidang atap berperan sebagai pembentuk ruang dalam yang sangat penting, perbedaan tinggi dari sebuah bidang atap akan memberikan pengalaman yang berbeda-beda pada setiap fungsi ruangnya.

3. Lantai

Merupakan elemen penting yang dapat menentukan seberapa jauh Batasan-batasan spasial atau bisa berperan sebagai elemen yang menyatukan ruang-ruangan yang berbeda.

2.4.2 SELUBUNG BANGUNAN

Fasad atau selubung bangunan adalah permukaan atau salah satu sisi sebuah bangunan yang menghadap kearah jalan atau ruang publik yang dibedakan pada pembentuknya.(Ching, 2007). Maka dari itu selubung bangunan adalah bagian terluar dari sebuah bangunan yang dirancang untuk dapat dikenali dengan mudah oleh orang-orang. Dalam buku Arsitektur, bentuk, ruang, dan susunannya yang ditulis oleh Francis D. K. Ching, sebuah penampilan eksternal dari sebuah bentuk terdiri dari beberapa elemen, yaitu bentuk dasar, ukuran, warna, dan tekstur. Tak hanya elemen dari bentuk itu sendiri, namun terdapat beberapa sifat yang menentukan pola dan komposisi elemen-elemen bentuk berupa posisi, orientasi, dan inersa visual. Dari bentuk bentuk dasar bisa saja terbentuk sebuah bentuk baru yang sudah melalui transformasi yang muncul setelah adanya manipulasi satu atau beberapa diemnsi dengan penambahan ataupun pengurangan elemen-elemen bentuk.

a. Transformasi Dimensional

Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan mempertahankan bentuk awal yang asli

b. Transformasi Subtraktif

Transformasi yang terjadi dengan cara mengurangi sebagian dari bentuk aslinya namun masih mempertahankan bentuk aslinya

c. Transformasi aditif

Transformasi yang dimana bentuk dasar mendapatkan elemen bentuk tambahan yang ditempelkan pada bentuk utamanya.

Setiap bangunan pasti memiliki ciri khas dari visual yang terbentuk pada bangunannya. Kalimat tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa kata, yaitu ciri, visual, dan bentuk, dimana setiap kata mempunyai makna tersendiri (ACHSIEN HIDAYAT, YOMA HENDRATMOKO, MOH. RAEZAH, 2012)

- a. Ciri : Tanda khas yang membedakan sesuatu dari yang lain
- b. Visual : Dapat dilihat dengan indera penglihat (mata)
- c. Bentuk : Wujud yang ditampilkan

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari ciri-ciri visual bentuk adalah: "Tanda khas yang dapat dilihat dengan indera penglihatan berupa wujud yang ditampilkan".