2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Batik

Batik adalah produk asli Indonesia yang paling indah dan banyak dipakai. Kata Batik berasal dari kata ‘amba’ dan ‘titik’. Arti budaya dari batik didapat dari peran historis yang berhubungan dengan hierarki dalam kerajaan Jawa dan penggunaan desain tertentu untuk acara tertentu pula. Penggunaan batik secara umum dimungkinkan dengan metode produksi yang biayanya minim sehingga harganya terjangkau, kemampuan artistic masyarakat Indonesia dan kemauan masyarakat untuk memakainya sebagai kain yang sesuai dalam segala acara.

Batik merupakan sebuah kain yang terbuat dari katun, sutera, atau organdi yang melalui proses tertentu termasuk mengaplikasikan lilin pada suatu bagian kain putih, sedangkan bagian lainnya dari kain putih tersebut nantinya akan diberi pewarna sehingga bagian yang ditutup lilin tadi tidak akan terkena pewarna. Lilin tersebut diaplikasikan ke kain memakai beberapa alat seperti canting, canting cap, dan kuas. Istilah “membatik” mengacu pada menggambar pada kain putih (mori) menggunakan lilin panas.

Batik merupakan salah satu seni adiluhung dan mempunyai filosofi yang tinggi serta berkaitan erat dengan tata kehidupan yang mencerminkan budaya bangsa Indonesia yang perlu digali, dipelihara, dilestarikan, dan dilindungi secara hukum dari berbagai persaingan tidak sehat di bidang Hak Kekayaan Intelektual dan perdagangan dalam negeri maupun internasional (Peraturan Menteri Perindustrian Republik Indonesia No. 74/M-IND/PER/9/2007).

Disamakan dengan pengertian seni batik adalah karya tradisional lainnya yang merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang terdapat di berbagai daerah, seperti seni songket, ikat, dan lain-lain yang dewasa ini terus dikembangkan. Batik yang dibuat secara konvensional dilindungi dalam UU RI No. 19 Tahun 2002 Pasal 12. Karya-karya seperti itu memperoleh perlindungan karena mempunyai nilai seni, baik pada ciptaan motif atau gambar maupun komposisi warnanya.

Keunikan dari desain kain batik terletak pada harmoni pola dan warna serta proses pewarnaannya sendiri. Setiap desain mewakili tren tertentu dan situasi budaya saat batik tersebut dibuat.

Pada awalnya budaya batik tumbuh dari lingkungan dalam kerajaan Jawa. Perkembangan dari teknik pembuatan batik juga berasal dari sini. Pada waktu itu batik berkaitan erat dengan budaya Hindu-Jawa dan secara eksklusif dibuat oleh wanita kerajaan.

Pola dan motif batik tertentu berhubungan dengan peristiwa tertentu dan dianggap hanya sesuai untuk acara khusus. Beberapa pola batik hanya dapat dipakai saat acara atau peristiwa istimewa:

a. Acara pernikahan: memakai pola truntum, grompol, nogosari, gringsing ceplok mangkoro, sidoasih, sidomulyo, sidomukti, dll.
b. Supitan, Taraban (upacara menuju proses menjadi dewasa), dan Tingkeban (upacara untuk bayi): orang tersebut atau keluarganya diharapkan tidak menggunakan motif parang dan lereng. Motif parang (terutama Parang rusak) dan lereng pada upacara ini dipercaya hanya cocok untuk raja dan keluarganya.
c. Proses pemakaman: batik dengan latar belakang hitam.

Semenjak tahun 1981 popularitas batik menurun, terutama batik yang digunakan sebagai pakaian tradisional karena dianggap tidak praktis dan kuno. Walaupun begitu, pada era ini masih dapat dijumpai pembatik yang sukses sehingga dapat disimpulkan batik tidak akan pernah hilang sama sekali dari Indonesia karena batik merupakan bagian dari gaya hidup dan budaya masyarakat Indonesia.

Kualitas batik ditentukan dari harmoni warna, kehalusan garis, kerumitan desain, dan motifnya. Ciri tersendiri dari batik menunjukan asal batik tersebut. Karena keragamannya, batik digunakan untuk berbagai fungsi seperti sarung, korden, seprei dan banyak lagi kegunannya untuk rumah tangga.

Batik dibedakan menjadi beberapa kategori menurut permintaan pasar:

a. Batik tulis
b. Batik tulis dan batik cap yang diproduksi secara massal
c. Lukisan batik sebagai karya seni

d. Kain yang dicetak dengan motif batik

Beberapa alasan batik mulai dilupakan adalah generasi muda mulai tidak tertarik meneruskan usaha pembuatan batik yang dilakukan secara tradisional. Di sisi lain, harga material yang digunakan untuk pembuatan batik mulai meningkat sehingga usaha pembuatan batik dianggap tidak lagi menguntungkan. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan untuk membuat batik juga dianggap sebagai faktor kemunduran dari batik. Sebuah cara untuk menyalurkan pengetahuan tentang batik ke generasi muda adalah memberikan pelajaran di sekolah tentang seni membuat batik, atau membuat sekolah khusus untuk mempelajari pembuatan batik.

Kini pemerintah Departemen Kebudayaan berusaha keras mengembangkan kesenian batik, salah satu upayanya yaitu dengan memperbanyak produksi batik agar banyak konsumen yang menggunakan batik. Selain itu pemerintah juga berupaya mendorong pelaku bisnis yang bergerak di industri kerajinan batik Tanah Air saat ini. Kemudian mulai memasarkan produk batik hingga ke mancanegara untuk mendapatkan konsumen yang lebih luas, perusahaan batik dapat melakukan pameran atau workshop di dalam dan di luar negeri. Di samping itu, batik Indonesia sudah ditetapkan sebagai salah satu pakaian dinas harian bagi Pegawai Negeri Sipil di lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah (Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 53 Tahun 2009).

2.1.1.Alat dan Bahan Pembuatan Batik

Peralatan batik yang digunakan sangat sederhana, baik bentuk maupun bahannya yaitu:

a. Canting, untuk membatik.
b. Wajan, tempat mencairkan malam, dengan jalan dipanaskan di atas anglo dengan panas 80^{o} C.
c. Anglo, untuk memanaskan wajan yang berisi lilin.
d. Kipas, untuk mengipas api di anglo, agar tetap membara.
e. Kompor, fungsinya sama dengan anglo hanya lebih menghemat tenaga, ekonomis, dan praktis.

f. Gawangan, untuk meletakkan mori atau kain yang dibatik.
g. Kenjeng, untuk merebus mori yang telah dibatik agar lilinnya larut.
h. Dingklik, untuk tempat duduk pembatik.
i. Papan, untuk landasan dalam pengemlongan.
j. Kayu pemukul (ganden), untuk mengemplong, sebelum dan sesudah mori dibatik dengan tujuan agar mori menjadi keras.
k. Tempat pemrosesan terakhir, terdiri dari 2 bak masing-masing untuk naphtol dan penggaraman.

Sedangkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses pembatikan batik tulis mempunyai bahan pendukung yaitu:

a. Kain mori (*cambrics*)

Kain mori adalah kain yang terbuat dari karun, dan digolongkan menjadi 4 jenis berdasarkan kualitasnya yaitu:

- Paling halus: primisima
- Halus: prima
- Sedang: mori biru
- Paling kasar: blaco

b. Lilin batik (malam)

Lilin pada proses pembatikan terdiri dari bermacam-macam bahan yang setelah dicampur satu dengan lainnya kemudian dibekukan menjadi satu. Bahan-bahan tersebut adalah malam tawon, gondorukem, dammar mata kucing, paraffin, microwax, dan kendal.Untuk tiap-tiap proses pembatikan diperlukan jenis-jenis lilin yang berbeda dan dibuat menurut resepnya masing-masing.

Proses pembuatan batik:

- Mencuci kain mori

  Kain mori yang akan digunakan dicuci dengan air bersih, kemudian dibilas berulang kali.

- Menganji kain mori

  Kain mori dikanji agar kaku sehingga memudahkan dalam menggambar motif batik. Kanji yang terlalu pekat membuat lilin batik sukar menempel sehingga mutu gambar dapat menurun. Kanji yang terlalu encer akan

menyebabkan gambar mudah membelobor dan menyulitkan proses penghilangan malam batik pada tahap selanjutnya.

- Pengemplongan

  Pengemplongan dimaksudkan agar kain batik menjadi pulen, tidak terlalu kaku dan tidak terlalu lemas, lagipula supaya mudah dibatik. Kain yang akan dikemplong, digulung, dan dilipat, ditaruh di atas meja kayu kemudian dipukul dengan martil atau kayu pemukul

- Ngelowong

  Ngelowong adalah membuat pola atau motif dasar dari gambaran batik dengan menggunakan canting.

  Ada 2 tahap dalam proses ngelowong, yaitu ngengreng: menggambari motif batik pada satu sisi dan nerusi: menggambar ulang motif batik pada sisi lainnya.

- Nembok

  Nembok adalah proses menutup bagian-bagian mori yang nanti akan berwarna putih. Bagian itu ditutup dengan malam khusus, sehingga zat pewarna yang pada proses selanjutnya akan diberikan tidak merembes ke bagian itu.

- Medel

  Medel adalah proses mewarnai mori yang telah diberi gambaran batik dengan zat pewarna yang disebut wedel, atau tom. Zat pewarna ini dibuat dari tanaman indigo yang warnanya biru, mirip biru tinta tulis.

- Ngerok

  Ngerok adalah membuang bagian-bagian malam batik yang menempel pada mori dengan pisau, setelah proses wedelan.

- Menyoga

  Menyoga atau nyoga adalah proses memberi warna cokelat dan dilakukan secara berulang. Sebelum pencelupan ulang, kain yang baru saja disoga harus dikeringkan dulu dengan dianginkan, tidak boleh dijemur di sinar matahari. Akibatnya proses ini memakan waktu sampai berminggu-minggu.

- Ngelorod

  Ngelorod adalah membuang atau melepaskan seluruh malam batik yang menempel pada kain, pada proses akhir pembuatan batik (Samsi 10).

2.1.2.Perawatan Batik

Batik seperti halnya tekstil lain sangat rentan terhadap berbagai macam faktor lingkungan. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam menjaga keawetan batik, terutama batik yang memiliki nilai-nilai sejarah.

Salah satu faktor penting dalam perawatan batik adalah cahaya. Kerusakan paling sering adalah disebabkan oleh pancaran radiasi sinar ultra violet baik dari sinar matahari langsung maupun dari sinar lampu. Sebenarnya tidak hanya sinar ultra violet saja yang dapat merusak batik, tetapi spektrum cahaya menguraikan serat kain dan memudarkan warnanya. Hanya saja radiasi sinar ultra violet yang menyebabkan efek merusak. Untuk memajang diperlukan kaca yang dilapisi filter ultra violet atau dengan kaca film yang dapat memantulkan sinar ultra violet. Selain itu sebaiknya ruangan terhindar dari sinar ultra violet.

Cara yang paling efektif adalah dengan system rotasi, system ini memajang tekstil selama 3-4 bulan kemudian menyimpannya di ruang khusus selama kurang lebih 12 bulan. Selama masa penyimpanan itu barang lainyang sama dipamerkan. Suhu tinggi dan tingkat kelembaban yang tinggi mempercepat kerusakan kain, karena semakin hangat temperatur akan mempercepat perkembangan mikro organisme pengurai warna dan serat kain. Suhu maksimal untuk penyimpanan adalah 293 derajat Kelvin. Kelembaban tinggi merupakan tempat favorit bagi jamur dan lumut yang mempercepat proses pelapukan kain. Dapat disimpulkan secara sederhana kondisi udara. Polusi udara juga musuh terhadap kain. Belerang dioksida dari asap pembakaran mesin motor dan industri cepat mengoksidasi kain sehingga lebih cepat pudar dan lapuk, tetapi debu akan lebih merepotkan karena hampir tidak mungkin menciptakan ruang publik tanpa debu. Partikel-partikel debu bagaikan pisau kecil yang perlahan memotong serat kain. Pada kelembaban terlalu rendah akan semakin banyak debu yang berterbangan.

Dalam perawatan kain batik, harus sering dibersihkan dengan alat penyedot debu. Koleksi baru yang akan dipajang juga harus dibersihkan sebelum

dipamerkan bersama koleksi-koleksi lainnya karena memungkinkan membawa partikel debu kasar dari luar.

Koleksi batik paling baik dibersihkan dengan menggunakan vacuum cleaner dengan tenaga paling pelan untuk perawatan harian. Sedangkan untuk perawatan berkala dengan menggunakan jasa konservator yang biasanya menggunakan zat kimia yang relatif aman untuk kain. Tetapi mengingat biaya untuk pemanggilan konservator, maka yang memerlukan perawatan ekstra hanyalah koleksi-koleksi batik yang memiliki nilai-nilai sejarah saja. Selebihnya koleksi batik biasa dapat dirawat oleh pengelola sendiri (Conran 36).

2.1.3.Pemajangan Koleksi Batik

Loteng dan bawah tanah harus dihindari sebagai tempat penyimpanan karena kedua daerah tersebut sulit diatur tingkat kelembabannya, suhu dan polutan yang ada. Seandainya tidak memungkinkan maka ruang penyimpanan harus diperhatikan lebih dari hal-hal yang mengurangi unsur kain.

Penyimpanan kain dapat ditumpuk dengan memberi batas kertas tisu bebas asam diantar tumpukan kain. Lemari penyimpanan disarankan menggunakan bahan plastik karena bahan ini sulit teroksidasi oleh oksidan-oksidan di udara. Hindari penggunaan metal dan kayu. Seandainya tetap ingin menggnakan pastikan *finishing* tidak bersifaat asam dan selalu dibatasi dengan kayu tisu bebas asam.

Pembingkaian yang batik sangat disarankan untuk menambah keawetan benda yang dipajang. Bahan untuk bingkai dapat digunakan kaca atau *plexy glass*. Keunggulan kaca ada pada harga yang lebih murah dan mudah pecah. Kemampuan untuk meneruskan cahaya dapat dikatakan sama baiknya.

Cara lain memajang kain dapat dengan digantungkan dengan catatan jenis kain yang digantung tidak terlalu berat. Untuk sebuah kain pada umumnya dapat digantung karena bobotnya relatif ringan, terlebih karena orang cenderung ingin melihat motif yang ada pada sebuah kerajinan batik (Kerlogue 44).

2.2. Galeri

Beberapa definisi tentang pengertian galeri antara lain sebagai berikut:

a. *A room, series of rooms, or building devoted to the exhibition and often the sale of work of art* atau sebuah ruangan, rangkaian ruangan, atau bangunan yang disediakan untuk memamerkan dan juga menjual karya seni (Stein and Urdang 173).
b. Ruang atau gedung, tempat memamerkan benda atau karya seni, dan sebagainya (Departemen Pendidikan Nasional 328).
c. Galeri berasal dari bahasa Latin, yaitu *gallery*. Artinya: sebuah bangunan yang beratap dan memiliki sisi yang terbuka. Kemudian, galeri sering diartikan sebagai tempat penjualan dan pemajangan barang seni maupun barang-barang lainnya. Hal ini terjadi karena adanya pergeseran pengertian galeri di Indonesia (*Ensiklopedia Nasional Indonesia* 393).

Selain itu juga terdapat beberapa teori yang dapat menunjang tentang keberadaan ruang pamer, antara lain:

a. Memiliki sirkulasi yang mudah dan jelas, sehingga pengunjung tidak mengalami kesulitan dalam mengamati objek-objek yang dipamerkan
b. Pengunjung dapat melihat semua objek yang dipamerkan dengan baik
c. Terdapat ruang yang memadai bagi pengunjung untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda, karena beberapa pengunjung terus bergerak atau berjalan, tetapi ada juga pengunjung yang berhenti untuk menikmati benda yang dipamerkan secara detail.
d. Kemampuan pengunjung untuk dapat melihat semua objek yang dipamerkan dengan sekali sapuan akan mempermudah pengunjung untuk mengerti tentang apa yang dipamerkan dan memutuskan suatu objek yang dipamerkan.

Di dalam sebuah galeri, biasanya terdapat beberapa fasilitas yaitu:

a. *Visitor Guide Service* atau *information*, untuk menerima pengunjung galeri dan berupa pelayanan informasi.
b. Administrasi dan dokumentasi, untuk mengatur dan mencatat keluar masuk barang.
c. *Display* (sementara atau permanen), untuk memajang dan memamerkan benda-benda.

Ruang untuk memamerkan hasil karya seni seharusnya memiliki persyaratan yaitu benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu serta setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik.

Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan image para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk seni yang ditawarkan.

Galeri memiliki fungsi antara lain sebagai berikut:

a. Fungsi komunikatif, merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada komitmen atau pengunjung galeri mengenai produk-produknya.
b. Fungsi apresiatif, merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam menuangkan ide-idenya dan karyanya.
c. Fungsi estetis, sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual (Fransisco 11).

Untuk memberi penekanan pada benda-benda pajang yang diutamakan, dapat dilakukan dengan cara-cara berikut ini:

a. Memperbesar ukuran.
b. Mengisolasi benda dari yang lain, sehingga benda tersebut terlihat terpisah dan lebih mencolok dari yang lain.
c. Penempatan posisi. Benda pajang diletakkan lebih depan, lebih tinggi atau lebih rendah dari yang lain untuk memberi penekanan.
d. Merubah bentuk. Perubahan bentuk yang berbeda dengan yang lain dapat mensugesti orang untuk melihat bagian yang ingin kitatampilkan.
e. Tekstur. Tekstur dapat digunakan untuk menonjolkan area pajang yang ingin kita ekspos, mengarahkan, membatasi dan membedakan bagian/ wilayah bagi orang buta (Miles 70-71).

Dalam suatu ruang pamer/ galeri yang baik sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

a. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
b. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari ruang pamer yang baik.
c. Dapat dilihat publik tanpa rasa lelah.

2.2.1. Penataan *Display* Galeri

Menurut Ball, dalam sebuah galeri perlu dilengkapi dengan film, iklan, *shopping*, *sports* agar menarik minat pengunjung, namun presentasi barang yang dijual juga diperlukan selain penggunjung dapat mencoba sendiri barang yang dipamerkan. *Websites*, katalog dan lainya juga perlu dipikirkan dan dipertimbangkan. Namun apabila sang desainer memiliki desain sendiri untuk promosi akan lebih baik (121).

Untuk kebanyakan penggunjung, biasanya orang tidak perhatian pada apresiasinya pada benda yang di *display*, tapi dengan adanya desain *exhibition* dari desainer interior dapat menghasilkan sebuah pusat / magnet agar barang yang dipamerkan menjadi menarik. Desainer harus dapat membuat penggunjung memiliki interaksi dengan barang *display*. *Exhibiton* harus berfokus pada iklan, komunikasi dan sistem *display*.

Banyak koleksi koleksi museum yang disimpan dalam lemari *display* yang aman. Ketika ada orang yang melihat koleksi dengan *display* yang di *seal*, maka benda koleksi akan aman dari ancaman kontaminasi dan sebagainya.untuk lemari pajang yang dipakai sebaiknya terbuat dari besi atau kayu. Besi lebih tahan lama daripada kayu dan lebih stabil (McGowan & Kruse 33).

Untuk *storage*, *compact mobile shelving* bisa mengurangi area yang diperlukan dari *storage* tersebut. Kebutuhan area yang diperlukan harus dihitung berdasarkan besarnya volume dari semua objek pada koleksi dengan ruang tambahan sebesar 15% (Pickard 98).

Penataan *display* dalam sebuah galeri dapat diklasifikasikan menurut benda yang dipamerkan, antara lain:

a. *In showcase*

   Benda yang dipamerkan termasuk kecil maka diperlukan wadah atau kotak yang tembus pandang (kaca), yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang di*display*.

b. *Free standing on the floor, on plinth or supports*

   Benda yang akan di*display* mempunyai bentuk yang cukup besar, hingga diperlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas dari *display*.

c. *On walls or panels*

Benda karya seni lukis yang paling banyak ditempatkan pada dinding ruangan ataupun dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

Posisi gantungan yang terbaik untuk gambar-gambar yang kecil, titik berat penentuannya adalah garis ketinggian horizontal gambar pada ketinggian mata. (Neufert 92)

2.2.2. Penataan *Layout* Galeri

Penataan *layout* berdasarkan benda seni pada galeri dibagi menjadi 2:

a. *Random typical large gallery*

Penataan ini dibuat secara acak, biasa terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasikdan bentuk galeri asimetris, serta ruang-ruang yang dibentuk mempunyai jarak atau lorong dengan pembatasan oleh pintu. Jenis atau media benda seni yang tercampur menguatkan kesan acak, misalnya: seni lukis pada media kanvas dengan seni patung yang terkadang menggunakan media 3 dimensi.

b. *Large space with an introductory gallery*

Di sini pengenalan jenis benda seni yang akan mudah terlihat, pertama dengan memasuki ruang tengah telah terdapat sejumlah pintu yang membatasi ruang berdasarkan benda seni yang dipajang.

2.2.3. Organisasi Ruang Galeri

Organisasi ruang ada 5 macam yaitu:

a. Organisasi terpusat

Sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan ruang sekunder.

b. Organisasi linier

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang berulang.

c. Organisasi radial

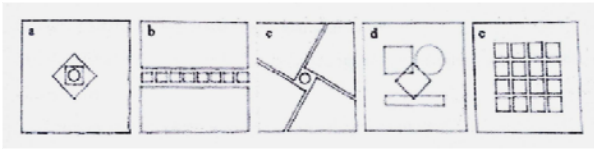
Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang linier berkembang menurut arah jari-jari.

d. Organisasi *cluster*

   Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.

e. Organisasi *grid*

   Organisasi ruang-ruang dalam daerah *structural grid* atau struktur tiga dimensi lain.



Gambar 2.1. Macam-macam organisasi ruang

Sumber: Ching (2000, p.189)

2.2.4.Elemen Interior Galeri

Ruang pamer galeri harus bersifat fleksibelkarena barang yang dipamerkan tidak selamanya tetap, proporsional dan tertata baik jika beberapa ruang terbuka, system plafon yang dapat diatur, menggunakan partisi temporer, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Standar tinggi plafon 3,4 sampai 4,3 meter.

Material yang baik digunakan:

a. Lantai *hardwood flooring, stone, teraso, karpet.*
b. Dinding biasanya berupa *drywall/ stretched fabric.*
c. Plafon dapat berupa painted *drywall/ acoustical ceiling panel.*
d. *Display* membutuhkan ventilasi untuk pertukaran udara dalam ruang *display*, juga membutuhkan pencahayaan.

2.2.5. Pencahayaan pada Galeri

Menurut Robert Daniels, desain lampu yang spektakuler adalah selalu menyatukan dengan area dimana lampu diaplikasikan, bagian mana yang akan ditonjolkan, apakah dinding atau bagian lain, penting untuk mengintegrasikan dengan fungsi-fungsi lain dari ruangan tersebut.

Pencahayaan baik pada museum maupun galeri seni perlu diperhatikan, sebaiknya cahaya matahari langsung tidak langsung jatuh tepat di benda koleksi, dan sebaiknya radiasi UV juga tidak mengenai benda koleksi. Selain itu karena

fungsi galeri untuk memamerkan benda seni maka sebaiknya pencahayaannya juga dapat menerangi benda seni yang dipamerkan dan juga harus dapat menarik pembeli berpontensial dan menciptakan suasana yang menarik secara visual dan psikologis. Selain itu, pencahayaan lainnya juga harus diperhatikan meliputi pencahayaan untuk sirkulasi galeri, area kasir dan area kerja. Mata manusia tidak bisa langsung mengadaptasi perubahan terang dan gelap cahaya, sebaiknya tidak memberikan ruang yang gelap dan terang secara langsung karena tidak mudah diterima mata penggunjung. Bila ada kebisingan sebaiknya dapat diredam dengan material yang dipilih dan diaplikasikan pada lantai, dinding dan plafon, serta bentukan ruangnya disesuaikan.

Pada umumnya, galeri harus diberi pencahayaan dengan menggunakan sistem *luminair track*. Fleksibilitas dari lampu *track* sangat banyak, dan memungkinkan banyak perubahan arah pencahayaan yang ditujukan untuk benda seni yang baru. *Luminair track* harus ditempatkan secara paralel untuk seluruh permukaan benda yang dipamerkan, dan pada jarak yang cukup jauh untuk memungkinkan perubahan arah cahaya pada sudut 30 derajat dari garis vertikal untuk menerangi benda seni yang digantung pada ketinggian pandangan mata. *Luminair track* terutama harus menggunakan lampu halogen, untuk meminimalkan risiko fotodegradasi benda seni.

Pencahayaan *ambient* adalah hal sangat penting. Pencahayaan ambient yang mengatur suasana pagelaran atau nuansa dari benda seni. Untuk kontrol, sistem pengatur waktu harus digunakan untuk memadamkan lampu antara waktu tutup dan waktu buka, mungkin dengan sirkuit jam yang terpisah untuk memadamkan lampu alternatif selama periode membersihkan ruangan dan penyimpanan barang. Peredupan mungkin digunakan untuk meminimalkan penggunaan energi dan memperpanjang umur lampu. Sensor gerak dapat dihubungkan pada dimmer untuk meningkatkan tingkat pencahayaan seiring dengan mendekatnya para pembeli.

Pencahayaaan *ambient* yang terbatas dapat disediakan melalui *sconce* dan *chandelier* yang menghasilkan tingkat pencahayaan sebesar 3 – 5 fc, yang merupakan keharusan minimum untuk sirkulasi dan keamanan serta untuk

menarik perhatian orang dengan kilauan yang terpisah dari kilauan yang berasal benda seni.

Lampu *track* merupakan bagian dari perlengkapan lampu yang dapat dipasang biasanya pencahayaan langsung yang dapat diubah-ubah arah cahayanya. *Luminair* langsung memancarkan cahaya ke arah bawah. Jenis ini meliputi sebagian besar jenis *luminair* tersembunyi, termasuk *downlight* dan *troffer*. *Luminair* langsung cenderung lebih efisien karena mendistribusikan cahaya secara langsung ke area kerja. Pada umumnya dapat menciptakan langit-langit yang gelap dan dinding yang lebih tinggi secara dramatis, tetapi juga tidak nyaman karena terlalu kontras.

Beberapa contoh perlengkapan lampu sorot permanen memungkinkan cahaya untuk fokus pada permukaan bangunan dan benda seni:

a. Lampu sorot tersembunyi tampil sebagai *downlight* namun secara internal memungkinkan rotasi dan elevasi dari cahaya yang dipancarkannya.
b. Lampu sorot berbentuk bola mata dan dapat ditarik ke bawah seperti *downlight*, namun penampilannya dapat diubah ubah.
c. Sistem pencahayaan lampu track di desain untuk menyorot pameran benda seni dan produk *retail*, kemudahan dan penggunaan yang fleksibel, rumah lampu dapat ditempatkan pada titik manapun pada *track*.

Hiasan dari arsitektur pada banyak jenis bangunan, memainkan peran penting yang menentukan gaya, periode atau motif bangunan. Beberapa contoh lampu dekoratif:

a. *Chandelier*: perlengkapan lampu hias yang biasanya terdiri dari banyak lampu pjiar kecil yang menyerupai efek cahaya dari lilin. *Chandelier* digantung dan biasa digunakan untuk penerangan ruang formal.
b. Lampu gantung tidak seformal *chandelier*. Kebanyakan perlengkapan lampu gantung menggunakan lampu pijar, walaupun variasi perlengkapan lampu gantung juga tersedia dengan menggunakan lampu HID dan lampu *fluorescent*.
c. Lampu gantung pendek serupa lampu gantung panjang namun penempatannya lebih dekat dengan plafon. Biasanya dipakai pada bangunan dengan ketinggian plafon konvensional.

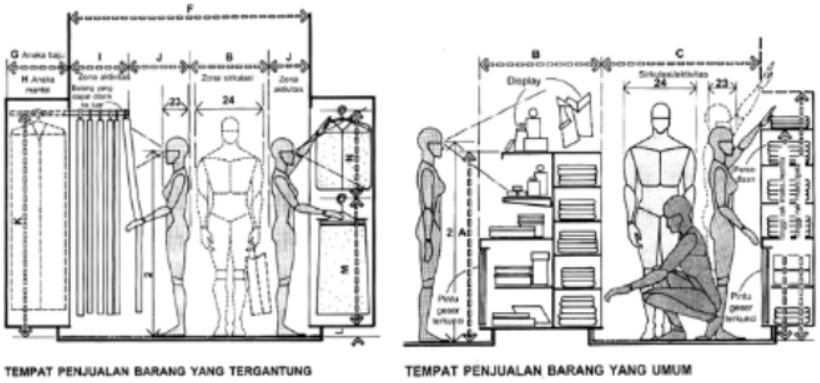
d. *Sconce*: *luminair* hias atau dekoratif yang dipasang pada dinding. Biasanya *sconce* dipasang dengan *chandelier*. Namun seringkali juga menjadi satu-satunya elemen pencahayaan dekoratif. S*conce* memiliki jenis yang sangat banyak, dari perlengkapan lampu permanen kristal dengan lampu *flame-tip* hingga lampu permanen dengan desain yang modern.
e. *Torchier*: lampu berdiri yang di desain secara khusus untuk memancarkan cahaya ke arah atas, kebanyakan menggunakan lampu pijar atau lampu halogen.
f. Lentera: *luminair* luar yang dipasang pada plafon, dinding, papan atau tiang.

Sensor gerak saat ini dapat berupa saklar otomatis yang menyalakan lampu ketika mendeteksi gerakan dan akan membuat lampu menyala hingga beberapa waktu setelah gerakan terakhir. Yang paling sering ditemui adalah jenis saklar dinding. Penempatan sensor yang paling baik adalah dekat dengan tempat dimana gerakan biasa yang paling sedikit harus dideteksi terjadi. Sensor gerak juga dibuat untuk dipasang pada plafon, pada bagian atas dinding sudut ruang, atau pada rak kerja. Jenis sensor ini, biasanya mengoperasikan *relay* yang ada pada bagian bawah plafon (162).

Tingkat pencahayaan ambient pada museum / butik seringkali dibuat rendah untuk menciptakan kekontrasan yang signifikan dengan fitur yang dipamerkan dan menigkatkan rasa yang dramatis. Satu cara untuk melakukan hal ini adalah dengan menggunakan lampu *downlight* yang menerangi lantai tapi tidak menerangi dinding atau plafon. Orang dapat dengan aman berjalan berkeliling, namun ruangan terlihat gelap. Bagaimanapun peralatan peralatan lampu harus dipadukan dengan bentuk arsitektur, *system multimedia*. Bagaimanapun juga harus dipikirkan efisiensi nya seperti *voltage, compact size*, warna *rendering*, *abundant fixtures design*. Hal yang perlu diperhatikan adalah *shutters, lenses, glare* (Karlen & Benya 43).

2.2.6. Antropometri Galeri

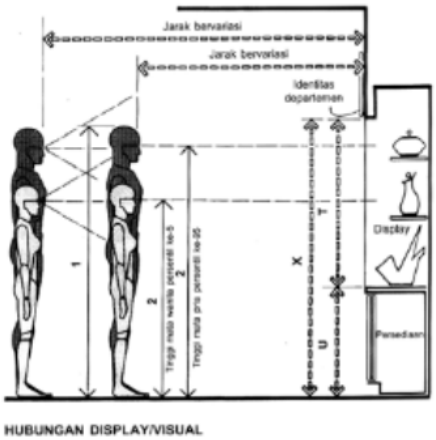
Standar antropometri untuk galeri yaitu:



	in	cm
A	48 maks.	121,9 maks
B	30–36	76,2–91,4
C	51 min.	129,5 min.
D	66	167,6
E	72	182,9
F	84–96	213,4–243,8
G	20–26	50,8–66,0
H	28–30	71,1–76,2
I	18–24	45,7–61,0
J	18 min	45,7 min
K	72 maks.	182,9 maks.
L	4	10,2
M	42	106,7
N	26 min.	66,0 min.

Gambar 2.2. Ukuran ergonomi rak produk

Sumber: Panero (2006, p. 204)



	in	cm
A	68,6	174,2
B	56,3	143,0
C	27,0	68,7
D	14,7	37,4
E	28,0	71,2
F	28,3	72,0
G	41,5	105,4
H	28,6	72,6
I	47,8	121,5
J	36,3	92,2
K	54,8	139,1
L	42,5	107,8
M	83,1	211,1
N	69,3	175,9
O	55,4	140,8
P	41,6	105,6
Q	27,7	70,4
R	72	182,9
S	60	152,4
T	48	121,9
U	36	91,4
V	24	61,0
W	12	30,5
X	84	213,4

Gambar 2.3. Ukuran ergonomi tinggi *display*

Sumber: Panero (2006, p. 200)

2.3. *Retail*

Menurut Ferguson, salah satu tugas utama *retail* adalah memperlihatkan perubahan gaya hidup, kebutuhan dan selera konsumen. Dalam menghadapi persaingannya, *retail* yang baik harus memiliki barang yang diinginkan konsumen, menawarkan pelayanan terbaik, serta memiliki desain toko yang mampu menarik perhatian konsumen. Secara umum *retail* terbagi menjadi 2, yaitu *specialty stores* dan *general merchandise stores*. *Specialty stores* menawarkan penjualan satu jenis barang dengan jenis barang lain yang masih bersangkutan, seperti toko pakaian, toko bunga, toko perlengkapan rumah tangga, toko sepatu, optik, apotek, toko bangunan, dan lain-lain. Sedangkan *general merchandise stores* memiliki variasi dalam produk jualnya seperti *department store*.

Faktor penting dalam mengatur interior toko:

a. Barang yang dijual (*merchandise*):

   Desainer harus dapat membayangkan interior ruang dengan barang yang dijual, jika hal tersebut tidak dilakukan maka perancangan semata-mata hanya mengatur rak-rak dalam toko.

b. Pengunjung

   Desainer harus menganalisis apa yang menarik pengunjung untuk masuk ke dalam toko dan kesan apa yang ingin ditimbulkan ketika pengunjung berada dalam toko.

c. Staf penjual

   Desainer sebaiknya mengamati bagaimana pola aktivitas penjual dalam toko agar pergerakan mereka lebih efektif dan efisien (74).

Menurut Charles Broudy, pengaruh pemilihan warna, tata pencahayaan yang baik, serta musik yang mwndukung adalah 3 hal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan sebuah toko dan juga mempengaruhi penjualan (53).

2.3.1.Elemen Dasar Sebuah Toko

Elemen dasar yang perlu diperhatikan pada toko yaitu:

a. *Entrances* atau pintu masuk

Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mendesain shop, hubungannya dengan *entrances*:

- Perlu adanya suatu perbedaan perasaan dari dunia umum di luar dengan dunia special di dalam toko saat pengunjung memasuki toko.
- Sebagai pembatas dua dunia, yaitu luar dan dalam.
- Mudah dikenali tetapi tidak membingungkan pengunjung cara masuk ke dalam toko.

Kriteria sebuah pintu masuk adalah sebagai berikut:

- Pintu masuk harus mudah dijangkau oleh pengunjung.
- Pintu masuk tidak menyulitkan pengunjung yang ingin masuk ke dalam toko.
- Penempatan pintu masuk sesuai dengan arus sirkulasi di dalam dan di luar toko.
- Lebar dan tinggi pintu masuk harus disesuaikan dengan peralatan yang digunakan di dalam toko baik oleh pengunjung maupun karyawan toko itu sendiri.

b. Tata peletakan benda atau *display*

Pada umumnya ada dua jenis penataan *display* toko berkaitan dengan pintu masuk toko yaitu:

- Pintu masuk berhadapan langsung dengan *display*.
- Letak pintu saling berhadapan sedangkan letak *display* berada di sekeliling pintu masuk.

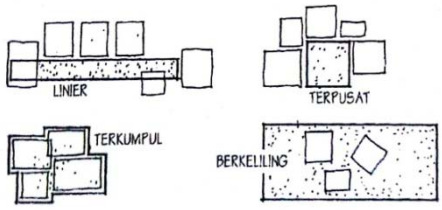
Untuk itu, *display* sebaiknya menghindari penampilan yang berlebihan, melainkan focus pada item-item produk seperti item best seller yang diyakini paling memancing keinginan untuk membeli. Sebagai alat informasi, maka konsep *display* sebaiknya menyertakan program promosi yang sedang dijalani. Dan tampilkan pula elemen *display* yang bergerak atau bersuara sebagai bagian atraksi komunikasi fungsional yang boleh jadi berkesan menghibur. Tempat *display* biasanya disebut sebagai etalase.

Barang yang diletakkan dalam etalase adalah barang yang perlu dilindungi dari kerusakan akibat kondisi cuaca, seperti kelembapan, debu, dan sinar matahari. Selain itu barang berharga yang diletakkan di dalam etalase sering dijadikan sasaran pencurian, sehingga etalase sering perlu dilengkapi dengan kunci dan alarm.

c. Sirkulasi

Beberapa pola sirkulasi yang dapat dilakukan pada sebuah toko:

- Pola sirkulasi linier
- Pola sirkulasi radial/ terpusat
- Pola sirkulasi berkumpul
- Pola sirkulasi berkeliling



Gambar 2.4. Jenis sirkulasi

Sumber: Ching (1996, p. 72)

d. Tata cahaya

Untuk mendapatkan dasar pencahayaan yang baik pada aplikasi toko *retail* harus ditentukan citra (*image*). Untuk menentukan image toko *retail* ini, ada 4 parameter yang dapat dipakai sebagai dasar pembentukan sebuah toko *retail* yaitu harga, produk yang dijual, cara atau *style* menjual, dan penampilan.

e. *Signage*

Elemen ini terkait dengan tampilan gambar/ logo, warna, tulisan, dan pencahayaan. Kita biasa melihatnya sebagai media di bagian luar toko yang menampilkan nama perusahaan atau *brand* produk yang dijual di dalam toko tersebut. Untuk *brand* besar yang telah memiliki nama, terkadang cukup dengan penonjolan signage brand-nya yang identik di bagian luar, orang yang melihat pun akan terpancing masuk ke dalam.

f. Grafis

Memperhatikan unsur grafis,bermanfaat agar suatu brand lebih mudah dan cepat diingat. Karenanya, pihak desainer harus bekerjasama dengan pihak *advertising* atau desain grafis untuk menciptakan tampilan grafis di suatu toko sebagai kekuatan visual yang memikat sekaligus tetap informatif terhadap produk. Penonjolan produk-produk utama sebagai materi grafis diyakini akan semakin menegaskan daya tarik produk sebagai fokus setiap *shop environment*.

g. *Merchandising*

Merchandising adalah pengelolaan barang dagangan. Keputusan *retailer* untuk menjual barang tertentu, unik, dan khusus, atau bahkan barang umum di dalam tokonya akan amat berpengaruh pada konsep desain toko.

h. *Point of Sale* (PoS)

Pentingnya keberadaan sistem *point of sale* sebagai satu sistem perangkat teknologi yang merespons tuntutan praktis dari setiap transaksi. Elemen yang berada di area kasir ini terdiri dari layar monitor, *keyboard, scanner, cash drawer*, tempat menggesekkan kartu kredit dan debet, dan lain-lain.

2.3.2.Pembagian Area Toko

Retail store mempunyai 3 elemen area dalam desainnya, yaitu:

a. *Display areas*

Display area merupakan pusat dari *retail store*. *Display area* sebagai tempat untuk mempresentasikan produk yang ditawarkan kepada pengunjung, maka dari itu haruslah didukung pencahayaan yang baik agar pengunjung dapat memilih produk dengan nyaman. Sebuah *display* area mempunyai 2 elemen, yaitu: presentasi produk dan evaluasi produk. Produk termahal dan terbaru haruslah berada di lokasi yang menonjol di dalam *store*, agar menjadi pusat perhatian pengunjung.

b. *Service areas*

Service area biasanya didesain untuk memaksimalkan tingkat efisien, kelancaran/keberlangsungan, dan mengoptimalkan tempat peralatan. Pada umumnya *service area* berlokasi di belakang *store* atau di belakang area

penjualan untuk menjaga area privasi *store* dan staf, karena lokasi ini tidak menginginkan atau mengijinkan para pengunjung untuk masuk ke *service area*, selain itu untuk tetap menjaga tingkat keamanan.

c. *Circulation areas*

Sirkulasi haruslah praktis dan logis agar tidak membuat para pengunjung merasa kebingungan ataupun kerumitan bersikulasi, selain itu juga untuk menunjang store untuk mempresentasikan produknya pada pengunjung dengan nyaman (Green 15-34).

2.3.3.Penataan *Display* Produk

Teknik *display* untuk mempresentasikan produk haruslah cermat. Produk yang unik biasanya harus ditampilkan pada *display* tersendiri untuk meningkatkan individualitas. Penyusunan produk menyesuaikan kategori dari produk, dapat disusun sesuai dengan warna yang sama atau tipe yang sama ataupun kombinasi dari keduanya. Pengaturan penyusunan menurut perbedaan ukuran, bahan, pembuatan, warna, dan *style* membuat lebih efektif untuk mempresentasikan produk.

Beberapa tampilan *display:*

a. *Display* horisontal: ukuran area *display* berkaitan erat dengan kegiatan dan peralatan yang dibutuhkan dalam *display* tersebut, seperti pembungkusan/pengepakan barang, pusat informasi dengan telefon ataupun mesin fax, komputer, untuk meja pembayaran, monitor keamanan, dsb. Horisontal *display* biasanya untuk area yang menjadi pusat *store*, seperti: meja kasir, meja monitor keamanan, dsb.

b. *Display* vertikal: *display* vertikal sangat menguntungankan, karena penyusunan rak-rak secara vertikal mampu menampung cukup banyak produk-produk *store* dan juga dapat dipresentaikan dengan nyaman dan jelas kepada pengunjung tanpa menghalangu pemandangan seluruh interior *store*. Bagian atas *display* vertikal biasanya digunakan untuk area pemajangan produk, untuk bagian bawahnya biasanya digunakan untuk area penyimpanan stok produk. Untuk tampilan vertikal pada dinding mempresentasikan produk *store* secara *full-height* yang mengandung rak-rak gantung, ambalan, atau

storage yang lebih rendah daripada rak gantung atau ambalan. *Triple-height* rak kadang-kadang digunakan pada *price-oriented store,* sehingga akses sirkulasi menuju rak atas harus disediakan.

Material yang digunakan untuk *display* harus terkontruksi dengan baik dan benar untuk mejaga keamanan. Hampir semua material dapat diaplikasikan sebagai *display*, sebut saja seperti: kaca, kayu, plastik, laminasi metal adalah material yang umum digunakan karena bahan tersebut relatif mudah untuk dikonstruksikan dan diolah menjadi berbagai bentukan untuk *display*. Material seperti marmer, granite, besi cor, *glass block, concrete block*, metal, bata, dan tile juga digunakan. Terkadang desainer merancang dengan kekontrasan antara material tampilan permukaan yang kasar dengan permukaan yang halus. Untuk produk yang mempunyai permukaan yang halus tidak dapat dipresentasikan di *display* dengan material yang mempunyai permukaan kasar tanpa meniggalkan resiko kerusakan pada produk. Desainer mempunyai kebebasan berekspresi untuk desain suatu *display*, tetapi desainer haruslah berpikir dengan cermat dan teliti bagaimana menyajikan produk pada *display* dengan baik agar membuat *target market* tertarik melihat produk tersebut.

Pada umumnya, material kayu dengan laminasi *veneer* seperti, partikel board, multipleks, atau *plywood* lebih murah. Kayu yang solid seperti *oak, walnut, teak,* dsb untuk diaplikasi sebagai *display* mempunyai konstruksi yang sama dengan material marmer. Hasil dari *Architectural Woodwork Institute* (AWI), kualitas kabinet mempunyai 3 klasifikasi, yaitu: *premium*, *custom*, *economy grade*. *Premium* dan *custom grade* menggunakan material dan konstruksi kualitas tinggi dibandingkan dengan *economy grade*.

Laminasi plastik dan metal menjadi finishing yang populer untuk rak *display*, dikarenakan kuat, keras, tahan lama, dan permukaannya mudah dibersihkan, laminasi tersebut juga tersedia banyak pilihan warna dan tektur. *Display* berlaminasi kayu memberikan kesan hangat, mewah, tahan lama. Kisaran harga laminasi kayu sama dengan laminasi-finishing plastik, sehingga pilihan untuk menggunakan salah satu material antara bahan kayu dan plastik atau kombinasi keduanya memberikan estetika dan daya tahan yang lama (Green 42-62).

2.3.4.Elemen Interior Pada Toko

Terdapat beberapa elemen dalam interior toko, antara lain:

a. Lantai

Pemilihan lantai dapat menentukan karakter visual dari sebuah toko. *Finishing* yang berbeda pada lantai dapat menciptakan atmosfer, zona, dan arah jalan yang berbda. Sebagai contoh pemakaian material batu, keramik, dan granit memberi kesan kuat dan abadi untuk sebuah toko. Sebaliknya *stainless steel* memberikan kesan modern dan mungkin kesan fana atau tidak nyata.

b. Dinding

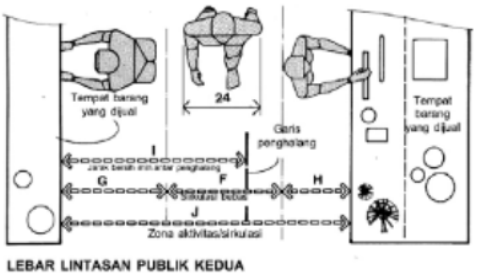
Cat adalah *finishing* termurah dan paling fleksibel untuk dinding. Sementara itu kualitas cat yang sudah diketahui dan jangkauan warna yang hampir tidak terbatas membuatnya menjadi pilihan banyak orang. Tetapi seorang desainer harus memikirkan ulang tentang hal ini, banyak cat yang mudah kotor atau ternoda, mengingat toko merupakan tempat umum yang sering dikunjungi banyak orang.

c. Plafon

Biasanya plafon adalah pertimbangan terakhir dalam mendesain, karena plafon merupakan bagian yang rumit. Plafon berisi saluran-saluran yang penting seperti lampu, kabel, AC, dan perlengkapan pemadam kebakaran (*sprinkler*). Desain plafon harus dapat disesuaikan dengan dinding dan lantai. Plafon bisa menjadi elemen visual dominan yang menarik perhatian lebih dari pembeli sehingga pembeli kurang memperhatikan barang-barang yang dijual di bawahnya. Karena alasan tersebut, biasanya plafon didesain simple oleh desainer.

2.3.5.Antropometri Toko

Standar antropometri untuk toko yaitu:



	in	cm
A	66 min.	167,6 min.
B	18	45,7
C	72	182,9
D	26–30	66,0–76,2
E	116–120	294,6–304,8
F	30–36	76,2–91,4
G	18–36	45,7–91,4
H	18 min.	45,7 min.
I	51 min.	129,5 min.
J	66–90	167,6–228,6

Gambar 2.5. Ukuran lintasan publik pada toko

Sumber: Panero (2006, p. 201)

2.4. PT Batik Semar Indonesia

Batik Semar didirikan oleh keluarga Kasigit pada tahun 1947. Selain mengembangkan usaha batik, salah satu tujuannya adalah mempertahankan seni warisan Budaya Bangsa Indonesia. Pada mulanya perusahaan Batik Semar memproduksi batik dengan nama Batik Bodronoyo yang tak lain adalah nama dari Semar itu sendiri. Tetapi karena nama Semar lebih dikenal di masyarakat umum, maka dipakailah nama tersebut pada tahun 1966 sebagai Batik Semar. Alasan dipilihnya nama tersebut karena Semar merupakan sosok panutan dalam dunia pewayangan yang diakui sebagai Batara Ismaya, sekaligus menjadi pengasuh keluarga Pandawa.

Bagi perusahaan sendiri nama Semar dapat diartikan sebagai:

S: Sarwi atau bersama-sama

E: Ening atau suci bersih

M: Marsudi atau berusaha tanpa putus asa

A: Ajuning atau perkembangan

R: Rasa atau seni

Arti secara umum adalah: Dengan niat yang tulus, secara berkesinambungan berusaha terus untuk mengembangkan produk batik.

Pada waktu itu pengembangan penjualan batik masih terbatas pada kota-kota tertentu yang ada di Pulau Jawa. Produksi dari Batik Semar pada awalnya hanya memproduksi batik-batik tulis yang jangkauan pemasarannya terbatas pada

masyarakat golongan menengah dan menengah ke atas. Tetapi dengan maksud dan tujuan agar produksi dapatberkembang lebih baik,maka pada tahun 1952 produksi dikembangkan dengan menambah batik cap dan batik kombinasi sehingga daya belinya dapat terjangkau oleh masyarakat luas. Corak-corak batik yang diproduksi oleh Batik Semar tidak hanya terbatas pada corak-corak batik Solo saja, tetapi juga dikembangkan untuk memproduksi corak batik Bledakan (Jogja), Pekalongan, Cirebonan, dan Laseman.

Sejalan dari perkembangan waktu, sampai tahun 1972 batik juga mengalami perubahan dan perkembangan dengan munculnya teknik baru yang pada waktu itu disebut printing atau batik printing atau printing sablon dengan motif batik. Untuk mengimbangi dan mengikuti perkembangan atas kemajuan-kemajuan tersebut maka produksi Batik Semar sendiri dikembangkan lebih bervariasi baik dalam mode, corak, dan warnanya. Dari segi pemasaran di dalam negeri, Batik Semar telah mengembangkan jalur distribusi dengan toko-toko cabang dan perwakilan di berbagai kota-kota besar di Indonesia, dengan harapan dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan hasil produksiBatik Semar. Selain di dalam negeri Batik Semar juga telah mengembangkan pemasaran keluar negeri seperti Amerika, Eropa, Australia, dan negara-negara Asia. Dengan demikian hasil usaha dari perintis Batik Semar dapat diteruskan kepada generasi berikutnya sejalan dengan usaha untuk melestarikan dan membudayakan batik pada masa yang akan datang (“Sejarah”).

2.5. Teori Tentang Pencahayaan Secara Umum

Pencahayaan dibagi menjadi pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan memiliki arti sangat penting dalam sebuah interior ruang yang mempunyai hubungan yang dangat erat dengan pencahayaan.

Dua peran cahaya bagi arsitektur dan interior adalah:

a. Pertama, secara fungsional untuk mengenali bangunan. Pada malam hari kehadiran lampu akan membantu indera penglihatan kita untuk mengidentifikasi benda-benda. Tanpa cahaya, keunikan suatu arsitektur bangunan, unsur dekoratif pada elemen fasad, detail, tekstur, ornament, dan warna bangunan akan hilang atau tidak nampak.

b. Kedua, cahaya dapat meningkatkan kualitas estetika bangunan dan ruang. Detail dan elemen arsitektur derta ruang yang spesifik bisa ditonjolkan dengan jenis pencahayaan tertentu sehingga obyek tersebut menjadi dominan dan lebih indah. Cahaya lampu dapat menciptakan nuansa dan karakter ruang yang diinginkan. Efek cahaya juga bisa menimbulkan kesan ruang paling luas, atau memberi kesan tertentu yang berpengaruh pada jiwa penghuninya.

Secara fungsional, pencahayaan dibedakan menjadi 3 yaitu:

a. *General lighting* atau penerangan merata adalah penerangan yang mutlak harus ada untuk menerangi seluruh ruang. Fungsi penerangan ini adalah untuk membantu kita melihat dengan jelas dan melakukan aktivitas.
b. *Task lighting* (pencahayaan setempat) untuk mendukung kegiatan tertentu yang butuh cahaya lebih terang seperti membaca atau menulis.
c. *Decorative/ accent lighting* yang merupakan penerangan tambahan yang lebih berperan dalam segi estetika.

Penggunaan ketiga jenis pencahayaan ini bisa dikombinasikan dalam satu ruang atau dapat digunakan masing-masing sesuai kebutuhan ruang. Pencahayaan mempunyai tiga aspek utama, yaitu fungsi, estetika, dan kesehatan. Pembagian pencahayaan yang tepat dapat memberikan efek-efek eksklusif, nyaman, dan menarik (Mun 122).

2.6. Teori Tentang Penghawaan Secara Umum

Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi temperature rata-rata 23^{o}C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, jenis kegiatan, cara berpakaian, banyaknya radiasi penyinaran matahari, kondisi lingkungan, jumlah manusia, dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan system penghawaan seperti AC dan *fan.*

Untuk mengatur kesejukan udara ruangan, digunakan AC/ *Air Conditioning*. Adapun unsur-unsur udara diatur dengan AC yaitu kecepatan aliran udara, penggantian dan pembersihan udara, pengaturan suhu, kelembaban, dan pendistribusian aliran udara pada tingkat atau kondisi yang diinginkan secara

teratur dan konstan. Penentuan kondisi udara yang nyaman dan sejuk dalam interior memiliki acuan sebagai berikut:

a. Temperatur radiasi rata-rata konstan.
b. Kecepatan aliran udara yang diinginkan.
c. Kebersihan udara dari polusi.
d. Partikel udara yang menimbulkan bau.
e. Kualitas ventilasi.
f. Tingkat kebisingan yang ditimbulkan oleh suara dari luar.
g. Temperature bola kering dan basah di udara.
h. Segi-segi ekonomis dalam harga dan perawatan.
i. Pertimbangan estetis dari bentuk AC itu sendiri.

Ada beberapa jenis AC menurut peletakannya:

a. *Mounted type*: ditanam dalam dinding atau dalam plafon.
b. *Ceiling type*: ditanam atau dipasang diatas langit-langit.
c. *Costum type*: diletakkan diatas lantai tanpa ada pemasangan khusus.
d. *Wall mounted type*: ditanam dalam dinding.

Jenis AC *central* yaitu jenis AC yang memiliki pengontrolan dan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat saja (Suptandar 275).

2.7. Teori Tentang Akustik Secara Umum

Pengurangan kebisingan pada bangunan public seperti kantor di kawasan industri, dapat dimanipulasi dengan memperdengarkan musik-musik yang mengalun lembut lewat "*sound system*" tertentu. Penggunaan musik ini akan memberikan kenyamanan secara psikologis dan emosional, serta dapat mengurangi suasana dan keadaan yang monoton. Akustik juga merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik. Pengaruh akustik dapat menimbulkan efek-efek psikis dan emosional dalam ruang. Desain yang optimal bagi *sound system* yang baik untuk mencapai kesan kesatuan (*unity gain*).

Untuk ruang *showroom* dan ruang tunggu menggunakan *speaker* yang memutar musik sehingga memberikan suasana rileks. Speaker yang digunakan adalah *speaker indoor* (*box speaker/ high class* dan *wall speaker*). Untuk ruangan yang menggunakan speaker, materialnya menggunakan bahan yang dapat

menyerap bunyi seperti karpet, kayu, gipsum akustik, dan sebagainya (Suptandar 275).

2.8. Teori Tentang System Proteksi Kebakaran Secara Umum

Menggunakan alat pendukung seperti *sprinkler system/ heat system/ heat detector* yang diletakkan setiap 75 m di plafon serta tabung kebakaran atau *fire hydrant* berwarna merah. Detektor panas/ asap, adanya sensor apabila ada panas/ asap. Tabung pemadam kebakaran, diletakkan pada tempat yang rawan kebakaran.

2.9. Teori Tentang Warna Secara Umum

Menurut John F. Pile, warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Warna juga dapat mengkamuflasekan sesuatu, misalnya ruang yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mempunyai proporsi kurang bagus menjadi bagus (182).

Setiap warna memiliki asosiasi tertentu. Warna juga menciptakan kesan dari ruang.

a. Biru

   Menimbulkan suasana dingin, tenang, dan tentram. Di ruang terang memberi kesan segar, di ruang yang gelap akan mengakibatkan kesan dingin dan kaku.

b. Kuning

   Diasosiasikan dengan matahari. Kesannya gembira, penuh energi, dan menghangatkan suasana. Kuning muda adalah warna yang paling aman diterapkan di dalam ruang.

c. Hijau

   Memberi kesan dalam, kaya, dan tradisional. Di dalam ruang duduk warna ini menciptakan kesan redup dan dramatis.

d. Pink

   Berkesan romantis dan hangat, namun warna pink muda dan terang memberi kesan kekanak-kanakan.

e. Ungu

Elegan, kaya, mewah dan dalam. Berkesan formal sekaligus misterius. Namun seperti warna biru, ungu muda akan memberi kesan dingin, tenang, dan menentramkan.

f. Merah

Merah adalah salah satu warna utama dalam warna primer, warna ini membangkitkan gairah namun juga panas. Warna ini banyak diasosiasikan dengan segala hal yang modern.

g. Oranye

Seperti warna merah, oranye adalah warna hangat yang menggairahkan dan modern, namun kesannya lebih dramatis dan lebih dingin dibandingkan warna merah.

h. Putih

Merupakan warna yang efektif bila dikombinasikan dengan warna-warna yang lain. Warna putih cocok digunakan sebagai latar belakang, tetapi tidak cocok digunakan sebagai tembok karena warnanya yang terlalu menyilaukan mata. Warna putih memberikan kesan bersih tetapi warna ini.

i. Hitam

Berkesan bersahaja, misterius, maskulin, memiliki potensi, powerful, namun juga memberikan kesan krisis identitas.

j. Coklat

Dikaitkan dengan warna-warna tanah. Warna ini memiliki kesan yang paling ‘membumi’ sehingga membuat kita merasa dekat dengan alam. Warna coklat dapat menjadi sumber energy yang konstan, serta membuat kita merasa kuat. Warna ini mewakili kesan hangat dan nyaman.

k. Abu-abu

Percaya, berkesan bebas, stabil, konsentrasi, namun kaku, kritis, tidak komunikatif, dan menekan.

l. Peach

Hangat, perhatian, lembut, kreatif, sportif, royal, matang, sentimental, kurang percaya diri (Sanjaya 67).

Warna adalah bagian penting dalam penglihatan, tetapi terlalu sering diabaikan, mempengaruhi motivasi dan kerja. Warna digunakan dengan daya pengetahuan dapat mengubah sebuah ruang biasa menjadi suatu tempat yang luar biasa dan membuat sebuah ruang yang ekonomis terasa mewah. Warna dapat mempengaruhi cara bagaimana orang memandang sebuah ruang dan bereaksi padanya.

Cara atau metoda yang berdasarkan pengalaman dan praktek:

a. Warna cerah: memantulkan cahaya, memperbesar ruang, membuatnya terasa lebih dingin dan dinding-dinding menjauh.
b. Warna gelap: menyerap cahaya, membuat ruang-ruang Nampak lebih kecil dan lebih intim. Ini membuat dinding terasa lebih dekat, serta dianggap maskulin dan sederhana.
c. Warna hangat: merah dan kuning dalam seluruh coraknya membawa kehangatan visual pada seluruh ruang.
d. Warna sejuk: biru dan hijau dapat membuat pengguna percaya sebuah ruang adalah dingin.
e. Warna primer: merah, kuning dan biru adalah cerah, sederhana, menarik perhatian pada warna-warna itu sendiri dan dapat efektif dimana digunakan dengan keleluasaan.
f. Warna alami: bahan-bahan berwarna alami cenderung bertahan secara baik.
g. Warna netral: warna netral hitam, putih, dan corak diantaranya kadang Nampak steril, tetapi digabungkan dengan warna-warna lain ini menjadi efektif dan tidak mengenal batas waktu.

Menggunakan warna secara kreatif membutuhkan keberanian yang disiplin, tetapi ini merupakan sebuah cara yang murah dan efektif untuk meningkatkan ruang, memberikan gaya, mengangkat semangat para pekerja dan menunjukkan citra sebuah perusahaan.