BAB III

ELABORASI TEMA

3.1. Ruang aktif.

3.1.1. Pengertian ruang aktif.

Ruang aktif adalah ruang yang memilki berbagai macam kegiatan, didalam ruangan tersebut adanya perubahan interior atau eksterior yang didesain secara berbeda-beda yang sesuai dengan pola kegiatan yang dilakukan didalam ruangan maupun di luar ruangan (ruang terbuka) yang telah ditetapkan, dilingkupi, dibentuk dan diorganisir oleh unsur-unsur massa. maka Ruang Aktif upaya menghidupkan ruang-ruang dalam rangka pengelolaan ruang yang efektif yang diarahkan pada tercapainya tujuan. secara leluasa mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan suasana yang kondusif yang memungkinkan pengunjung dapat berekspresi dengan leluasa, menyenangkan dan penuh antusiasme serta dapat menangkap esensi berbagai hal yang mereka pelajari.

Ruang dapat dibayangkan sebagai suatu kesatuan terbatas atau tak terbatas, keadaan kosong yang punya kapasitas dan siap diisi. sedangkan Aktif adalah giat (bekerja, berusaha), adanya kegiatan.

3.2. Interpretasi tema



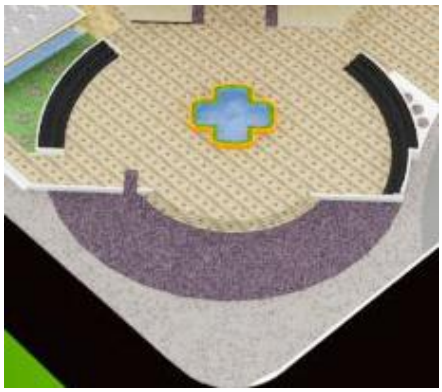
Gambar 28. Ruang luar (amphitheater).
Sumber : Dokumentasi pribadi

Ampthiteater. Merupakan ruang terbuka, namun bisa difungsikan berbagai macam kegiatan, yaitu. Seminar, workshop, pertunjukan seni dan sebagai.

1. Ruang aktif luar.

Ruang aktif luar yaitu ruang yang terdapat di luar bangunan. Definisi ruang publik umum dapat diuraikan sebagai berikut :

Bentuk dasar dari ruang publik umum selalu terletak di luar massa bangunan.Dapat dimanfatkan dan dipergunakan oleh setiap orang. Contoh ruang publik umum adalah jalan, pedestrian, taman lingkungan, plaza, taman kota, dan taman rekreasi



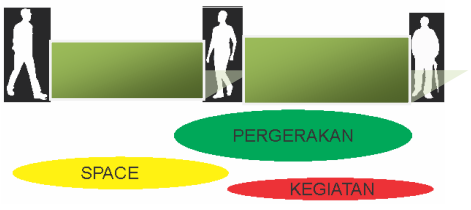
Plaza, (ruang terbuka) digunakan sebagai tempat berkumpulnya pengunjung, sebelum memasuki museum tekstil bandung, namun bisa juga difungsikan sebagai area pertunjukan fashion show, pameran pakaian, bazzar, pertunjukan band, atau digukanan oleh komunitas tertentu.



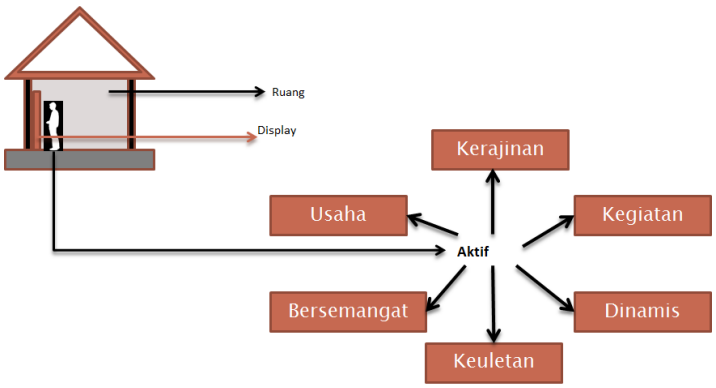
Gambar 29. Ruang luar (plaza).
Sumber : Dokumentasi pribadi

2. Ruang Aktif dalam.





Adanya kegiatan didalam ruang yang berupa pertunjukan karya seni kain daerah dan koleksi tekstil.



Ruang Aktif dalam, ruang yang melakukan kegiatan berupa melihat koleksi pakaian, belajar menenun, mendekorasi interior dan sebagainya.



Didalam museum tekstil adanya perubahan ruangan,perubahan ruangan tersebut berupa, area display,pencahayaan ,dekorasi ruangan.Perubahan ruangan ditata sedemikian rupa supaya terlihat menarik dan pengunjung bisa berapresiasi secara aktif didalam ruang.





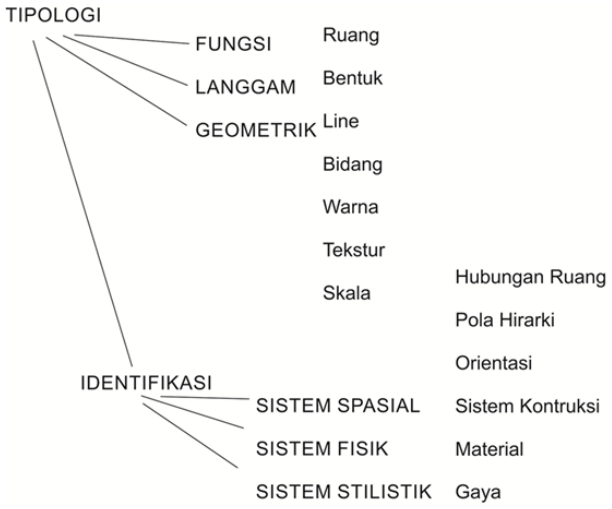
ruang aktif dalam memiliki unsur-unsur perubahan, yaitu warna, material, tekstur, bentuk display,arah (pentunjuk), pencahaayan, dan pengaturan suhu didalam ruang, hal ini akan memberikan suatu keunikan pagi pengunjung.

3.3. Kajian Tema

Teori Gestalt tentang Ekspresi

Para psikolog Gestalt menduga bahwa terdapat sebuah pengalaman langsung dari kualitas ekspresi dalam persepsi terhadap garis-garis, bidang-bidang, volume ataupun massa. Mereka merumuskan bahwa pengalaman-pengalaman ini bukan hasil dari asosiasi intelektual melainkan hasil dari sebuah gaung antara proses neurologis (syaraf) dan pola-pola lingkungan. Jadi bangunan dikatakan hidup, tenang atau berat bukan karena asosiasi antara pola-pola yang ada sekarang dengan rujukan tetapi karena proses biologis dalam otak kita – Konsep Isomorphism Gestalt (lang, 1987).

Menurut interpretasi psikologi dan teori Gestalt tentang proses persepsi visual, menyatakan bahwa garis (line) dan bentuk (form) dari bangunan mengkomunikasikan makna-makna secara langsung melalui garis itu sendiri dan bidang (Lang, 1987). Contoh-contoh dari penerapan teori ini pada Chrisler Building, ekspresi menjulang tinggi (soaring) Sydney Opera House, ekspresi gelembung (billowing) dalam gambar menunjukan ekspresi statis. Ketiganya merupakan kualitas ekspresif dari konfigurasi-konfigurasi spesifik. Interpretasi alternatif dari teori Gestalt adalah bahwa ekekspresi-ekspresi ini adalah hasil dari asosiasi-asosiasi yang dipelajari (Lang, 1987)



1. Ruang

Ruang selalu melingkupi keberadaan kita. melalui volume ruang kita bergerak, melihat bentuk-bentuk, mendengar suara-suara, merasakan angin bertiup, mencium bau semerbak bunga ditaman. Itulah ruang yang terdiri dari kayu atau batu, yang sebelumnya tidak memiliki bentuk. Bentuk ruang dimensi dan skalanya, kulitas cahayanya semua tergantung persepsi kita atas batas-batas ruang yang ditentukan oleh unsur-unsur pembentuknya. Jika ruang telah ditetapkan, dilingkupi, dibentuk dan diorganisir oleh unsur-unsur massa maka arsitektur menjadi kenyataan.

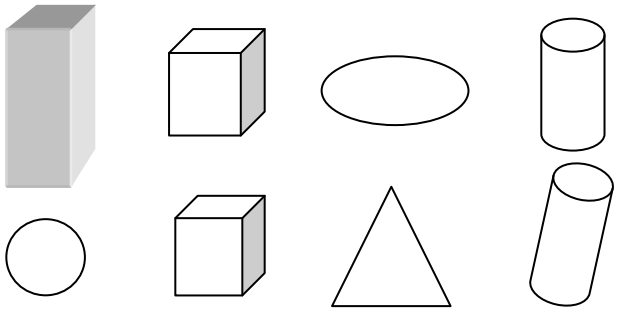
2. Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik, dan garis merupakan unsur desain yang terbentuk dari adanya goresan yang nyata sehingga garis merupakan unsur yang paling utama. Karena dengan garis kita dapat membuat bidang, membuat bentuk – bentuk serta dapat menampilkan gerak, juga karena adanya perbedaan – perbedaan garislah maka suatu desain menjadi demikian bervariasi.

Nilai dari suatu garis banyak ditentukan oleh irama serta kemampuan mewujudkan bentuk atau massa dengan kemungkinan yang hampir tak terbatas dalam perpaduannya dengan unsur – unsur lain. Garis secara visual kehadirannya dapat di bedakan yaitu dapat berupa garis lurus, garis lengkung, garis patah – patah, garis bergelombang, garis tebal, garis tipis, garis vertikal, garis horizontal, dan sebagainya.

3. Bentuk

Bentuk adalah suatu permukaan yang dibatasi oleh garis dan mempunyai kesan adimensi yaitu dimensi yang memiliki panjang, lebar dan volume. Bentuk yang terdapat pada suatu desain terdiri dari bentuk yang terjadi atas perpaduan antara hubungan garis lurus seperti bentuk segitiga, segi empat, lingkaran dan elips. Bentuk tersebut bahkan dapat pula merupakan gabungan kedua jenis garis.



Gambar 30. Macam – macam bentuk

4. Arah

Arah merupakan unsur rupa dan desain yang menghubungkan unsur rupa dan desain yang menghubungkan bentuk dengan ruang. Setiap bentuk dalam ruang pasti mempunyai arah terkecuali bentuk lingkaran dan bola. Macam – macam arah, yaitu vertikal, horizontal, diagonal, miring. Arah vertikal, horizontal dan miring akan membentuk ruang dua dimensi, dan arah menyerong yang membuat sudut akan lebih membentuk ruang maya karena arah serong menimbulkan kesan seolah membentuk perspektif.

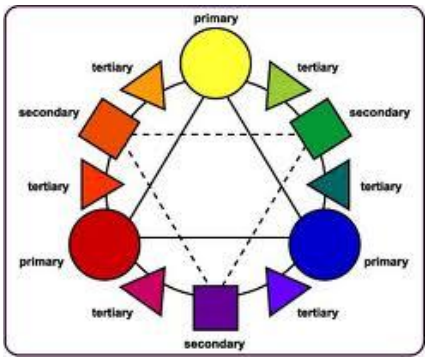
5. Warna

Warna adalah salah satu unsur seni dan desain yang secara visual sangat menarik perhatian mata, karena dalam suatu benda yang pertama kali dilihat dan dinikmati adalah warnanya. Warna selalu dihubungkan dengan estetika karena selain dihayati dengan menggunakan kepekaaan perasaan manusia. Warna juga bisa merupakan representasi dari makna atau simbol tertentu.

Secara ilmiah dinyatakan bahwa warna merupakan gelombang - gelombang cahaya tertentu, kita dapat mengenali suatu warna apabila gelombang cahaya itu menyentuh retina mata, kemudian diolah jaringan syaraf, gelombang cahaya tadi disampaikan ke otak yang kemudian mencernanya sehingga kita dapat mengenal gelombang cahaya tersebut sebagai suatu warna.

Secara emosional warna dianggap memiliki sifat – sifat yang sanggup menimbulkan kesan panas, dingin, cerah, murung dan sebagainya.

Seorang ahli warna, Brewster mengemukakan teorinya bahwa warna- warna merah, kuning dan biru merupakan unsur – unsur warna tersendiri yang tidak dapat dihasilkan oleh pencampuran dari warna apapun, karena warna – warna merah, kuning dan biru ini disebut warna primer (the primary colours). Percampuran dari sepasang warna primer tersebut akan menghasilkan warna sekunder (the sekunder colours). Yang disebut juga intermediate hues atau warna antara. Kemudian percampuran satu warna sekunder akan menghasilkan warna tersier.



Gambar. 31. Lingkaran Warna sumber :https://www.google.com/search?um=1&hl=en&biw=1366&bih=667&tbm=isch&sa=(di akses pada tanggal 28 mei 2013)

Dari skema lingkaran warna tersebut dapat dilihat bagaimana terbentuknya warna sekunder dan warna tersier dari tiga warna primer. Dengan demikian berdasarkan teori Brewster ini kita dapat mengenal beberapa jenis warna yaitu :

a. Warna primer atau warna pokok merupakan warna utama dalam lingkaran warna, yang diperoleh bukan dari mencampur warna – warna yang ada. Warna primer terdiri dari : merah, biru dan kuning.

b. Warna sekunder : warna hasil campuran yang seimbang antara warna primer dengan warna primer.

1. Warna ungu (violet) campuran merah dan biru.
2. Warna orange campuran warna merah dan kuning.

3. Warna hijau campuran warna kuning dan biru.

c. Warna tersier : merupakan hasil campuran warna sekunder dengan warna primer.

1. Warna merah ungu campuran warna merah dengan ungu
2. Warna ungu biru campuran warna ungu dengan biru
3. Warna hijau biru campuran warna hijau dengan biru
4. Warna kuning hijau campuran warna kuning dengan hijau
5. Warna orange kuning campuran warna orange dengan kuning
6. Warna merah orange campuran warna merah dengan orange

Louis Prang pada tahun 1876 menemukan sistem warna, yang kemudian dikenal dengan sistem warna Prang. Prang menyusun notasi pada tiga pembagian warna, yaitu :

1. Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya.

2. Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam. Mengubah value menjadi terang dapat dengan cara menambah warna putih secara bertingkat disebut “Tint “ dan merubah value menjadi gelap adalah dengan menambah warna hitam secara bertingkat pula disebut “ shade “.

3. Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan kekuatan pancaran intensitas / cerah atau suramnya warna.

6. Tekstur

Tekstur dapat di artikan sebagai tampang visual permukaan dari suatu benda, karena permukaan suatu benda memiliki sifat yang khas, misalnya polos atau bercorak, licin atau kasar, kusam, lunak, atau keras.

Tekstur adalah permukaan suatu benda/obyek yang berhubungan dengan aspek perabaan/pegangan serta penampilan permukaan/ tampilan visual permukaannya. Secara umum karakter tekstur dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu :

1. Actual tekstur, atau tekstur nyata adalah suatu permukaan obyek/benda yang aspek pegangannya sesuai dengan penampilan permukaannya.
2. Simulated tekstur, atau tekstur semu adalah suatu kualitas dimana aspek perabaan berbeda dengan aspek visual permukaannya.
3. Invented tekstur, atau tekstur buatan adalah suatu pola dua dimensi yang mengambil pola – pola permukaan bertestur untuk menampilkan/menghasilkan suatu karya yang sesuai, misalnya membuat suatu tekstur untuk background dari lukisan/sapuan kuas secara acak.



Gambar. 32. Berbagai macam Tekstur
Sumber :
https://www.google.com/search?um=1&hl=en&biw=1366&bih=667&tbm=isch&sa=1&q=lingkaran+warna&btnG=#um=1&hl=en&tbm=isch&sa=1&q=berbagai+macam+tekstur&oq=berbagai+macam+tekstur&gs_l=img.3...3570095.3583180.0.3584401.36.30.0.6.6.0.501.5171.6j17j3j1j2j1.30.0...0.0...1c.1.7.img.G-
(diakses pada tanggal 28 mei 2013)

7. Aktif
   Pengertian aktif adalah giat (bekerja, berusaha), adanya kegiatan



Gambar 33. Kegiatan pengunjung melihat koleksi museum..

Sumber : dokumentasi pribadi.