

BAB II

KAJIAN TEORI

11.1 Tinjauan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

11.1.1 Definisi Arsitektur Neo-Vernakular

Neo-vernakular berasal dari kata "*neo*" yang berarti baru dalam bahasa Yunani, dan "*vernakular*" yang berasal dari kata "*vernacullus*" dalam bahasa Latin yang berarti asli. Dengan demikian, arsitektur Neo-vernakular dapat diartikan sebagai penerapan elemen-elemen arsitektur vernakular, baik fisik maupun non-fisik, dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang kemudian mengalami pembaruan dengan teknologi terkini tanpa mengesampingkan nilai tradisi setempat (Salain, 2017).

Arsitektur Neo-Vernakular adalah interpretasi dari arsitektur vernakular yang telah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masa kini. Arsitektur ini menggabungkan elemen-elemen dari arsitektur vernakular dengan teknologi terkini. Menurut Jencks (1997), Arsitektur Neo-Vernakular adalah jenis arsitektur yang menggunakan material dan bentuk vernakular sebagai respons terhadap arsitektur modern (Maharani dkk., 2021).

11.1.2 Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur neo-vernakular memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Widi & Prayogi, 2020):

- a. Penyesuaian dengan lingkungan, bangunan dirancang dengan mempertimbangkan kondisi iklim, topografi, dan material lokal.
- b. Penggunaan material lokal, material yang digunakan biasanya berasal dari daerah setempat.
- c. Penerapan bentuk dan ornamen tradisional

- d. Penerapan teknologi terkini, seperti dalam sistem struktur, akustika, pencahayaan, penghawaan atau sistem pengolahan air dan limbah.
- e. Penerapan elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, atau kepercayaan masyarakat setempat dalam elemen desain.

11.1.3 Kriteria yang Mempengaruhi Arsitektur Neo-Vernakular

Kriteria yang mempengaruhi arsitektur neo vernakular yaitu sebagai berikut(Saidi dkk., 2019):

- a. Desain yang mengadaptasi elemen budaya dan lingkungan lokal, termasuk iklim, yang tercermin dalam elemen fisik arsitektur meliputi tata letak, detail, struktur, dan ornamen yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan tradisi setempat.
- b. Tidak hanya elemen fisik yang dihadirkan dalam bentuk terkini, tetapi juga elemen non-fisik, seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, dan tata ruang, yang harmonis dengan konsep makro kosmos dan aspek lainnya.
- c. Bangunan dalam arsitektur ini tidak sepenuhnya menerapkan prinsip vernakular, melainkan menciptakan karya baru yang mengintegrasikan teknologi terkini.

11.1.4 Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Prinsip desain yang digunakan dalam arsitektur neo vernakular yaitu sebagai berikut (Saidi dkk., 2019):

- a. Hubungan Langsung, yaitu pendekatan yang kreatif dan adaptif, dengan menyesuaikan arsitektur lokal sesuai dengan nilai atau fungsi bangunan saat ini;
- b. Hubungan Abstrak, yang merupakan interpretasi bentuk bangunan berdasarkan analisis tradisi, budaya, dan warisan arsitektur;

- c. Hubungan Kontemporer, yang mencakup pemilihan teknologi yang digunakan serta ide-ide yang relevan dengan konsep arsitektur masa kini;
- d. Hubungan Lansekap, yang mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan sekitar;
- e. Hubungan Masa Depan, yang mencakup upaya untuk mempersiapkan dan memperhitungkan kondisi yang akan datang.

11.2 Tinjauan Arsitektur Vernakular

11.2.1 Definisi Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular adalah kategori arsitektur yang dibangun berdasarkan kebutuhan masyarakat lokal, dengan menerapkan tenaga dan material yang ada, tanpa bantuan tenaga (arsitek) profesional. Arsitektur vernakular adalah gaya arsitektur yang berkembang dari kebiasaan dan kebutuhan masyarakat setempat, menggunakan material yang tersedia di sekitar dan mencerminkan tradisi serta budaya setempat (Octavia & Prijotomo, 2018).

Arsitektur vernakular digambarkan sebagai *architecture without architect* yang dikemukakan oleh Rudofsky (1964). Arsitektur ini berkembang dari tradisi lokal dan berkaitan erat dengan iklim dan gaya hidup masyarakat setempat dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Jadi, orientasi arsitektur vernakular adalah potensi lokal yang dimiliki lingkungannya.

Dari rangkaian teori diatas bisa disimpulkan arsitektur vernakular adalah sebagai berikut:

- a. Berbasis Lokal baik sumber daya atau material
- b. Tumbuh dan berkembang dari masyarakat etnik tertentu
- c. Sebagai respon atas lingkungan tempat mereka tinggal

- d. Berdasarkan pengalaman

11.2.2 Ciri-ciri Arsitektur Vernakular

Ciri-ciri arsitektur vernakular adalah sebagai berikut:

- a. Bahan lokal, penggunaan material setempat, seperti kayu, bambu, batu dan lain-lain.
- b. Teknik sederhana, memanfaatkan teknik konstruksi sederhana yang dapat dilakukan masyarakat tanpa keahlian profesional.
- c. Fungsi praktis, desainnya berorientasi pada kebutuhan fungsional dan iklim setempat.
- d. Keterikatan budaya, mencerminkan nilai-nilai dan tradisi masyarakat setempat.
- e. Adaptasi lingkungan, desain bangunan menyesuaikan dengan kondisi lingkungan setempat.

11.3 Arsitektur Vernakular Banyuwangi

11.3.1 Arsitektur Rumah Osing

Arsitektur vernakular Osing adalah gaya bangunan tradisional asli yang ada di Banyuwangi, dikembangkan oleh masyarakat suku Osing, yang mencerminkan gaya hidup, kepercayaan, budaya, lingkungan dan kebutuhan sosial masyarakat suku Osing. Bangunan vernakular Osing biasanya tidak dirancang oleh seorang arsitek melainkan berkembang secara turun-temurun berdasarkan pengetahuan masyarakat setempat (Wijaya & Purwanto, 2017).

Arsitektur vernakular Osing merupakan cerminan dari identitas budaya dan lingkungan masyarakat Osing yang berakar dari kearifan lokal dan tradisi. Desain rumah-rumah tradisional mereka menggabungkan berbagai aspek seperti aspek sosial, spiritual, dan ekologis sehingga tercipta harmoni

antara manusia dan lingkungan disekitarnya (Wijaya & Purwanto, 2017).

Arsitektur vernakular Osing merupakan warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun, dengan orientasi kosmologis yang mengikuti arah Utara-Selatan. Selain itu, orientasi rumah harus menghadap ke *lurung* (jalan), sesuai dengan kepercayaan suku Osing yang meyakini bahwa rumah tidak boleh menghadap ke gunung atau laut (hulu-hilir) (Noor dkk., 2021).

Konsep arsitektur vernakular Osing secara umum mirip dengan rumah Jawa, yang terbagi menjadi tiga ruangan, yaitu bale, jrumah, dan pawon. Namun, perbedaannya terletak pada sifat rumah Osing yang cenderung tertutup, yang berkaitan dengan perkembangan masyarakat Osing yang bersifat tertutup dan adanya rasa curiga terhadap pengaruh luar akibat sejarah kelam dan budaya yang tidak ingin diganggu dari luar. Pada penerapannya yaitu rumah Osing tidak memiliki jendela dan hanya mengandalkan pencahayaan alami melalui pintu, sehingga sirkulasi udara dan pencahayaan menjadi terbatas (Noor dkk., 2021).

11.3.2 Ciri-Ciri Arsitektur Vernakular Osing

Berikut ciri-ciri dari bangunan berarsitektur vernakular Osing:

- a. Bahan alami: penggunaan kayu, bambu, alang-alang, dan tahan liat sebagai bahan utama bangunan.
- b. Struktur rumah panggung: sebagian rumah Osing menggunakan konsep rumah panggung untuk menghindari kelembapan dan banjir.
- c. Atap berbentuk limasan: bentuk atap limasan berfungsi dalam pengaturan suhu ruang.

- d. Pengaturan ruang hierarkis: pembagian ruang mencerminkan hirarki sosial dan spiritual masyarakatnya.
- e. Tata letak sosial: desain yang mendukung interaksi sosial antar pengguna.

11.3.3 Nilai Budaya dalam Arsitektur Vernakular Osing

Dalam bangunan berarsitektur vernakular Osing terdapat nilai budaya yang tercermin di dalamnya, yaitu:

- a. Simbolisme dan Makna Religius: arsitektur Osing tidak sekedar berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga memiliki makna spiritual di dalamnya (Noor dkk., 2021).
- b. Gotong Royong: dalam proses pembangunan rumah Osing biasanya dilakukan secara gotong royong, yang mencerminkan kebersamaan masyarakat Osing (Yudiana dkk., 2023).
- c. Filosofi “Tri Hita Karana”: merupakan sebuah konsep keseimbangan manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama dan manusia dengan lingkungan. Prinsip ini diterapkan dalam cara masyarakat Osing merancang, membangun, dan memelihara rumah mereka.

11.3.4 Peran Lingkungan dalam Arsitektur Vernakular Osing

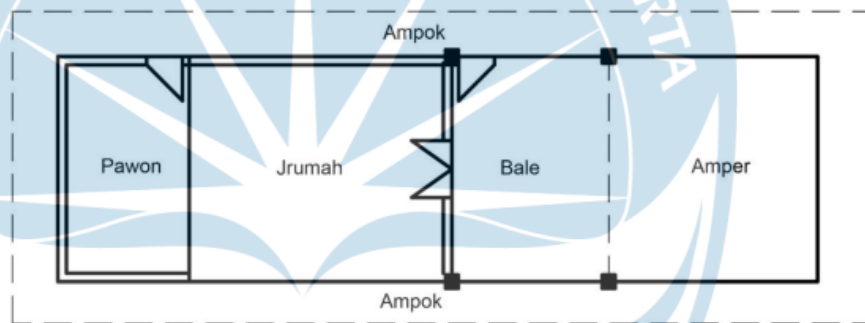
Banyuwangi memiliki iklim tropis yang sangat mempengaruhi gaya arsitektur Osing (Wijaya & Purwanto, 2017). Rumah-rumah suku Osing biasanya dirancang untuk merespon lingkungan beriklim tropis dengan cara:

- a. Sirkulasi Udara yang Baik: penggunaan material anyaman bambu yang memiliki celah-celah tipis sehingga memungkinkan udara dapat keluar masuk dengan mudah.
- b. Penggunaan Material Alami yang Ramah Lingkungan: bambu dan kayu tidak hanya mudah didapatkan, tetapi

juga berfungsi sebagai bahan yang baik dalam mengatur suhu ruangan.

11.3.5 Pola Ruang Rumah Osing

Pola ruang rumah Osing bersifat linear, dengan pintu masuk utama terletak di bagian depan tengah yang membagi rumah menjadi dua bagian simetris. Karakteristik bentuk dasar rumah Osing adalah simetris, dan jenis ruang di dalamnya dapat dibedakan menjadi tiga kategori. Ruang utama terdiri dari *bale*, *jrumah*, dan *pawon* (selalu ada), sementara ruang penunjang terdiri dari *amper*, *ampok*, pendopo, dan *lumbung* (tidak selalu ada). *Kiling* berfungsi sebagai penanda teritori bagi masyarakat Osing (Rosa, 2018).



Gambar 11.1 Organisasi Ruang Rumah Osing

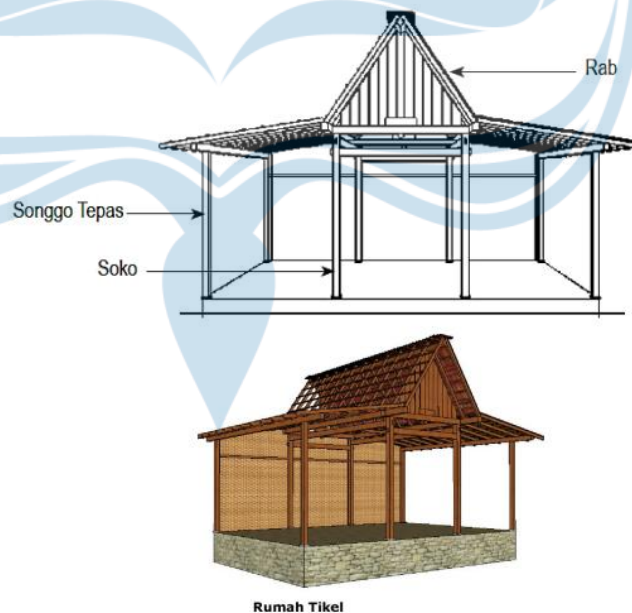
Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019

Sistem organisasi ruang dalam rumah Osing disusun secara berurutan dari depan ke belakang, dengan *jrumah* sebagai pusat atau sumbu utama rumah tersebut. Prinsip hubungan ruang yang diterapkan adalah prinsip *Closed-Ended Plan*. Hierarki ruang pada rumah Osing diatur berdasarkan kriteria publik-privat, sakral-profana, dan primer-sekunder, dengan *jrumah* menempati posisi sebagai ruang dengan hirarki tertinggi.

11.3.6 Karakteristik Struktur dan Bentuk Rumah Osing

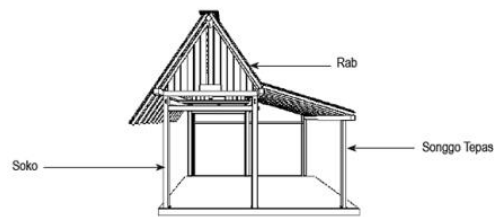
Karakteristik bentuk rumah Osing banyak memanfaatkan potensi lokal, terutama dalam penggunaan materialnya. Selain itu, tipologi bentuk rumah Osing mirip dengan rumah Jawa atap kampung, yang memiliki atap pelana dengan dua sisi. Berdasarkan bentuk atapnya, rumah Osing dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu rumah tikel, beresan, dan ceroongan (Noor dkk., 2021).

Rumah tikel merupakan bentuk yang paling lengkap, dengan atap berbentuk kampung yang terdiri dari 4 atap atau 4 rab. Rumah beresan memiliki 3 atap atau 3 rab, dan sering digunakan sebagai pawon jika *bale* berbentuk tikel. Sementara itu, rumah ceroongan adalah jenis rumah Osing yang paling sederhana, dengan 2 atap atau 2 rab. Rumah ceroongan biasanya dipadukan dengan salah satu dari dua jenis rumah lainnya (Noor dkk., 2021).



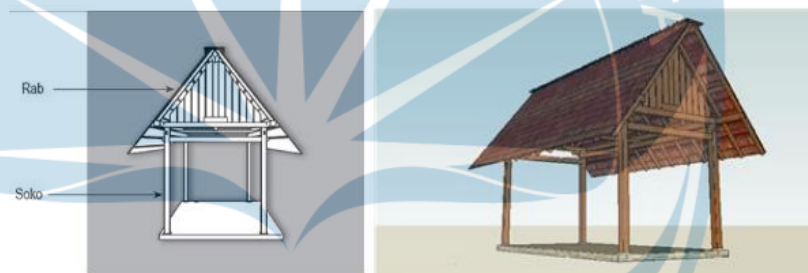
Gambar 11.2 Rumah Tikel

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019



Gambar 11.3 Rumah Beresan

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019



Gambar 11.4 Rumah Cerocongan

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019

Material rumah Osing secara turun-temurun terdiri dari bahan-bahan yang mudah didapatkan dan tersedia di sekitar desa. Struktur utama rumah Osing menggunakan kayu bendo, yang dikenal memiliki kekuatan baik dan tidak terlalu keras. Selain digunakan sebagai struktur utama, kayu bendo juga dipakai sebagai kerangka dinding. Bambu juga dimanfaatkan sebagai penutup dinding, yang diikat dengan tali yang terbuat dari sabut pohon aren (Noor dkk., 2021).

Struktur utama pada rumah Osing disebut *saka tepas*, yaitu tiang kayu dengan empat titik yang ditempatkan pada

area cerocongan. Sistem sambungan yang digunakan tidak melibatkan paku, melainkan menggunakan sistem tanding. Hal ini memungkinkan rumah Osing untuk dibongkar pasang dan diwariskan secara turun-temurun (Noor dkk., 2021).

Jait cendek merupakan tiang pengikat yang terletak di sisi kanan dan kiri *saka tepas*, sementara *jait dowo* adalah pengikat yang menghubungkan *saka tepas* di bagian depan dan belakang. *Ander* berfungsi sebagai tiang penyangga, kerangka atap, serta struktur penahan balok sewunan. *Doplok* adalah ukiran yang terdapat di bawah *ander*, yang biasanya memiliki fungsi estetika dengan motif yang khas. Sedangkan *ampik-ampik* adalah dinding berbentuk segitiga yang terletak di depan *ander* (Noor dkk., 2021).

Balok suwunan merupakan struktur yang terletak dibagian paling atas bangunan. *Balok suwunan* dipasang tegak lurus dengan *ander*. *Balok lambung* merupakan balok yang menjadi tumpuan *ander* dan *suwunan* (konstruksi kuda-kuda). *Pikulan* merupakan struktur tambahan apabila bentangan rumah lebih dari 6 meter, dan dipasang ditengah-tengah antara dua *ander*. *Glendar* merupakan struktur balok penguat konstruksi utama (Noor dkk., 2021).



Gambar 11.5 Struktur Bangunan Berarsitektur Osing

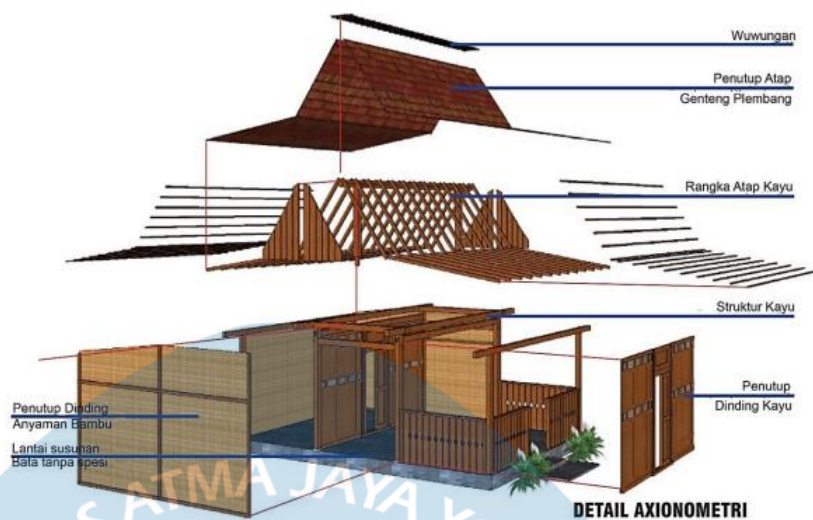
Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019



Gambar 11.6 Struktur Atap Berarsitektur Osing

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019

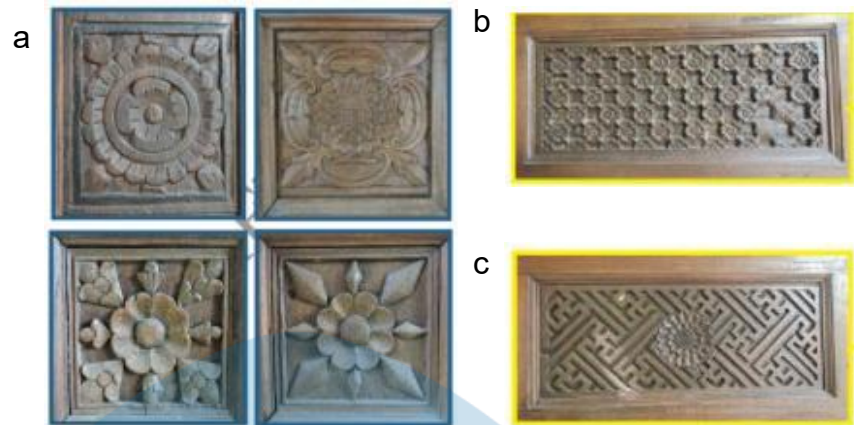
Material lantai rumah Osing biasanya menggunakan tanah yang dipadatkan dan ditinggikan 15 sampai 20 cm. Dinding pada rumah Osing umumnya bersifat tertutup dan menggunakan material gedek berupa anyaman bambu, sehingga memungkinkan udara dapat masuk melalui rongga gedek. Terdapat jarak 5 sampai 10 cm antara dinding dengan lantai, hal ini bertujuan agar dinding aman dari serangan hewan pengerat. Bukaan pada rumah Osing sebagian besar hanya berada pada pintu, karena rumah Osing umumnya tertutup dan tidak memiliki jendela. Elemen atap rumah Osing sebagian besar menggunakan genteng terakota atau tanah liat, namun di beberapa rumah tradisional masih menggunakan alang-alang sebagai penutup atap (Noor dkk., 2021).



Gambar 11.7 Detail Material Bangunan Berarsitektur Osing

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019

Ornamen arsitektur Osing biasanya dapat ditemukan pada dinding *jrumah* atau *gebyok*, serta pada lemari atau pintu rumah berarsitektur Osing. Ornamen yang digunakan umumnya bermotif floral, seperti motif *peciringan* (bunga matahari) dan motif *ukel* (ukel pakis, ukel anggrek, ukel kangkung). Selain itu, terdapat juga motif geometris, seperti motif *slimpet* (swastika) dan motif *kawung* (Perbup Banyuwangi No 11 Tahun 2019 tentang Arsitektur Osing, 2019).



Gambar 11.8 (a) Motif Peciringan, (b) Motif Kawung, (c) Motif Slimpet.
 Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019



Gambar 11.9 (a) Motif Suluran, (b) Motif Ukel Pakis, (c) Motif Ukel Anggrek, (d) Motif Ukel Kangkung

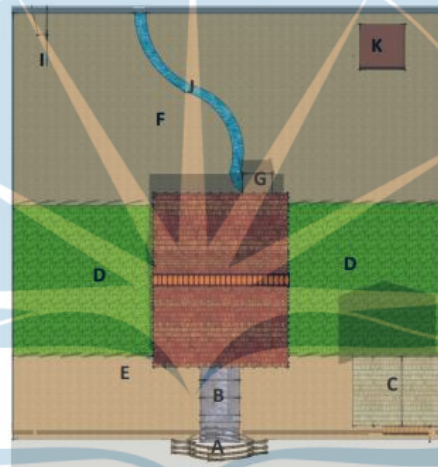
Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019

11.3.7 Prasarana dan Sarana Rumah Berarsitektur Osing

Prasarana dan sarana rumah berarsitektur Osing terdiri dari:

- Lawang Kori* atau gapura yang berada di depan rumah
- Galur* yaitu jalan dari *lawang kori* ke rumah
- Paglak* yaitu gardu yang digunakan untuk tempat memainkan alat musik saat musim panen, posisi paglak berada di ketinggian kurang dari 10 meter
- Bentur* yaitu halaman kiri dan kanan rumah
- Pelataran* yaitu halaman depan

- f. *Buritan* yaitu halaman belakang
- g. *Kulah* yaitu tempat untuk mandi
- h. *Dendenan* yaitu tempat untuk memasang *kiling*
- i. *Kiling* yaitu baling-blaling kayu (*kiling gedhe*) atau bambu (*kiling slurutan*)
- j. *Kalen* yaitu drainase
- k. *Lebuh* yaitu tempat pengolahan sampah
- l. *Kembang pathetan* yaitu tanaman hias yang ada di pelataran.
- m. *Angel* yaitu susunan pondasi batu kosong tanpa semen yang digunakan sebagai batas tanah.

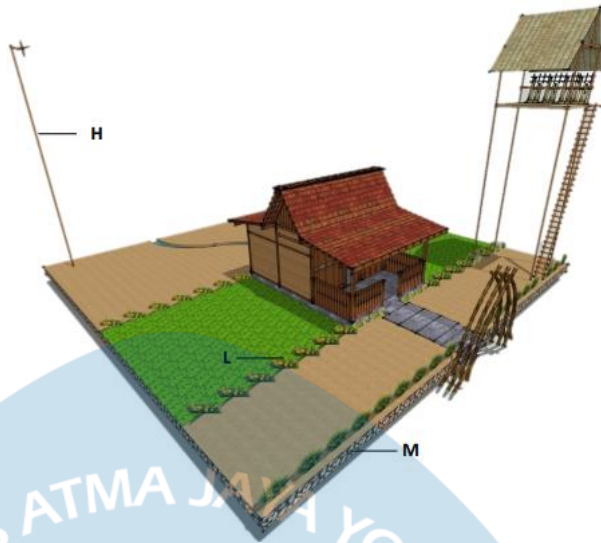


Keterangan :

- A. Lawang Kori
- B. Galur
- C. Paglak
- D. Bentur
- E. Pelataran
- F. Buritan
- G. Kulah
- H. Dendenan
- I. Kiling
- J. Kalen
- K. Lebuh
- L. Kembang Pethetan
- M. Angel

Gambar 11.10 Prasarana dan Sarana Rumah Berarsitektur Osing

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019



Gambar 11.11 3D Prasarana dan Sarana Rumah Berarsitektur Osing

Sumber: Peraturan Bupati Banyuwangi No 11 Tahun 2019 Tentang Arsitektur Osing, 2019

11.4 Tinjauan Arsitektur Edukatif

11.4.1 Definisi Arsitektur Edukatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arsitektur diartikan sebagai seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya, sedangkan edukatif diartikan sebagai sesuatu yang bersifat mendidik. Dengan demikian, arsitektur edukatif dapat diartikan sebagai konsep merancang bangunan yang dirancang untuk memberikan pembelajaran dan pemahaman kepada manusia, sehingga dapat menambah ilmu dan pengetahuan (Rita dkk., 2022).

Edukasi dalam arsitektur dapat dilakukan melalui pengamatan dan analisis dari segi visual, sehingga pengguna dapat memperoleh berbagai kesimpulan yang beragam (Virdianti dkk., 2017). Pengunjung dapat belajar dari sebuah karya arsitektur tergantung pada kualitas desain, keefektifan dalam mengkomunikasikan tujuan, dan metode yang diterapkan dalam karya arsitektur untuk dapat mengedukasi

pengunjung di dalam bangunan tersebut (Chansomsak, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur edukatif bertujuan untuk mewadahi kegiatan dan fungsi bangunan, namun pada saat yang sama tetap memiliki unsur-unsur yang dapat mendidik melalui desain massa bangunan dan penataan ruang.

11.4.2 Kriteria Desain Arsitektur Edukatif

Berikut ini adalah beberapa kriteria yang mendukung terciptanya kesan arsitektur edukatif, yaitu (Lubis dalam Rita dkk., 2022):

a. *View*

Pemandangan (*view*) dapat memengaruhi suasana ruang. Pemandangan tersebut harus mampu memberikan penyegaran fisik dan mental, sehingga menciptakan suasana yang mendukung proses belajar.

b. *Pengalaman Ruang*

Pengalaman ruang yang unik dapat mendorong pengguna untuk merasa tertarik dalam melakukan kegiatan belajar dan mengembangkan kreativitas.

c. *Sirkulasi*

Alur sirkulasi yang diperlukan dalam arsitektur edukatif adalah sirkulasi yang menghasilkan rangkaian kejadian, baik yang bersifat lurus maupun membentuk kurva.

d. *Material*

Material yang digunakan adalah material yang memberikan kesan yang berbeda di setiap ruang.

e. *Gaya Bangunan*

Gaya bangunan yang dapat menciptakan kesan unik dan khas bagi pengunjung.

f. *Warna*

Warna dapat mempengaruhi psikologis pengguna bangunan. Warna yang dapat menunjang proses edukatif adalah warna-warna hangat dan ceria.

11.5 Tinjauan Arsitektur Rekreatif

11.5.1 Definisi Arsitektur Rekreatif

Rekreatif adalah kegiatan yang bersifat rekreasi. Rekreasi sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin, yaitu *create*, yang berarti mencipta, yang kemudian diberi awalan "re" yang mengandung arti pemulihan atau penyegaran daya cipta (Faisyah, 2019). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.

Arsitektur rekreatif memiliki tujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai dalam lingkungan bangunan, terutama dalam ruang publik dan fasilitas rekreasi. Arsitektur rekreatif berfokus pada elemen-elemen yang dapat mendukung kegiatan rekreasi dan interaksi sosial, serta memberikan pengalaman yang menyegarkan bagi pengunjung.

11.5.2 Kriteria Desain Arsitektur Rekreatif

Berikut adalah kriteria pendukung untuk menciptakan kesan arsitektur rekreatif, yaitu (Faisyah, 2019) :

a. Desain Responsif

Desain yang mampu merespon kebutuhan penggunanya, yaitu menciptakan ruang yang dapat menghilangkan kepenatan dan memberikan kenyamanan psikologis.

b. Menggunakan Unsur Alam

Memasukkan elemen alam seperti tumbuhan, air, atau pencahayaan alami untuk menciptakan suasana santai dan bebas.

c. **Fleksibilitas dalam Ruang**

Ruang yang dirancang harus bersifat fleksibel dan dapat memfasilitasi berbagai kegiatan yang dapat mendorong interaksi antar individu.

d. **Estetika Dinamis**

Menggunakan variasi bentuk, warna, dan tata letak untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan dinamis.

11.6 Tinjauan Tata Massa

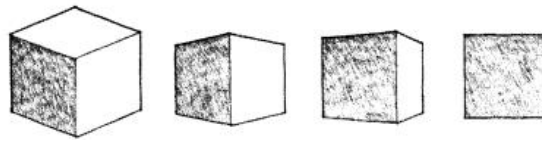
11.6.1 Definisi Tata Massa

Tatanan massa adalah penempatan bangunan-bangunan yang saling berhubungan dalam suatu area, yang diatur berdasarkan zonasi dan faktor-faktor pendukung lainnya. Penataan bangunan tidak hanya ditentukan oleh zonasi, tetapi juga harus mempertimbangkan keterkaitan alur sirkulasi. Massa bangunan sebagai elemen dalam area tersebut dapat berupa struktur bangunan dan vegetasi, yang keduanya, baik secara individu maupun dalam kelompok, berfungsi sebagai pembentuk ruang luar (Rahayu & Ratniarsih, 2020).

11.6.2 Atribut Tata Massa

1. Arah/Orientasi

Arah relatif suatu massa dalam tapak terhadap elemen lain yang ada disekitarnya (Ching, 2008).



Gambar 11.12 Orientasi

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata*, 2008

2. Posisi

Lokasi relatif suatu massa terhadap lingkungan atau tapak dimana ia terlihat (Ching, 2008).

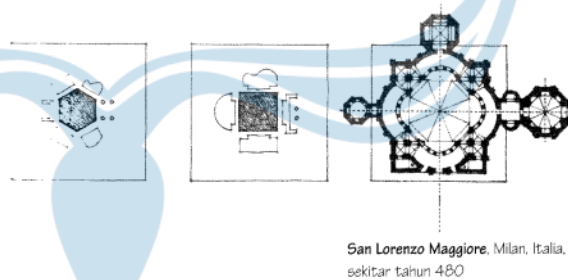


Gambar 11.13 Posisi

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata*, 2008

3. Organisasi Bentuk

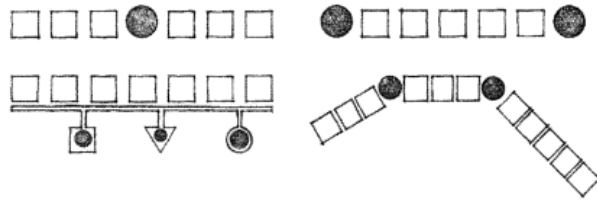
- Terpusat, memiliki sifat stabil, mempersatukan dan terkonsentrasi. (Ching, 2008)



Gambar 11.14 Organisasi Terpusat

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata*, 2008

- Linear, menggambarkan suatu arah, dengan menekankan pergerakan, perpanjangan, dan pertumbuhan. Organisasi linear bersifat fleksibel dalam merespons tapak (Ching, 2008)



Gambar 11.15 Organisasi Linear

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata*nan, 2008

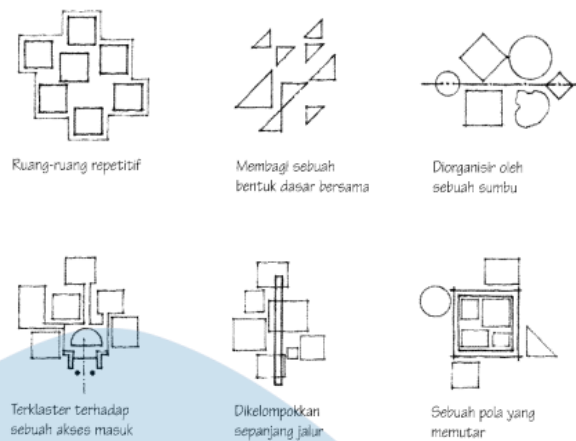
- Radial, merupakan gabungan dari pola terpusat dengan linear, organisasi radial lebih terfokus ke arah luar (Ching, 2008).



Gambar 11.16 Organisasi Radial

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata*nan, 2008

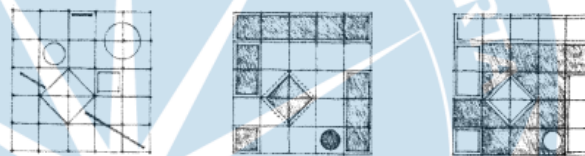
- Terklaster, bersifat fleksibel, pola terklaster tergantung dari ukuran, bentuk, atau orientasi (Ching, 2008)



Gambar 11.17 Organisasi Terklaster

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan, 2008

- Grid, menghasilkan keteraturan dan kemenerusan (Ching, 2008).

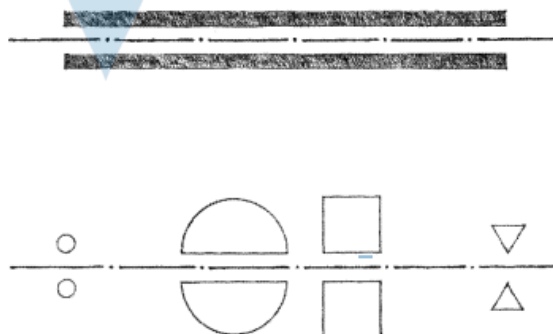


Gambar 11.18 Organisasi Grid

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan, 2008

4. Prinsip Penyusunan

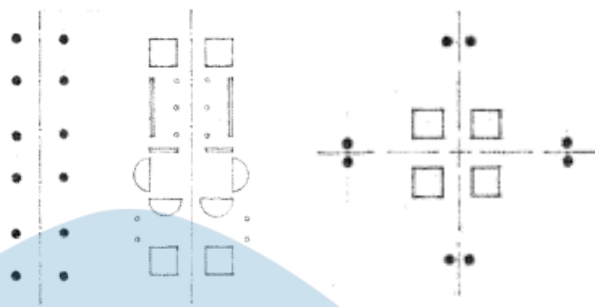
- Sumbu, sebuah garis yang dihasilkan dari dua titik, dimana massa bangunan dapat disusun mengikuti suatu sumbu (Ching, 2008).



Gambar 11.19 Sumbu

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan, 2008

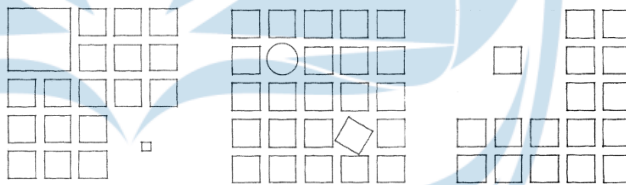
- Simetri, merupakan tatanan seimbang antara bentuk yang setara (Ching, 2008).



Gambar 11.20 Simetri

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008

- Hirarki, digunakan untuk menekankan kepentingan sebuah massa dengan cara perbedaan ukuran, bentuk atau lokasi dari massa yang lain (Ching, 2008).



Gambar 11.21 Hirarki

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008

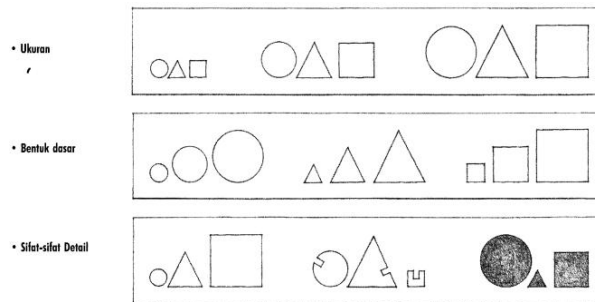
- Datum, adalah sebuah garis, bidang, atau volume yang berfungsi mengumpulkan, mengatur, dan mengukur suatu pola (Ching, 2008).



Gambar 11.22 Datum

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2008

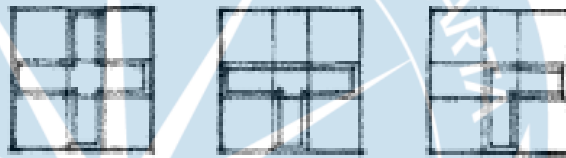
- Irama, sebuah pergerakan yang berulang dan berpola.



Gambar 11.23 Irama

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*, 2008

- Transformasi, prinsip yang menjelaskan bahwa suatu konsep, struktur atau organisasi arsitektur dapat diubah melalui serangkaian manipulasi tanpa membuatnya kehilangan identitas aslinya (Ching, 2008).



Gambar 11.24 Transformasi

Sumber: Ching, F. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*, 2008

11.7 Tinjauan Tata Ruang

11.7.1 Definisi Tata Ruang

Tata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti aturan, kaidah, dan susunan; cara menyusun; sistem. Sedangkan ruang (*trimatra*) merupakan rongga yang dibatasi oleh permukaan bangunan. Tata ruang mencakup tiga unsur pokok, yaitu unsur, kriteria, dan kualitas. Dalam merancang sebuah bangunan arsitektur, unsur, kriteria, dan kualitas tersebut dapat dikelompokkan dalam lima tata atur, yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup (White, 1986).

Francis D.K. Ching dalam bukunya “Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan”, menyatakan ruang secara visual dapat dimulai dari sebuah titik, yang kemudian membentuk garis,

dan dari garis tersebut membentuk bidang. Dari bidang inilah, ruang kemudian dikembangkan. Dengan demikian, ruang dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengandung dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi (Ching, 2008).

Ruang dalam arsitektur dapat dibedakan menjadi dua, yaitu ruang luar dan ruang dalam. Batas antara ruang luar dan ruang dalam dapat disebut sebagai pelingkup bangunan yang memiliki kontras sehingga dapat menghasilkan dua atau lebih ruang yang berbeda. Ruang luar meliputi seluruh ruang yang berada di luar pelingkup bangunan seperti taman (*outdoor*), sedangkan ruang dalam meliputi seluruh ruang yang berada di dalam badan bangunan atau pelingkup bangunan (White, 1986).



Gambar 11.25 Ruang Luar dan Ruang Dalam

Sumber: White, E. Tata Atur, 1986

11.7.2 Unsur Pembentuk Ruang

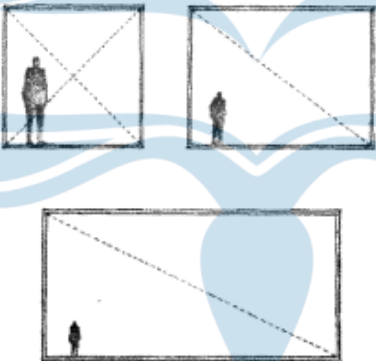
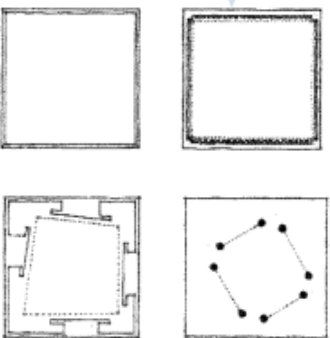
Forrest Wilson, Edward T dalam bukunya “Struktur Esensi Arsitektur” mengatakan “salah satu perasaan kita yang penting mengenai ruang adalah perasaan teritorial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan dan rasa aman pada pribadi manusia” (Alamsyah, 2021). Secara umum, ruang dibentuk oleh tiga unsur pembentuk ruang yaitu:

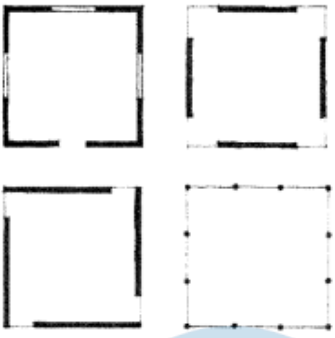
- Bidang alas/lantai (*the vertical space divider*)
- Bidang dinding/pembatas (*the vertical space divider*)
- Bidang langit-langit/atap (*the overhead plane*)

11.7.3 Kualitas Ruang Arsitektural

Suatu ruang tidak hanya memiliki bentuk fisik saja, tetapi juga memiliki kualitas tertentu. Secara fisik, ruang terbentuk dari bidang alas, bidang dinding, dan bidang langit-langit. Sedangkan secara kualitas, ruang dapat ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu:

Tabel 11.1 Faktor Penentu Kualitas Ruang

Ilustrasi	Sifat-sifat Penutupan	Kualitas Ruang
	Wujud	Bentuk
	Permukaan Tepi	Warna
		Tekstur
		Pola
	Dimensi	Suara
		Proporsi
	Konfigurasi	Skala
		Definisi

	Bukaan	Tingkat Penutupan
		Pandangan
		Cahaya

Sumber: Ching, F. Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataan, 2008

1. Wujud

Wujud merupakan ciri pokok yang menentukan bentuk ruang. Konfigurasi bentuk ruang akan mempengaruhi wujud dari ruang, dan mempengaruhi penataan perabot didalamnya serta memberikan kesan pada ruang. Misalnya pada ruang dengan bentuk segi banyak akan memberikan kesan tegas dan kaku, sementara ruang dengan bentuk melengkung akan memperjelas adanya kontinuitas dan kelembutan.

2. Permukaan dan Tepi

Permukaan dan tepi akan menentukan kualitas ruang melalui warna, tekstur dan pola. Penggunaan warna, tekstur, dan pola tertentu akan memberikan kesan yang berbeda pada tiap ruang. Kesan yang ditimbulkan lebih bersifat psikologis daripada bersifat fisik.

• Warna

Beberapa dampak pemilihan warna terhadap kualitas ruang yang dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 11.2 Tabel Dampak Pemilihan Warna Terhadap Ruang

Warna	Dampak Positif
Biru	Memberikan rasa tenang, damai, dapat merangsang pikiran, dan meningkatkan

	konsentrasi. Namun, jika digunakan secara berlebihan, warna ini bisa menimbulkan perasaan sedih dan depresi.
Merah	Memberikan suasana hangat, bersemangat, berani, dan kekuatan.
Kuning	Ceria, optimis, bersahabat, meningkatkan rasa percaya diri dan meningkatkan kreativitas.
Hijau	Menyegarkan, aman, keseimbangan dan harmoni.
Jingga	Hangat dan bersahabat. Penggunaan berlebihan akan menurunkan fokus.
Coklat	Serius, namun lembut dan hangat.
Putih	Luas dan lapang.
Hitam	Mewah, elegan, dan menciptakan suasana serius. Penggunaan secara dominan dapat menimbulkan ketakutan dan tidak aman.
Abu-abu	Kesederhaan dan intelek, namun penggunaan berlebihan menciptakan kesan kesedihan.
Ungu	Mewah, cantik, elegan, mendorong meditasi dan perenungan. Dapat meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi keputusasaan.

Sumber: Wahyu Lestari & Rilatupa, 2023

- **Tekstur**

Tekstur dapat dipengaruhi oleh beberapa efek diantaranya (Wahyu Lestari & Rilatupa, 2023):

- Dari segi efek visual yang ditimbulkan, tekstur mengacu pada karakteristik permukaan suatu objek yang dapat dirasakan melalui indera peraba (kulit). Dengan hanya mengamati pola pada permukaan, kita dapat mengenali apakah teksturnya kasar atau halus;
- Tekstur juga mencerminkan karakteristik materialnya, yang menunjukkan kualitas permukaan dari berbagai jenis bahan;
- Dalam konteks ruang, tekstur memberikan atmosfer tertentu. Tekstur kasar, misalnya, menciptakan nuansa yang lebih hangat, sedangkan tekstur halus memberikan kesan dingin pada ruangan;
- Warna yang dikombinasikan dengan tekstur juga memengaruhi persepsi berat visual. Tekstur kasar cenderung membuat suatu objek terlihat lebih berat, sementara tekstur halus memberikan kesan lebih ringan.

- **Pola**

Pola atau pattern dapat dipengaruhi oleh beberapa efek yaitu (Wahyu Lestari & Rilatupa, 2023):

- Berdasarkan efek visual yang dihasilkan, pola merujuk pada susunan elemen visual yang berulang dan dapat menciptakan kesan tertentu melalui variasi bentuknya;
- Pola juga berperan dalam memberikan kesan keseragaman pada permukaan, karena sifat

dasarnya yang repetitif menciptakan keteraturan visual;

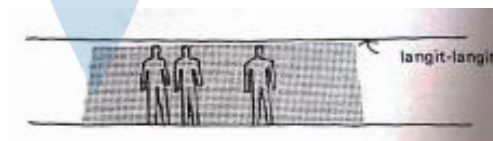
- Dalam konteks ruang, pola dapat memengaruhi persepsi ukuran ruangan. Penggunaan pola tertentu dapat membuat ruangan terasa lebih luas atau justru lebih sempit, tergantung pada skala dan penataannya;
- Warna yang diterapkan pada pola cenderung mengurangi intensitas warna solid, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih lembut dan sederhana secara visual.

3. Dimensi

Dimensi dihasilkan dari kualitas proporsi dan skala ruang. Proporsi ditentukan berdasarkan sifat materialnya (proporsi bahan), proporsi struktur dan proporsi pabrik (Ching, 2008). Teori-teori yang biasa dipakai dalam proporsi yaitu: Golden Section, Modular, Antropometri, Skala dan lain-lain.

Sedangkan skala ruang adalah bagaimana sebuah ruang dipandang dari segi visual. Skala ruang dapat dibagi dalam empat golongan, yaitu (White, 1986):

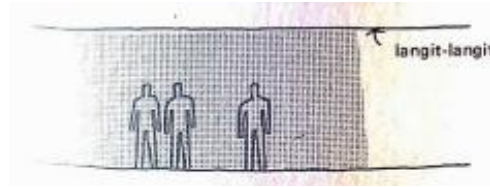
- Skala akrab, yaitu skala ruang yang bertujuan memberikan suasana nyaman dan akrab.



Gambar 11.26 Skala Akrab

Sumber: White, E. Tata Atur, 1986

- Skala wajar, yaitu skala ruang yang telah mengalami penyesuaian antara ukuran ruang dengan kegiatan, sehingga menciptakan kesan kenyamanan.



Gambar 11.27 Skala Wajar

Sumber: White, E. Tata Atur, 1986

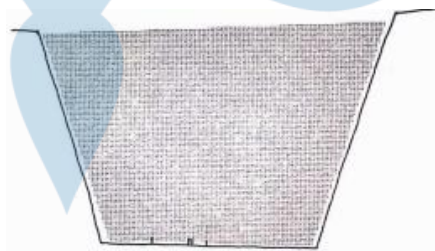
- Skala megah, yaitu skala ruang yang timbul karena ukuran ruang yang berlebih, sehingga tercipta kesan kemegahan dan keagungan.



Gambar 11.28 Skala Megah

Sumber: White, E. Tata Atur, 1986

- Skala mencekam, yaitu skala ruang yang membuat manusia merasa sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Skala mencekam biasanya terdapat pada alam.



Gambar 11.29 Skala Mencekam

Sumber: White, E. Tata Atur, 1986

4. Konfigurasi

Sesuatu yang mendefinisikan ruang dapat terbentuk dari elemen vertikal dan horizontal. Elemen vertikal dapat berupa elemen linear (garis) dan elemen

bidang (tunggal, berbentuk L, sejajar, berbentuk U, dan empat bidang). Elemen horizontal dapat berupa bidang dasar, bidang dasar yang diangkat, bidang dasar yang diturunkan, dan bidang di atas.

5. Bukaan

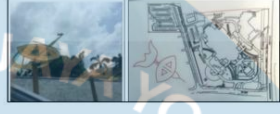
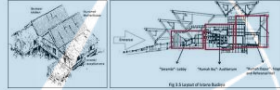
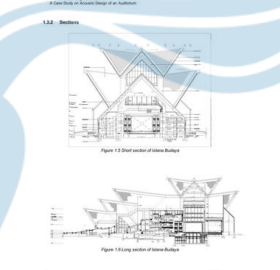
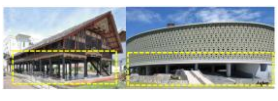
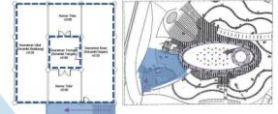
Bukaan mempengaruhi kualitas ruang dalam hal kenyamanan. Ukuran, rupa, dan letak dari bukaan atau void dapat mempengaruhi kualitas ruang dalam hal: bentuk ruang yang terjadi, pencahayaan pada permukaan, serta fokus dan orientasi ruang akibat adanya bukaan tersebut.

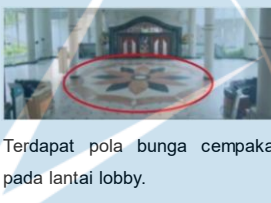
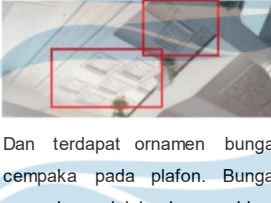
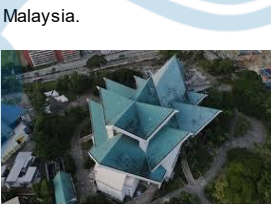
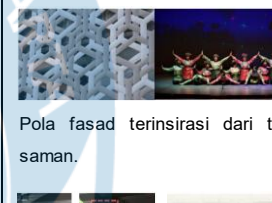
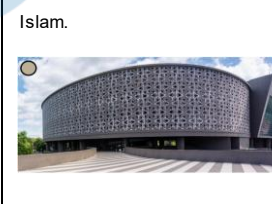
11.8 Studi Preseden

11.8.1 Studi Komparasi Preseden

Tabel 11.3 Komparasi Studi Preseden

Preseden Aspek	Museum Geopark Batur	Istana Budaya	Museum Tsunami
Spesifikasi	 Lokasi: Jalan Raya Penelokan, Batur Selatan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali Dibangun pada: 2012-2017 Luas: 10.900 m² Arsitek: Tim Arsitek Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM) Indonesia	 Lokasi: Jalan Tun Razak, Titiwangsa, 50694 Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia Dibangun pada: 1995-1999 Luas: 21.000 m² Arsitek: M Kamar Ya'akub	 Lokasi: Jalan Sultan Iskandar Muda No 3, Gampong Sukaramai, Kecamatan Baiturrahman, Banda Aceh. Dibangun pada: 2009 Luas: 2.500 m² Arsitek: Ridwan Kamil
Edukasi	Museum Geopark Gunung Batur telah memenuhi konsep dasar sarana edukasi geopark menurut UNESCO. Museum ini menyediakan fasilitas pendidikan publik terkait geologi dan biologi, yang dipadukan dengan budaya lokal (Fricilia Sagala, 2022).	Istana Budaya merupakan salah satu pusat kebudayaan dan pertunjukan seni di Malaysia. Istana Budaya merupakan sarana edukasi seni pertunjukan di Malaysia, dengan fasilitas auditorium dan ruang latihan yang menunjang fungsi edukasi seni.	Museum Tsunami Aceh adalah sebuah bangunan publik yang difungsikan sebagai museum edukasi sekaligus sebagai tempat evakuasi (<i>building escape</i>) (Maulana & Elviana, 2024). Museum aceh dibangun untuk memperingati tsunami aceh pada

			2004, dan sebagai penghormatan untuk para korban. Museum ini memberikan informasi dan edukasi mengenai tsunami secara umum dan berisi sejarah terjadinya tsunami aceh.
Massing dan Zoning	Konsep Tri Hita adalah prinsip yang digunakan dalam arsitektur tradisional Bali sebagai dasar dalam menyusun tata pola ruang, baik secara metafisik (Tri Hita Karana) maupun fisik (Tri Angga) (Fricilia Sagala, 2022).  Hirarki ruang Tri Angga dapat dilihat dari lantai basement (<i>nista</i>), lantai 1 (<i>madya</i>) dan lantai 2 (<i>utama</i>).  Memiliki tiga massa utama sesuai konsep Tri Hita Bentuk bangunan mengambil bentuk pura bali pada atapnya. (sumber: Iternas Library)	 Bentuk atapnya mengadopsi sirih junjung, yang ada pada pernikahan adat melayu.  Bentuk denahnya diambil dari bentuk wau bulan (layang-layang tradisional)  Penataan ruang menyesuaikan rumah tradisional melayu. Susunan ruangnya sebagai berikut: serambi (lobi dan foyer), 'rumah ibu' (auditorium) dan 'rumah dapur' (panggung atau ruang latihan).  (sumber: Iternas Library)	 Bentuk bangunan diadaptasi dari rumah adat aceh yaitu rumah panggung.  Menerapkan konsep denah rumah adat aceh yaitu terdapat pusat pada bangunan yang memiliki makna sakral (Maulana & Elviana, 2024). Organisasi ruang yang ada pada Museum Tsunami Aceh adalah linear (Maulana & Elviana, 2024).   Bentuk bangunan merupakan analogi dari kapal, dan bukit penyelamatan (Maulana & Elviana, 2024).
Orientasi dan Posisi	 Orientasi bangunan menghadap ke arah	 Orientasi bangunan menghadap ke persimpangan jalan (diagonal)	 Orientasi bangunan menghadap ke persimpangan jalan (diagonal)

	persimpangan jalan. Posisi bangunan berada di sisi barat laut site.	Posisi bangunan berada di tengah site.	Posisi bangunan berada di tengah site.
Sirkulasi	 Menerapkan sirkulasi dua arah dengan pintu masuk dan keluar sama.	 Menerapkan sirkulasi satu arah, dengan pintu masuk dan keluar berbeda.	 Menerapkan sirkulasi satu arah, dengan pintu masuk dan keluar berbeda.
Material	Batu alam dan beton pada stuktur dan dinding, kayu pada ornamen dan interior, aluminium dan kaca pada fasad.	Beton pada stuktur bangunan, kayu pada interior, alumunum, lantai marmer, dan kaca.	Menggunakan struktur beton, konstruksi baja, kaca, dan material lainnya, dengan teknik finishing pada dinding dan plafon yang menggunakan GRC (<i>Glass Reinforced Concrete</i>).
Tekstur, Warna dan Pola	  Tekstur batu alam dan kayu digunakan pada dinding untuk memberikan kesan alami. Warna didominasi warna hitam, abu-abu, dan coklat. Terdapat pola grid pada fasad, namun pada interior cenderung polos agar pengunjung fokus pada koleksi museum yang ditampilkan.	   Terdapat pola bunga cempaka pada lantai lobby. Dan terdapat ornamen bunga cempaka pada plafon. Bunga cempaka adalah bunga khas Malaysia. Warna yang digunakan adalah biru kehijauan pada atap, dan putih pada badan bangunan.	   Pola fasad terinspirasi dari tari saman. Terdapat ornamen yang diambil dari budaya Islam, mencerminkan budaya Aceh yang tidak lepas dari pengaruh Islam. Warna yang digunakan adalah krem dan putih yang melambangkan kesucian.

Sumber: Penulis, 2024

11.8.2 Kesimpulan Studi Komparasi

Ketiga bangunan tersebut memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung fungsi edukatif bagi pengunjung. Edukasi tidak hanya disampaikan melalui konten yang

ditampilkan di dalam bangunan, tetapi juga melalui elemen-elemen arsitektur yang mencerminkan budaya setempat.

Ketiga bangunan ini mengadopsi prinsip atau konsep tradisional dalam penataan ruang. Museum Geopark Batur, misalnya, menerapkan konsep *Tri Hita Karana* dari kebudayaan Bali, sementara Istana Budaya dan Museum Tsunami mengintegrasikan konsep arsitektur tradisional yang terinspirasi dari rumah adat setempat. Nilai-nilai budaya juga tercermin dalam ornamen, pola, dan bentuk bangunan.

Di sisi lain, penerapan arsitektur modern terlihat dari pemilihan material yang digunakan. Dengan demikian, ketiga bangunan ini menerapkan konsep neo-vernakular, yang memadukan makna dan filosofi budaya setempat dalam penataan ruang, sirkulasi, ornamen, bentuk, dan pola, serta menggunakan struktur dan material modern.