

ISSN 1693-3532

# DIMENSI INTERIOR

VOL. 10, No. 1, JUNI 2012

JURNAL DESAIN INTERIOR



	<b>Vol. 10</b>	<b>No. 1</b>	<b>Hlm. 1-52</b>	Surabaya Juni 2012	ISSN 1693-3532
---	----------------	--------------	------------------	-----------------------	-------------------

JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS KRISTEN PETRA



**DIMENSI INTERIOR**  
Vol. 10, No. 1, JULI 2012  
JURNAL DESAIN INTERIOR

**Penanggung Jawab:**

Hedy C. Indrani

**Pemimpin Umum:**

Djwantoro Hardjito

**Pemimpin Redaksi:**

Sriti Mayang Sari

**Anggota Redaksi:**

Hedy C. Indrani  
Laksmi Kusuma Wardani  
Yusita Kusumarini  
Joseph Prijotomo

**Penyunting Ahli:**

Soemartono (*Institut Seni Indonesia Yogyakarta*)  
Y. Moeljadi Pranata (*Universitas Negeri Malang*)  
Martadi (*Universitas Negeri Surabaya*)

**Pelaksana Teknis:**

Sumarno  
I Ketut Bagiartha

**Desain Cover:**

Emka Satya Putra

**Alamat Sekretariat:**

Pusat Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131  
Surabaya 60236 – Indonesia  
Telp. (031) 8494830-31, psw. 3139, 3147  
Fax. (031) 8436418, 8492562  
Email: [puslit@petra.ac.id](mailto:puslit@petra.ac.id)  
Homepage: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal>

---

Dimensi Interior terbit 2 (dua) kali setahun pada bulan **Juni** dan **Desember**. Biaya langganan 2 nomor setahun Rp. 80.000,- Biaya langganan dapat dikirimkan dengan wesel pos ke alamat sekretariat atau melalui transfer Bank CIMB Niaga cabang Andayani Surabaya atas nama Resmana Lim (Pusat Penelitian), No. 034-01-54451-12-1

---

**DAFTAR ISI**

<b>Proses Semiosis pada Altar Gereja Hkbp Surabaya</b> <i>Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak</i>	1-8
<b>Gaya Desain pada Interior Restoran Dewa Ndaru Culture Resto di Surabaya</b> <i>Anggita Venesia Yuliani, Laksmi Kusuma Wardani</i>	9-22
<b>Kajian Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain pada Taman Kanak-Kanak di Surakarta</b> <i>Natasha Prasetya</i>	23-32
<b>Desain Pencahayaan pada Ruang Kelas SMA Negri 9 Surabaya</b> <i>Linda Budiman, Hedy C. Indrani</i>	33-41
<b>Transformation Of The Ganjuran Church Complex: A Typological Study</b> <i>Adi Santosa</i>	42-52
<b>Studi Gaya Desain Posmodern pada Interior Food Court Galaxy Mall di Surabaya</b> <i>Reiner Franzie Emmerich, Sriti Mayang Sari</i>	53-62



## PROSES SEMIOSIS PADA ALTAR GEREJA HKBP SURABAYA

Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236  
e-mail: ronald\_his@petra.ac.id

### Abstrak

Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) adalah gereja Protestan beraliran Lutheran, dan terbesar di kalangan masyarakat Batak yang merupakan hasil misi RMG (*Reinische Missions-Gessellschaft*) dari Jerman. Selain menyebarkan ajaran Protestan, misi ini juga membawa tipologi bangunan gereja asal RMG di Jerman ke tanah Batak yang tercermin pada gereja HKBP pusat di Pearaja, Tarutung, Sumatera Utara. HKBP Pearaja ini menjadi referensi tipologi bagi pembangunan gereja-gereja HKBP di seluruh Indonesia, termasuk HKBP Surabaya, baik arsitektural maupun interiornya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan semiotika Charles Sander Peirce dan interpretasi-teologis, untuk menemukan hubungan tanda-tanda dari simbol-simbol yang terdapat pada altar gereja HKBP Surabaya. Pendekatan semiotika Peircian ini menitikberatkan pada proses semiosis yang terjadi pada desain altar gereja, dengan hasil tanda ikon, indeks dan symbol muncul pada elemen-elemen penyusun altar secara keseluruhan. Tanda ikon muncul paling dominan, sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen pendukung altar yang terdiri dari meja altar, salib, kain, lampu lilin, dan lambang “**A**” (Alfa-Omega) memiliki relasi ikon dengan altar gereja HKBP Surabaya ini. Tanda-tanda itu sendiri menunjuk pada tanda-tanda: “Tabut Allah”, “Perjamuan Kudus”, “Kristianitas”, “Hukum Kasih”, dan Allah Trinitas yaitu “Allah Bapa”, “Allah Anak (Yesus Kristus)” dan “Allah Roh Kudus”.

**Kata kunci:** Semiosis, altar gereja, HKBP

### Abstract

*The Hurian Kristen Batak Protestant is the largest Protestant church of the Lutheran denomination in the Batak society that was historically formed as a result of the RMG mission (Reinische Missions-Gessellschaft) from Germany. Apart from evangelising, their missions also brought in the building typologies of RMG churches in Germany to their Batak land, which can evidently be sensed from the HKBP church in Pearaja, Tarutung, Sumatera Utara. HKBP Pearaja has thus been a typological reference for many HKBP church builders throughout Indonesia, including HKBP Surabaya, in terms of their architectural and interior designs. This research is a qualitative study using the descriptive method of analysis and the approach of semiotics. The approach was adopted by Charles Sander Peirce and this has been combined with theological interpretation to discover the relationships between the signs and symbols observed in the altar of HKBP Surabaya. This approach emphasizes on the process of Semiosis that has taken place in the design of the church's altar resulting in the formation of icons, index and symbols in the overall arrangement of the altar. Icons appear to be the most dominant form of signs and thus it can be concluded that the supportive elements of the altar that consist of the altar table, cross, cloth, candle and the “**A**” (Alfa-Omega) symbol possess iconic relationships with the church altar of HKBP Surabaya. These signs themselves convey the theological messages of: “God's Ark”, “Holy Communion”, “Christianity”, “Law of Love” and the “Holy Trinity of Father, Son and Holy Spirit.”*

**Keywords:** Semiosis, church altar, HKBP

### PENDAHULUAN

Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) merupakan gereja Protestan terbesar di kalangan masyarakat Batak, bahkan juga di antara gereja-gereja Protestan yang ada di Indonesia. Gereja Protestan beraliran Lutheran ini resmi berdiri pada 7 Oktober 1861 yang merupakan hasil misi RMG (*Reinische Missions-Gessellschaft*) dari Jerman.

Misi penyebaran agama ini tidak hanya menghadirkan ajaran Protestannya saja, namun juga membawa tipologi bangunan dan interior dari gereja

asal RMG di Jerman hadir di tanah Batak. Salah satu cirinya pada bentuk atap yang menjulang tinggi seperti bangunan gotik, serta adanya menara lonceng pada bagian depan yang menjadi satu dengan bangunan. Bangunan gereja HKBP yang hingga kini dijadikan gereja pusat dari HKBP seluruh dunia adalah bangunan gereja HKBP Pearaja di Tarutung, Sumatera Utara. Bangunan gereja ini yang kemudian menjadi referensi tipologi bagi pembangunan gereja-gereja HKBP di seluruh Indonesia, baik dari segi bentuk arsitekturalnya maupun bentuk desain interiornya.

Salah satu bangunan gereja HKBP yang mengadopsi tipologi bangunan gereja tersebut adalah bangunan gereja HKBP Surabaya, *Resort* Surabaya. Gereja ini masuk dalam koordinasi Distrik XVII Indonesia Bagian Timur. Gereja ini adalah gereja pertama yang berdiri di *Resort* Surabaya dan menjadikannya sebagai pusat dari gereja-gereja HKBP se-Resort Surabaya.

Cikal bakal HKBP Surabaya dimulai sekitar tahun 1920-an, dengan hadirnya beberapa keluarga suku Batak dan beberapa pemuda di kota Surabaya. Pada awalnya mereka mengikuti ibadah Minggu di gereja Melayu, namun kemudian berinisiatif mengadakan ibadah sendiri. Ibadah khusus keluarga-keluarga suku Batak ini diawali pada tanggal 12 Juni 1927 dengan meminjam bangunan Gereja Kristen Jawi Wetan (GKJW) di jalan Dharmahusada sekarang. Tanggal inilah yang kemudian dijadikan dan ditetapkan sebagai hari berdirinya HKBP Surabaya (Tim Penyusun Sejarah HKBP Surabaya, 2002).

Setelah masa kemerdekaan RI tahun 1945, jemaat HKBP ini berkembang dengan pesat, maka sangat diperlukan tempat yang memadai dan strategis untuk beribadah dalam gedung gereja sendiri. Akhirnya lewat kerja keras banyak pihak, usaha pembangunan gedung gereja HKBP Surabaya membuahkan hasil. Pada minggu advent pertama tanggal 18 November 1965, gedung gereja ini *diompoi* (diresmikan) oleh *Praeses* HKBP Distrik IX mewakili *Ephorus* HKBP (Tim Penyusun Sejarah HKBP Surabaya, 2002).

Selain bentuk bangunan yang mengadopsi bentuk arsitektural gereja pusat HKBP di Pearaja, Tarutung, keunikan lain pada gedung gereja HKBP Surabaya adalah pada desain interiornya, terutama pada area altar yang merupakan jantung gereja, sebagaimana diungkapkan oleh Neufert (2002: 243). Pada area altar ini banyak terdapat simbol-simbol, yang tentunya bukan hanya sekedar sebagai elemen pajangan semata, namun memiliki makna-makna teologis yang menarik untuk dikaji. Kemenarikan itu akan dikaji dengan pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce, dimana simbol-simbol yang terdapat pada altar tersebut dapat dianggap sebagai kumpulan tanda-tanda yang membentuk suatu sistem penandaan. Semiotika Peircian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antar tanda-tanda dari simbol-simbol yang terdapat pada area altar gereja HKBP Surabaya ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Pendekatan yang

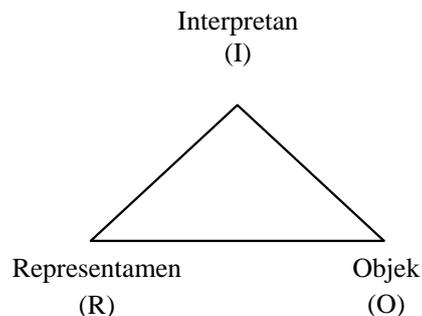
digunakan adalah pendekatan semiotik dan interpretasi-teologis, yang digunakan untuk menganalisis hubungan tanda-tanda yang terdapat pada altar gereja HKBP Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lapangan, studi literatur dan wawancara. Observasi lapangan untuk mendapatkan data fisik mengenai desain area altar gereja HKBP Surabaya. Studi literatur dilakukan untuk mencari makna-makna teologis dari segala hal yang berhubungan dengan desain altar sebuah gereja. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap petinggi dan pengelola gereja HKBP Surabaya seperti *Praeses* (pimpinan gereja di tingkat Resort) dan *Sintua* (majelis gereja) untuk memperoleh data tentang historis gereja.

## KAJIAN TEORITIS

### Teori Semiosis Charles Sanders Peirce (Semiotik Peircian)

#### A. Semiosis dan sistem triadik

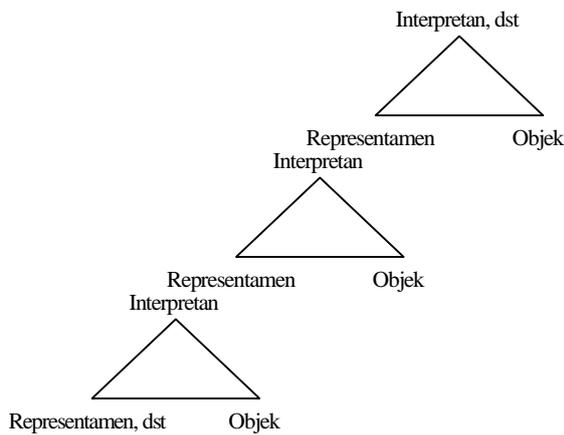
Teori yang digunakan dalam analisis semiotik ini adalah teori penandaan yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Menurutnya makna tanda (*representamen*) adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau beberapa kapasitas. Sesuatu yang lain itu dinamakan sebagai interpretan (*interpretan*) dari tanda yang pertama, yang pada gilirannya akan mengacu/menunjuk kepada objek. Jadi suatu tanda (*representamen*) memiliki relasi triadik langsung dengan interpretan dan objeknya. Ketika suatu proses yang memadukan entitas yang disebut sebagai *representamen* tadi dengan entitas lain yang disebut objek, inilah yang disebut dengan proses semiosis atau proses signifikasi/*signification* (Peirce, 1986: 5-6; Zoest, 1996: 7-9). Proses semiosis/signifikasi/*signification* ini juga dikenal dengan sebutan proses semiosis Peircian.



Sumber: Budiman, 2004: 26

Gambar 1. Skema Proses Semiosis

Proses semiosis seperti gambar 1 menghasilkan hubungan yang tak berkesudahan, maka pada giliran-nya sebuah interpretan akan menjadi representamen, menjadi interpretan lagi, dan seterusnya, *ad infinitum*. Oleh Umberto Eco dan Jacques Derrida, proses semiosis ini dirumuskan sebagai proses semiosis tanpa batas atau *unlimited semiosis* (Budiman, 2004:26).



Sumber: Budiman, 2004: 26

**Gambar 2. Skema Proses Semiosis Tanpa Batas/Unlimited Semiosis**

**B. Hubungan antara representamen dan objeknya**

Pembedaan tipe-tipe tanda yang paling fundamental yang didasarkan atas relasi antara representamen dan objeknya adalah tanda ikon/icon, indeks/index, dan simbol/symbol (Peirce, 1986:8), yang pengertiannya adalah sebagai berikut:

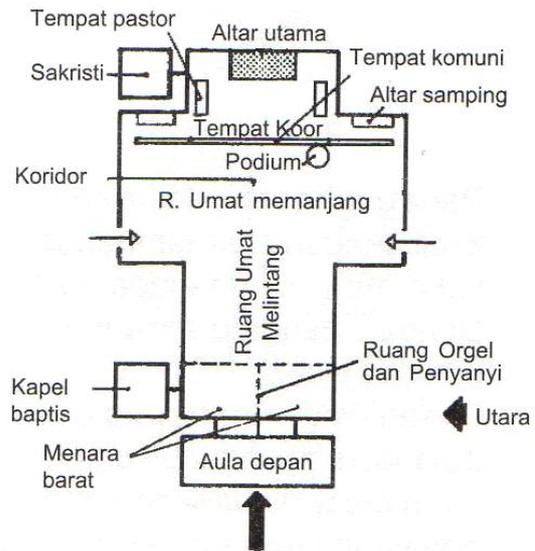
1. Ikon/icon adalah hubungan antara representamen dan objeknya yang mengandung kemiripan. Kemiripan ada yang bersifat topologis, diagrammatik ataupun metaforis.
2. Indeks/index adalah hubungan antara representamen dan objeknya yang timbul karena keterkaitan fenomenal dan eksistensial.
3. Simbol/symbol adalah hubungan antara representamen dan objeknya yang bersifat arbitrer dan konvensional.

**Altar Gereja dan Perlengkapannya**

**A. Bagian-bagian gedung gereja**

Bangunan gereja dibagi menjadi dua bagian: Pertama, bagian untuk imam, para klerus, biasa disebut panti imam atau ruang altar (*sanctuary* = bagian dari gereja, tempat altar berada). Karena bagian ini dianggap bagian tersuci, maka penampilannya dibedakan dari bagian lain dalam gereja,

baik dengan membuatnya lebih tinggi atau lebih indah interior dan ornamendasinya. Disanalah tempat perabot liturgis utama ditata dan para pelayan liturgis beraksi. Tidak sembarang orang boleh berada di panti imam; Kedua, bagian untuk umat (*nave* = bagian tengah dari ruang gereja), terbentang dari pintu masuk hingga batas panti imam. Disini tersedia kursi atau bangku untuk jemaat mengikuti perayaan liturgis (Suryanugraha, 2006: 14-15).



Sumber: Neufert, 2002: 243

**Gambar 3. Skema Interior Gereja**

**B. Altar gereja pada panti imam**

Altar, adalah meja besar sebagai wadah untuk mengadakan perayaan liturgis. Di atas altar diletakkan semua buku liturgi yang dibutuhkan, bahan persembahan roti dan anggur, salib, lilin dan terkadang karangan bunga. Altar harus lebih tinggi dari panti umat, agar umat dengan mudah melihat dan mengikuti jalannya perayaan (Windhu, 1997:13-25). Menurut Neufert (2002:243) altar merupakan jantung dari gereja.





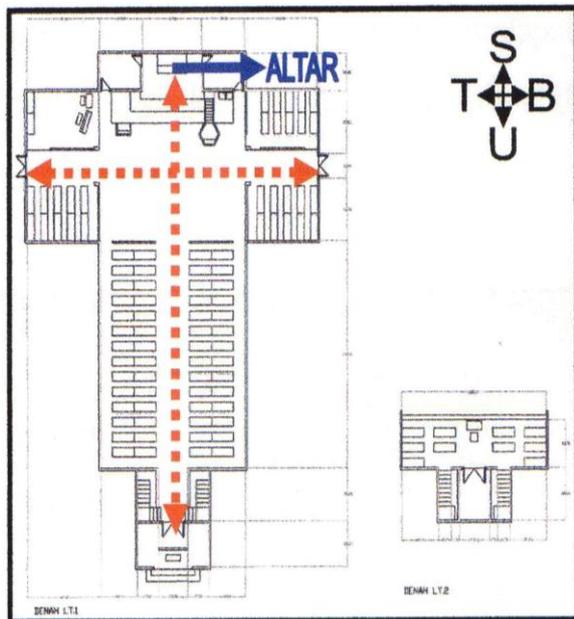
Sumber: Suryanugraha, 2006: 21, 23

Gambar 4. Altar Gereja

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Altar Gereja HKBP Surabaya

Bangunan gereja HKBP Surabaya bentuknya mengadopsi bentuk gereja-gereja awal HKBP yang berkembang di tanah Batak, terutama gereja HKBP Pearaja di Tarutung, yang merupakan gereja pusat HKBP di seluruh dunia. Bentuk gereja HKBP Surabaya ini merupakan tipikal bangunan gereja yang terpengaruh oleh gaya bangunan gereja gotik dari Zaman Pertengahan (*Middle Ages*) di Eropa. Pada gambar 7 dapat dilihat *layout* interior Gereja HKBP Surabaya berbentuk salib dengan bagian poros tengah memanjang (*nave*) dari pintu masuk utama di sebelah utara hingga area altar di bagian selatan, serta bagian dari sayap kiri hingga sayap kanan yang membujur dari timur ke barat (*transept*).



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

Gambar 5. *Layout* Interior Gereja HKBP Surabaya

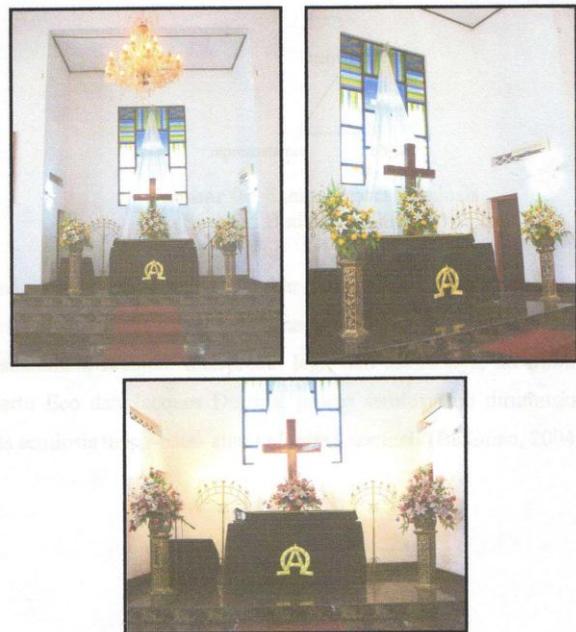
Interior gereja ini memiliki dan zona yaitu zona sakral dan zona profan. Zona sakral menunjuk pada area panti imam yang meliputi: altar, area mimbar dan area *sedilia*. Zona profan menunjuk pada area panti umat yang meliputi: area jemaat, area majelis, area pemusik serta operator sistem tata suara (lihat gambar 6). Namun pada penulisan ini, tinjauan akan difokuskan pada area altar yang berada pada zona sakral.



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

Gambar 6. Pembagian Zona Sakral/ Panti Imam (kiri) dan Zona Profan/ Panti Umat (kanan)

Altar berada pada bagian ujung utara dari poros tengah bangunan dan diberi kenaikan level dengan tiga anak tangga yang masing-masing anak tangga lebarnya 80 cm. Hal ini menyebabkan area altar menjadi *point of view* pada interior gereja. Pada dinding bagian belakang area altar terdapat jendela dengan motif dekoratif pada kacanya. Pada area ini juga terdapat beberapa tanda berupa meja altar, salib berbahan kayu, kain putih, lampu berbentuk lilin, lambang Alfa-Omega (A) pada penutup meja altar, serta bunga.



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

Gambar 7. Altar Gereja HKBP Surabaya

**Proses Semiosis pada Altar Gereja HKBP Surabaya**

Mengacu pada teori semiosis Piercian, maka dapat dicari sistem penandaan yang melatari keberadaan area altar pada interior gereja HKBP Surabaya. Elemen-elemen pada area altar yang akan dianalisis adalah: meja altar, salib, kain putih, lampu lilin, dan lambang Alfa-Omega (A).



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

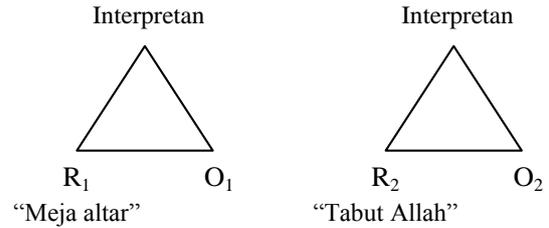
**Gambar 8. Elemen-elemen pada Altar sebagai Sebuah Sistem Penandaan**

**A. Proses Semiosis pada Meja Altar**

Pada meja altar terdapat penandaan-penandaan berupa ikon dan indeks dengan analisis proses semiosisnya sebagai berikut:

**1. Proses semiosis pertama pada “Meja Altar”**

Bangsa Israel dalam teologi Kekristenan Perjanjian Lama, keluar dari tanah perbudakan Mesir dipimpin oleh Nabi Musa. Selama perjalanan menuju ke Tanah Perjanjian yaitu Tanah Kanaan, Allah memberikan kepada bangsa itu “Sepuluh Perintah” yang dituliskan pada dua batu “loh” untuk menjadi aturan yang menertibkan bangsa itu. Batu-batu loh ini disimpan dalam sebuah kotak berongga yang disebut Tabut Allah. Tabut ini disakralkan karena merupakan representasi kehadiran Allah yang mengadakan perjanjian dengan bangsa itu. Berdasarkan hal diatas, maka dapat digambarkan skema proses semiosisnya pada gambar 9.



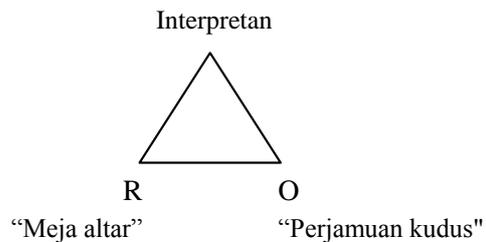
Sumber: dokumentasi penulis, 2010

**Gambar 9. Skema Proses Semiosis “Meja Altar” yang Pertama**

“Meja Altar” sebagai R<sub>1</sub> berelasi dengan objeknya (O<sub>1</sub>) yang memiliki sifat spasial sebuah kotak berongga. Sedangkan “Tabut Allah” sebagai R<sub>2</sub> berelasi dengan objeknya (O<sub>2</sub>) yang memiliki sifat spasial sebuah kotak berongga untuk tempat menyimpan dua batu loh yang berisi “Sepuluh Perintah Allah”. Kemiripan pada O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> dalam sifatnya sebagai kotak berongga menyebabkan relasi yang terjadi adalah relasi ikon yang topologis/diagramatik/metaforis.

**2. Proses semiosis kedua pada “Meja Altar”**

Penggambaran sebuah tempat untuk meletakkan korban persembahan yang disebut meja kurban atau mezbah persembahan, dengan kurbannya adalah ternak seperti domba terdapat dalam teologi kekristenan Perjanjian Lama. Dalam teologi kekristenan Perjanjian Baru juga terdapat penggambaran sebuah meja yang digunakan untuk perjamuan dan menunjuk pada kejadian “Perjamuan Terakhir” (*The Last Supper*) antara Yesus Kristus dengan murid-murid-Nya. Perjamuan ini disebut Perjamuan Kudus yang merupakan peringatan akan dilaksanakannya pengorbanan “Anak Domba Allah” yaitu Yesus Kristus yang akan disalibkan sebagai “kurban persembahan yang hidup”. Perjamuan ini diisi dengan prosesi meminum anggur (lambang darah Kristus) dan memakan roti tidak beragi (lambang tubuh Kristus) sebagai peringatan akan pengorbanan-Nya menebus dosa manusia. Berdasarkan hal diatas, maka dapat digambarkan skema proses semiosisnya pada gambar 10.



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

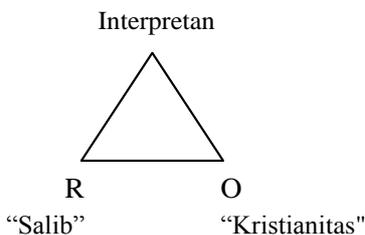
**Gambar 10. Skema Proses Semiosis “Meja Altar” yang Kedua**

Meja altar pada skema diatas menjadi ada karena digunakan untuk meletakkan roti dan anggur untuk prosesi perjamuan kudus. Maka relasi yang terjadi antara “meja altar” dengan objeknya yaitu perjamuan kudus adalah relasi yang didasarkan eksistensial yaitu relasi indeks.

B. Proses Semiosis pada Salib

Pada meja altar terdapat penandaan-penandaan berupa ikon dan indeks dengan analisis proses semiosisnya sebagai berikut:

1. Proses semiosis pertama pada “Salib”

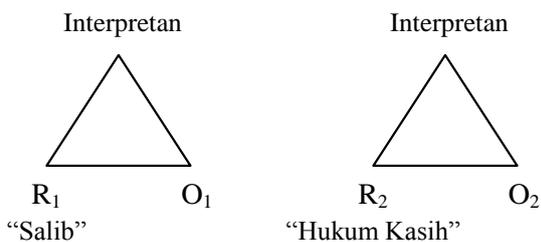


Sumber: dokumentasi penulis, 2010

Gambar 11. Skema Proses Semiosis “Salib” yang Pertama

Pengorbanan Yesus Kristus menebus dosa manusia dalam teologi kekristenan Perjanjian Baru, diakhiri dengan proses penyaliban-Nya pada kayu salib di bukit Golgota. Peristiwa penyaliban ini bagi umat Kristiani merupakan kemenangan manusia atas dosa yang membelenggunya. Secara konvensi “salib” memiliki relasi simbolik dengan Kristianitas.

2. Proses semiosis kedua pada “Salib”



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

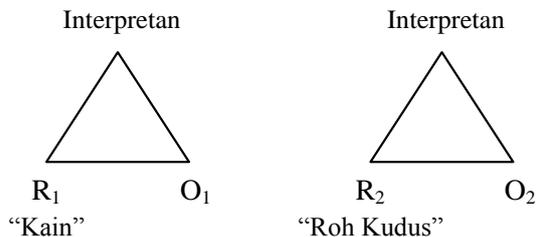
Gambar 12. Skema Proses Semiosis “Salib” yang Kedua

Pada skema proses semiosis “Sali” yang kedua dalam gambar 12, dijelaskan bahwa “Salib” sebagai R<sub>1</sub> berelasi dengan objeknya (O<sub>1</sub>) yang memiliki sifat spasial dua batang yang disusun bersilangan tegak lurus. Satu batang disusun dengan orientasi vertikal dan yang satu disusun dengan orientasi horisontal. “Hukum Kasih” sebagai R<sub>2</sub> yang berelasi dengan objeknya (O<sub>2</sub>)

memiliki sifat seperti terdapat dalam injil Matius 22:37 yang berbunyi “Kasihilah Tuhan, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu, dan dengan segenap akal budimu”. Bila direlasikan dengan “Salib” maka ayat ini merujuk pada bagian batang yang vertikal. Dalam injil Matius 22:39 disebutkan “Kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri”. Bila direlasikan dengan “Salib” maka ayat ini merujuk pada bagian batang yang horisontal. Jadi, dapat disimpulkan batang salib yang vertikal melambangkan orientasi manusia untuk mengasihi Allahnya, sedangkan batang yang horisontal melambangkan orientasi manusia untuk mengasihi sesamanya. Kemiripan yang terjadi pada O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> dalam sifatnya sebagai sesuatu yang memiliki orientasi vertikal dan horisontal menyebabkan relasi yang terjadi dalam proses semiosis ini adalah relasi ikon yang metaforis dan diagramatik.

C. Proses Semiosis pada Kain

Pada kain terdapat penandaan-penandaan berupa ikon dan simbol dengan analisis proses semiosisnya sebagai berikut:



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

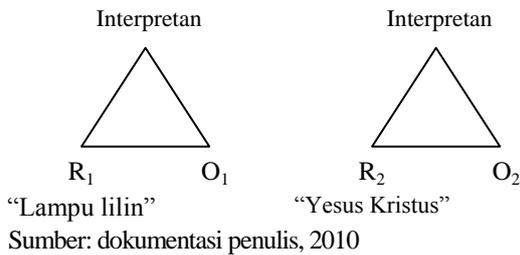
Gambar 13. Skema Proses Semiosis “Kain”

1. Proses semiosis pertama pada “Kain”  
“Kain” yang terurai dari atas ke bawah sebagai R<sub>1</sub> berelasi dengan objeknya (O<sub>1</sub>) yang memiliki sifat seperti sesuatu yang turun dari atas. Sedangkan “Roh Kudus” sebagai R<sub>2</sub> berelasi dengan objeknya (O<sub>2</sub>) yang memiliki sifat sebagai representasi Allah dari surga (di atas) yang turun ke bumi (di bawah). Jadi, kemiripan yang terjadi pada O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> dalam sifatnya sebagai sesuatu yang turun dari atas menyebabkan relasi yang terjadi dalam proses semiosis ini adalah relasi ikon yang metaforis.
2. Proses semiosis kedua pada “Kain”  
“Kain” sebagai R<sub>1</sub> yang berelasi dengan objeknya (O<sub>1</sub>) memiliki sifat sebagai sesuatu yang berwarna putih. Sedangkan “Roh Kudus” sebagai R<sub>2</sub> berelasi dengan objeknya (O<sub>2</sub>) memiliki sifat sebagai sesuatu yang kudus dan identik dengan sesuatu yang suci. Suci dan kudus atau belum tercemar oleh sesuatu, secara konvensi dilambang-

kan dengan warna putih. Dalam proses semiosis ini, ada dua relasi yang terjadi yaitu relasi yang pertama adalah relasi simbolik antara sifat kudus dengan warna putih. Relasi kedua adalah relasi yang terjadi antara  $O_1$  dan  $O_2$  karena kemiripan sifat warna putih diantara keduanya yang menyebabkan relasinya adalah ikon metafora.

D. Proses Semiosis pada Lampu Lilin

Pada lampu lilin terdapat penandaan berupa ikon dengan analisis proses semiosisnya dapat dilihat pada gambar 14.

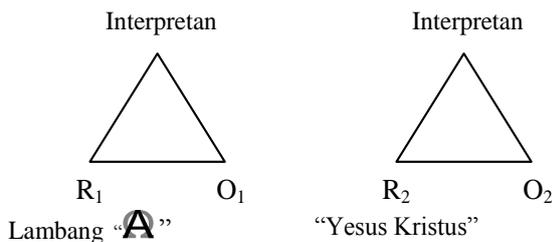


Gambar 14. Skema Proses Semiosis “Lampu Lilin”

“Lampu lilin” sebagai  $R_1$  berelasi dengan objeknya ( $O_1$ ) yang memiliki sifat sebagai sesuatu yang memancarkan terang/ cahaya/ sinar yang berfungsi menerangi sekitarnya. Sedangkan “Yesus Kristus” sebagai  $R_2$  berelasi dengan objeknya ( $O_2$ ) yang memiliki sifat “Terang Dunia” seperti dalam Kitab injil Yohanes 8:12 “*Akulah terang dunia; barangsiapa mengikut Aku, ia tidak akan berjalan dalam kegelapan, melainkan ia akan mempunyai terang hidup*”. Aku pada ayat diatas menunjuk pada pribadi Yesus Kristus. Jadi, relasi yang terjadi antara  $O_1$  dan  $O_2$  karena karena kemiripan sifatnya sebagai sesuatu yang memancarkan terang, menyebabkan relasi yang terjadi adalah ikon metafora.

E. Proses Semiosis pada Lambang  $\text{\textcircled{A}}$  (Alfa-Omega)

Pada lambang  $\text{\textcircled{A}}$  (Alfa-Omega) terdapat penandaan berupa ikon dengan analisis proses semiosisnya sebagai berikut:



Sumber: dokumentasi penulis, 2010

Gambar 15. Skema Proses Semiosis Lambang “ $\text{\textcircled{A}}$ ”

Lambang “ $\text{\textcircled{A}}$ ” sebagai  $R_1$  berelasi dengan objeknya ( $O_1$ ) yang memiliki sifat sebagai paduan komposisi antara bentuk “A” yang berarti alfa dan bentuk “ $\Omega$ ” yang berarti omega. Alfa dan omega adalah abjad pertama dan terakhir pada alfabet Yunani. Bahasa Yunani adalah salah satu bahasa yang digunakan pada penulisan kitab-kitab pada awalnya yang kemudian dirangkumkan dalam satu kitab yang disebut Alkitab. Sedangkan “Allah” sebagai  $R_2$  berelasi dengan objeknya ( $O_2$ ) yang mempunyai sifat seperti tertulis dalam kitab Wahyu 21:6b “*Aku adalah Alfa dan Omega, Yang Awal dan Yang Akhir*”. Aku dalam ayat tersebut menunjuk pada pribadi Allah sebagai yang pada awalnya menciptakan alam semesta dan yang pada akhirnya akan menentukan segala sesuatunya. Jadi Allah adalah yang memiliki segala kekuasaan mulai dari awal hingga akhir. Relasi yang terjadi antara  $O_1$  dan  $O_2$  karena kemiripan sifat sesuatu yang awal dan yang akhir, menyebabkan relasi yang terjadi dalam proses semiosis ini adalah relasi ikon metafora.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang proses semiosis Piercian yang dilakukan terhadap altar gereja HKBP Surabaya, ditemukan beberapa relasi tanda yaitu:

- Pada meja altar terdapat relasi tanda berupa ikon dan indeks,
- Pada salib terdapat relasi tanda berupa simbol dan ikon,
- Pada kain terdapat relasi tanda berupa ikon dan simbol,
- Pada lampu lilin terdapat relasi tanda berupa ikon; serta
- Pada lambang “ $\text{\textcircled{A}}$ ”(Alfa-Omega) terdapat relasi tanda berupa ikon.

Tanda ikon, indeks dan simbol muncul pada elemen-elemen penyusun altar secara keseluruhan. Tanda ikon muncul paling dominan dibandingkan dengan tanda indeks dan simbol. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen pendukung altar yang terdiri dari meja altar, salib, kain, lampu lilin, dan lambang “ $\text{\textcircled{A}}$ ”(Alfa-Omega) memiliki relasi ikon dengan altar gereja HKBP Surabaya ini. Tanda-tanda itu sendiri menunjuk pada tanda-tanda: “Tabut Allah”, “Perjamuan Kudus”, “Kristianitas”, “Hukum Kasih”, dan Allah Trinitas yaitu “Allah Bapa”, “Allah Anak (Yesus Kristus) dan “Allah Roh Kudus”.

## REFERENSI

- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Peirce, Charles Sanders. 1986. Logic as Semiotic: The Theory of Signs. Dalam Innis, Robert E. (ed.) *Semiotic: an Introductory Reader*. London: Hutchinson.
- Suryanugraha, C. Harimanto. 2006. *Rupa dan Citra: Aneka Simbol dalam Misa*. Bandung: SangKris.
- Tim Penyusun Sejarah HKBP Surabaya. 2002. *Jubileum 75 Tahun HKBP Surabaya*. Surabaya: HKBP Surabaya.
- Windhu, I. Marsana. 1997. *Mengenal 30 Lambang atau Simbol Kristiani*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zoest, Aart van. 1996. Interpretasi dan Semiotika. Dalam Sudjiman, Panuti dan Aart van Zoest (ed.) *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

## GAYA DESAIN PADA INTERIOR RESTORAN DEWA NDARU CULTURE RESTO DI SURABAYA

Anggita Venesia Yuliani<sup>\*</sup>, Laksmi Kusuma Wardani<sup>1</sup>

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

e-mail: kitty\_luph2@yahoo.com, laksmi@peter.petra.ac.id

<sup>\*</sup> Korespondensi penulis

### ABSTRAK

Dewa Ndaru Culture Resto merupakan sebuah restoran yang menghadirkan nuansa perpaduan beberapa gaya desain yang membawa pengunjungnya menikmati keunikan nilai-nilai budaya pada masa silam. Meskipun dalam penerapannya, perpaduan ini diletakkan terpisah, akan tetapi restoran ini tampil dengan memiliki kaitan antara bentuk, bahan dan warna pada interiornya. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perpaduan gaya desain pada interior restoran Dewa Ndaru serta penerapannya, sehingga desainer lebih mengenal tentang gaya desain, khususnya pada interior restoran Dewa Ndaru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis isi yang mengejar data verbal dengan bergantung pada perbandingan sehingga hasilnya merujuk pada sebuah kesimpulan dari rumusan masalah. Dari hasil penelitian, pada interior restoran Dewa Ndaru dapat dijumpai perpaduan gaya desain yang mengambil nilai-nilai budaya pada rumah tradisional Jawa, rumah Cina, bangunan kolonial, dan bangunan restoran modern.

**Kata kunci:** Gaya desain, interior, Dewa Ndaru culture resto

### ABSTRACT

*Dewa Ndaru Culture Resto is a restaurant designed with different interior styles to invite visitors to enjoy the cultural values and nostalgic experience of the past. Although the various styles have been implemented separately in terms of location, the design of the restaurant reflects a connection between the form and colour used in the interior space. The objective of this research is to analyse the combination of styles and how they have been applied in order to gain more knowledge regarding design styles, particularly in this restaurant. It is a qualitative mode of research which will be descriptive in its analysis to obtain verbal data and will depend on comparisons in which the findings would be in the form of a conclusion drawn to answer the summary of issues addressed previously. From the research findings, it has been found that Dewa Ndaru Restaurant has adopted cultural values from Traditional Java, Chinese houses, Colonial buildings and Modern restaurant designs.*

**Keywords:** Design style, interior, Dewa Ndaru culture resto.

### PENDAHULUAN

Bisnis restoran mulai berkembang pesat di Surabaya sehingga banyak menimbulkan persaingan yang sangat ketat. Para pelaku bisnis dituntut untuk dapat memberikan layanan yang terbaik bagi konsumen. Selain dari kualitas dan cita rasa makanan yang disajikan, desain interior ruang makan perlu diperhatikan. Hal ini dilakukan dengan salah satu tujuan menarik minat konsumen yang pertama kali mengunjungi tempat tersebut atau belum mengenal restoran tersebut.

Restoran Dewa Ndaru yang terletak di jalan Mayjen Sungkono 17-19 merupakan salah satu contoh restoran yang menghadirkan nuansa perpaduan beberapa gaya desain di dalam interior restorannya. Restoran ini merupakan restoran kedua milik Tedjo Prasetyo yang dibuka sejak tanggal 27 April 2010. Pemilik yang merupakan keturunan Jawa-Cina

ingin menghadirkan restoran yang dapat membawa pengunjungnya menikmati keunikan peradaban budaya pada masa silam. Hal ini didukung oleh hobi pemilik dalam mengoleksi benda-benda seni (wawancara dengan David, supervisor Dewa Ndaru Culture Resto, 12 Februari 2011).

Dalam terminologi Jawa, kata Dewa Ndaru juga memiliki arti positif. *Ndaru* mengandung arti anugerah, berkah dan kebahagiaan. Orang Tionghoa menyebut Dewa Ndaru dengan nama *Sian-dho* yang diyakini memiliki keistimewaan dan khasiat tertentu dan merupakan tanaman kesayangan raja. Jadi, Dewa Ndaru bukan menunjukkan nama tempat melainkan lebih merujuk pada sebuah filosofi tentang arti kehidupan dan kebahagiaan. Pendirian restoran Dewa Ndaru ini tidak hanya semata-mata oleh karena profit, akan tetapi Dewa Ndaru membawa misi agar bangsa ini lebih bisa menghargai dan cinta akan budayanya.

Restoran ini memadukan beberapa gaya desain dalam satu tatanan interior yang saling berkaitan. Meskipun dalam penerapannya perpaduan gaya desain itu dipisahkan oleh sebuah taman terbuka, akan tetapi restoran ini tampil dengan kesatuan bentuk, bahan dan warna pada setiap elemen interior, elemen pendukung dan juga elemen dekoratifnya sehingga dapat memperlihatkan keunikannya tersendiri. Perpaduan beberapa gaya desain pada interior restoran Dewa Ndaru inilah yang menjadi daya tarik untuk diteliti.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan (1) wawancara semi terstruktur dengan pemilik dan pengelola, (2) observasi lapangan yang disertai dengan dokumentasi foto sehingga data yang diperoleh lebih akurat, dan (3) studi pustaka sebagai acuan analisis. Metode analisis data dilakukan dengan metode deskriptif analisis kritis. Metode deskriptif adalah suatu metode dimana peneliti mendeskripsikan data yang telah diperoleh sehingga hasil analisis merujuk pada simpulan (Endraswara, 2006:74-180). Data deskriptif diperoleh dari pengamatan secara alamiah di lapangan dan hasil refleksi antara peneliti dengan pelaku budaya. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembahasan mengenai orientasi bangunan, bentuk bangunan, *lay out*, organisasi ruang, elemen pembentuk ruang, elemen transisi, perabot, elemen dekoratif, pencahayaan dan penghawaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya berasal dari bahasa latin *stilus* yang artinya peralatan menulis, maka itulah ide tulisan tangan sebagai ekspresi langsung karakter individual. Menurut Meyer Schapiro, gaya disebut bentuk yang konstan, dan terkadang berbagai elemen, kualitas, dan ekspresi konstan, gaya adalah sistem bentuk. Deskripsi gaya tersebut merujuk pada tiga aspek dari gaya, yaitu elemen bentuk, hubungan bentuk, dan kualitas ekspresi (Walker, 2010:170,172). Gaya adalah sebuah klasifikasi atau rencana dari beberapa macam karya seni yang nampaknya tidak berhubungan menjadi kategori yang mudah untuk dipelajari, dibicarakan dan dimengerti (Feldman, 1967:136-137).

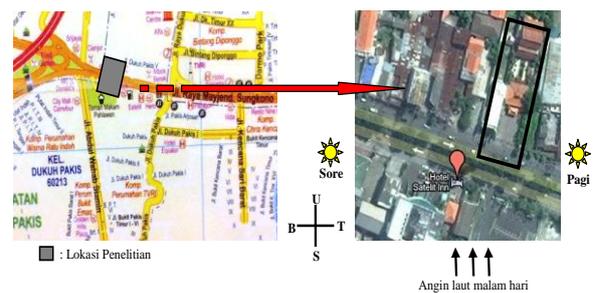
Gaya pada suatu periode dapat dibedakan berdasarkan beberapa kategori, yaitu susunan warna, ornamen atau ragam hias, karakter desain dari elemen-elemen interior (bentuk), pola, tekstur dan

kombinasinya. Warna merupakan unsur desain untuk mengembangkan efek tertentu yang didukung oleh unsur pencahayaan. Bentuk dalam desain interior merupakan gabungan antara struktur dinding, lantai, plafon, dan perabot, sedangkan pola dan tekstur dapat ditemukan dari pemakaian material (Marizar, 1996 : 76-83). Berikut dijelaskan mengenai penerapan gaya desain pada restoran Dewa Ndaru meliputi orientasi bangunan, bentuk bangunan, *lay out*, organisasi ruang, elemen pembentuk ruang, elemen transisi, perabot, dan elemen dekoratif dan sistem pencahayaan dan penghawaan.

## Orientasi Bangunan

Bangunan restoran Dewa Ndaru menghadap ke arah selatan dengan sedikit miring ke arah kiri, dengan tujuan mengikuti tipologi bangunan sekitarnya. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan populasi penduduk yang padat, dekat dengan pusat keramaian, serta akses transportasi yang mudah, sehingga lokasi ini sangat tepat untuk didirikan bangunan komersial seperti restoran.

Bagi masyarakat Jawa, orientasi rumah yang baik menghadap kearah selatan yakni menghadap kearah laut atau kearah angin datang (Ronald, 2005:9). Paham ini diperkuat dengan pemikiran gaya *Empire style*, yakni bangunan merupakan bentuk penyesuaian dengan iklim di Jawa. Arsitektur bangunan dengan arah hadap menghindari barat dan timur bertujuan untuk menghindari paparan sinar matahari secara langsung karena iklim Jawa adalah iklim tropis lembab (Sumalyo, 1993:11).



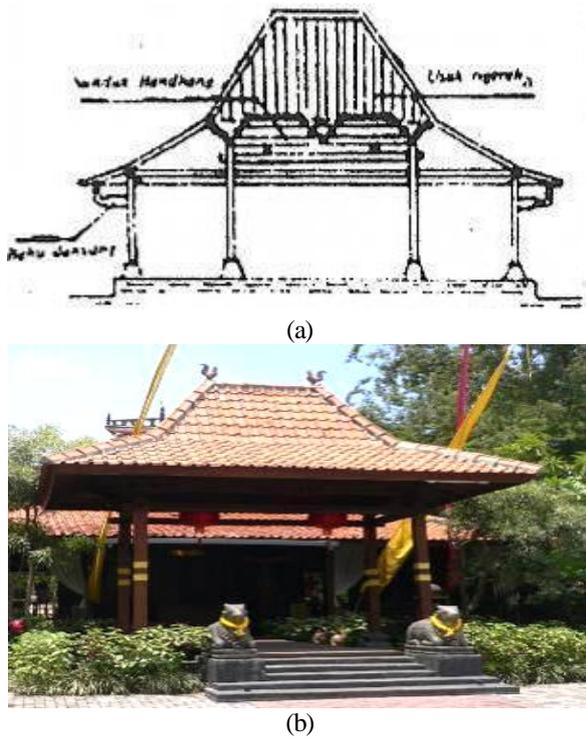
Sumber: <http://maps.google.com>

Gambar 1. Peta Lokasi Restoran

## Bentuk Bangunan

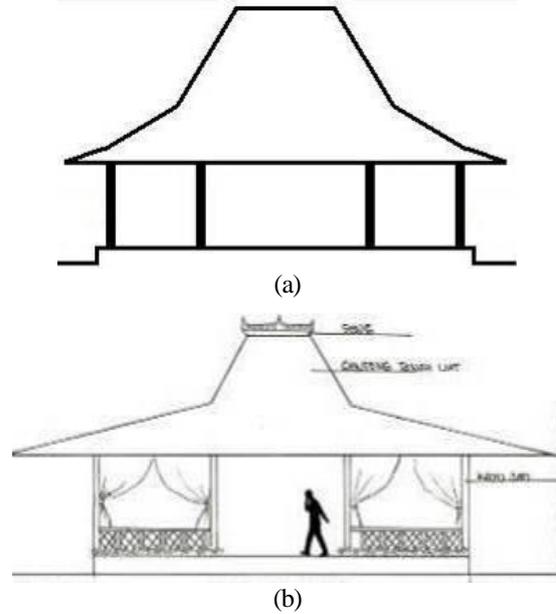
Tampak depan restoran Dewa Ndaru memiliki perbedaan bentuk pada ruang peralihan, ruang makan depan, dan ruang makan belakang. Perbedaan bentuk tersebut menyesuaikan dengan karakteristik yang muncul pada masing-masing ruang. Tampak depan ruang peralihan menunjukkan bentuk simetris yang

mirip dengan rumah tradisional Jawa (Ronald, 2005:56-58), pada bentuk atapnya menunjukkan ciri rumah *joglo* dengan material genteng tanah liat (Utomo, dkk., 2007:98), dan ketinggian atap yang memperhatikan skala tubuh manusia, dengan harapan adanya keserasian antara manusia dengan Tuhan dan sesamanya (Mangunwijaya, 1992:113). Ragam hias *jago* pada bagian bubungan atap memberi harapan agar pemilik dapat dijadikan kebanggaan. Ragam hias ini melambangkan kejantanan dan keberanian, gambaran orang yang menjadi andalan, baik dalam kekuatan fisik maupun kekuatan batin (Dakung, 1982:151-152).



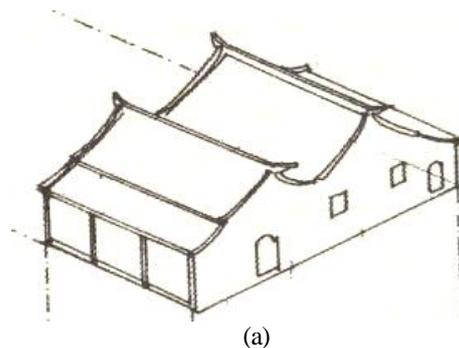
Gambar 2. (a) Tampak Depan Rumah Joglo (Sumber: Utomo dkk, 2007:55), (b)Tampak Depan Ruang Peralihan (Foto: Anggita, 2011)

Bentuk ruang makan depan menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa dan rumah Cina. Pengaruh rumah tradisional Jawa tampak pada bentuk bangunan yang terdiri atas deretan kolom seperti bangunan *pendhopo* dengan tata susun simetris, serta pada bentuk atap yang menjadi ciri rumah joglo (Utomo, dkk., 2007:98). Hiasan yang digunakan di bagian bubungan atap yaitu *makutha*, memberikan makna agar sifat baik pemilik dapat memberkahi pengunjunnya (Dakung, 1982:161), sedangkan pengaruh rumah Cina tampak pada penggunaan *balustrade* atau tepian podium dengan bentuk *diamond panel* yang diambil dari bentuk *honey-comb* Cina (Pratiwo, 2010:215-216).



Gambar 3. (a) *Pendhopo* berbentuk *Joglo Kepuhan Limolasan* (Sumber: Utomo dkk, 2007:55), (b)Tampak Depan Ruang Makan Depan (Gambar: Anggita, 2011).

Bentuk ruang makan belakang menunjukkan karakteristik rumah Cina yang berkembang di Jawa. Pengaruh yang tampak berupa pemakaian dinding bata sebagai penahan pada sisi samping bangunan (Pratiwo, 2010:210), sedangkan di bagian depan terdapat kolom dengan warna coklat yang memberi efek ritme simetris (Liu, 1989:33), selain itu, adanya beranda depan dan belakang yang berfungsi sebagai pelindung dari sinar matahari dengan *balustrade* dengan motif yang sama di ruang makan depan (Pratiwo, 2010:196). Bentuk atap yang besar dan melengkung merupakan bentuk atap khas rumah Cina yang memiliki makna terang, lebih tinggi, dan surga. Pada bagian *nok* atap terdapat ornamen *flora* yaitu bunga peony (Liu, 1989:32) dengan warna hijau yang melambangkan elemen kayu (Lip, 1995:64), dengan latar belakang berwarna putih dan merah yang merupakan warna khas pada bangunan rumah tinggal Cina (Liu, 1989:33), sedangkan di ujung atap terdapat ekor burung walet yang bermakna kemakmuran (Pratiwo, 2010:212).





(b)

**Gambar 4. (a) Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010:195), (b)Tampak Depan Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011)**

Bentuk tampak samping restoran Dewa Ndaru menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa dan rumah Cina yang diterapkan pada pembagian denah, bentuk bangunan, dan tingkat privasinya. Semakin ke belakang, bangunan ini mengindikasikan bangunan yang lebih privat, sehingga dibuat lebih tertutup (*Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007:37,43; Lilananda, 1998:18-19). Ruang makan depan menggunakan bentuk rumah tradisional Jawa, yakni bentuk rumah *pendhopo*, berupa ruangan

dengan deretan kolom, sedangkan ruang makan tengah mendapat pengaruh dari rumah Cina di Jawa, dimana setiap bangunan dipisahkan oleh halaman sehingga penghuni dapat menyatu dengan Tuhannya (Pratiwo, 2010:187-193).

Ruang makan belakang menggunakan bentuk rumah Cina yang telah beradaptasi dengan iklim di Jawa, yakni dengan adanya beranda di bagian depan dan belakang. Pada rumah Cina di Jawa, lapisan atas adalah tempat para dewa, lapisan tengah untuk manusia, dan lapisan bawah untuk ayam sebagai binatang piaraan (Pratiwo, 2010:196, 208).

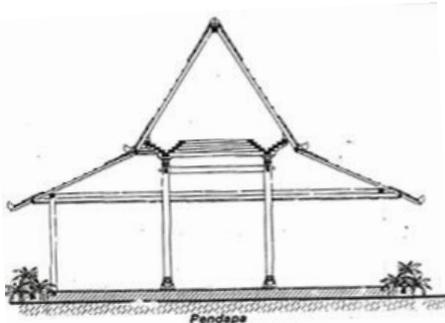
Bentuk tampak belakang restoran Dewa Ndaru yakni ruang makan depan, menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa dengan bentuk *emperan* (Ronald, 2005:xxiii) dengan plafon dari besi dan tanaman merambat yang memberi kesan santai, nyaman, dan dekat dengan alam. Penggunaan material besi bukan salah satu ciri rumah tradisional Jawa, karena material rumah tradisional Jawa pada umumnya menggunakan material kayu. Pemakaian material besi merupakan ciri material modern yang digemari karena kekuatannya. Sebagai pembatas dengan ruang makan depan, terdapat *diamond wood panel* yang menunjukkan ciri-ciri pengaruh rumah Cina (Pratiwo, 2010:196).



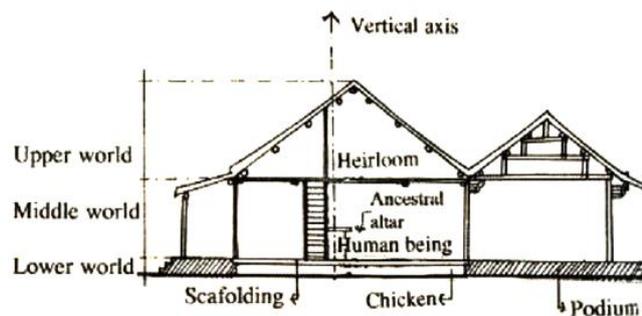
Skala yang digunakan manusiawi karena dalam rumah tradisional Jawa harus ada keserasian antara manusia dengan alam dan Tuhan (Mangunwijaya, 1992: 113)

Skala yang digunakan tinggi dengan mengikuti kemiringan atap yang merupakan penyesuaian dengan iklim Jawa.

(a)

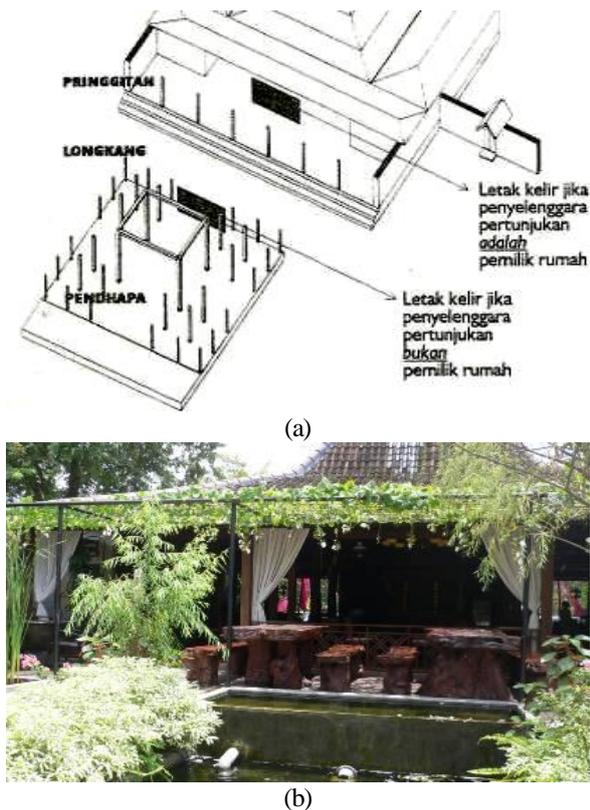


(b)



(c)

**Gambar 5. (a)Tampak Samping Restoran Dewa Ndaru (Gambar: Anggita, 2011), (b) Tampak Samping Pendhopo (Sumber: Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah, 2007:37), (c) Tampak Samping Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010:208)**



Gambar 6. (a) Tata Susun *Emperan* (Sumber: Santosa, 2000:166), (b)Tampak Belakang Restoran Dewa Ndaru (Foto: Anggita, 2011)

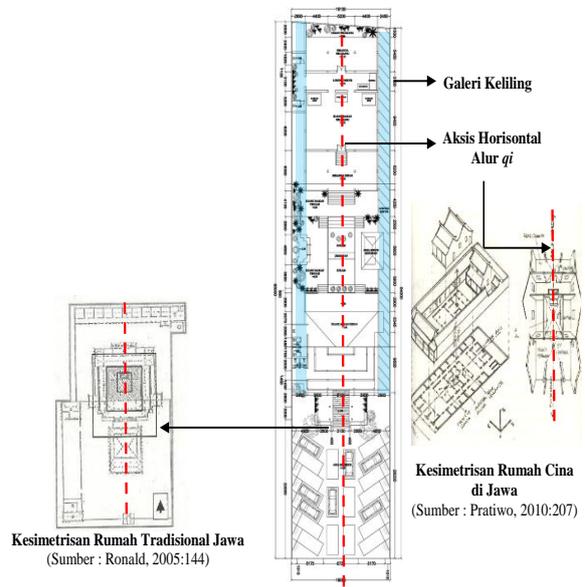
**Layout**

*Layout* restoran Dewa Ndaru berbentuk segi empat memanjang, dengan sisi kanan dan kiri terdapat galeri keliling yang tersusun secara simetris. Bentuk denah simetris merupakan salah satu ciri dari susunan bangunan tradisional Jawa yang terpengaruh gaya *Empire style*. Selain itu, galeri keliling panjang di samping bangunan berguna sebagai tampias hujan dan matahari yang merupakan bentuk adaptasi bangunan kolonial di Jawa (Handinoto, 1996:131-163). Bentuk denah simetris juga merupakan ciri rumah Cina yang menggambarkan keseimbangan. Garis aksis horisontal yang membagi rumah Cina secara simetris merupakan alur *qi* yang datang dari luar membawa keberuntungan (Pratiwo, 2010:206). Selain itu, pada rumah tradisional Jawa yang memperhatikan tata letak simetris menggambarkan kesempurnaan untuk mencapai *sejatining urip* (Ronald, 2005:56-58).

**Organisasi Ruang**

Bentuk organisasi ruang restoran Dewa Ndaru membentuk pola linear. Organisasi ruang dengan bentuk linear menciptakan pola jalan lurus yang

menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang (Aryanto, 2008:29). Bentuk organisasi tersebut juga terdapat pada rumah Cina di Jawa, yakni garis aksis linear yang membagi rumah secara simetris (Pratiwo, 2010:206-207).



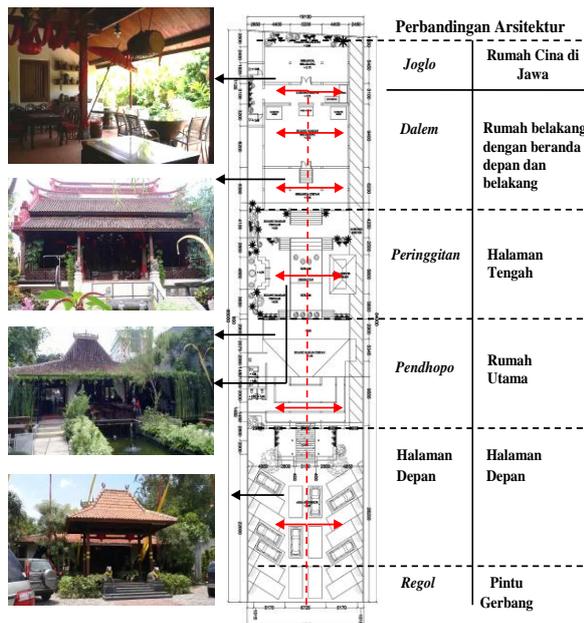
Gambar 7. Denah Restoran Dewa Ndaru (Gambar: Anggita, 2011)

Sifat ruang pada interiornya dibagi dalam dua *zoning*, yaitu area publik dan privat. Area publik dalam restoran ini, meliputi ruang makan, wastafel, dan toilet, sedangkan area privatnya adalah area dapur yang berada di bawah ruang makan belakang dan lorong servis. Pembagian areanya sendiri membentuk sirkulasi linier bercabang, sehingga ketika pengunjung memasuki restoran ini, pengunjung diberi kesempatan untuk memilih arah. Keuntungan sirkulasi ini adalah sirkulasi tidak terganggu dan pembagian area sangat jelas (Ching, 1996:188).

Pembagian ruang di restoran Dewa Ndaru terbagi atas lima area, yaitu area parkir, ruang makan depan, ruang makan tengah, ruang makan belakang serta area servis. Dalam penerapannya, pembagian ruang menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa, yakni dengan penggunaan bentuk *pendhopo* pada ruang makan depan dan halaman tengah berfungsi sebagai area makan dengan tambahan kolam kecil sebagai penetralisir unsur jahat, sedangkan ruang belakang menggunakan bentuk rumah Cina.

Susunan ruang pada rumah bentuk *joglo* dibagi menjadi tiga bagian, yaitu ruang pertemuan yang disebut *pendhopo*, ruang tengah yang disebut *peringgitan*, dan ruang belakang disebut *dalem* (Dakung, 1982:55). Pada rumah Cina di Jawa, tapak

rumah terdiri atas pintu gerbang, rumah utama, rumah samping, dan rumah belakang. Di antara bangunan-bangunan terdapat halaman (Pratiwo, 2010:187-193). Pada rumah Cina tradisional, biasanya di dalam taman terdapat sebuah kolam. Taman dan kolam disimbolkan sebagai surga kecil (lengkap dengan unsur air, tanah, api, kayu, besi, dan udara) yang berfungsi untuk menetralsir unsur-unsur buruk dari arah luar. Area ini disebut dengan *courtyard* yang merupakan area sirkulasi dan tempat bersatunya manusia dengan alam (Liu, 1989:28-29).



**Gambar 8.** Organisasi Ruang Restoran Dewa Ndaru dengan sirkulasi linier bercabang (Gambar dan Foto: Anggita, 2011).

### Elemen Pembentuk Ruang

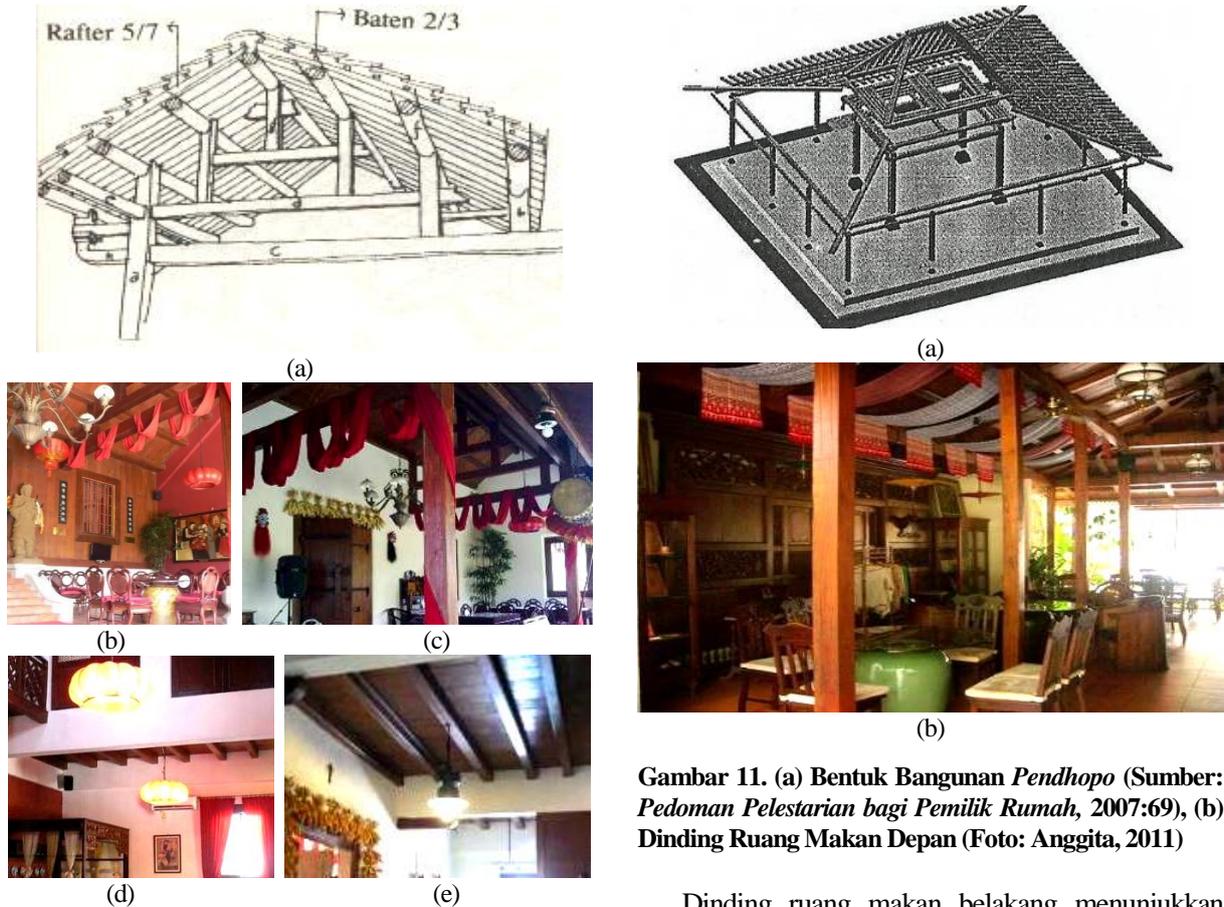
Plafon ruang peralihan dan ruang makan depan menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa yang tampak pada bentuk plafon berupa plafon *brunjung*, dengan di dalamnya terdiri atas *uleng*, *dada paesi*, dan *tumpang sari* (Dakung, 1982:112; *Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007:62). *Ulung* merupakan susunan balok dengan bentuk piramida yang semakin kecil di bagian atasnya dan diberi dengan hiasan *patran*, *tlacapan*, *wajikan*, *saton*, *praba*, *nanasan*, anyaman dan *lung-lungan*, sedangkan *tumpang sari* merupakan susunan balok semakin ke atas semakin lebar berbentuk piramida terbalik sebagai penyangga atap, pada bagian ini terdapat hiasan *patran*, *tlacapan*, *lung-lungan*, *banyu tetes* dan *saton*. Semua penggambaran ornamen tersebut mem-

berikan makna ketentraman, kecerahan, kesempurnaan serta mengurangi kesan tinggi di dalam ruang, dan berfungsi memberi kesan megah karena fungsi ruang sebagai ruang penerimaan (Dakung, 1982:125-182). Di ruang makan depan, pada bagian *sunduk panyelak* ditambahkan kain panjang warna kain hijau dan putih sebagai elemen dekorasi, sedangkan di bagian samping terdapat susunan kain batik yang dipasang simetris sebagai elemen estetika.



**Gambar 9.** (a) Susunan Atap *Brunjung* (Sumber: *Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007:71), (b) Plafon Ruang Peralihan, (c) Plafon Ruang Makan Depan (Foto: Anggita, 2011)

Plafon ruang makan belakang menunjukkan karakteristik rumah Cina yang menyesuaikan dengan iklim tropis di Jawa, dengan plafon dibuat skala yang lebih tinggi, serta pengulangan bentuk geometris (balok kayu jati yang disusun sejajar) pada interiornya (Harwood, 2002:24). Terdapat struktur kuda-kuda atap pada beranda yang merupakan ciri khas rumah Cina dengan pola segitiga (Pratiwo, 2010:211) dan elemen dekorasi berupa kain berwarna merah yang bermakna kebahagiaan. Di bagian bawah genting terdapat susunan papan kayu sebagai penutup plafon yang ditopang oleh balok gording. Selain itu, terdapat *tritisan* atap yang rendah memberi kesan hangat bagi pengunjung dan menghindari panas dan hujan.

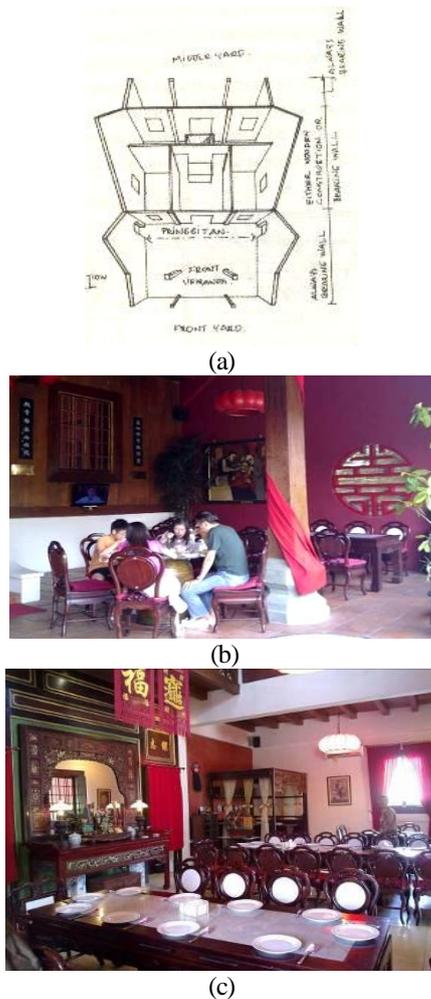


**Gambar 10.** (a) Struktur Kuda-kuda Atap Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010:210), (b) Plafon Beranda Depan, (c) Detail Plafon Beranda Belakang, (d) Plafon Interior Ruang Makan Belakang, (e) Detail Plafon Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011)

Dinding ruang makan depan menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa dan rumah Cina. Dinding tidak diapresiasi secara fisik dalam rumah tradisional Jawa karena harus adanya persenyawaan yang tuntas antara arsitektur, alam, manusia, dan Tuhannya (Budiharjo, 1997:42). Akan tetapi, untuk membatasi dengan area servis terdapat dinding bata *finishing* cat putih yang diberi hiasan berupa *gebyok* kayu jati dengan beragam ornamen *lung-lungan*, *kepetan*, anyaman, dan juga ornamen hewan Cina, yaitu rusa yang dibentuk dalam rupa relief memberikan makna ketentraman, kehidupan yang layak, dan melambangkan panjang umur dan kesuksesan dalam karir (Utomo, dkk., 2007:160; Dakung, 1982:125-182).

**Gambar 11.** (a) Bentuk Bangunan *Pendhopo* (Sumber: *Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007:69), (b) Dinding Ruang Makan Depan (Foto: Anggita, 2011)

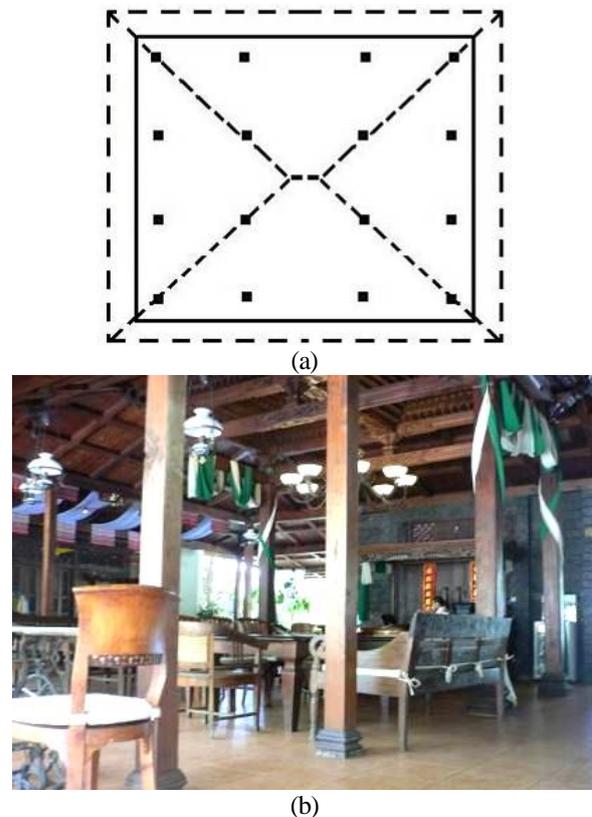
Dinding ruang makan belakang menunjukkan karakteristik rumah Cina yang beradaptasi dengan iklim Jawa, mengalami transformasi dengan bentuk rumah tradisional Jawa, dan bangunan kolonial. Pengaruh rumah Cina tampak pada dinding penahan di bagian samping beranda depan yang menggunakan struktur bata dengan warna merah, dan dinding papan kayu yang disusun secara vertikal yang merupakan material pada rumah Cina di Jawa (Pratiwo, 2010:199,214). Pada interiornya, dominan menggunakan warna putih dengan material batu bata pada dindingnya serta memiliki dinding tebal yang merupakan ciri bangunan *Empire style* (Handinoto, 1996:131), sedangkan di belakang meja altar menggunakan panel kayu dengan ornamen tulisan Cina berwarna emas yang merupakan ciri pintu tradisional rumah Cina (Pratiwo, 2010:198). Selain itu, terdapat *gebyok* Jawa pada bagian depan panel tersebut dengan material kayu dan ukiran ornamen hewan cina berwarna emas yang dipadu dengan cermin sebagai pemantul *sha* (roh jahat) (Utomo, dkk., 2007:160; Pratiwo, 2010:198).



Gambar 12. (a) Susunan Ruang pada Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010:199), (b) Dinding Beranda Depan Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011), (c) Dinding Interior Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011)

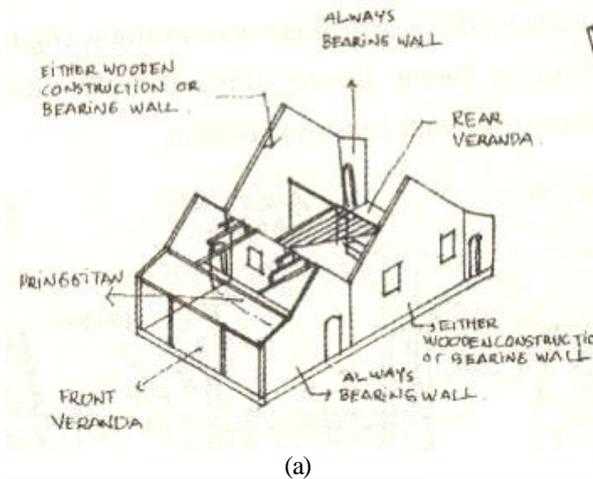
Kolom ruang peralihan dan ruang makan depan menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa. Ruang peralihan menggunakan bentuk kolom *saka guru* yang terdiri atas empat kolom dengan material kayu jati, merupakan material yang digemari oleh masyarakat Jawa karena kekuatannya terutama terhadap rayap, serta warnanya yang indah dengan diberi elemen estetis berupa kain berwarna kuning. *Umpak* yang berbentuk *padma* merupakan bentuk khas *umpak* Jawa karena *padma* dilambangkan sebagai *singgasana* Buddha dengan material batu alam (Dakung, 1982:87,98,100), sedangkan di ruang makan depan menggunakan bentuk penyusunan kolom pada rumah *joglo kepuhan limolasan* dengan jumlah kolom 16 buah, yang terdiri atas 4 kolom

utama yang disebut *saka guru* dan 12 buah disebut *saka emper*, dengan *umpak* kayu jati sehingga terlihat senada dengan kolomnya (Utomo, 2007:55).



Gambar 13. (a) Susunan Kolom pada *Joglo Kepuhan Limolasan* (Sumber: Sunamri, 2007:55), (b) Susunan Kolom Ruang Makan Depan (Foto: Anggita, 2011)

Kolom ruang makan belakang menunjukkan karakteristik rumah Cina di Jawa dan juga yang mengalami transformasi pada abad ke-20. Karakteristik ini tampak pada bentuk kolom kayu jati di bagian beranda yang diletakkan simetris dengan dimensi yang besar di bagian tengah sebagai penyangga atap dengan *umpak* batu alam. Selain itu, terdapat juga elemen dekorasi berupa kain berwarna merah yang menggambarkan kebahagiaan. Penggunaan batu alam berwarna abu-abu muda sebagai dasar kolom bertujuan melindungi kayu dari kelembaban dan kehancuran serta mendistribusikan beban dari atap yang dibawa oleh kolom ke tanah (Liu, 1989:33). Bentuk dasar kolom tersebut menggunakan bentuk heksagonal yang merupakan transformasi dari bentuk *honey-comb* di Cina (Khol, 1984:23). Sebagai penyangga *tritisan* terdapat kolom dengan dimensi yang lebih kecil di bagian depan.



(a)



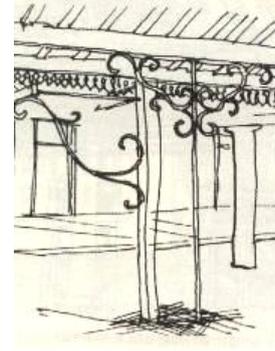
(b)



(c)

**Gambar 14. (a) Bentuk Beranda Depan Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010:199), (b) Susunan Kolom Ruang Makan Belakang, (c) Detail Umpak Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011).**

Di beranda belakang terdapat bentuk kolom lain yaitu berupa kolom berdiameter kecil dengan bentuk *umpak* lingkaran yang menggunakan material besi *finishing* cat merah sebagai penyangga *tritisan* pendek yang merupakan pengaruh dari arsitektur kolonial pada rumah Cina di Jawa abad ke-20 (Pratiwo, 2010 : 224).



(a)



(b)

**Gambar 15. (a) Kolom Besi pada Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010 : 224), (b) Susunan Kolom Beranda Belakang pada Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011)**

Lantai di restoran Dewa Ndaru menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa, rumah Cina, serta bangunan kolonial dengan adanya modifikasi dari material-material modern. Lantai ruang makan depan dan ruang peralihan menggunakan material keramik terakota berbentuk bujur sangkar yang merupakan salah satu material modern dengan warna yang menyerupai warna tanah liat sebagai peralihan dari lantai tanah pada rumah tradisional Jawa dan Cina (Dakung, 1982 : 100; Akmal, 2007 : 30), serta adanya kenaikan lantai. Terdapat pula lantai parket pada *emperan*, yang umum digunakan di rumah Cina. Kayu merupakan material yang digemari di Cina dan memberi kesan alami (Liu, 1989:33; Akmal, 2007 : 36).

Lantai ruang makan tengah menunjukkan karakteristik bangunan modern yang tampak pada materialnya berupa material beton berwarna abu-abu muda. Material beton digunakan karena memiliki daya tahan yang cukup kuat, sangat fleksibel dan harganya terjangkau. Selain itu, terdapat pula material parket di tengah kolam yang mendukung kesan natural (Akmal, 2007 : 36). Pemakaian beton dan parket pada ruang makan tengah memberi kesan damai, dan sejuk.

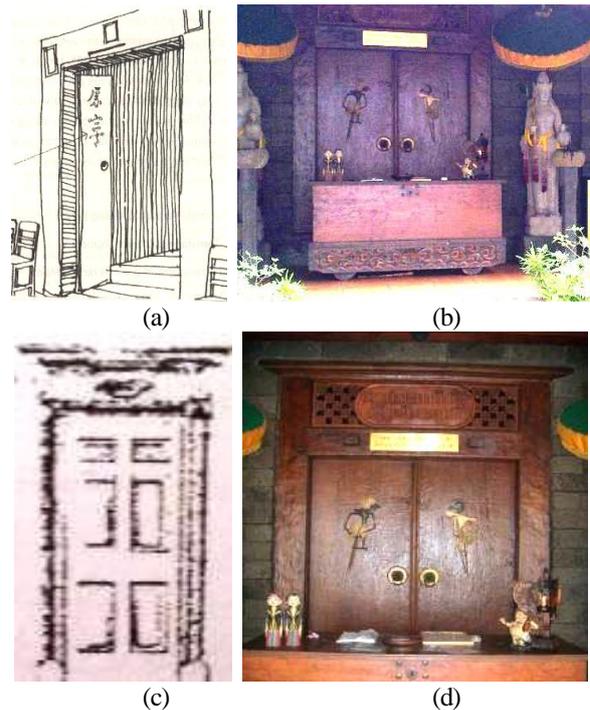
Ruang makan belakang, di bagian beranda depan dan belakang, menggunakan keramik terakota yang merupakan material peralihan dari material tanah pada rumah Cina (Pratiwo, 2010 : 215-216; Liu, 1989 : 33). Interior ruang makan belakang menggunakan lantai marmer krem yang memberikan kesan mewah dan merupakan jenis lantai yang sering digunakan pada bangunan istana di Cina dan juga pada bangunan *Empire style* (Liu, 1989:33; Handinoto, 1996:131-163).



**Gambar 18.** (a) Lantai Rumah Tradisional Jawa (Sumber: Cahyono, 1998: 35), (b) Lantai Beranda Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011), (c) Lantai Interior Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011)

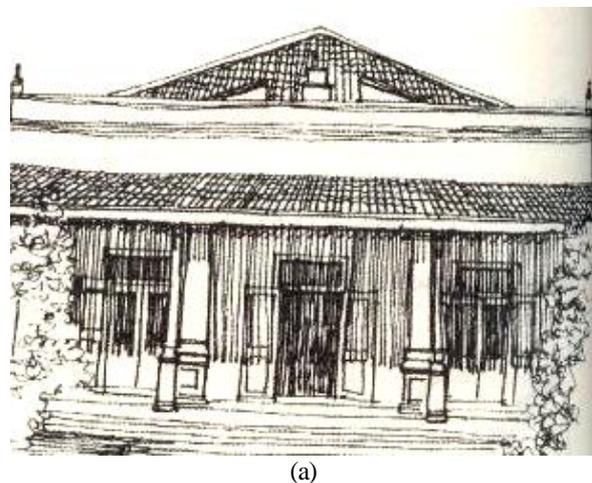
### Elemen Transisi

Pintu di ruang makan depan menunjukkan karakteristik rumah Cina, rumah tradisional Jawa, dan bangunan *Empire style* dengan bentuk pintu persegi panjang tinggi berupa kayu jati solid utuh dengan kusen yang besar (Harwood, 2002 : 22-24; Pratiwo, 2010 : 214). Selain itu, di bagian atas pintu ini terdapat *tebeng* dengan ornamen *wajikan* serta bentuk pinggiran kusen atas yang merupakan ciri pintu bangunan *Empire style* berbentuk piramida terbalik (*Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007 : 56; Dakung, 1982 : 130-132). Terdapat pula hiasan wayang di bagian depan pintu, yang menggambarkan Rama dan Sinta.



**Gambar 19.** (a) Bentuk Pintu Rumah Cina (Sumber: Pratiwo, 2010: 215), (b) Bentuk Pintu pada Ruang Makan Depan (Foto: Anggita, 2011), (c) Pintu *Empire style* (Sumber: Calloway, 1991:210), (d) Detail Pintu Ruang Makan Depan (Foto: Anggita, 2011)

Pintu di ruang makan belakang menunjukkan karakteristik rumah Cina dan bangunan *Empire style*, yang tampak pada pintu tinggi berupa panel persegi panjang, dengan kusen yang tebal berbahan kayu jati solid, dan hiasan tulisan Cina yang bermakna kebahagiaan dan panjang umur dengan warna emas yang memberi arti kejayaan (Harwood, 2002:22-4; Pratiwo, 2010:214). Pintu ini diletakkan simetris di tengah dengan diapit oleh jendela besar, sehingga terlihat seimbang dan menunjukkan ciri pintu pada bangunan *Empire style* (Handinoto, 1996 : 131).



(a)



(b)

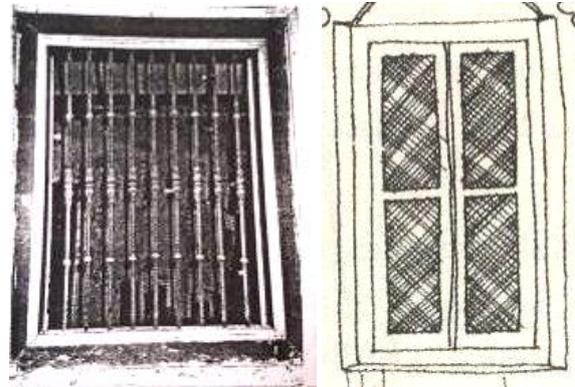
**Gambar 20. (a) Tampak Depan Rumah Cina di Jawa (Sumber: Pratiwo, 2010:224), (b) Tata Letak Pintu pada Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011).**

Bentuk jendela pada restoran Dewa Ndaru menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa, bangunan *Empire style*, rumah Cina pada abad ke-20, dan bangunan restoran modern. Pengaruh ini tampak pada penggunaan bentuk jendela bujur sangkar besar serta kusen yang lebar dengan material kayu jati padadaun dan kusen jendela yang dipadu dengan kaca transparan (*Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007 : 56; Harwood, 2002 : 22-4; Pratiwo, 2010 : 230). Jendela ini diletakkan berimbang di bagian depan dan mengapit pintu pada ruang makan belakang. Pada bagian dalamnya terdapat teralis besi berwarna merah sebagai pertimbangan akan keamanan serta juga terdapat tirai panjang berwarna merah yang membawa makna kebahagiaan (*Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007 : 56). Tirai pada jendela di samping kanan dan kiri berfungsi mengurangi intensitas sinar cahaya matahari. Sedangkan ventilasi di atas pintu ruang makan belakang menunjukkan karakteristik rumah tradisional Jawa dengan bentuk ventilasi berupa *tebeng* dengan material dan warna yang sama dengan dinding (*Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007 : 56). Sedangkan pola yang diambil menunjukkan karakteristik rumah Cina, yaitu ornamen peony yang memberi makna kejayaan dan kehormatan (Too, 1994 : 158).

### Perabot

Meja di restoran Dewa Ndaru menunjukkan karakteristik perabot Jawa dan perabot Cina. Perabot Jawa yang diambil merupakan perpaduan antara perabot Jawa dengan perabot Eropa yang berkembang pada abad ke-19 yang diberi nama *bataavian style* (Moss 2007:50-53), selain itu tampak pula perabot primitif yang menunjukkan perabot awal

masyarakat Jawa karena keterbatasan teknologi pada masa itu (Carpenter, 2009:29-34). Perabot Jawa ini tampak pada meja ruang makan depan dan tengah dengan dominan material kayu.



(a)

(b)



(c)

**Gambar 21. (a) Bentuk Jendela Rumah Tradisional Jawa (Sumber: *Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah*, 2007:59), (b) Bentuk Transformasi Jendela Rumah Cina di Jawa abad ke-20 (Sumber: Pratiwo, 2010:188), (c) Jendela pada Interior Ruang Makan Belakang (Foto: Anggita, 2011)**

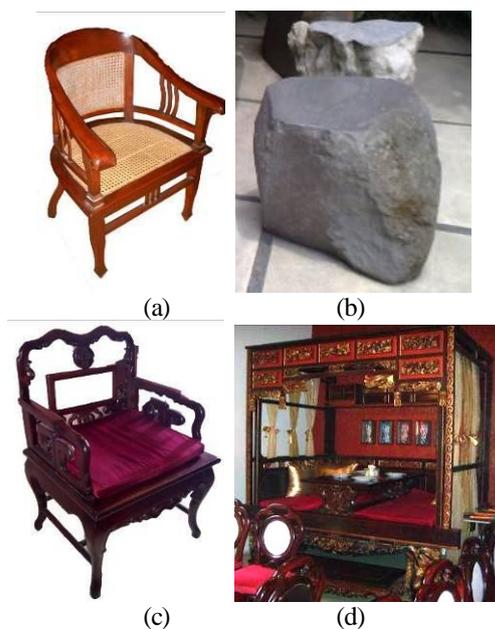
Meja di ruang makan belakang, lebih didominasi oleh meja dengan karakteristik perabot Cina dari dinasti *Ming* yang berkembang pada abad 17-19 dengan pengaruh Inggris pada bentuk dan materialnya. Pengaruh ini tampak pada penggunaan material kayu teak yang merupakan kayu yang populer di Inggris, *table top* berupa marmer krem pada sebagian meja, serta bentuk kaki yang melengkung (Handler, 2003 : 17-31; Ho Wing, 2003 : 113-119).

Bentuk kursi di restoran Dewa Ndaru menunjukkan karakteristik perabot Jawa, perabot Cina pada abad 17-20, dan perabot kolonial pada abad 17-18 (gaya Eropa). Kursi ruang makan depan menunjukkan perabot Jawa yang terpengaruh oleh gaya Eropa yang berkembang pada abad 17-18 dengan tambahan berupa elemen dekorasi lokal seperti ornamen *flora* dan relung (Moss, 2007:50-53). Adapun ruang makan tengah digunakan bentuk kursi primitif Jawa dan Cina

dari material kayu dan batu yang menggambarkan kehidupan masyarakat zaman dulu (Carpenter, 2009:29-34). Di ruang makan belakang, bentuk kursi menunjukkan karakteristik perabot Cina yang terpengaruh oleh gaya Eropa abad 18 dengan bentuk kaki yang melengkung dan ramping, dudukan berupa spons, dan *mother-pearl* pada sandaran punggung, serta *finishing* yang memberikan tampilan *glossy* dan berwarna merah (Ho Wing, 2003 : 48-52, 55, 96-101, 113-9).



**Gambar 22.** (a) Salah Satu Bentuk Meja pada Ruang Makan Depan, (b) Meja Ruang Makan Tengah, (c) Meja Makan pada Ruang Makan Belakang (Foto : Anggita, 2011)



**Gambar 23.** (a) Salah Satu Bentuk Kursi pada Ruang Makan Depan, (b) Kursi Makan Ruang Makan Tengah, (c) Kursi-kursi Makan Ruang Makan Belakang, (d) Ranjang *Banji* (Foto : Anggita, 2011).

Lemari di restoran Dewa Ndaru menunjukkan karakteristik perabot Jawa dan perabot Cina yang mendapat pengaruh gaya Inggris. Material yang digunakan adalah kayu teak, merbau dan jati sebagai jenis kayu yang sangat berkembang di Jawa. Bentuk lemari di ruang makan depan menunjukkan ciri-ciri perabot Jawa yang tercampur dengan gaya Inggris yang disederhanakan dengan sentuhan modern bahan kaca (Ho Wing, 2003:153). Sedangkan di ruang makan belakang, bentuk lemari menggunakan lemari Cina model abad 19, yang merupakan perpaduan antara lemari dinasti *Ming* dengan gaya Inggris. Pada beberapa lemari terdapat material tambahan seperti marmer, dan bentuk kaki *trumpet* (Ho Wing, 2003:102-107,119,124-129).

### Elemen Dekoratif

Elemen dekorasi di ruang makan depan dan tengah menunjukkan karakteristik elemen dekorasi Cina dan Jawa, berupa patung nandini, ikan mas, lonceng, dewi Sri, dewi Saraswati, dewa-dewi Cina di atas kolam ikan mas, yaitu Lan Cai He, Lu Dong Bin, dan He Xian Gu, serta patung Ciok Say. Di ruang makan belakang, elemen dekorasinya menunjukkan karakteristik dekorasi Cina dan kolonial, berupa pot teratai, patung jenderal Qin dan Yuchi, patung leluhur, gendrang, dan tempat buku menu yang memberi makna menolak hal yang jahat, kemurnian, panjang umur dan membawa keberuntungan di dalam restoran tersebut.

### Sistem Pencahayaan dan Penghawaan

Restoran Dewa Ndaru menggunakan dua macam sistem pencahayaan dan penghawaan, yaitu alami dan buatan. Pencahayaan alami melalui sinar matahari yang masuk dari jendela maupun karena pengaruh bentuk ruang yang terbuka seperti pada ruang makan depan. Pencahayaan buatan yakni menggunakan lampu bentuk kandelar di ruang makan depan dan lampion di ruang makan belakang, dengan intensitas warna *warm white* yang meningkatkan nuansa etnik dan hangat dalam ruang.

Penghawaan yang digunakan di restoran ini yakni penghawaan alami yang didapat dari bentuk ruang tanpa dinding di ruang makan depan, serta melalui jendela di ruang makan belakang. Selain itu, terdapat pula tambahan penghawaan buatan dengan mengandalkan kipas angin gantung di ruang makan depan dan AC *Split* pada interior ruang makan belakang.

### SIMPULAN

Gaya desain yang mempengaruhi interior restoran Dewa Ndaru adalah rumah tradisional Jawa,

rumah Cina (baik rumah tradisional maupun yang telah berkembang di Jawa), bangunan *Empire style*, dan bangunan restoran modern. Karakteristik dari rumah tradisional Jawa lebih dominan, sebagai akibat dari adaptasi gaya desain lainnya dengan iklim di Jawa, sedangkan karakteristik rumah Cina merupakan unsur sub-dominan, dan bangunan kolonial serta bangunan restoran modern sebagai unsur penunjang. Pengaruh gaya desain tersebut terlihat pada bentuk, bahan, dan warna yang ada pada organisasi ruang, bentuk bangunan, elemen interior, elemen transisi, perabot, dan elemen dekoratif.

Pada rumah tradisional Jawa, rumah Cina, dan bangunan kolonial memiliki prinsip ruang yang sama, yaitu susunan bentuk simetris, sehingga prinsip ini tidak hanya muncul pada organisasi ruang, akan tetapi juga bentuk serta penataan elemen interior, elemen dekoratif, serta elemen transisinya. Selain itu, pada rumah tradisional Jawa dan rumah Cina, umumnya menggunakan material yang sama, yaitu kayu dan batu alam. Di restoran ini banyak menggunakan material kayu jati dan batu alam, seperti batu candi dan batu paras dari Yogyakarta, yang dipadu dengan material bangunan kolonial seperti bata plester dan material modern, seperti kaca dan besi. Sedangkan untuk perabotnya, dominan menggunakan material kayu, marmer dan dudukan berupa spons, yang menyesuaikan dengan fungsi perabot. Penggunaan warna menunjukkan perpaduan warna-warna pada rumah tradisional Jawa, rumah Cina, dan bangunan kolonial, yaitu coklat, merah, kuning emas, putih, dan hijau. Secara keseluruhan penerapan warna tersebut, memberikan tampilan yang menarik, etnik dan sesuai dengan karakteristik restoran yang mengangkat konsep makanan Cina-peranakan. Dengan demikian, pemilihan gaya desain pada interior restoran Dewa Ndaru ini menunjukkan keserasian antara rumah tradisional Jawa, rumah Cina, bangunan kolonial, dan bangunan restoran modern, sehingga menghasilkan restoran yang unik dengan mengangkat dan melestarikan nilai-nilai budaya masa silam.

## REFERENSI

- Akmal, Imelda. 2008. *Rumah Ide "Lantai"*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Aryanto, Yunus. 2008. *Membangun Dapur Apik & Nyaman*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Budiharjo, Eko. 1997. "Esensi Arsitektur Tradisional Jawa." *Arsitek dan Arsitektur Indonesia Menyongsong Masa Depan*. Editor Eko Budiharjo. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cahyono, Gunawan (ed.). 1998. *Indonesia Heritage: Arsitektur*, seri 6. Jakarta: Buku Antar Bangsa untuk Grolier International, Inc.
- Carpenter, Bruce W. 2009. *Javanese Furniture: Antique Furniture & Folk Art*. Singapore: Editions Didier Millet.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga.
- Dakung, Sugiyarto. 1982. *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Sleman: Pustaka Widyatama.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Handler, Sarah. 2003. *Ming Furniture*. Toronto: Ten Speed Press.
- Handinoto. 1996. *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya 1870-1940*. Yogyakarta: ANDI.
- Harwood, B., May, B., & Sherman, C. 2002. *Architecture & Interior Design Through the 18<sup>th</sup> Century: An Integrated History*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Ho, Wing Meng. 2003. *Straits Chinese Furniture*. Singapore: Times Books Int.
- Khol, David G. 1984. *Chinese Architecture in the Straits Settlements and Western Malaya: Temples, Kongsis and Houses*. Kuala Lumpur: Heineman Asia.
- Lilananda, Rudy P. 1998. *Inventarisasi Karya Arsitektur Cina di Kawasan Pecinan Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Lip, Evelyn. 1995. *The Design & Feng Shui of Logos, Trademarks & Signboards*. Singapore: Prentice Hall.
- Liu, Laurence, G. 1989. *Chinese Architecture*. London: Academy Edition.
- Mangunwijaya, 1992. *Wastu Citra*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Marizar, Eddy Supriyatna. 1996. *Upaya Membangun Citra Arsitektur, Interior, dan Seni Rupa Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Moss, Peter. 2007. *Asian Furniture: A Directory and Sourcebook*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Pedoman Pelestarian bagi Pemilik Rumah: Kawasan Pusaka Kotagede, Yogyakarta, Indonesia*. Jakarta: Unesco. 2007.
- Pratiwo. 2010. *Arsitektur Tradisional Tionghoa dan Perkembangan Kota*. Yogyakarta: Ombak.
- Ronald, Arya. 2005. *Nilai-nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santosa, Revianto Budi. 2000. *Omah: Membaca Makna Rumah Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

Sumalyo, Yulianto. 1993. *Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.

Too, Lillian. 1994. *Feng Shui*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Utomo, Tri Prasetyo, Sunarmi, dan Guntur. 2007. *Arsitektur & Interior Nusantara. Serial Jawa*. Surakarta: ISI Surakarta.

Walker, John A. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Trans. Laily Rahmawati. Yogyakarta: Jalsutra.

## KAJIAN ASPEK INTERIOR RUANG BELAJAR DAN BERMAIN PADA TAMAN KANAK-KANAK DI SURAKARTA

**Natasha Prasetya**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236  
e-mail: ribsychacha@yahoo.com

### ABSTRAK

Salah satu cara meningkatkan mutu sumber daya manusia yaitu dengan peningkatan di bidang pendidikan. Taman Kanak-Kanak adalah pendidikan formal prasekolah yang dapat membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta sebagai modal ketika manusia menjadi dewasa. Aktivitas beserta fasilitasnya tersebut tertampung dalam sebuah wadah interior kelas. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah aspek interior pada Taman Kanak-Kanak di Surakarta sudah sesuai dan dapat menunjang tujuan pembelajarannya. Penelitian ini mengambil sampel Taman Kanak-Kanak negeri dan swasta terbesar di Surakarta, yaitu TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarsari dan TK Kristen Kalam Kudus Surakarta. Hasil penelitian menyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak di Surakarta telah menerapkan tujuan pembelajaran berdasarkan pedoman Departemen Pendidikan Nasional dan kurikulum tambahan yayasannya ke dalam aspek interior ruang belajar dan bermainnya.

**Kata kunci:** Interior, ruang belajar, ruang bermain, Taman Kanak-Kanak

### ABSTRACT

*One of the methods to increase the quality of human resources is to improve education. As a formal pre-school education center, a kindergarden can contribute in building a strong foundation in a child's development in terms of character, behaviour, knowledge, skill and creativity. Accomodating the activities and designing the facilities in the learning spaces are thus important factors to consider. The objective of this research is thus to investigate whether the interior design of the kindergardens in Surakarta have been designed to accommodate the learning activities effectively. TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarsari and TK Kristen Kalam Kudus Surakarta have been chosen as case studies as they are the largest public and private schools respectively. The research findings conveyed that the preschools in Surakarta have considered the learning aims adopted from the Department of National Education along with additional curriculums adapted by the schools' foundations when designing the interior of the learning and playing spaces.*

**Keywords:** Interior, learning space, playing spaces, kindergarden.

### PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, diperlukan suatu adaptasi kreatif untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dan menghadapi problema yang semakin kompleks (Sari, 2005: 80). Banyak perkembangan sistem pembelajaran yang ditawarkan sekolah Taman Kanak-Kanak baik yang berstatus negeri maupun swasta, sehingga munculah bermacam-macam Taman Kanak-Kanak dengan kurikulum Depdiknas dan tambahan dari masing-masing yayasan, dengan tujuan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi.

Pada profil Taman Kanak-kanak di Indonesia (Depdikbud RI, 1992) disebutkan bahwa setiap anak didik Taman Kanak-Kanak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri dengan ditunjang berbagai fasilitas, sarana dan prasarana yang tidak hanya tersedia secara lengkap tetapi juga harus dapat

berfungsi dengan maksimal. Aktivitas beserta fasilitasnya tersebut tertampung dalam sebuah wadah interior kelas. Dimensi elemen interior dan perabot yang sesuai untuk anak, bentuk, dan warna yang aman dan komunikatif, pencahayaan dan penghawaan ruang yang tepat, serta sirkulasi yang nyaman akan membuat anak merasa nyaman sehingga mereka lebih termotivasi dalam belajar di kelas dan membuat anak menjadi tidak bosan dan malas. Hal ini dapat membantu mereka membentuk suatu kebiasaan yang baik dalam pengembangan dasar dan pembentukan karakter, sehingga mereka bisa memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri (Depdikbud RI, 2004). Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak menjadi acuan atau dasar dalam perancangan interior ruang belajar dan bermain Taman Kanak-Kanak. Interior ruang belajar dan bermain diharapkan dapat berperan efektif dalam mewujudkan tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak pada khususnya.

Pada penelitian ini, Taman Kanak-Kanak di Surakarta dipilih sebagai obyek penelitian. Berdasarkan penjelasan dari staff bagian Sub Din TK/SD Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Surakarta, diketahui bahwa pada umumnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sebagian dari Taman Kanak-Kanak (TK) di kota Surakarta masih kurang maksimal. Meskipun demikian, kota Surakarta juga memiliki beberapa TK terbesar yang unggul. TK tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap sesuai standar yang dijelaskan dalam buku "Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-kanak" (Depdikbud RI, 1992). TK negeri dan TK swasta terbesar diambil sebagai sampel dalam penelitian ini. Menurut data dari Dikpora Kota Surakarta pada tahun 2009, kedua Taman Kanak-Kanak tersebut adalah TK Negeri Pembina di Kecamatan Banjarsari Surakarta dan TK Kristen Kalam Kudus Surakarta. Ruang belajar dan bermain dipilih sebagai obyek penelitian karena anak berada paling lama di dalamnya.

Kajian diarahkan dan dititikberatkan pada relasi atau hubungan antara tujuan pembelajaran Taman Kanak-Kanak, baik dari Depdiknas maupun kurikulum tambahan dari yayasan dengan aspek interior ruang belajar dan bermain, khususnya meliputi elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon), elemen estetis ruang, penggunaan perabot anak dan tata letaknya, pencahayaan dan penghawaan, serta sirkulasi dan pengaruhnya terhadap kenyamanan anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan pencarian atas sesuatu secara sistematis dengan penekanan bahwa pencarian ini dilakukan terhadap masalah-masalah yang dapat dipecahkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian (Nazir, 2005: 55). Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah apa adanya, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif (Saebani, 2008: 122).

### Metode Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Taman Kanak-Kanak yang ada di Surakarta, yaitu sebanyak 526 buah. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu memilih-

an sekelompok subjek yang didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Saebani, 2008: 179). Dalam penelitian ini, yang menjadi batasan pengambilan sampelnya adalah TK negeri dan swasta yang memiliki jumlah siswa terbanyak dan luas bangunannya terbesar di Surakarta. Teknik ini dipilih dengan pertimbangan kajian aspek interior ruang belajar dan bermain pada TK di Surakarta dapat terwakili oleh TK negeri dan swasta terbesar di Surakarta, yaitu TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarsari dan TK Kristen Kalam Kudus Surakarta.

### Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

Pengumpulan data dipandu dengan fakta di lapangan (Saebani, 2008: 123). Tehnik pengumpulan data triangulasi bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Saebani, 2008: 189). Data atau informasi diperoleh melalui wawancara, baik wawancara terbuka dan kuesioner, observasi, serta melalui studi kepustakaan. Data-data faktual yang diperoleh dari pengamatan survei didokumentasikan disertai dengan pencatatan data ukuran-ukuran yang ada di lapangan. Studi kepustakaan diperoleh melalui buku-buku panduan pendidikan milik pemerintah serta buku literatur yang lain yang berkaitan.

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, lalu dikembangkan menjadi hipotesis, jika ternyata hipotesis diterima, maka dapat berkembang menjadi teori (Saebani, 2008: 200). Data yang ada di lapangan dianalisis berdasar literatur yang berkaitan. Hasil perbandingan tersebut selanjutnya disusun dan disimpulkan.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk memaparkan kondisi aspek –aspek interior ruang belajar dan bermain di TK Negeri Pembina Surakarta dan TK Kristen Kalam Kudus Surakarta yang kemudian digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian antara teori dengan penerapan aspek-aspek interior tersebut.

## KAJIAN TEORITIS

### Kajian tentang Anak

Lima tahun pertama kehidupan anak merupakan saat yang paling menentukan kualitas perkembangan anak (Astrini, 2005: 1). Perkembangan anak memerlukan suatu rangsangan. Walaupun sebagian besar perkembangan itu akan terjadi karena kematangan

dan pengalaman-pengalaman dari lingkungan, masih banyak yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan seoptimal mungkin. Ini dapat dilakukan dengan merangsang perkembangan yang secara langsung mendorong individu untuk mempergunakan kemampuan yang terdapat dalam proses perkembangannya (Hurlock, 1980: 8). Pada masa ini anak masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual atau apa yang mereka lihat (Sari, 2005: 89). Perkembangan anak meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Afektif berkaitan dengan perasaan atau emosi. Sedangkan psikomotorik merupakan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental (Astrini, 2005: 1-2).

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Pada usia tersebut anak mulai beraktivitas sendiri, mencari cara untuk melakukan sesuatu dan berusaha mengetahui tujuan dari aktivitas yang dilakukannya. Kreativitas anak perlu diberi rangsang oleh lingkungan untuk berkembang (Sari, 2005: 80).

### **Pendidikan Prasekolah**

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Bentuk satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-kanak, Kelompok Bermain, Penitipan Anak, dan bentuk lain yang ditetapkan oleh Menteri (PP 27/1990).

### **Taman Kanak-Kanak**

Sistem belajar modern lebih berpusat pada anak dan menggunakan metode bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Sesuai dengan lampiran Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0125/U/1994 Bab IV tentang pelaksanaan pendidikan, yaitu bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik karena mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir.

Pengertian Taman Kanak-Kanak menurut Depdikbud adalah suatu lembaga pendidikan formal yang pertama setelah pendidikan keluarga, dan merupakan jembatan antara keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar (SD) beserta lingkungannya. Berdasarkan keputusan Mendikbud RI No. 0486/u/1992 bab 1 pasal 2 dinyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak adalah wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai sifat alami anak. Fungsi Taman Kanak-Kanak adalah memberikan pelayanan pendidikan untuk anak usia 3-5 tahun antara lain memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya (Depdikbud RI, 2004).

Taman Kanak-Kanak adalah jenjang pendidikan prasekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar pendidikan paling awal bagi anak usia 3-5 tahun dengan lama pendidikan antara 1-2 tahun. Sebutan taman secara harafiah pada Taman Kanak-Kanak adalah arti tempat yang nyaman untuk bermain, dalam pengertian perilaku guru, penataan sarana dan prasarana dan program kegiatan belajar harus menciptakan suasana yang nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Depdikbud RI, 1992).

Metode belajar-mengajar yang digunakan pada Taman Kanak-Kanak adalah dengan bercerita, bercakap-cakap, karya wisata, bermain dan bereksperimen. Jadi tujuan Taman Kanak-Kanak secara umum adalah memberikan pelayanan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun. Tujuan secara khusus antara lain (Depdikbud RI, 2004):

- a. Menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas.
- b. Menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan bagi anak agar mampu mengungkapkan pendapat, pikiran dan tindakannya namun tetap dalam batas wajar (rasa apresiatif).
- c. Menciptakan lingkungan belajar yang aman.
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terjadinya proses sosialisasi.
- e. Menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan pikiran yang imajinatif bagi anak.

### **Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain TK**

Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar. Bagaimana seorang anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap, dan gelap. Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan

yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual (Sari, 2005: 89).

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 45 ayat 1, menjelaskan bahwa sarana dan prasarana pendidikan yang ada di TK harus memenuhi kebutuhan anak didik akan pertumbuhan dan perkembangan fisik yang optimal, dapat merangsang kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan perkembangan psikologis atau jiwa mereka.

### Elemen Pembentuk Ruang Ruang Belajar dan Bermain TK

Lantai merupakan area favorit anak untuk bermain, karena adanya kecenderungan anak mengambil mainan yang jatuh ke lantai dan memasukannya kedalam mulut, maka sebaiknya lantai dilapisi alas yang bagus, tidak licin dan berkesan hangat. Lantai untuk ruang kelas sebaiknya kuat, tidak licin, dan pemeliharaannya harus mudah, demikian pula untuk dinding dan plafon. Dalam pemilihan penggunaan cat juga harus diperhatikan. Cat yang baik adalah yang tidak mengandung zat-zat tertentu yang berbahaya bagi kesehatan (De Chiara, 1980: 1128). Plafon pada ruang belajar dan bermain anak ditutamakan dari sisi fungsional, karena aktivitas di dalamnya membutuhkan konsentrasi. Material yang sesuai adalah eternit polos, tripleks dan berbagai jenis *softboard* serta beton ekspos dengan *finishing* sederhana (Suptandar, 1999: 167).

### Elemen Estetis Ruang Belajar dan Bermain TK

Dekorasi kelas bukan hanya tambahan untuk kegiatan belajar mengajar, tetapi sebagai kontribusi untuk kenyamanan dalam sekolah dan memunculkan imajinasi anak-anak (Roth, 1966: 50). Pemasangan hasil karya murid atau foto dari masing-masing anak dapat pula dipasang di tempat yang mudah terlihat dan tertata rapi serta teratur (Olson, 1996: 92).

### Perabot

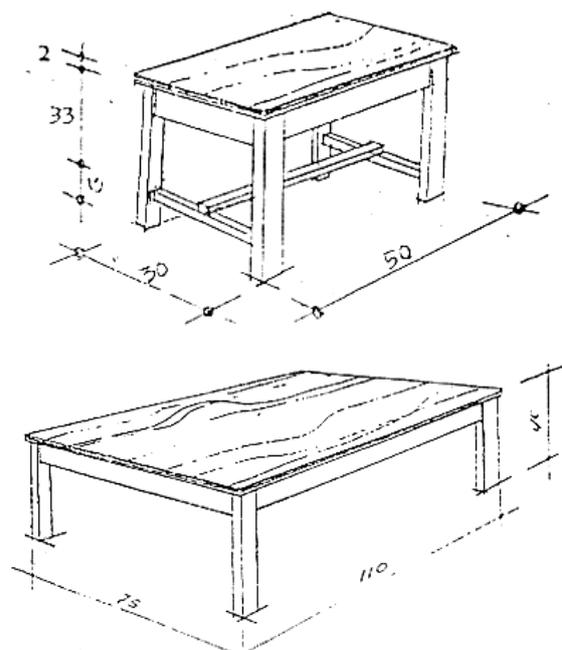
Perabot merupakan kebutuhan penting bagi penyelenggaraan TK. Jenis dan ukuran perabot disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pendidikan dan anak didik TK. Perabot-perabot (meja, kursi, rak untuk alat pendidikan, dan rak simpan untuk barang milik anak didik) tersebut hendaknya dicat dengan warna muda yang menarik atau dengan pelitur biasa.

Adapun ukuran-ukuran perabot yang direkomendasikan (Astrini, 2005: 4, 9-10) yaitu:

1. Meja anak berukuran  $p = 120$  cm,  $l = 75$  cm, dan  $t = 47-50$  cm.
2. Kursi anak berukuran  $p = 32-35$  cm,  $l = 27-30$  cm, dan  $t = 30$  cm.
3. Rak untuk alat pendidikan berukuran  $p = 150$  cm,  $l = 40$  cm, dan  $t = 65$  cm.
4. Rak simpan barang milik anak didik (loker) merupakan rak besar yang berkotak-kotak. Adapun ukuran tiap-tiap kotak tersebut, yaitu  $p = 30$  cm,  $l = 30$  cm,  $d = 35$  cm, dan  $t = \pm 100$  cm (tiga tingkat).
5. Ketinggian meja/rak untuk kegiatan yang dilakukan sambil berdiri adalah sekitar 60 cm.
6. Tinggi jangkauan anak terhadap perabot rata-rata 121 cm, maksimal 133 cm.

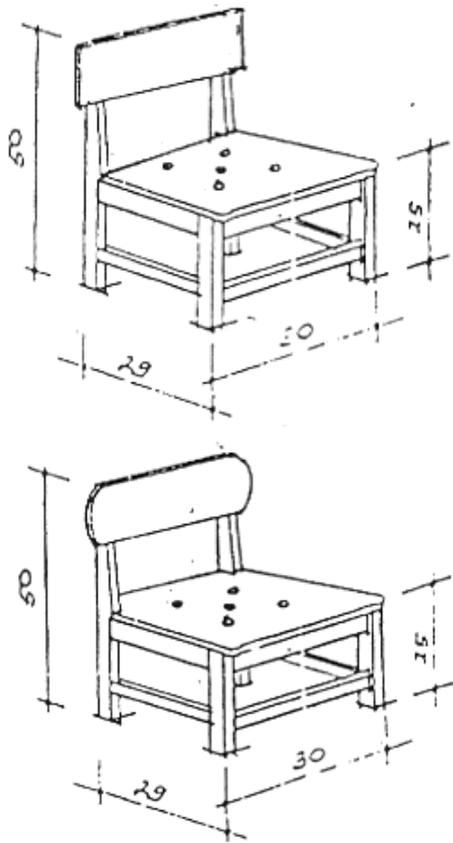
Ukuran perabot yang salah akan menimbulkan ketidaknyamanan. Selain itu, sebaiknya perabot yang akan dipakai menggunakan material yang aman dan tidak mempunyai bentuk ujung yang runcing dan lancip karena hal ini berbahaya untuk anak-anak. Perabot juga harus memiliki daya tarik, dalam perancangan ini harus mempunyai ciri khas tersendiri bagi anak (Roth, 1966: 50).

Gambar 1 dan 2 menunjukkan ukuran standar meja dan kursi pada Taman Kanak-Kanak menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.



Sumber: Depdikbud RI, 1992: 9

**Gambar 1.** Dimensi meja kelas dan meja makan TK



Sumber: Depdikbud RI,1992: 9

**Gambar 2. Dimensi kursi kelas dan kursi makan TK**

**Warna yang Mendukung Kebutuhan Anak**

Kebutuhan anak usia prasekolah dalam sebuah ruang adalah ruang yang mampu memberikan suasana hangat, nyaman, bebas, rangsang, dan aman, sehingga mereka dapat beraktivitas, berimajinasi dengan bebas, memperoleh motivasi dan inspirasi dalam setiap kegiatannya melalui suasana ruang yang mereka rasakan dan baik untuk perkembangan psikologisnya. Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak dalam sebuah ruang seperti tersebut di atas, agar program kegiatan dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak optimal, lebih dijelaskan dalam Tabel 1.

Warna-warna yang dibutuhkan untuk menunjang perkembangan tersebut di atas adalah warna yang dapat memberikan suasana aman, hangat, nyaman, bebas dan rangsang. Warna-warna pastel dengan intensitas yang berbeda-beda dapat menunjang suasana ruang ruang tersebut di atas. Warna pastel aman dalam arti warna tidak menyilaukan, membuat mata cepat lelah, menyenangkan, tidak menakutkan dalam arti warna dapat memotivasi anak untuk beraktifitas, bergembira dan kreatif (Sari, 2004: 32).

**Tabel 1. Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak dalam ruang**

Kebutuhan Anak dalam Ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa Bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	
Rasa aman	Tidak menakutkan, menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan: - Mata cepat lelah - Sakit kepala - Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa nyaman hangat	Suasana hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah
Rangsang, merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif	Suasana hangat, meriah	- Warna-warna hangat - Komposisi warna kontras - Komposisi warna-warna terang

Sumber: Sari, 2004:32

**Pencahayaan dan Penghawaan**

Pencahayaan dan penghawaan alami menyehatkan dan dapat menghadirkan suasana cerah dan segar yang disukai anak usia prasekolah Apabila cahaya alami tidak memadai, maka perlu ditambahkan dengan pencahayaan dan penghawaan buatan (Roth, 1966: 54). Tabel 2 menunjukkan standar kebutuhan iluminasi berdasar jenis aktivitasnya.

**Tabel 2. Kebutuhan iluminasi**

No.	Kerja Visual	Iluminasi (lux)	Indeks Kesilauan
1.	Penglihatan biasa	100	28
2.	Kerja kasar dengan detail besar	200	25-28
3.	Kerja umum dengan detail wajar	400	25
4.	Kerja yang lumayan keras dengan detail kecil (studio gambar, menjahit)	600	19-22
5.	Kerja keras, lama, detail kecil (perakitan barang halus, menjahit dengan tangan)	900	16-22
6.	Kerja sangat keras, lama, detail sangat kecil (pemotongan batu mulian, tisik halus, mengukur benda-benda sangat kecil)	1.300-2.000	13-16
7.	Kerja luar biasa keras dengan detail sangat kecil (arloji dan pembuatan instrumen)	2.000-3.000	10

Sumber: Satwiko, 2004: 93

Untuk zona nyaman penghawaan dapat dicapai dengan batas  $24^{\circ}\text{C} < T < 26^{\circ}\text{C}$  (Satwiko, 2004 : 9).

### Sirkulasi Ruang

Luas ruangan ideal adalah  $40\text{-}50\text{ m}^2$  dan ruangan kelas diisi oleh 24 orang siswa. Namun, bila tidak memungkinkan dapat juga menggunakan batasan minimum  $0,9\text{ m}^2$  untuk tiap anak (De Chiara, 1980: 1128).

Pengelompokan fungsi ruang/organisasi ruang berkaitan dengan terciptanya sirkulasi. Bentuk organisasi ruang dapat dibedakan, antara lain sebagai berikut (Suptandar, 1999: 112):

- Organisasi ruang terpusat, yaitu sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang di sekitarnya, organisasi ini mengarah ke dalam.
- Organisasi ruang linier, yaitu deretan ruang-ruang, masing-masing berhubungan langsung yang sifatnya memanjang.
- Organisasi ruang radial, yaitu kombinasi dari organisasi terpusat dan linier. Organisasi ini mengarah ke luar.
- Organisasi ruang mengelompok, yaitu merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.
- Organisasi ruang secara grid, terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi), organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarsari Surakarta

TK Negeri Pembina Surakarta berdiri pada tanggal 1 Juli 1984, sesuai dengan SK mendikbud RI No:041/0/1983 tertanggal 7 November 1983, dan diresmikan pada tanggal 10 Februari 1986. TK Negeri Pembina Surakarta didirikan dengan tujuan untuk memperbesar daya tampung anak didik usia TK sesuai dengan kebutuhan masyarakat, juga untuk memberi acuan pada TK-TK swasta di lingkungan sekitar dalam hal tata ruang, pelaksanaan, kurikulum maupun sarana dan prasarana.

TK Negeri Pembina memiliki suatu visi yang mendasari segala pergerakan yang ada pada Taman Kanak-Kanak tersebut, yaitu membentuk manusia berkualitas yang berbudi pekerti luhur. Misi TK Negeri Pembina adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan IQ, EQ, dan SQ, sehat jasmani rohani dan bertakwa kepada Tuhan YME. Strategi

untuk mewujudkan visi dan misinya adalah *manage* secara maksimal semua komponen sekolah dan sumber daya manusia yang ada.



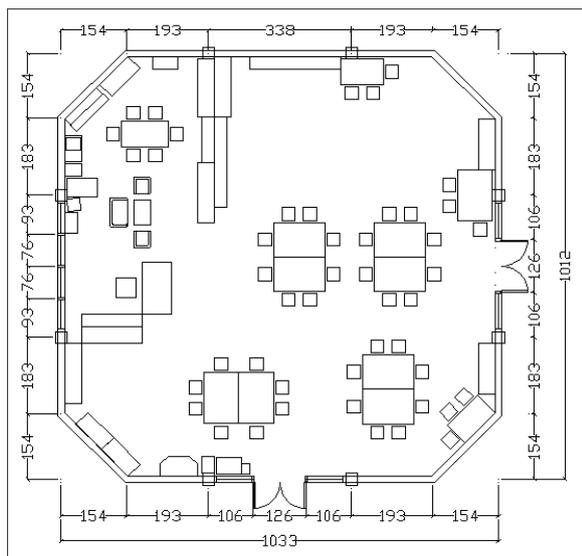
Sumber: dokumentasi penulis, 2009

### Gambar 3. TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarsari Surakarta

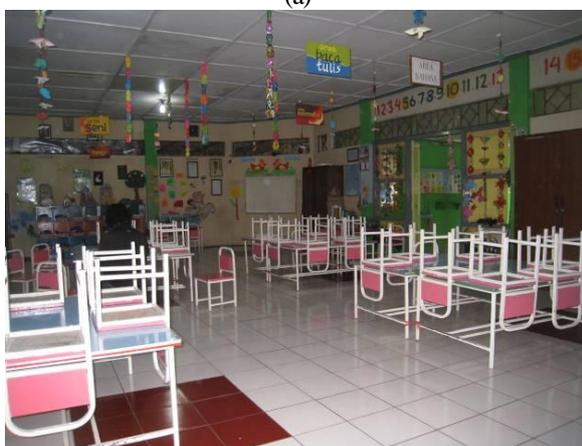
Jumlah anak didik pada tahun ajaran 2008/2009 adalah 200 anak, terbagi dalam 3 kelas kelompok A dan 5 kelas kelompok B. Rata-rata jumlah murid perkelas adalah 25 anak. Masing-masing kelas ditangani oleh seorang guru dan seorang asisten guru dalam kegiatan tertentu atau jika diperlukan. Jam kegiatan anak didik adalah sebagai berikut:

- Kelompok A → Senin – Kamis: 07.30 – 10.30, Jumat – Sabtu: 07.30-10.10
- Kelompok B → Senin – Kamis: 07.00 – 11.00, Jumat – Sabtu: 07.00-10.00

TK Negeri Pembina menggunakan kurikulum TK berbasis kompetensi tahun 2004 dari dinas pendidikan nasional, dengan pelaksanaan berupa area-area dan kelompok di dalam kelas. Kegiatan anak di TK Negeri Pembina Surakarta yang dilakukan di dalam ruang antara lain bermain angka, baca tulis, melukis, bahasa Inggris, makan bersama, agama, dan drama. Sedangkan menari, *drumband*, senam, pemeriksaan kesehatan dilakukan di luar ruangan. Tiap ruang terbagi menjadi 10 area, yaitu area baca tulis, area bahasa, area sains, area balok, area pasir dan air, area musik, area seni, area agama, area matematika, dan area drama. Masing-masing ruang belajar dan bermain memiliki luas ruangan dan sarana prasarana yang relatif sama. Oleh sebab itu pihak sekolah memberi ijin pada ruang belajar dan bermain B1 untuk dijadikan objek penelitian yang mewakili seluruh ruang belajar dan bermain.



(a)



(b)

Sumber: dokumentasi penulis, 2009

**Gambar 4. (a) Layout (b) Perspektif ruang belajar dan bermain pada TK Negeri Pembina Kecamatan Banjarsari Surakarta**

### TK Kristen Kalam Kudus Surakarta

Berdirinya TK dan SD Kristen Kalam Kudus Surakarta erat pertaliannya dengan Gereja Kristen Kalam Kudus Surakarta yang sudah ada jauh sebelumnya. Setelah 16 tahun berdirinya Gereja Kristen Kalam Kudus, tepatnya bulan September 1973 tercetus gagasan untuk memulai usaha pendidikan guna menunjang program pemerintah. Gagasan ini mendapat tanggapan yang positif baik dari masyarakat kristen maupun non kristen di Surakarta. Untuk itu, dibeli sebidang tanah di Jl. Pasar Legi No. 96 (S. Parman No. 40). Dengan perbaikan gedung disana-sini, tahun pelajaran 1974 sekolah ini mulai dibuka dengan 2 (dua) kelas TK dan kelas I, II, III Sekolah Dasar. Tahun 1981 Pengurus Sekolah dapat membeli lagi sebidang tanah di Pasar Legi 98

(S. Parman No. 42) yang diperuntukkan untuk TK. Tahun 1986 gedung SD (S. Parman No. 40) dibangun berlantai III dengan 21 ruang kelas dan aula, diresmikan tanggal 27 Februari 1988. Tahun 1991 gedung TK (S. Parman No. 42) dibangun berlantai III dengan 20 kelas dan aula yang digabung dengan aula SD.



Sumber: dokumentasi penulis, 2009

**Gambar 5. TK Kristen Kalam Kudus Surakarta**

Visi TK Kristen Kalam Kudus adalah terbangunnya manusia utuh yang takut akan Tuhan, mandiri dan berguna bagi dunia (Efesus 2:19-20, 1 Korintus 9:19, Amsal 1:7) dengan motto "Dengan KASIH dan DISIPLIN meningkatkan PRESTASI". Adapun misinya adalah:

- Mengajak peserta didik untuk memiliki hati yang takut akan Tuhan.
- Membimbing peserta didik supaya mengasihi sesama manusia dan menghargai lingkungan alam ciptaan Tuhan.
- Membina peserta didik bertumbuh menjadi manusia yang sehat mental, berbudi pekerti luhur dan bertanggung jawab sesuai nilai kebenaran.
- Memberikan pengetahuan yang berkualitas kepada peserta didik sesuai tuntutan perkembangan jaman.
- Melengkapi peserta didik dengan ketrampilan yang berkualitas sesuai kebutuhan dan potensi untuk mengembangkan dirinya.
- Memberdayakan semua yang berkepentingan (*stakeholder*) untuk menjadi insan pendidikan.

Yayasan Kalam Kudus Indonesia mempunyai kurikulum khusus tambahan berjudul Silver Edition yaitu *i-learning approach*. *I-learning* menggunakan Metode Montessori sebagai dasar utama, lalu dikembangkan dengan metode pembelajaran terbaru. *I-learning* merupakan kurikulum berdasar *integrated learning* (pembelajaran terintegrasi, yang menyatu padukan). Metode yang digunakan adalah:

- a. *Montessori Method* (sebagai dasar)  
Anak sebagai pusat pembelajaran, anak bebas berinteraksi dengan lingkungan yang merupakan area belajar. Dimana ada 8 (delapan) area pembelajaran yakni *life skill development, sensory awareness, language and literacy, mathematics, creative development through arts, environmental, motor skills, character building*.
- b. *Neuro Based Learning*  
Pembelajaran yang mengoptimalkan perkembangan otak anak.
- c. *Multiple Intelligences*  
Mengembangkan kecerdasan linguistik, logis-matematis, visual-spasial, jasmani, musikal, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.
- d. *Integrated Movement*  
*I-learning* mengembangkan kesehatan fisik dan mental anak, otak distimulasi dengan gerakan-gerakan yang terstruktur, dengan *brain gym*.
- e. *Mighty Kids*  
Mengembangkan kreativitas dan pemahaman anak melalui ayat-ayat Alkitab.



(a)



(b)

Sumber: dokumentasi penulis, 2009

**Gambar 6.** (a) Sirkulasi pada *motor skill room* (b) Sirkulasi pada *computer room*

### Aspek Interior pada Ruang Belajar dan Bermain TK di Surakarta

Penerapan elemen pembentuk ruang pada ruang belajar dan bermain TK di Surakarta sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran TK yang pertama dan ketiga, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas dan aman. Hal ini diwujudkan dengan penggunaan material keramik pada lantai, cat yang aman untuk dinding, dan penggunaan warna-warna pastel dan kombinasi warna cerah pada dindingnya. Hasil analisis ini sesuai dengan penilaian responden, dimana 100% responden menilai kondisi lantai ruang pada ruang belajar dan bermain TK di Surakarta cukup baik, 66% responden menilai kondisi dinding ruang pada ruang belajar dan bermain taman kanak-kanak di Surakarta cukup baik, dan 92% responden menilai kondisi plafon ruang pada ruang belajar dan bermain Taman Kanak-Kanak di Surakarta cukup baik.

### Elemen Estetis Ruang TK di Surakarta

Dekorasi kelas bukan hanya tambahan untuk kegiatan belajar mengajar, tetapi sebagai kontribusi untuk kenyamanan dalam sekolah dan memunculkan imajinasi anak-anak (Roth, 1966: 50). Pemasangan hasil karya murid atau foto dari masing-masing anak dapat pula dipasang di tempat yang mudah terlihat dan tertata rapi serta teratur (Olson, 1996: 92). Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada pada sesuatu yang bersifat visual (Sari, 2005: 89).

Elemen estetis yang terdapat pada hampir semua bagian ruang beberapa di antaranya adalah hasil karya siswa, hal ini membuat ruang terlihat penuh dan tidak rapi. Tetapi tidak menjadi masalah, karena anak tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada pada sesuatu yang bersifat visual (Sari, 2005: 89). Hal ini dapat menunjang tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak yang pertama, kedua dan kelima, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas dan rasa apresiatif, serta menumbuhkan pikiran yang imajinatif bagi anak. Elemen yang lain selain berfungsi sebagai dekorasi kelas, juga dapat menambah pengetahuan umum dasar anak. Hasil dari analisis ini sesuai dengan penilaian responden, dimana 66% responden menilai elemen estetis pada ruang belajar dan bermain Taman Kanak-Kanak di Surakarta cukup baik.

## Perabot

Ukuran perabot yang digunakan cukup sesuai dengan ukuran yang dianjurkan, tetapi material dan *finishing* border aluminium pada meja anak kurang sesuai, permukaan aluminium yang lancip berbahaya untuk anak. Beberapa perabot memang tidak digunakan langsung oleh anak, tetapi keberadaan perabot dalam ruang belajar merupakan lingkungan bagi anak, warna almari-almari simpan yang mayoritas berwarna coklat tua memberi kesan gelap dan menakutkan, hal ini kurang sesuai untuk anak. Sedangkan perabot anak yang warna warni (warna kontras maupun pastel) dapat merangsang kreativitas anak, dan berkesan ceria. Kesesuaian ukuran perabot anak membuat anak merasa nyaman dan tidak kelelahan. Secara keseluruhan, penggunaan perabot pada ruang belajar dan bermain Taman Kanak-Kanak di Surakarta sudah cukup sesuai dan dapat menunjang tujuan pembelajaran TK yang pertama dan ketiga, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas dan aman, namun pemilihan warna untuk beberapa perabot kurang sesuai.

Hal ini sesuai dengan penilaian responden, dimana 69% responden menilai penggunaan perabot pada ruang belajar dan bermain Taman Kanak-Kanak di Surakarta cukup baik.

## Pencahayaan dan Penghawaan Ruang

Berdasar data yang diperoleh dari hasil survei yang dilakukan pada pukul 11.00, pencahayaan pada semua area di dalam ruang ini berada di bawah standar kebutuhan pencahayaan untuk ruang belajar yaitu 100 lux. Ruang terlalu gelap untuk aktivitas belajar dan bermain anak. Untuk penghawaan (saat AC menyala), suhu ruangan rata-rata 29 °C, sedangkan standar kenyamanan adalah 24-26 °C. (Satwiko, 2004: 93). Suhu ruang yang terlalu panas kurang nyaman untuk kegiatan anak yang aktif. Hal ini kurang sesuai dengan penilaian responden. Hal ini dimungkinkan karena faktor kebiasaan dari responden itu sendiri, sehingga lama kelamaan dapat beradaptasi dengan keadaan tersebut, namun hal ini tidak dianjurkan.

## Sirkulasi Ruang

Ruang belajar dan bermain pada TK di Surakarta rata-rata digunakan oleh 25 anak dan 1 guru, masing-masing orang memiliki luasan sirkulasi rata-rata 2,7 m<sup>2</sup>, sedangkan sirkulasi minimum adalah 0,9 m<sup>2</sup> (De Chiara, 1980: 1128). Sirkulasi pada ruang ini secara keseluruhan cukup luas, hal ini disesuaikan dengan karakter anak yang aktif.

Organisasi ruang pada ruang ini adalah radial dan mengelompok. Alat-alat peraga dikelompokkan berdasar areanya, masing-masing area terletak saling berdampingan mengelilingi ruangan (di tepi ruang), sedangkan saat digunakan untuk beraktivitas, alat tersebut dibawa ke meja anak yang tertata menjadi 4 (empat) kelompok besar. Hal ini dapat menunjang tujuan pembelajaran TK yang keempat, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terjadinya proses sosialisasi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penilaian responden, dimana 80% responden menilai sirkulasi pada ruang belajar dan bermain TK di Surakarta cukup baik.

## SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dapat diketahui bahwa TK Pembina Surakarta dan TK Kristen Kalam Kudus yang mewakili Taman Kanak-Kanak di Surakarta telah menerapkan tujuan pembelajaran Taman Kanak-Kanak berdasar pedoman Departemen Pendidikan Nasional dan kurikulum tambahan yayasannya ke dalam aspek interior ruang belajar dan bermainnya yaitu dengan mewujudkan ruang belajar dan bermain sebagai wadah melakukan proses belajar mengajar sehingga dihasilkan murid-murid dengan pola pikir yang berkualitas dan mampu berkompetensi. Melalui penerapan dalam aspek elemen pembentuk ruangnya, TK di Surakarta telah menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran TK yang pertama dan ketiga, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas dan aman. Material lantai sebagian besar menggunakan keramik berwarna putih yang mudah dibersihkan dan tidak licin. Pada dinding digunakan cat yang aman bagi kesehatan, warna-warna yang digunakan adalah warna terang yang membuat anak merasa aman dan nyaman, serta kombinasi warna cerah dan warna kontras yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi anak. Karpet secara fleksibel dapat digunakan jika diperlukan. Sedangkan plafon lebih diutamakan pada aspek fungsional, namun tetap menggunakan warna terang pada *finishing*-nya, sehingga tetap mendukung tujuan pembelajaran.

Pada aspek elemen estetis ruang, TK di Surakarta memasang foto Presiden dan Wakil Presiden serta lambang negara RI sekaligus sebagai pengetahuan dasar umum anak. Selibuhnya tujuan pembelajaran yang kedua, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan rasa apresiatif diwujudkan melalui pemasangan hasil karya anak dan foto-foto anak, gambar-gambar yang mendukung tema pembelajaran untuk TK, tata tertib, dan ayat-ayat kitab suci pada dinding dan plafonnya. Melalui aspek

perabot secara keseluruhan, TK di Surakarta mewujudkan tujuan pembelajaran TK yang pertama dan ketiga, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan kreativitas dan aman.

Sebagian besar material perabot menggunakan kayu dan multipleks yang bagian ujungnya dapat ditumpulkan serta besi pipa sebagai rangka kursi dan meja yang kuat menahan beban, sehingga anak tidak jatuh saat duduk dan beraktivitas di atasnya. Warna terang, kombinasi warna kontras dan cerah yang diaplikasikan pada perabot secara keseluruhan dapat menarik perhatian anak, dan dapat membangkitkan kreativitas anak, serta memberi rasa aman bagi anak.

Penataan perabot dalam kelompok dapat mendukung terjadinya proses sosialisasi interpersonal. Berdasarkan penelitian yang didapat, TK di Surakarta belum sepenuhnya memperhatikan aspek pencahayaan dan penghawaan dalam ruang. Kuat pencahayaan dalam sebagian ruang berada di bawah standar yang disarankan dan suhu udara dalam ruang lebih tinggi daripada standar yang disarankan. Untuk itu, standar dapat dipenuhi dengan penambahan titik lampu dan unit AC pada ruangan. Sedangkan dari aspek sirkulasi, TK di Surakarta telah menerapkan sesuai dengan standar minimum yang disarankan, yaitu 0,9 m<sup>2</sup> untuk setiap anak. Secara keseluruhan, sebagian besar aspek interior pada ruang belajar dan bermain pada TK di Surakarta sudah menerapkan tujuan pembelajaran taman kanak-kanak berdasar pedoman Departemen Pendidikan Nasional dan kurikulum tambahan yayasannya. Dengan penerapan tujuan pembelajaran ke dalam aspek interior yang merupakan wadah dari aktivitas Taman Kanak-Kanak, maka anak-anak akan merasa nyaman dan tidak cepat bosan beraktivitas di dalamnya, hal ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Taman Kanak-Kanak dan kurikulum tambahan itu sendiri.

## REFERENSI

- Astrini, Wulan. 2005. *Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Kognitif*. Jurnal Dimensi Interior, 3(1), 1- 14.
- De Chiara, Joseph dan Callender, John. 1980. *Time-Saver Standards For Building Types*. Edisi II. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi V. Trans. Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1992. *Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Profil Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar Model*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Olson, Robert. W. 1996. *Seni Berpikir Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Saebani, Beni Ahmad. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sari, Sriti Mayang. 2004. *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Dimensi Interior 2(1), 22-36.
- Sari, Sriti Mayang. 2005. *Peran Ruang Dalam Menunjang Perkembangan Kreativitas Anak*. Jurnal Dimensi Interior 3(1), 80-94.
- Satwiko, Prasasto. 2004. *Fisika Bangunan 1*. Yogyakarta: Andi.
- Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.
- Roth, Alfred. 1966. *The New Schoolhouse*. New York: Praeger.

## DESAIN PENCAHAYAAN PADA RUANG KELAS SMA NEGRI 9 SURABAYA

Linda Budiman<sup>1</sup>, Hedy C. Indrani<sup>1\*</sup>

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

\*Korespondensi penulis, e-mail: cornelli@petra.ac.id

### ABSTRAK

Ruang kelas berfungsi sebagai tempat proses belajar mengajar. Untuk mendukung fungsinya, ruang kelas harus memiliki kualitas pencahayaan yang optimal sesuai standar pencahayaan agar memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil pengukuran awal intensitas pencahayaan pada ruang kelas di SMA Negeri 9 Surabaya, menunjukkan bahwa beberapa ruang kelas belum memenuhi standar intensitas pencahayaan. Penelitian yang menggunakan program *software* DIALux v.4.9 bertujuan untuk melakukan simulasi optimasi terhadap kelima ruang kelas yang menjadi objek penelitian guna mencapai hasil pencahayaan yang sesuai standar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan jenis lampu sangat berpengaruh pada kondisi cahaya ruang kelas. Perubahan elemen interior, material perabot, dan *finishing* berpengaruh pada penyebaran cahaya dimana penyebaran cahaya tersebut menghasilkan pantulan cahaya yang berhubungan langsung terhadap kenyamanan mata pengguna ruang. Perubahan warna pada elemen interior maupun perabot berpengaruh pada intensitas cahaya yang dihasilkan karena tiap-tiap warna memiliki refleksi cahaya yang berbeda, sekaligus mampu menciptakan suasana dalam ruang.

**Kata kunci:** Desain pencahayaan, ruang kelas, SMA Negeri 9 Surabaya

### ABSTRACT

*A classroom functions as a place for learning and teaching activities. To accommodate these functions, it is important to consider the lighting quality that should meet the standard requirement for the learning activities. Initial measurements of the light intensity of the classrooms in SMA Negeri 9 Surabaya show that some of these classrooms have not met the standard requirement. This research used the Dialux v. 4.8 software to investigate and discover the best lighting quality that should be achieved according to lighting standards. Results show that the type of lamp used influences the lighting conditions of a classroom. Meanwhile different interior elements, furniture materials and finishings also affect the distribution of light which produce different light reflections that influence the comfort level of the users. The use of colour on the interior elements and furnitures also affect the light intensity in which every colour produces different light reflections and interior atmosphere.*

**Keywords:** *Ligting Design, Classroom, SMA Negeri 9 Surabaya.*

### PENDAHULUAN

Sekolah merupakan sarana menuntut ilmu. Kualitas belajar mengajar di dalam ruang kelas dapat ditingkatkan apabila didukung oleh kualitas fasilitas fisik yang memadai. Tata pencahayaan dalam ruang kelas dapat mempengaruhi kenyamanan para siswa yang sedang belajar, disamping juga berpengaruh bagi kelancaran pengajar dalam melakukan proses mengajar untuk para siswanya. Alangkah baiknya apabila sistem pencahayaan pada ruang kelas juga mendapatkan perhatian lebih dari semua pihak yang bersangkutan.

Sekolah SMA Negeri 9 merupakan salah satu dari SMA Komplek (SMA Negeri 1, 2, 5 dan 9) yang terletak di Jalan Wijayakusuma 48 Surabaya menjadi objek yang akan diteliti sistem pencahayaannya. Peneliti sangat tertarik dengan keunikan sekolah SMA Negeri 9 yang tidak dimiliki oleh SMA Kom-

plek lainnya karena sekolah ini memiliki 2 (dua) gaya bangunan yaitu gaya kolonial Belanda dan gaya modern. SMA Negeri 9 adalah sekolah bertaraf internasional dengan kurikulum internasional pula. Selain itu, peneliti telah membaca hasil karya tulis mahasiswa Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya yang menjadikan SMA Negeri 9 sebagai salah satu data tipologi dalam meneliti sistem pencahayaannya. Hasil surveinya menunjukkan bahwa sistem pencahayaan ruang kelas SMA Negeri 9 tidak sesuai standar (Esa Dora, 2010). Dengan demikian, penelitian ini penting sekali dilakukan untuk mencari solusi yang optimal bagi sistem pencahayaannya.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan 2 (dua) metode yang berbeda. Tahap pertama adalah metode pengamatan

(observasi) dan pengukuran di lapangan. Menurut Nazir (2005), observasi sebagai metode ilmiah diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena yang diselidiki di lapangan. Hasil yang diperoleh berupa dimensi, perspektif ruang, dan besaran luminasi yang diukur secara manual menggunakan Lightmeter LX-103. Pengukuran dilakukan dengan mengambil titik pedoman sebesar 1,0 x 1,0 m<sup>2</sup> pada seluruh area ruang, setinggi bidang kerja yaitu 0,75 m dari atas permukaan lantai.

Tahap kedua adalah metode eksperimental menggunakan program komputer DIALux v.4.9. yaitu sebuah perangkat lunak untuk keperluan simulasi pencahayaan, dalam ruangan maupun luar ruangan, pencahayaan alami maupun buatan. Fungsi utamanya adalah membangun suatu skenario pencahayaan dalam tampilan 3 (tiga) dimensi (permodelan), memprediksi cahaya, dan memberikan perhitungan parameter obyektif dari skenario tersebut. Program ini digunakan untuk melakukan proses verifikasi terhadap hasil pengukuran besaran luminasi di lapangan dan simulasi optimasi dengan berbagai macam eksperimen desain pencahayaan menggunakan *material library* yang telah disediakan di dalam program tersebut.

### KAJIAN TEORITIS

Pencahayaan pada umumnya menggunakan sumber cahaya alam (pencahayaan alami) dan juga sumber energi listrik (pencahayaan buatan). Sistem pencahayaan yang dipilih haruslah yang mudah penggunaannya, efektif, nyaman untuk penglihatan, tidak menghambat kelancaran kegiatan, tidak mengganggu kesehatan terutama dalam ruang-ruang tertentu dan menggunakan energi yang seminimal mungkin (Akmal, 2006). Untuk dapat merencanakan sistem pencahayaan yang baik dan tepat, harus diperhatikan hal-hal berikut ini:

- Kebutuhan dan fungsi ruang, aktivitas dari pengguna (*Practical Needs*).
- Membantu penampilan (*Easy of Performance*).
- Kenyamanan (*Comfort*).
- Keamanan dan keselamatan pasien dan tenaga paramedis (*Safety*).
- Ekonomis (*Economy*).
- Keperluan dekorasi (*Decorative Needs*).
- Persyaratan bangunan (*Architectural Consideration*).
- Kondisi dan udara dalam ruang.
- Letak penempatan lampu.
- Warna-warna dinding (gelap atau terang).

Pencahayaan mempunyai 3 (tiga) fungsi utama, yaitu sebagai sumber cahaya untuk kegiatan sehari-

hari, untuk memberi keindahan dalam desain suatu ruang, untuk menciptakan kondisi tertentu sesuai dengan karakter dan fungsi ruang. Selain fungsi utamanya tersebut, pencahayaan juga dapat memberikan nilai lebih dalam suatu ruang. Pertama adalah pencahayaan dapat membangun suasana. Dalam sebuah desain, efek fisik dan psikologis adalah satu kesatuan yang saling mempengaruhi, begitu pula dalam pencahayaan. Pencahayaan yang terlalu terang akan membuat kita merasa terbangun dan sangat aktif. Sedangkan pencahayaan yang temaram dan redup menciptakan rasa rileks bahkan mungkin mengantuk. Hal tersebut merupakan efek psikologis dalam bentuk fisik pencahayaan. Suasana ruang dapat diciptakan dari warna dan intensitas cahayanya. Kedua adalah pencahayaan dapat membentuk indeks efek warna. Pencahayaan harus dapat memberi efek warna yang tetap pada benda dan sudut ruang yang ingin ditonjolkan.

Dalam perancangan suatu interior, hubungan antara unsur dinding, lantai, langit-langit dan unsur *lighting* mempunyai peranan yang cukup dominan, karena akan menimbulkan kesan-kesan gembira, ceria, seram, formil, dan sebagainya. (Suptandar, 1999:217).

### Pencahayaan Buatan (*Artificial Lighting*)

Tujuan pencahayaan buatan adalah memberikan penerangan ruang di malam hari dan menciptakan efek-efek cahaya tertentu baik siang atau malam hari, khususnya pada bagian ruangan yang mempunyai *point of interest*. Keunggulan pencahayaan buatan dibandingkan dengan pencahayaan alami adalah:

- Tidak tergantung waktu dan cuaca.
- Mampu meningkatkan nilai obyek yang dipamerkan.
- Intensitas cahaya dapat diatur.
- Dasar pertimbangan pemanfaatan cahaya buatan:
- Jumlah dan kekuatan cahaya dapat diatur sesuai dengan keinginan.
- Dapat diletakkan di mana saja sesuai dengan kondisi ruang
- Jenis warna dan lampu beraneka ragam (Suptandar, 1999: 224-226).

Tipe Pencahayaan Buatan:

#### a. Penerangan Umum (*Ambient Lighting/General Lighting*).

Pencahayaan jenis ini merupakan penerangan yang berasal dari sumber cahaya yang cukup besar / terang, yang cahayanya mampu menerangi keseluruhan bangunan atau ruang.

- b. *Accent Lighting*.  
Pencahayaan ini digunakan untuk menerangi sesuatu yang khusus, seperti lukisan, benda seni, rak, dan lain-lain. Pencahayaan ini lebih menekankan unsur estetika daripada unsur fungsinya sebagai sumber penerangan ruang.
- c. *Task Lighting*.  
Pencahayaan yang digunakan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan/aktivitas yang dilakukan di dalam ruangan. Yang termasuk *task lighting* adalah lampu berdiri (*standing lamp*), lampu gantung (*pendant light*), dan lampu duduk (*table lamp*).
- d. *Decorative Lighting*.  
Dalam hal ini, lampu memiliki bentuk tertentu yang unik dan menarik yang dapat mempercantik penampilan ruangan. Bentuknya yang beragam dan menarik umumnya terletak pada bagian kapnya, maupun pada bagian rangka lampu itu sendiri (Darmasetiawan dkk., 1991).
- e. *Spot Lighting*.  
Membuat obyek yang ditonjolkan menjadi lebih anggun dan menarik.
- f. Penerangan dari Depan (*Front Lighting*).  
Penerangan jenis ini digunakan untuk menerangi obyek dari arah depan. Dengan demikian, benda-benda yang disorot akan terlihat lebih menonjol daripada dinding di sekitarnya.
- g. Penerangan dari Samping (*Side Lighting*).  
Sumber penerangan berasal dari samping obyek. Selain untuk menerangi benda seni, penerangan ini umum dijumpai pada penerangan elemen interior yang menonjolkan tekstur dari benda.
- h. *Wall Washer*.  
*Wall washer* adalah teknik penerangan yang sesuai dengan namanya, dibuat sedemikian rupa sehingga cahaya yang dibiaskan terkesan menyapu dinding (Darmasetiawan dkk., 1991).

### Teknik Penerangan Buatan pada Ruang.

Teknik penerangan buatan pada ruang tidak hanya untuk menghasilkan cahaya, tetapi juga untuk menghasilkan kualitas dan atmosfer dari ruang tersebut. Berikut ini adalah macam teknik penerangan buatan dalam ruang:

- a. Penerangan Langsung (*Direct Lighting*).  
Suatu teknik pencahayaan yang paling sederhana, di mana lampu ditata agar bisa menyinari suatu area atau ruang secara langsung. Biasanya digunakan pada ruang yang membutuhkan kualitas cahaya yang cukup terang.
- b. Penerangan Tidak Langsung (*Indirect Lighting*).  
Penerangan yang menempatkan lampu secara tersembunyi, sehingga cahaya yang terlihat dan menerangi ruangan akan berupa pantulan cahaya (bukan cahaya langsung dari lampu).
- c. Penerangan ke Bawah (*Down Lighting*).  
Penerangan jenis ini paling sering digunakan di rumah tinggal maupun di ruang publik lainnya, banyak disukai karena memberikan cahaya yang merata.
- d. Penerangan ke Atas (*Up Lighting*).  
*Up lighting* umumnya diletakkan pada lantai dengan arah cahaya dari bawah ke atas. Pancaran cahaya yang dihasilkan kerap digunakan untuk menghadirkan kesan megah dan dramatis.
- e. Penerangan dari Belakang (*Back Lighting*).  
Penerangan ini biasa digunakan untuk menerangi benda-benda seni atau obyek yang hendak dijadikan *vocal point* dari ruang tersebut. Seringkali, karakter yang terbentuk dari penerangan ini

### Kenyamanan Visual

Pencahayaan sebuah ruangan harus memperhatikan faktor kenyamanan visual. Kenyamanan visual dipengaruhi oleh pemilihan dan tata letak sumber cahaya. Kenyamanan visual sangat berhubungan dengan luminansi obyek dan luminansi latar belakang di sekeliling obyek. Luminansi dapat dihubungkan dengan silau. Kenyamanan visual dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) tingkatan kenyamanan visual (Darmasetiawan dkk., 1991), yaitu:

- Tidak dapat dipersepsikan (*imperceptible*).
- Kenyamanan visual yang dapat diterima (*acceptable*).
- Kondisi visual yang tidak nyaman (*uncomfortable*).
- Gangguan visual yang tidak dapat ditolerir mata (*intolerable*).

### Gangguan pada Pencahayaan

Silau atau *glare* merupakan faktor pengganggu penglihatan. Silau didefinisikan sebagai kondisi penglihatan dimana terjadi ketidaknyamanan ataupun pengurangan kemampuan melihat objek karena adanya ketidaksesuaian distribusi atau rentang luminansi, maupun karena nilai kontras yang terlalu besar. Silau dapat terjadi karena radiasi langsung sumber cahaya ke mata maupun karena pantulan cahaya dari suatu permukaan ke mata yang dapat mengurangi kemampuan mata melakukan tugas visualnya. Menurut Fredrickson (2003) silau dibedakan menjadi dua jenis yaitu silau langsung dan silau tidak langsung. Menurut efeknya, silau dibagi menjadi *disability glare* dan *discomfort glare*.

## Perhitungan Besaran Cahaya.

Perhitungan besaran cahaya dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 (dua) cara. Pertama dengan menggunakan alat ukur LUXmeter. Pada tahap ini, perhitungan dilakukan dengan mengukur besar luminasi cahaya di lapangan dengan menggunakan alat yaitu LUXmeter. Alat ini dapat mengukur berapa besaran cahaya yang dihasilkan oleh lampu di dalam ruangan tersebut. Pengukuran dilakukan dengan mengambil titik pedoman sebesar  $1 \times 1 \text{ m}^2$ .

Kedua dengan menggunakan simulasi program DIALux v.4.9, yang merupakan sebuah perangkat lunak untuk keperluan simulasi pencahayaan, dalam ruangan maupun luar ruangan, pencahayaan alami maupun buatan. Fungsi utamanya adalah membangun suatu skenario pencahayaan dalam tampilan 3 (tiga) dimensi, memprediksi cahaya dan memberikan perhitungan parameter obyektif dari skenario tersebut (Fredrickson, 2003).

## Tingkat Pencahayaan untuk Sekolah

Segala aktivitas membutuhkan tingkat pencahayaan yang optimal sekaligus tepat. Pencahayaan yang baik menjadi sangat penting untuk menampilkan tugas yang bersifat visual. Pencahayaan yang lebih baik akan membuat seseorang bekerja lebih produktif. Adapun nilai-nilai yang direkomendasikan untuk ruang atau tempat di sebuah lembaga pendidikan secara umum sebagai standar nasional bagi pencahayaan dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Tingkat pencahayaan untuk sekolah**

Ruang	Standar Pencahayaan (Lux)	Perbandingan Ragam	Indeks (Glare)
Ruang kelas umum	300	0,8	19
Ruang kelas khusus	500	0,8	19
Area sirkulasi:			
Koridor tangga	80-120	-	19
Lobby, area tunggu	175-250	-	19
Resepsionis	250-350	-	19
Atrium	400	-	19

Sumber: SNI 03-6197-2000, 2011

Untuk sebuah ruang kelas pada umumnya sangat disarankan menggunakan lampu *fluorescent*. Dalam menata posisi sumber pencahayaan di dalam ruang kelas, sangatlah penting untuk mempertimbangkan sekaligus memperhatikan adanya jendela, karena merupakan sumber cahaya alami untuk ruang kelas.

Seharusnya dalam memilih pencahayaan yang optimal bagi ruang kelas, dinding dan plafon juga harus diperhatikan, baik dalam kondisi seperti

*finishing* untuk dinding dan plafon tersebut. Papan tulis merupakan hal yang sangat dibutuhkan di dalam ruang kelas. Papan tulis terdapat 2 (dua) jenis yaitu *whiteboard* dan *blackboard*. Daya pantul pada papan tulis yaitu lebih dari 0,1 sehingga tingkat pencahayaan yang direkomendasikan adalah 500 lux, tapi jika menggunakan papan tulis dengan jenis *whiteboard* sangat disarankan menggunakan tingkat pencahayaan yaitu 250 lux (Fredrickson, 2003).

## Pencahayaan Pada Ruang Kelas

Pencahayaan ruang kelas adalah masalah utama desain pencahayaan pada sekolah. Ruang kelas memiliki kebutuhan pencahayaan yang bervariasi dengan semakin banyaknya pengguna peralatan elektronik.

Ruang kelas tradisional masih memadai untuk kebanyakan ruang kelas premier, sekunder, dan ruang kelas pendidikan yang lebih tinggi. Pada ruang kelas tradisional untuk pencahayaan meja kerja dan permukaan vertikal lainnya tetap menjadi prioritas. Tantangannya adalah bagaimana memberikan pencahayaan yang berkualitas sekaligus optimal pada ruang kelas tersebut.

Pencahayaan untuk area kerja di ruang kelas sangatlah penting, karena di dalam ruang kelas terdapat proses interaksi antara guru dan para murid. Selain itu adapun kegiatan yang sangat membutuhkan pencahayaan yang optimal seperti membaca dan menulis. Kegiatan membaca oleh murid memiliki 2 (dua) jarak pandang yaitu, membaca di atas meja kerja dengan jarak pandang dekat dan membaca dengan jarak pandang jauh dari tempat duduk dengan memandang papan tulis di depan kelas. Dengan adanya pencahayaan yang optimal, kegiatan tersebut dapat membantu kebutuhan para murid sekaligus guru di dalam kelas, dimana juga kita ketahui para siswa banyak menghabiskan waktu di dalam kelas dalam melaksanakan proses belajar (Fredrickson, 2003).

## Jendela Pada Ruang Kelas

Jendela atau bukaan merupakan salah satu aspek paling kompleks dari lingkungan kelas. Jendela dapat menyediakan suatu kelas dengan pencahayaan alami, pandangan-pandangan, ventilasi dan komunikasi dengan dunia luar. Jendela juga dapat memberikan ketidaknyamanan termasuk silau maupun kebisingan.

Rancangan dan bentuk jendela untuk ruang kelas adalah pertimbangan yang paling akhir. Ukuran, posisi, karakteristik seksional, dan berhubungan dengan permukaan lainnya akhirnya mendefinisikan

pengalaman luminasi di dalam ruang kelas. Perhatian selalu pada ukuran jendela atau daerah kaca, karena dampak dari daerah kaca dapat menyebabkan gangguan pencahayaan yaitu silau. Ukuran jendela dan pengaruhnya pada pencahayaan alami harus selalu dipertimbangkan dari perspektif yang lebih luas termasuk kenyamanan para murid dan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam tugas untuk menentukan ukuran jendela harus kembali kepada program objektif dan kriteria seperti seberapa banyak cahaya yang dibutuhkan. Tinggi atau rendahnya level iluminasi harus sesuai (Fredrickson, 2003).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gedung yang ditempati oleh SMA Komplek berdiri sejak tanggal 18 Oktober 1957, terletak di Jl. Wijaya Kusuma 48 Surabaya. Pada tahun 1925, gedung yang merupakan bangunan Kolonial Belanda ini digunakan untuk Markas Badan Keamanan Rakyat (BKR) dan dimasa penjajahan Jepang digunakan sebagai tempat tawanan orang Belanda. Pada masa kepemimpinan Presiden Soeharto berdirilah sekolah SMA Komplek yang terdiri dari SMA Negeri 1, 2, 5 dan 9 menggunakan gedung ini. Hingga saat ini, SMA Komplek merupakan Sekolah Menengah Atas yang menjadi salah satu sekolah favorit di kota Surabaya.



Sumber: <http://sman9sby.sch.id/>

**Gambar 1. Gedung sekolah pada masa penjajahan Belanda**

Sekolah ini secara mandiri mempertahankan kualitas dalam proses belajar mengajar serta berupaya menjadi sekolah yang tetap diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Predikat yang dimiliki sebagai SMA Negeri unggulan selalu dipertahankan dan ditingkatkan sampai sekarang.

SMA Negeri 9 sebagai salah satu sekolah unggulan juga memiliki ciri khas dan menjadi salah satu bagian yang melekat hingga saat ini. Adapun ciri khas dari sekolah ini yaitu memiliki siswa berbakat

khusus dan kecerdasan tinggi, memiliki guru yang profesional dan handal, memiliki kurikulum yang diperkaya, serta memiliki sarana yang memadai.

## Hasil Simulasi Data Lapangan dan Verifikasi

Sebuah proses simulasi diawali dengan pembuatan bentuk ruangan semirip mungkin dan sesuai dengan kondisi di lapangan, dibantu sebuah program *software* DIALux v.4.9. Hasil verifikasi harus semirip mungkin dengan apa yang ada di lapangan antara lain bentuk, material, warna dari elemen interior juga jenis lampu yang digunakan, sehingga nantinya dapat dibandingkan dengan hasil pengukuran di lapangan yang sesungguhnya dengan menggunakan alat ukur pencahayaan *Lux meter*. Simulasi ini dilakukan untuk membantu peneliti dalam mengolah ruang, mencari dan menyelesaikan permasalahan yang ada di lapangan guna mendapatkan hasil yang optimal bagi ruangan yang diteliti. Hasil simulasi verifikasi 5 (lima) ruang kelas yang menjadi objek penelitian menggunakan program DIALux v.4.9 seperti pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil verifikasi ruang kelas yang menjadi objek penelitian**

Ruang	Rata-Rata Pencahayaan	Jenis Lampu	Besar Cahaya (watt)
Kelas 2	166 lux	<i>fluorescent</i>	54
Kelas 10	45 lux	<i>fluorescent</i>	28
Kelas 11	211 lux	<i>downlight</i>	150
Kelas 13	597 lux	<i>fluorescent</i>	28
Kelas 22	201 lux	<i>fluorescent</i>	54

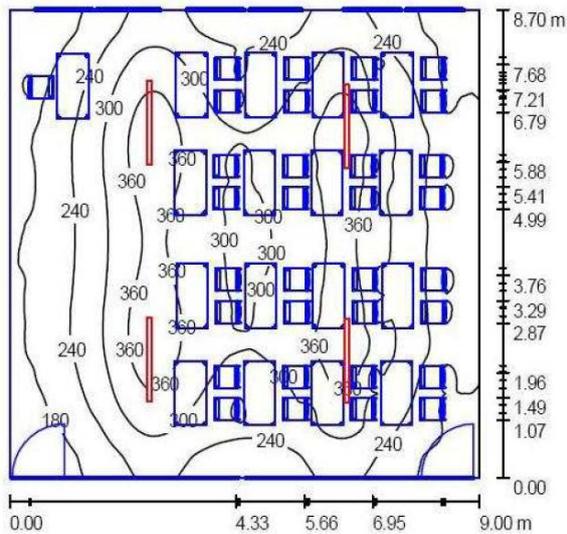
## Hasil Simulasi Optimasi

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa perubahan baik dari jenis lampu, posisi lampu, maupun elemen interior yang ada, guna mendapatkan hasil yang optimal terhadap kelima ruang yang diteliti. Beberapa kemungkinan perubahan yang dilakukan pada setiap ruang adalah sebagai berikut:

- Perubahan jenis lampu:  
Berpengaruh pada kondisi cahaya pada sebuah ruang, karena terdapat perbedaan besar cahaya (lux) yang dihasilkan dari jenis lampu tersebut.
- Perubahan material perabot, elemen interior dan *finishing*:  
Berpengaruh pada penyebaran cahaya pada sebuah ruang. Penyebaran cahaya tersebut menghasilkan pantulan cahaya yang berhungan langsung terhadap mata bagi pengguna ruang.
- Perubahan warna perabot dan elemen interior:  
Berpengaruh pada intensitas cahaya (lux) yang dihasilkan. Oleh karena warna memiliki refleksi cahaya yang berbeda dan mampu menciptakan suasana dalam ruangan.

### Simulasi Optimasi Ruang Kelas 2

Perubahan dilakukan pada warna cat dinding, jumlah jendela, dan jenis lampu. Dimana warna cat dinding dari biru terang diubah menjadi biru muda. Awalnya jendela berjumlah 18 buah, dikurangi menjadi 12 buah. Lampu menggunakan merk Philips TTX261 2xTL5-45W HFP C-NB. Alternatif desain pencahayaan yang paling optimal ini menunjukkan penyebaran cahaya yang cukup merata dengan Eav sebesar 271 lux.



Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

Gambar 2. *Layout* hasil perhitungan simulasi optimasi pada ruang kelas 2



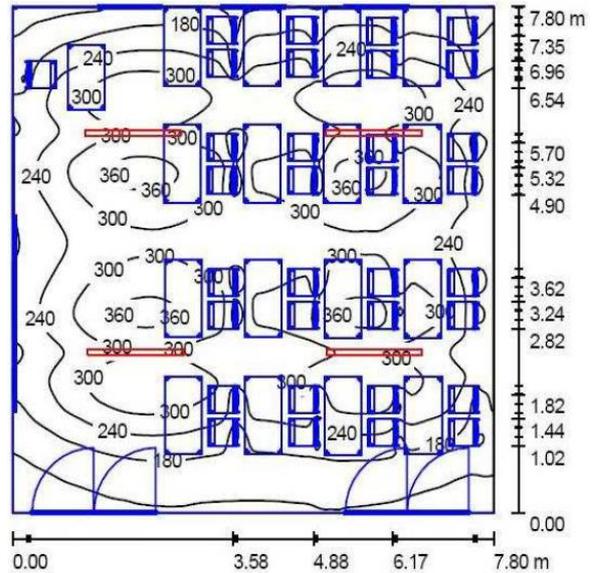
Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

Gambar 3. Hasil optimasi 3D pada ruang kelas 2

### Simulasi Optimasi Pada Ruang Kelas 10

Perubahan dilakukan pada warna cat dinding, keramik pada dinding, jumlah jendela dan jenis

lampu. Warna cat dinding dari krem diubah menjadi putih. Warna krem pada keramik dinding diubah menjadi agak gelap. Awalnya jendela berjumlah 15 buah, dikurangi menjadi 9 buah. Lampu menggunakan merk Philips TTX261 1xTL5-73W HFP C-NB. Alternatif desain pencahayaan ini menunjukkan penyebaran cahaya yang cukup merata dan sudah memenuhi standar untuk ruang kelas dimana luminasi cahaya (Eav) sebesar 251 lux.



Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

Gambar 4. *Layout* hasil perhitungan simulasi optimasi pada ruang kelas 10



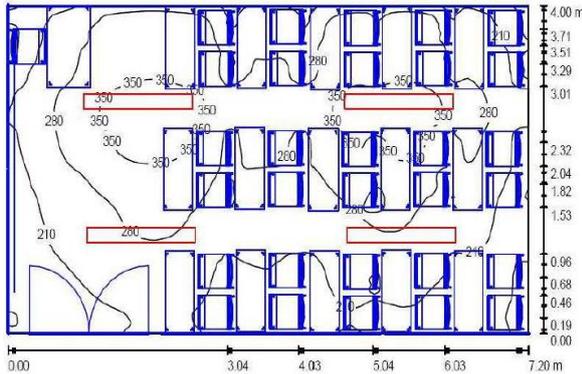
Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

Gambar 5. Hasil optimasi 3D pada ruang kelas 10

### Simulasi Optimasi Pada Ruang Kelas 11

Perubahan dilakukan pada warna cat dinding, keramik pada dinding, jumlah jendela dan jenis

lampu. Warna cat dinding dari krem diubah menjadi krem terang. Keramik pada dinding warnanya diubah menjadi lebih gelap. Awalnya jendela berjumlah 12 buah, dikurangi menjadi 10 buah. Lampu diubah menjadi merk Philips Idman 470 TMS 1xTL5-49W HFP A+460GMS L1. Alternatif desain pencahayaan yang paling optimal ini menunjukkan penyebaran cahaya yang cukup merata dan sudah memenuhi standar untuk ruang kelas yang ditunjukkan pada rata-rata besar luminasi cahaya (Eav) sebesar 260 lux.



Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

**Gambar 6.** Layout hasil perhitungan optimasi pada ruang kelas 11.



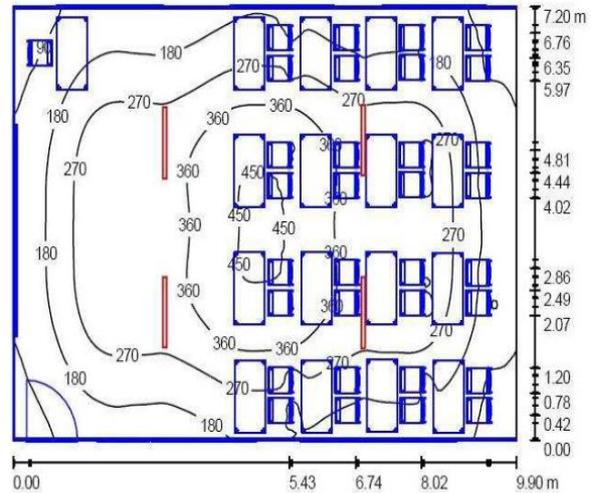
Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

**Gambar 7.** Hasil optimasi 3D pada ruang kelas 11.

### Simulasi Optimasi Ruang Kelas 13

Perubahan dilakukan pada warna cat dinding, keramik pada dinding, jumlah jendela dan jenis lampu. Warna cat dinding dari krem diubah menjadi putih. Warna krem pada keramik dinding diubah menjadi agak gelap. Awalnya jendela berjumlah 8 buah, dikurangi menjadi 6 buah. Lampu menggunakan merk Philips TMX400 2xTL5-54W HFP +GMX555 MB +GGX555 C6. Alternatif desain

pencahayaan yang paling optimal tersebut menunjukkan penyebaran cahaya yang cukup merata dan sudah memenuhi standar untuk ruang kelas dengan rata-rata besar luminasi cahaya (Eav) sebesar 251 lux.



Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

**Gambar 8.** Layout hasil perhitungan optimasi pada ruang kelas 13.

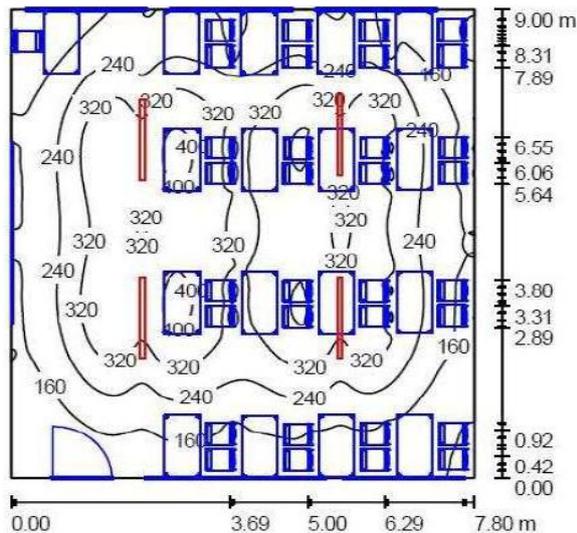


Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

**Gambar 9.** Hasil optimasi 3D pada ruang kelas 13.

### Simulasi Optimasi Pada Ruang Kelas 22

Perubahan dilakukan pada warna cat dinding, jumlah jendela ventilasi dan jenis lampu. Warna cat dinding diubah menjadi lebih terang. Awalnya jendela ventilasi berjumlah 12 buah, dikurangi menjadi 5 buah. Lampu menggunakan merk Philips TTX261 1xTL5-73W HFP C-NB. Alternatif desain pencahayaan yang paling optimal tersebut menunjukkan penyebaran cahaya yang cukup merata dan sudah memenuhi standar untuk ruang kelas dengan rata-rata besar luminasi cahaya (Eav) sebesar 251 lux.



Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

**Gambar 10.** Layout hasil perhitungan optimasi pada ruang kelas 22.



Sumber: [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html).

**Gambar 11.** Hasil optimasi 3D pada ruang kelas 22

**Tabel 3.** Perubahan yang dilakukan pada kelima ruang kelas

Ruang	Dinding (cat)	Dinding (keramik)	Jendela	Lampu	Rata-Rata Pencahayaan
Kelas 2	v		v	v	271 lux
Kelas 10	v	v	v	v	251 lux
Kelas 11	v	v	v	v	260 lux
Kelas 13	v	v	v	v	251 lux
Kelas 22	v		v	v	251 lux

## SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap sekolah SMA Negeri 9 Surabaya yang memiliki 2 (dua) gaya bangunan, maka pada umumnya memiliki masalah pencahayaan. Dari hasil pengukuran di lapangan, diketahui bahwa lima buah ruang kelas yaitu ruang kelas 2, 10, 11, 13 dan 22 memiliki masalah pencahayaan yang tidak sesuai

standar yaitu 250 lux. Oleh sebab itu, diperlukan suatu desain pencahayaan yang optimal untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil simulasi optimasi pencahayaan menggunakan program DIALux v.4.9. ini menyimpulkan bahwa untuk mendapat pencahayaan yang optimal pada ruang-ruang kelas tersebut dibutuhkan beberapa perubahan pada elemen interiornya. Untuk ruang Kelas 2, warna cat dinding dari biru terang diubah menjadi biru muda. Awalnya jendela berjumlah 18 buah, dikurangi menjadi 12 buah. Lampu diubah menjadi merk Philips TTX261 2xTL5-45W HFP C-NB. Untuk ruang Kelas 10, warna cat dinding dari krem diubah menjadi putih. Warna krem pada keramik dinding diubah menjadi agak gelap. Awalnya jendela berjumlah 15 buah, dikurangi menjadi 9 buah. Lampu diubah menjadi merk Philips TTX261 1xTL5-73W HFP C-NB. Untuk ruang Kelas 11, warna cat dinding dari krem diubah menjadi krem terang. Keramik pada dinding warnanya diubah menjadi lebih gelap. Awalnya jendela berjumlah 12 buah, dikurangi menjadi 10 buah. Lampu diubah menjadi merk Philips Idman 470 TMS 1xTL5-49W HFP A+460GMS L1. Untuk ruang Kelas 13, warna cat dinding dari krem diubah menjadi putih. Warna krem pada keramik dinding diubah menjadi agak gelap. Awalnya jendela berjumlah 8 buah, dikurangi menjadi 6 buah. Lampu diubah menjadi merk Philips TMX4002xTL5-54W HFP +GMX555 MB +GGX555 C6. Untuk ruang Kelas 22, warna cat dinding diubah menjadi lebih terang. Awalnya jendela ventilasi berjumlah 12 buah, dikurangi menjadi 5 buah. Lampu diubah menjadi merk Philips TTX261 1xTL5-73W HFP C-NB.

Perubahan elemen interior dan *finishing* berpengaruh pada penyebaran cahaya dimana penyebaran cahaya tersebut menghasilkan pantulan cahaya yang berhubungan langsung terhadap kenyamanan mata pengguna ruang. Perubahan warna pada elemen interior maupun perabot berpengaruh pada intensitas cahaya yang dihasilkan karena tiap-tiap warna memiliki refleksi cahaya yang berbeda, sekaligus mampu menciptakan suasana dalam ruang.

## REFERENSI

- Akmal, Imelda. 2006. *Lampu dan Gaya Interior*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Darmasetiawan, Christian & Puspakesuma, Lestari. 1991. *Teknik Pencahayaan dan Tata Letak Lampu*. Jakarta: PT Gramedia Widisarana Indonesia.
- Fredrickson, A. James. 2003. *Lighting*. Ohio: General Electric Company.

- Karlen, Mark & Benya James R. 2004. *Lighting design basics*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Nazir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor. Ghalia Indonesia. SNI 03-6197-2000. 2011.
- Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.
- <http://sman9sby.sch.id/>. Diunduh 20 Januari 2011.
- [http://softadvice.informer.com/Dialux\\_4.9\\_Software\\_Free\\_Download.html](http://softadvice.informer.com/Dialux_4.9_Software_Free_Download.html) Diunduh 15 Januari 2011.

## TRANSFORMATION OF THE GANJURAN CHURCH COMPLEX: A TYPOLOGICAL STUDY

**Adi Santosa**

Interior Design Department, Petra Christian University  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236  
e-mail: adis@petra.ac.id

### ABSTRACT

The Ganjuran Church, a parish church located in South of Yogyakarta, is an interesting object related to typological studies. This study reveals that since its first establishment, Ganjuran Church has experienced three phases of development. From those phases, buildings in Ganjuran complex can be compiled into five types: kampung, limasan and joglo houses, Javanese Hindu-Budhism temple and Roman basilica. Meanwhile, architectural transformations occurs in the monument and church areas. This study also interprets that typological analysis is not only able to reveal architectural transformations, but also cultural transformations. In this context, typology is not only related to technical matters such as form and construction but also non-technical matters such as cultural perception and symbolism.

**Keywords:** Transformation, church, typology.

### ABSTRAK

*Gereja Ganjuran, sebuah gereja paroki yang terletak di selatan Yogyakarta, merupakan sebuah obyek yang menarik terkait dengan studi tipologi. Tulisan ini membuktikan bahwa semenjak pertama kali didirikan, Gereja Ganjuran telah mengalami tiga fase perkembangan. Dari fase-fase tersebut, bangunan-bangunan di komplek Ganjuran dapat dikompilasikan ke dalam lima tipe: rumah kampung, limasan dan joglo, candi Hindu-Budha Jawa and basilica Roma. Sementara itu, transformasi arsitektural terjadi pada area monumen dan gedung gereja. Studi ini juga dapat memberikan interpretasi bahwa analisis typology tidak hanya dapat membuktikan transformasi arsitektural, tetapi juga transformasi cultural. Dalam konteks ini tipologi tidak hanya terkait dengan perkara-perkara teknis seperti bentuk dan konstruksi tetapi juga perkara-perkara non-teknis seperti persepsi budaya dan simbolisme.*

**Kata kunci:** Transformasi, gereja, tipologi.

### BACKGROUND

Ganjuran Jesus Sacred Heart Church (Ganjuran Church) is a parish church complex which is interesting to be chosen as the case to examine a typological study. Since its first establishment in the early twentieth century, Ganjuran Church has experienced some renovations. However, it always maintains its basic forms, materials and structures referring to local architectural values. On the other side, transformations occur as an adaptation of the social and environmental contexts.

As Rafael Moneo wrote (1978:79), ‘type is a concept which describes a group of objects characterized by the same formal structure’. Further he explained that ‘the concept of type is in itself open to change insofar as it means a consciousness of actual facts, including, certainly, recognition of the possibility of change’ (Moneo, 1978:83). Study on typology, referring to Moneo, is not just studying stagnant objects. Therefore, a typological study can be

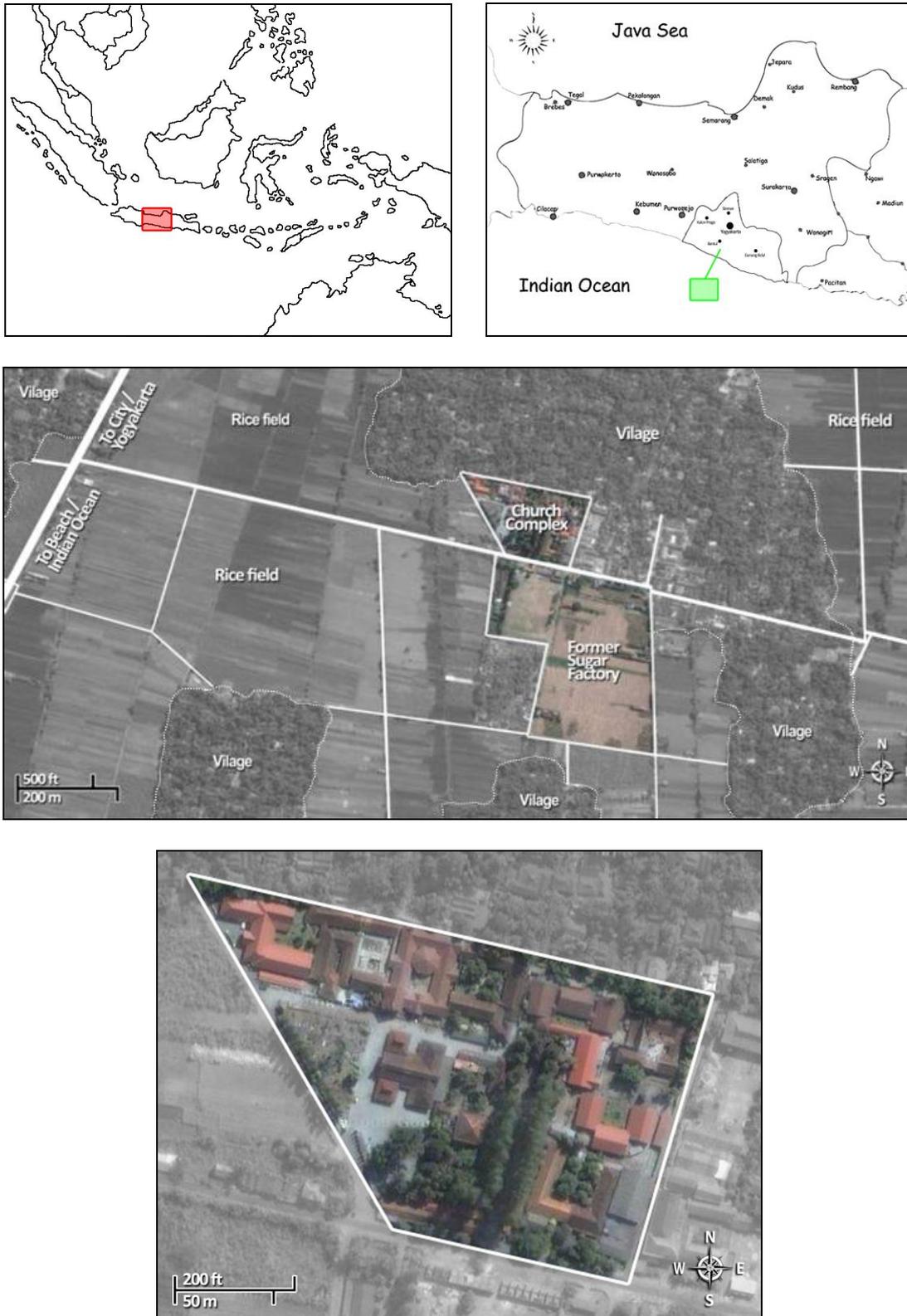
employed to reveal a transformation process as well as revealing its result. For Ganjuran Church case, to detect the architectural transformations of its buildings, the discussions were divided into some steps: the development of Ganjuran Church, compilation of the building typology, typological classification, typological comparison, and architectural transformation.

### The Development of GJSHC

Ganjuran Church is located around 20 km southern of Yogyakarta City, Central Java. This church was founded in 1924 by two Dutch relatives, Joseph Schmutzer and Julius Schemutzer. This church is claimed as the first and the only church in Indonesia which was established by the spirit of *Rerum Novarum*, a Papal teaching which teaches social justice and prosperity for the poor. Pope Leo XIII established this encyclical in 1891 as the reaction to the negative impacts of industrial revolution and

capitalism. This Papal teaching influenced Joseph and Julius Schemutzer since they have become Catholic student activists during their study in Delft Poly-

technic. After graduation, Julius Schemutzer came back to Indonesia and ran his family sugar factory in Ganjuran village, namely Gondang Lipuro Sugar

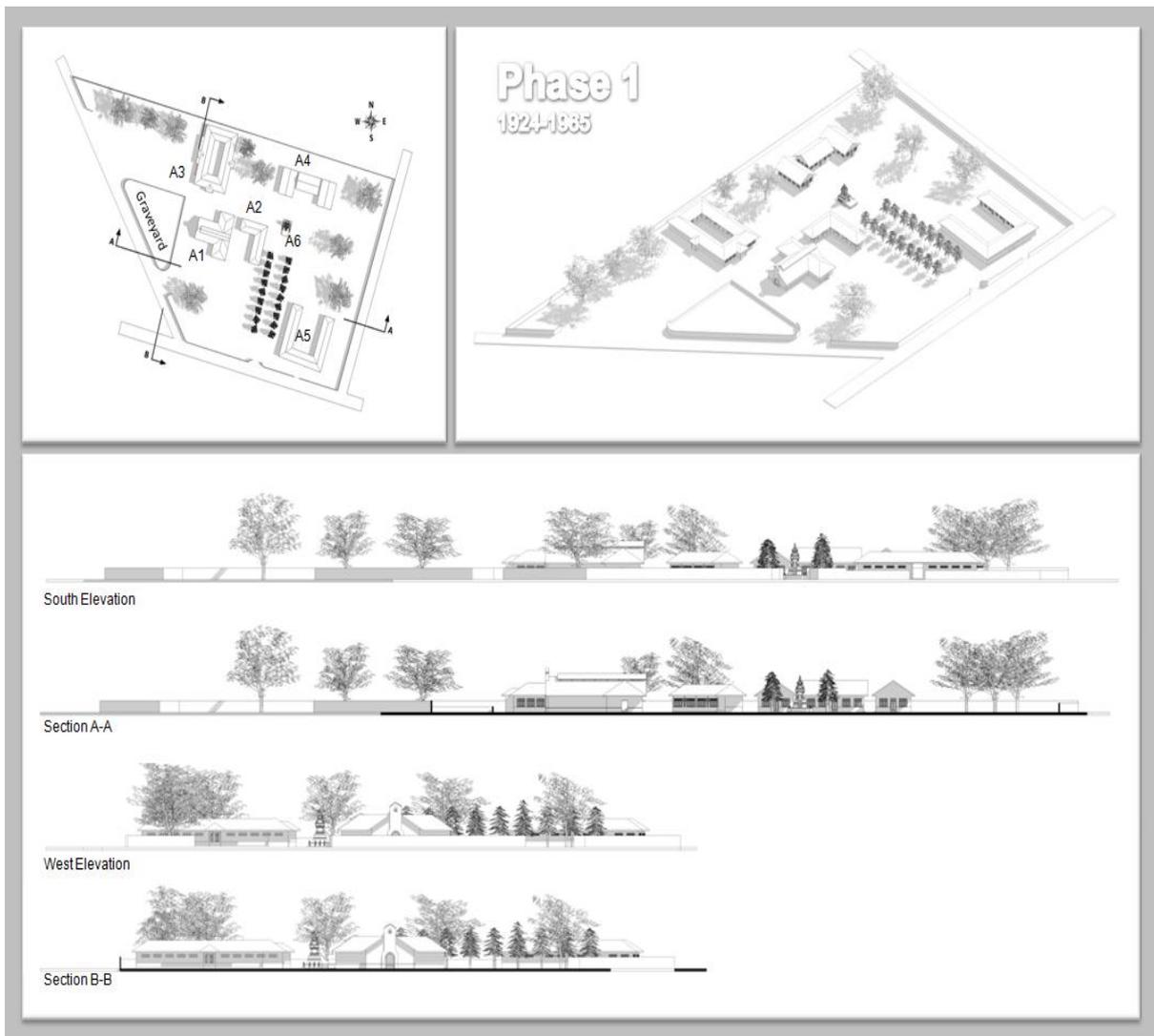


**Figure 1: Map of the Ganjuran Church complex**  
 (Author, 2009 referring Digital Globe, 2009)

Factory. Inspired by *Rerum Novarum* and supported by his brother, Julius Schemutzer applied a better salary system for his employees and put them as partners. Besides, for social responsibility, he opened a hospital, schools and an orphanag (PAM, 2008:48-49). As a result, many of his employees were interested in joining Catholicism; and to fulfill the need of mass celebration for the new parishioners, he established a chapel – later become a church – on his land.

A global economy crisis stroke Indonesia in the late 1920's. Nevertheless, Gondang Lipuro Sugar Factory was safe, even gained success during the crisis. As a loyal Catholic and an adorer of the Sacred Heart of Jesus, Julius Schemutzer believed that his success was because of the protection of the Sacred Heart of Jesus. To thank God, he built a monument of Jesus Sacred Heart in the backyard of the church

building in 1927-1930. At that time, Jesus Sacred Heart Monuments were commonly built by Catholics in Netherlands. Nevertheless, it was the first and the only monument which has ever been built in Java. Therefore, to support his idea, Batavia Bishop Mgr. van Velken appointed this monument to become the national monument to symbolize that Java has been dedicated to the Sacred Heart of Jesus. From the above history it can be inferred that under Julius Schemutzer, the complex of Ganjuran Church contained five building elements: hospital, school, orphanage, church and monument. Based on the Parish archives, field inspections, and interviews with local parishioners by the author during survey form May until July 2009, it can be illustrated that situation in the site of Ganjuran Church complex under Julius Schemutzer was as follows:



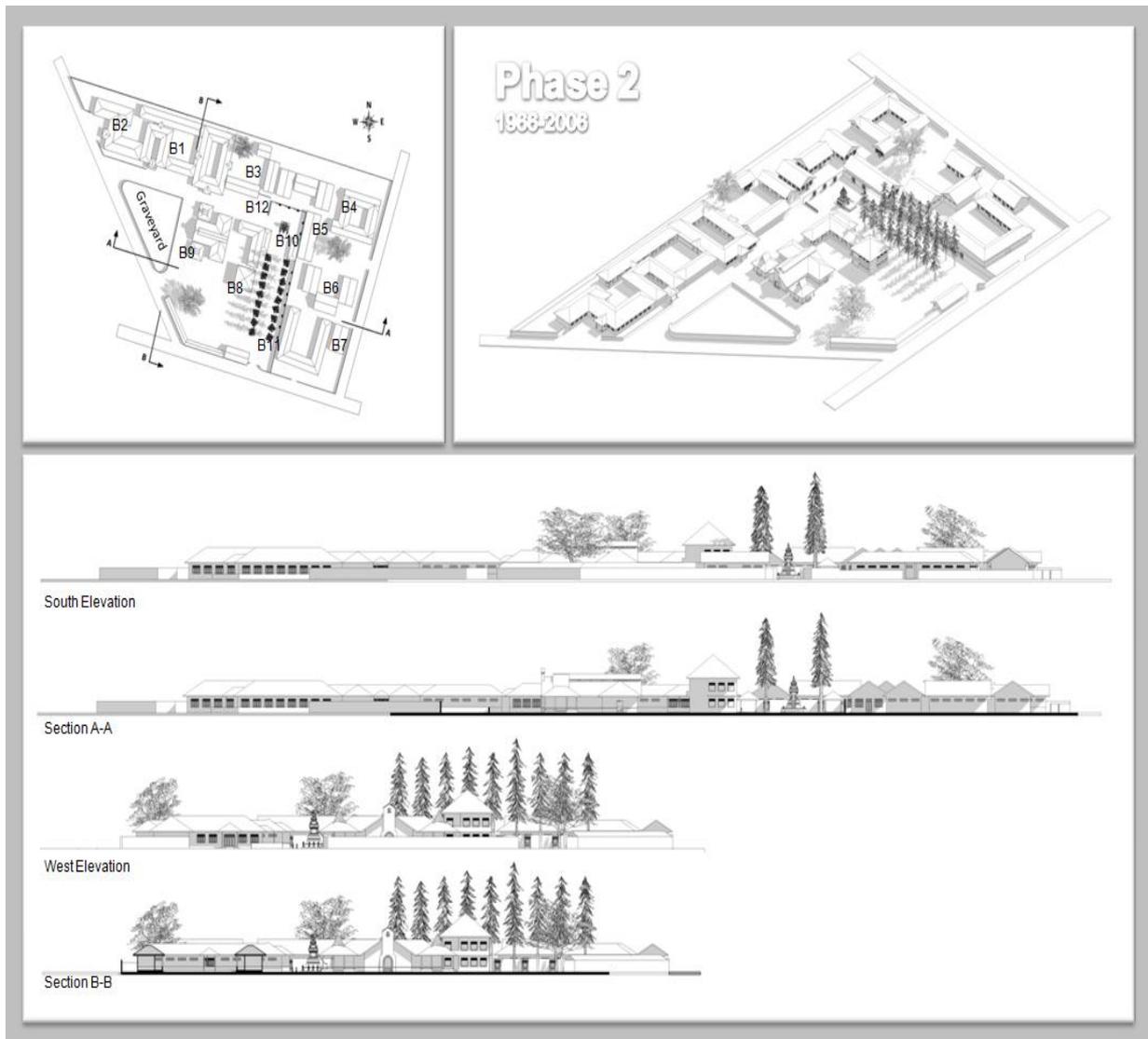
Notes: A1: Church, A2: Parish House, A3: Hospital, A4: Orphanage, A5: School, A6: Monument

Figure 2: First phase of the GJSHC complex development (author, 2009)

After Indonesian independence until the Second Vatican Council, Ganjuran Church has become an autonomous parish. All Schemutzer legacies were kept by local parishioners and priests. Developments after 1965 were simultaneous with the Second Vatican Council and the beginning of the New Order of Suharto era. A better economy during Suharto era enabled this parish to develop many new buildings in Ganjuran Church complex. Related to the Second Vatican Council, in liturgy, many local elements including Javanese language, gamelan music instrument, folk songs, traditional dances and rituals were evolved to enrich the mass celebrations in Ganjuran Church.

Until economy crisis in 1998 and the collapse of Suharto regime, Ganjuran Church has only been

known as a traditional parish. Nevertheless, since 1998, many people from many cities in Indonesia have started to recognize Ganjuran Church as a pilgrimage destination because they believed some miracles that appeared there. The discovery of a water fountain underneath of the Jesus Sacred Heart Monument in 1998 and prayer services that were believed can cure illness have attracted visitors to come to Ganjuran Church. In the same time, 15 sacrifice route stops were built surround the monument. By this development, the Jesus Sacred Heart Monument has transformed from just a monument to become a sacred place for devotional activities. Situation in the site of Ganjuran Church complex in this phase can be illustrated as follows:

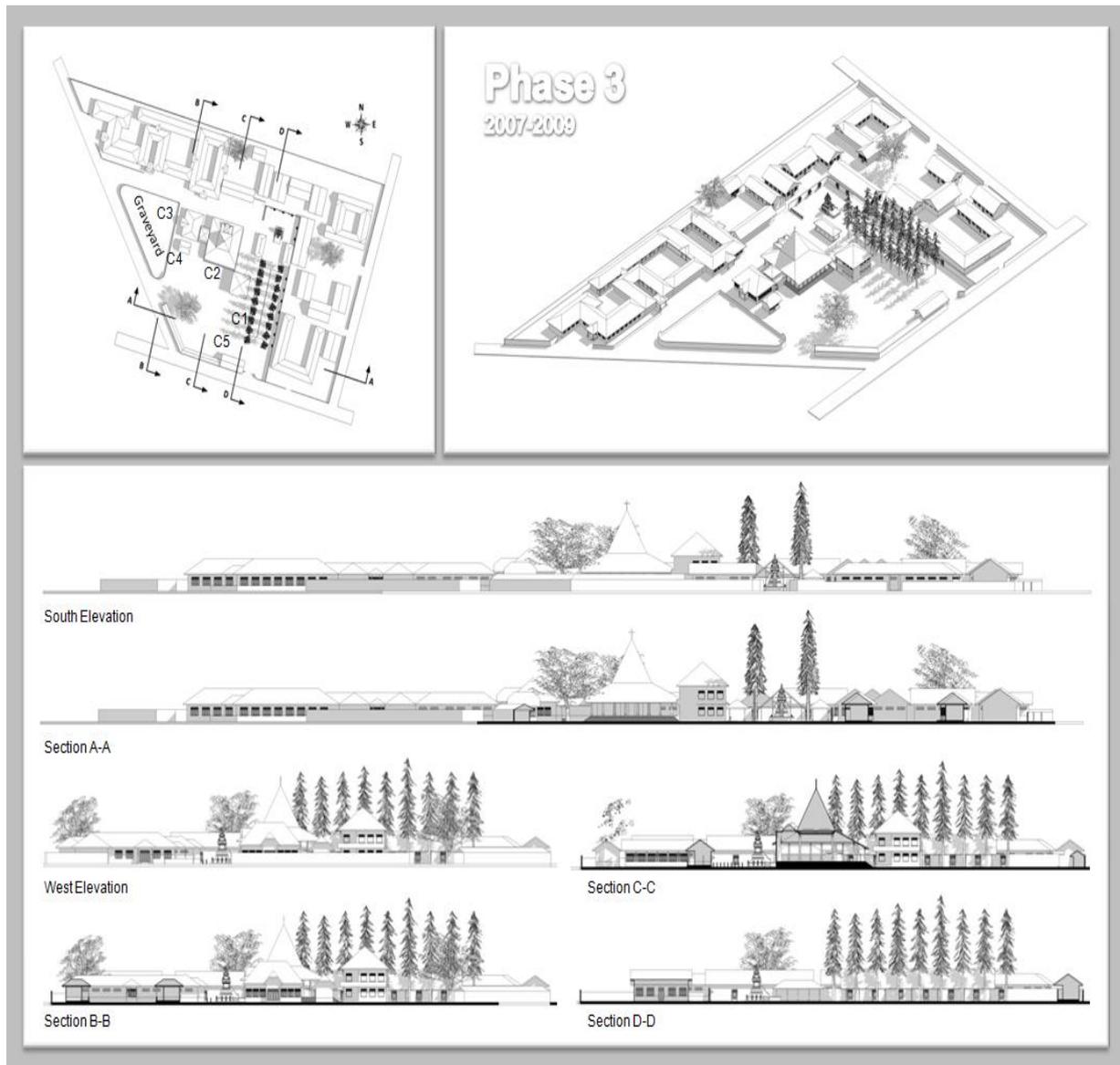


Notes: B1, B2: Hospital (expansion), B3, B4, B5: Orphanage (expansion), B6: School (expansion), B7: School Staff Office, B8: Parish House (expansion), B9: Parish Hall, B10: Gamelan House, B11: Sacrifice Route Stop, B12: Water Fountain Outlet

Figure 3: Second phase of the Ganjuran Church complex development (author, 2009)

In May, 27<sup>th</sup>, 2006, when a 5.9 Mw earthquake stroke Yogyakarta and caused the façade of the church building to collapse, a temporary church was established in the yard in front of the monument. Later a new permanent church and a parish hall were established on the former site; on the other hand, the

timber material of the former church was used to erect the same form church in Ngirengireng Parish. The new church erection finished in August 2009. Therefore, the recent situation in the site of Ganjuran Church complex can be illustrated as follows:



Notes: C1: Church (temporary), C2: Church (replacement), C3: Parish Hall (replacement), C4: Parish Secretariat, C5: Public Toilet

Figure 4: Third phase of the GJSHC complex development (author, 2009)

By the above explanations and illustrations, it can be inferred that since its establishment in 1924, Ganjuran Church complex has developed progressively. There are many new buildings which have been completed or replaced the former ones.

**Compilation of the Building Typology**

As revealed by the above discussion, building types in Ganjuran Church can be compiled based on those three phases thus:

PHASE	1926-1965	1966-2006		2007-2009
<b>BUILDING TYPES</b>	A1: Church 	B1: Hospital (expansion) 	B7: School Staff Office 	C1: Church (temporary) 
	A2: Parish House 	B2: Hospital (expansion) 	B8: Parish House (expansion) 	C2: Church (replacement) 
	A3: Hospital 	B3: Orphanage (expansion) 	B9: Parish Hall 	C3: Parish Hall (replacement) 
	A4: Orphanage 	B4: Orphanage (expansion) 	B10: Gamelan House 	C4: Parish Secretariat 
	A5: School 	B5: Orphanage (expansion) 	B11: Sacrifice Route Stop (15 units) 	C5: Public Toilet 
	A6: Temple Monument 	B6: School (expansion) 	B12: Water Fountain (9 units) 	

Figure 5: Building types compilation per phase (author, 2009)

The beginning of the first phase (1924-1934) is the time when Julius Schemutzer was handling Gondang Lipuro Sugar Factory. All the buildings in this phase were also built under his command. For the church, parish house, hospital, orphanage, and school buildings, he appointed architect Th. van Oyen. This church was his first church design project before he designed the other churches in Java: Pugeran Jesus Sacred Heart Church (1934), Bintaran St. Joseph Church (1934), and Semarang Cathedral (1937). In general, van Oyen's design is characterized by the adaptation of the social and environmental context. On the other hand, he tended to modernize the design with technological improvements like the employment of concrete and steel construction. Those were the way van Oyen implemented the New Dutch Indies architecture principles. For the church in Ganjuran, he minimized those technological improvements by employing timber construction. Concrete construction was applied in parish house, hospital and orphanage buildings. Whereas, adaptation to the social and environmental context for the last three buildings was applied in the form of building which adopted kampong and *limasan* types. The Sacred Heart of Jesus Monument was the most unique building in Ganjuran Church complex. Julius Schemutzer himself designed it by studying models of Hindu temples in Java, especially Prambanan Temple. For the Jesus Sacred Heart statue in Javanese-Hinduism version which was laid in the center of the monument and the other statues which were laid in the church altar, he employed two Sundanese artists and a Chinese artist.

During the second phase, many new buildings have been erected to complete the former ones. Nevertheless, the identity of the architects is unknown. Most of the buildings were built by local craftsmen and followed the former models. Parish Hall and Gamelan House have different characters compared to the others. Basically their type is same as the former buildings; that is *limasan* type. Nevertheless, they are different in the construction and the wall treatment. The former *limasan* buildings employed concrete construction and plastered brick wall, while these two buildings employed timber construction and bamboo plaited mat.

In the third phase, a temporary and four permanent buildings were built. The temporary building functioned as a church while the permanent church was being built. It was made from bamboo construction and was built spontaneously by local parishioners

by employing kampong type. The permanent church was briefly designed by Atmajaya University architects team based on the idea of *Bangsas Kencana* (primary hall) of Yogyakarta Sultanate Palace by a local priest Gregorius Utomo Pr. Referring to his opinion, the employment of *Bangsas Kencana* was to deliver an imagination of the God's Palace from Javanese point of view. The other buildings were designed by following the former buildings in Ganjuran Church complex which was based on kampong and *limasan* types.

### Typological Classification

By compiling all building types based on the chronological phases, it can be revealed that there are some typologies in each phase, and there are some similarities between building typologies in a phase to those in the other phase. Therefore, the next analysis classifies the buildings based on their typology. This classification found five different typological groups as follows:

#### 1. Kampong House Typology

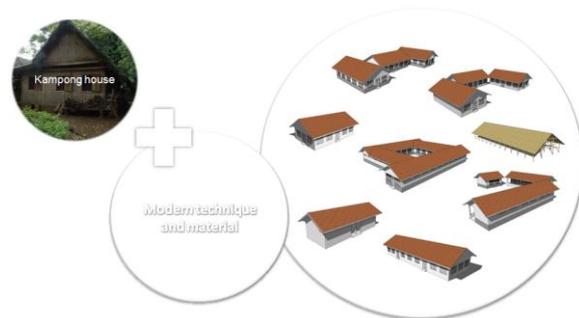


Figure 6. Kampong house based typology (author, 2009)

This group includes orphanage and school buildings, and a temporary church building. General characteristic of kampong house can be seen from its triangle form of the roof. Basically, kampong house building is constructed by timber framework construction system. Therefore, the structure is light and elastic. Traditionally, bamboo plaited mats for the wall and palm fiber or sago palm for the roof is the most suitable materials to balance the lightness and the elasticity of the construction. Nevertheless, buildings in Ganjuran Church complex have improved this type with modern technique and material. Timber construction was replaced by concrete construction, bamboo material was replaced by plastered brick material, and palm fiber material was replaced by roof tile material.

2. *Limasan* House Typology

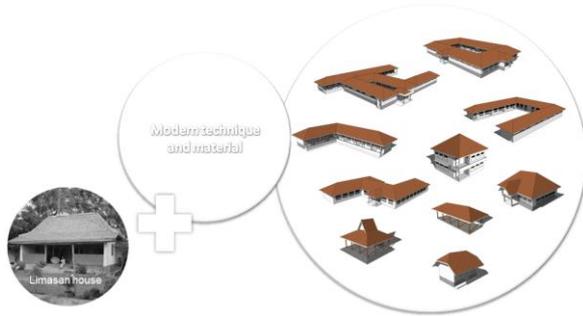


Figure 7. *Limasan* house based typology (author, 2009)

This group includes hospital, school, parish house, parish hall, parish secretariat, and gamelan house buildings. General characteristic of *limasan* house can be seen from its trapezoid form of the roof. Traditionally, basic construction system and materials of this type are the same as the kampong house. Improvements for this type in the buildings in Ganjuran Church complex were also same as the improvement for kampong buildings: concrete construction, plastered brick and roof tile material.

3. Central Java Hindu-Budhism Temple Typology

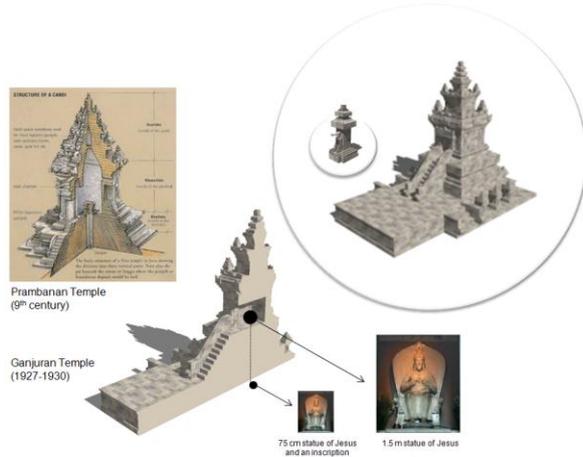


Figure 8. Javanese classical based typology (author, 2009)

This group includes Jesus Sacred Heart Monument building and water fountain outlets. Based on the form, this building follows the ninth century Javanese classical building type. General characteristics of this type are: rectangular and symmetrical plan, natural stone material, Hindu-Buddhism icon and symbolism. Almost all those characteristics were copied onto this monument. Lotus flower symbol was applied on the exterior ornament, and idol icon was applied on the interior statue. Nevertheless, the icon is not Hindu Gods but Jesus who is seated on the Hindu Gods’ throne and wearing Hindu Gods’ accessories.

Moreover, a small statue of Jesus and an inscription were put in the bottom of the monument. This manner followed the tradition of Hinduism to put something sacred in the bottom of the temple.

4. Roman Basilica Typology

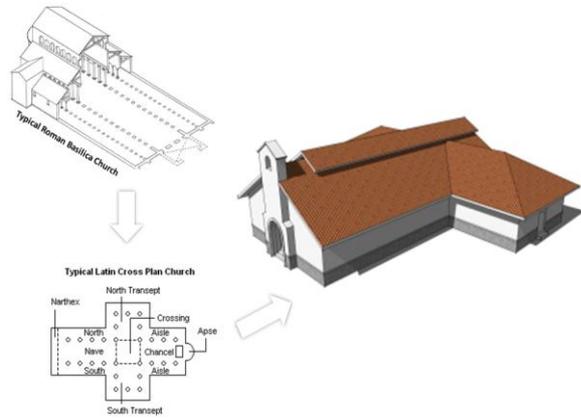


Figure 9. Roman basilica based typology (author, 2009)

This group only includes the church building of Ganjuran Church (former ones, before 2006 earthquake). Originally, the word “basilica” was used to describe the Roman public building. It was a large roofed hall supported by colonnades in its interior. The colonnades divide interior space and give aisles or arcaded spaces at one or both sides. Besides, a basilica used to have “clerestory” - an upper level of the walls above the rooflines of the lower aisles - to give light to the inner space of a large building. Since Christianity was legalized as Roman religion, basilica has been converted to become church model. Later in Romanesque and Gothic era, basilica was developed by adding “transept” - an area set crosswise to the nave - to become cruciform building.

Seen from the basic plan of the former church of Ganjuran Church, it seems to be equal to the basilica model. Extension space which crosses the axis at the rear can be comparable to the transept. Nevertheless, the colonnades were constructed by timber which directly connected to the roof as a whole structure. Therefore, the colonnades were not connected by the existence of entablature. Consequently, no clerestory can be shored up over the colonnades. Instead of that, the heightening of the upper roof was made by extending the roof timbering to create a slot along the axis for ventilation. Although the basic form of this church can be rooted from basilica, this church has been developed with innovation in its structure by employing timber construction to perform lightness and elasticity. The truth of this technical concept has been proven. When a 5.9 Mw earthquake stroke in 2006, only the brick wall façade collapsed.

### 5. Joglo House Typology

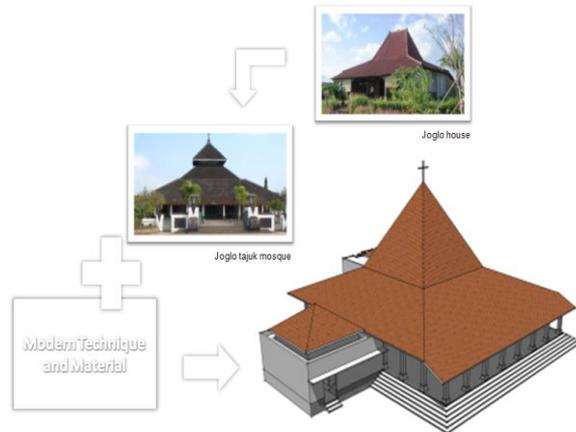


Figure 10. Joglo house based typology (author, 2009)

This group only includes the church building of Ganjuran Church (new ones, after 2006 earthquake). General characteristic of *joglo* house can be seen from its double or triple trapezoid form of the roof. Basically, *joglo* house building is also constructed by timber framework construction system. Nevertheless, compared to *kampong* and *limasan* houses, *joglo* house has a special timber framework construction system which is called “*tumpang sari*”. It is a rectangular beam structure with four columns at the four corners. The four columns are called “*saka guru*” which means “principal columns”. The *saka guru* is laid in the center of building. Originally, the wall is made from solid wood board and the roof is made from shingle. The wall is fit-loose designed, so for other purposes this building can become an open-end building which is called “*pendopo joglo*” and it can function as a lobby of a house or as a public building. This *pendopo* house type has been developed and employed as religious building by modifying its roof to become pyramidal. This new type is called “*joglo tajug*”. Later when Islam came to Java, this type was employed as mosque building by putting a pulpit in one of its borders and turning the orientation to the west to face Mecca.

At Ganjuran Church, *joglo tajug* typology is employed as the model for the new church. Nevertheless, the construction system was totally replaced by concrete construction. Furthermore, wood panels were installed resembling *tumpang sari* and *saka guru* structures. Lavish ornaments copied from Yogyakarta Sultanate Palace were carved in those panels.

#### Typological Comparison

Based on the five typologies which have been found in Ganjuran Church complex and after they

were compared with the building typology in Ganjuran village, there are only three of them which are also widely employed in this village: *joglo*, *kampong* and *limasan* houses. This fact implies that for daily life, those three typologies are the most suitable. By this fact it can also be inferred that the other typologies including: Javanese classical temple, Roman basilica, and *joglo tajug* are more suitable for religious life. Therefore, the next analyses focused on these last three typologies to reveal architectural transformation in Ganjuran Church.



Figure 11. Typological comparison (author, 2009)

#### Architectural Transformation

There are two most important areas in Ganjuran Church, monument area and church area. Monument area was located at the eastern part of the church. In the past, before Ganjuran Church are popular as a pilgrimage destination, monument area was only the back yard of the church. Parishioner daily activities were concentrically at the church and its surroundings. A mass concentration at the monument only occurred once a year in a yearly mass to celebrate the Jesus Sacred Heart Day. Nevertheless, since Ganjuran Church became a pilgrimage destination, some new daily activities have been created at the monument and its surroundings. Together with the development of the sacrifice route stops and the discovery of the holy water fountain, devotional activities to the Jesus Sacred Heart at the monument area drastically rise (Paroki HKTY Ganjuran, 2009:33-34). The following human circulation diagram revealed that an architectural transformation has occurred in the circulation pattern, from axial movement to circumambulation movement:

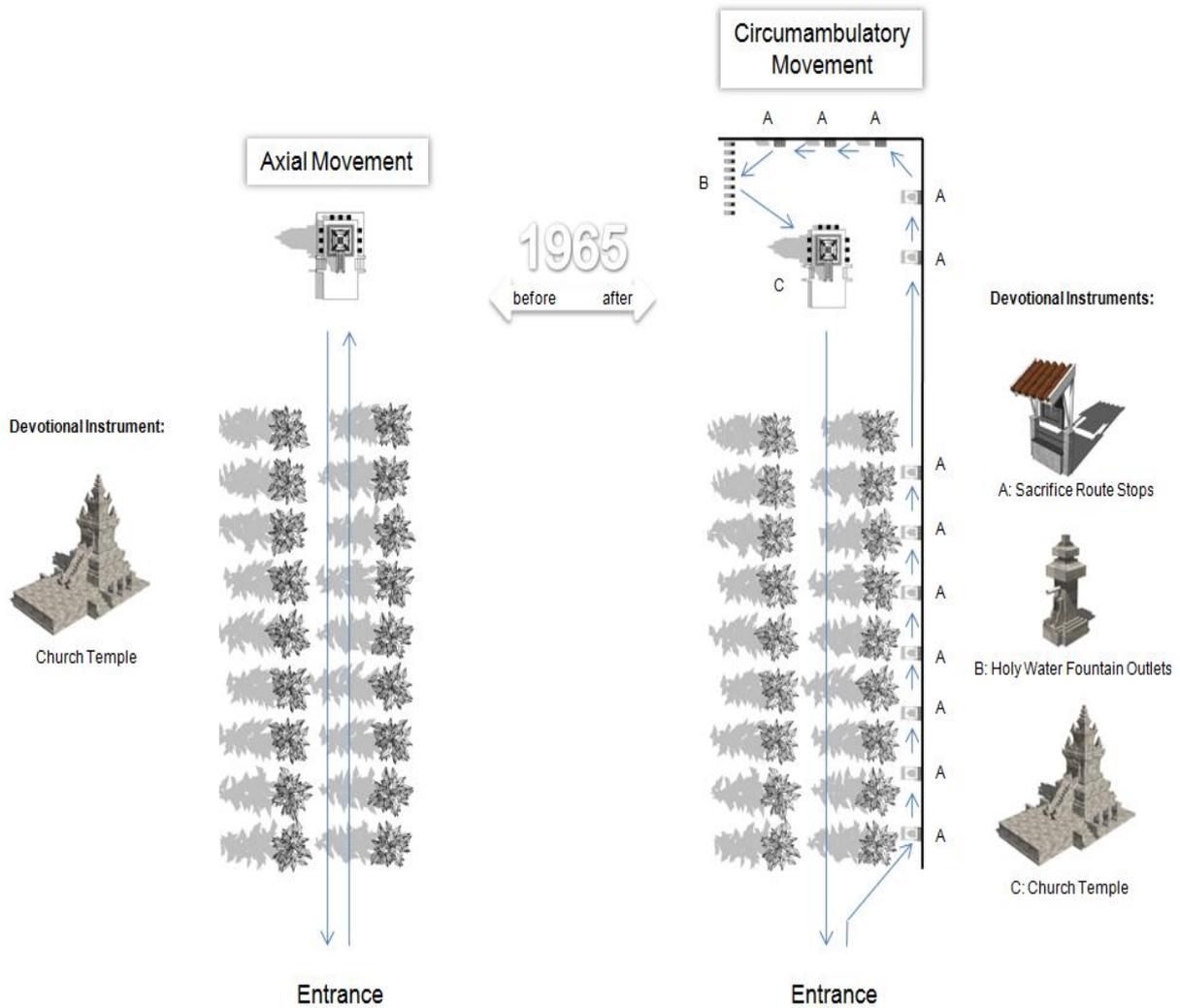


Figure 12. Transformation of the Monument (author, 2009)

The former church building was put at the west part of the Ganjuran Church area, and it faced to the west, face to face with a Catholic grave yard which was laid in the west border. Seen from its form and construction, as mentioned by the former analysis, the former church was based on a basilica form and employed a timber construction system. Whereas, the new church building was put at the same place with the former ones; nevertheless, it faces to the south,

side by side with the grave yard and the monument area. Seen from its form and construction, as mentioned by the former analysis, the new church was based on a *joglo tajug* form and employed a concrete construction system. Differences between the former and the new church have revealed architectural transformations in three aspects: building orientation, building types, and construction systems. Below is the diagram of the transformation:

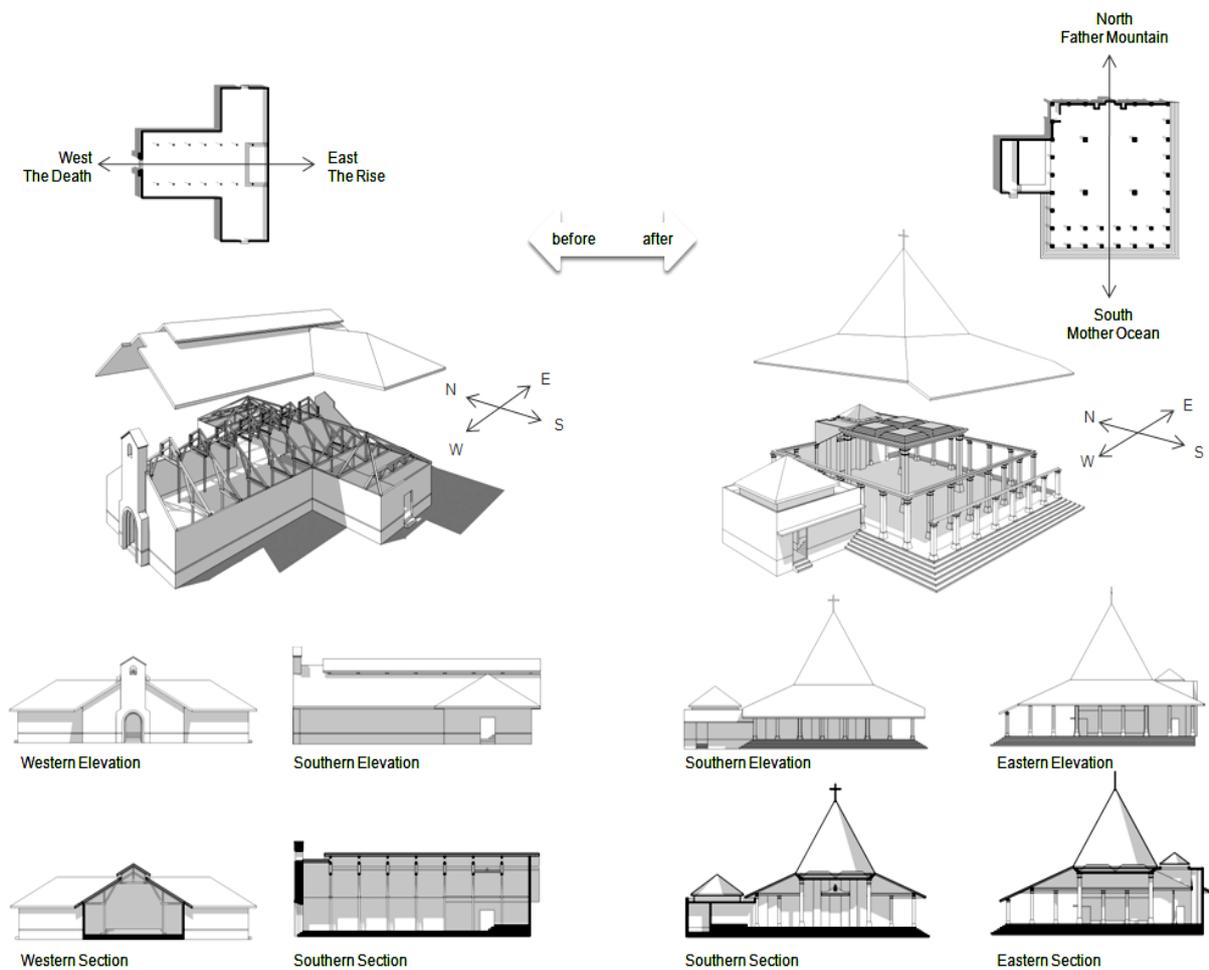


Figure 13. Transformation of the Church (author, 2009)

## CONCLUSION

Learning from this case study, it is known that typological analysis is not only able to reveal architectural transformations, but also cultural transformations. Typology is not only related to technical matters such as form and construction but also non-technical matters such as cultural perception and symbolism.

The development of building typology doesn't always conform to the time periods. The time periods can be used as one of the indications to analyze building typology. Nevertheless, the final determination depends on the local contexts of the pertinent building such as historical, social, cultural, ideological, even political contexts.

## REFERENSI

- Dewan Paroki Gereja Hati Kudus Yesus Ganjuran. 2004. 'Memoir: Rahmat yang Menjadi Berkat', Unpublished Manuscript'.
- Moneo, Rafael. 1978. 'On Typology', *Oppositions, a Journal for Ideas and Criticism in Architecture*, No. 13, pp.79-83.
- Paroki HKTY Ganjuran. 2009. 'Buku Panduan Prosesi Agung 2009 Umat Tyas Dalem Sa Nusantara', Unpublished Manuscript'.
- Tim Edukasi MMM PAM. 2008. 'Paroki-Paroki KAS Pada Awal Mula', Unpublished Manuscript'.

## STUDI GAYA DESAIN POSMODERN PADA INTERIOR FOOD COURT GALAXY MALL DI SURABAYA

Reiner Franzie Emmerich<sup>1</sup>, Sriti Mayang Sari<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

\*Korespondensi penulis, e-mail: sriti@petra.ac.id

### ABSTRAK

*Food Court* merupakan sebuah fasilitas umum yang menjadi elemen penting dalam sebuah pusat perbelanjaan. Selain kapasitasnya yang besar dan variasi makanan yang disajikan banyak, keunggulan yang dimiliki sebuah *food court* adalah gaya desainnya yang menarik. Karena gaya desain sebuah *food court*, akan sangat mempengaruhi atmosfer pengunjung yang duduk di dalamnya. Gaya desain postmodern banyak diterapkan di area *food court* mal. *Food court* di Galaxy Mall, sebagai mall terbesar di Surabaya Timur, menerapkan gaya desain postmodern. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gaya desain Posmodern yang terdapat pada elemen-elemen interior *food court* tersebut secara detail. Hasil penelitian yang didapat bahwa penerapan unsur-unsur gaya desain Posmodern pada interior *food court* Galaxy Mall sangat tampak antara lain pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang yang meliputi lantai, dinding dan plafon, perabot, serta elemen dekoratif yang meliputi warna dan materialnya. Semua elemen-elemen tersebut menerapkan gaya desain Posmodern dari segi ideologi, konsep, tujuan, serta metode perancangan. Penerapan konsep kontradiktif pada kedua area *food court*.

**Kata kunci:** Gaya desain, Posmodern, *Food court*.

### ABSTRACT

*A food court is an important public facility in a shopping centre. Apart from its generally large capacity and variety of cuisine served, the design of most foodcourts are also generally attractive. Their interior designs are able to affect the atmosphere and mood of visitors. Many foodcourts in today's malls adopt the postmodern style in their design, for instance, the Galaxy Mall in Surabaya, which will be the object for case study in this research. The objective of this research is to investigate the implementation of the Post modern style in the interior elements of the food court that will be discussed in detail. The research findings show that the use of Post modern style can be seen in the spatial arrangement, interior elements such as floors, walls and ceilings, furnitures as well as decorative elements such as colour and material. All these elements adopted the Post Modern style in terms of ideology, concept, aim as well as design methodology. The concept of Contradiction has been applied in the two areas of the food court.*

**Keywords:** Design style, Post modern, *Food court*.

### PENDAHULUAN

Pusat perbelanjaan atau mal telah menjadi sebuah kebutuhan penting bagi masyarakat kota. Terutama di kota-kota besar seperti Surabaya. Mereka banyak menghabiskan waktunya dalam sebuah mal untuk berjalan-jalan, berbelanja, maupun untuk makan dan minum. Salah satu daya tarik utama yang disediakan dalam sebuah pusat perbelanjaan adalah *food court*. *Food court* adalah sebuah tempat penjualan makanan dalam sebuah bangunan dimana pengunjungnya melayani dirinya sendiri, terdapat berbagai macam jenis makanan yang dijual, dan penataan tempat duduk yang komunal. *Food court* biasa dikunjungi oleh keluarga maupun anak muda, serta makanan yang dijual berupa makanan cepat saji, dan berada di dalam pusat perbelanjaan. *Food court* juga merupakan perpanjangan dan daya tarik utama

dalam sebuah mal, dan penempatannya dipertimbangkan karena merupakan lokasi yang spesial dan strategis (Coleman: 2006:304).

Adanya *Food court* dalam sebuah mall merupakan keuntungan bagi para pengunjung mal yang menginginkan area yang besar untuk duduk bersama rekan, keluarga maupun teman-teman, karena *food court* memiliki luasan yang besar. Pilihan makanan yang disajikan pun bermacam-macam, terdapat lebih dari 20 stan makanan yang disajikan dalam sebuah *food court*. Selain kapasitasnya yang besar dan variasi makanan yang disajikan begitu banyak, keunggulan yang dimiliki sebuah *food court* adalah gaya desainnya yang menarik. Karena gaya desain sebuah *food court*, akan sangat mempengaruhi atmosfer pengunjung yang duduk di dalamnya. Banyak pengunjung yang selalu mengunjungi *food court* karena didukung oleh desain interior yang menarik serta unik. Gaya

desain postmodern banyak diterapkan di area *food court* mal. Penerapan gaya desain tertentu pada sebuah sarana publik, dapat menjadi ciri khas atau ikon bagi tempat tersebut sehingga dapat mengundang pengunjung untuk berdatangan. Terutama sebuah *food court* yang setiap harinya selalu dikunjungi orang, dan tidak pernah sepi dari pagi hingga malam hari.

Galaxy Mall sebagai mall terbesar di Surabaya Timur, menerapkan gaya desain pada interior *food court* yang mencerminkan sebuah gaya desain postmodern. Sebuah gaya yang kaya akan warna cerah, suasana antar ruang yang kontradiktif, dan sebagainya. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh penerapan gaya desain Postmodern pada interior *Food Court* Galaxy Mall. Selain itu hasil wawancara dengan desainer *food court* Galaxy Mall yaitu Cadiz Design Studio, Ms. Nina Quintos selaku desainer dan *project manager* dari Cadiz Design Studio, juga mengatakan bahwa *food court* didesain menggunakan prinsip-prinsip postmodern. Hal ini menguatkan persepsi peneliti bahwa *food court* Galaxy Mall memiliki gaya desain postmodern dan membuat peneliti ingin meneliti lebih dalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan gaya desain Postmodern yang terdapat pada elemen-elemen interior *food court* Galaxy Mall di Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengertian penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati dari orang-orang yang diteliti (Moleong, 2007: 3). Dalam penelitian ini untuk memahami dan menganalisis permasalahan menggunakan pendekatan teori-teori arsitektur dan desain interior, khususnya mengenai gaya postmodern.

### Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi langsung, wawancara, studi pustaka, serta dokumentasi foto secara langsung. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting dalam metode ilmiah. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode mengumpulkan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan (Nazir, 1988:174). Observasi langsung dalam penelitian ini dilakukan peneliti melalui pengamatan terhadap

bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif, warna, material dan perabot pada interior *Food Court* Galaxy Mall sebagai objek yang akan dijadikan studi kasus.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan interior *food court* Galaxy Mall. Hasil wawancara dicatat dan direkam. Dalam hal ini wawancara kepada pihak intern PT. Sinar Galaxy, sebagai pengelola utama *food court* Galaxy Mall, berkaitan dengan hal-hal seputar *food court* dan Mall Galaxy. Selain itu wawancara juga peneliti lakukan dengan pihak desainer yang menangani proyek interior *food court* Galaxy Mall, yaitu pihak *project manager* dari Cadiz Design Company yang berada di Filipina. Wawancara dilakukan melalui email.

Studi pustaka juga dilakukan melalui buku-buku yang berkaitan dengan gaya desain postmodern, pusat perbelanjaan, dan *food court* itu sendiri. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2007:113). Studi pustaka atau informasi tidak hanya didapatkan dari buku literatur saja namun juga bisa melalui *browsing* di jejaring internet.

Dokumentasi foto dilakukan dengan mengambil foto-foto objek penelitian secara langsung oleh peneliti, yaitu pada *food court* Galaxy Mall. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup penting untuk menelaah objek yang diteliti. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri (Moleong, 2007:114). Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan kedua kategori tersebut untuk mendukung penyelesaian masalah dalam penelitian. Foto yang dihasilkan sendiri dan orang lain melalui jejaring internet (*browsing*).

### Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Observasi awal yang dilakukan merupakan tahap penentuan objek penelitian, dalam hal ini objek yang digunakan adalah *food Court* yang ada di Galaxy mall Surabaya. Setelah itu dilakukan pengumpulan data literatur mengenai sejarah pusat perbelanjaan, perkembangan pusat perbelanjaan, masyarakat urbanisasi, jenis-jenis *food court*, serta gaya desain postmodern. Kemudian dilakukan observasi lanjutan yang lebih spesifik dan terperinci. Data literatur dan lapangan dibandingkan dan dicari korelasinya sehingga didapatkan pengaruh dan penerapannya pada objek penelitian yang bersifat kualitatif.

Objek penelitian yang dianalisis adalah bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang, elemen dekoratif ruang dan perabot. Semua dianalisis dengan data-data literatur mengenai gaya desain postmodern. Dari hasil analisis tersebut didapatkan kesimpulan yang menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

### KAJIAN TEORITIS GAYA DESAIN POSMODERN

Sumalyo (1997:26), mengatakan, bahwa perkembangan arsitektur sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia, yaitu pola pikir dan pola hidupnya. Hal ini berarti perkembangan arsitektur dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dan pola hidup manusia pada zamannya. Gerakan arsitektur modern dapat dipandang sebagai cara pandang pada saat itu, yaitu masyarakat industrial. Arsitektur sebagai bagian dari kebudayaan manusia, juga mengalami perubahan cara pandang, yang kemudian disebut sebagai "posmodernisme arsitektur".

Banyak tokoh yang menggagas posmodernisme dalam arsitektur berdasarkan versinya masing-masing, sebut saja tokoh terkenal seperti Charles Jencks, Robert Venturi, Heinrich Klotz, serta Kurokawa. Berikut ini akan diuraikan secara garis besar bagaimana pemikiran-pemikiran posmodernisme dalam arsitektur. Tokoh-tokoh yang dipilih sebagai ahli dalam arsitektur posmodernisme adalah Robert Venturi, Charles Jencks, Kisho Kurokawa dan Heinrich Klotz. Jencks adalah pemikir posmodernisme dan sekaligus pelopor gerakan arsitektur modern. Venturi, adalah pemikir posmodernisme dalam arsitektur yang menonjol dan sekaligus sebagai arsitek. Kurokawa adalah arsitek dan pemikir posmodernisme di Jepang. Klotz adalah pemikir posmodernisme yang mengembangkan sendiri pemikiran-pemikirannya yang berbeda dari yang lain.

Garis besar pemikiran posmodernisme Venturi berkaitan dengan ideolog, konsep dan metode perancangan arsitektur. Selanjutnya, pemikiran posmodernisme Venturi adalah sebagai berikut: Pertama, Venturi tidak secara eksplisit mengatakan apa ideologi arsitektur posmodernnya, namun ia menyetujui dan menyatakan tujuan dari arsitektur adalah dicapainya interpretasi plural dan kekayaan makna. Kedua, konsep-konsep posmodernisme Venturi adalah *complexity* dan *contradiction*, yang meliputi *ambiguity* dan *tend to difficult whole*, yang artinya sejumlah bagian yang berinteraksi secara tidak sederhana yang meliputi keberagaman dan keragaman hubungan elemen dengan kesejajaran dan infleksi.

Menurut Jencks dalam buku *The Postmodern Reader* (1992), Posmodernisme berarti berakhirnya *world view* tunggal, dengan kata lain perang terhadap totalitas, resistensi terhadap eksplanasi tunggal, penghargaan terhadap perbedaan dan perayaan yang bersifat regional, lokal atau khusus. Secara agak kontradiktif posmodernisme merupakan kelanjutan modernisme dan transedensinya. Sebuah aktivitas ganda yang mengetahui hubungan kompleks dengan paradigma dan *world view* sebelumnya. Dalam bukunya *The Language of Post-modern Architecture* (1987), Charles Jencks menjelaskan enam prinsip dalam arsitektur Posmodern, yaitu *double coding*, *hybrida*, kaya metafora, menghargai keberagaman atau pluralitas nilai (*multiplicity*), schizophrenia, dan bahasa arsitektur untuk mencapai multivalensi. Konsep-konsep posmodernisme lainnya adalah menghargai sejarah, memori, tradisi dan budaya, dan tidak antimodern.

Posmodernisme menurut Heinrich Klotz (1984) adalah karakter regionalisme, representasi fiksional, kaya makna, *poetry*, fiksi, sekaligus fungsi. Bangunan sebagai *work of art*, menghargai pluralitas, menghargai memori dan sejarah, spontanitas dan improvisasi, serta relativitas. Konsep posmodernisme menurut Klotz dihasilkan dari kritik-kritik tajam atas modernisme. Klotz mengakui bahwa pluralisme sebagai ideologi posmodernisme, kedua, konsep terbesar posmodernisme adalah representasi fiksional. Ditunjukkan melalui elemen-elemen arsitektur, dan mengangkat bentuk-bentuk arsitektur masa lalu dan merevitalisasi yang layak untuk diangkat kembali. Regionalisme juga penting karena harus dapat merespon kondisi lokalitas dan lingkungan fisik disekitarnya.

Menurut Kurokawa masyarakat dewasa ini sedang mengalami evolusi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Dalam evolusi masyarakat informasi, perencanaan kota dan arsitektur lebih sekedar dari kenyamanan, fungsi, dan kesenangan semata. Oleh sebab itu menurut Kurokawa tidak cukup hanya melihat posmodern sebagai sebuah gerakan seni dan sastra yang mempengaruhi arsitektur dan perencanaan urban. Pengertian posmodern juga berubah mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa, 1991). Postmodern adalah masa saat tidak ada lagi kekuatan yang memiliki wewenang untuk menentukan aturan dan mengontrol yang lain. Postmodern menghargai pluralitas budaya sekaligus menolak hegemoni budaya barat. Sebagaimana dikatakan Kurokawa (1991:146).

"Postmodernism recognises the value of the world's variety and worth of hybrid styles, acknowledging that Western values are not the only legitimate ones and that a near infinite variety of cultures exists around the globe".

Kurokawa memiliki pemikiran yang paling terkenal yaitu simbiosis sebagai dasar pemikirannya. Arsitektur berdasarkan filsafat simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha untuk menggabungkan elemen-elemen dari budaya lain di dalam karyanya. Tidak ada satupun ikon arsitektural yang universal. Arsitek harus mengekspresikan budayanya pada saat yang sama juga menabrakkan dengan budaya lain, menyesuaikannya dengan dialog, dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi objek penelitian ini di Galaxy mall, jalan Dharmahusada Indah Timur 37, Surabaya Timur, berada di wilayah perumahan elit Dharmahusada. Mulai dioperasikan oleh PT. Sinar Galaxy pada tanggal 26 Maret 1996. Tujuan dibangunnya pusat perbelanjaan Galaxy Mall ini untuk melengkapi sarana dan prasarana yang ada di kota Surabaya, khususnya sarana pusat perbelanjaan. Di samping itu untuk melengkapi dan menambah fasilitas umum yang ada bagi penghuni perumahan PT. Sinar Galaxy.

Galaxy Mall juga merupakan sebuah pusat perbelanjaan terbesar di kawasan Surabaya Timur, dan telah memperluas bangunannya yaitu Galaxy Mall Extension, atau yang biasa disebut dengan Galaxy Mall 2, sejak tahun 2006. proses pembangunan Galaxy Mall Extension ini sekitar satu tahun setengah, sejak bulan Mei tahun 2006, sampai dengan bulan September 2007. Latar belakang didirikannya Galaxy Mall Extension ini adalah karena begitu banyaknya tenan yang mengajukan permohonan untuk menyewa stan di Galaxy Mall, dan sudah tidak dapat memenuhinya lagi, oleh karena itu dibangunlah Galaxy Mall Extension ini untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

*Food Court* Galaxy Mall didesain secara khusus oleh arsitek dari Filipina yang tergabung dalam Cadiz Design Studio Company dari di Filipina, dan kini sudah membuka cabang di seluruh dunia, salah satunya di Amerika Serikat dan banyak digunakan sebagai kontraktor pusat perbelanjaan lainnya. *Food Court* Galaxy Mall ini terbagi dua area, yaitu area *hall* dan area *court*. Area *hall* merupakan *food court* dengan jenis makanan internasional, sedangkan area *carousel* dengan menu lokal. Pembagian area *food court* menurut jenis makanan ini sangat berpengaruh dengan desain yang dimiliki masing-masing area.

Kesan yang ditonjolkan pada *food court* area lokal adalah kesan modern, dan sangat menjaga kesan bersih dan mewah. Desain pada area lokal, terlihat lebih simpel daripada *food court* area *hall* yang memiliki berbagai stan makanan internasional. Untuk *food court* makanan internasional, memiliki konsep *pedestrian* dan ingin menampilkan sebuah suasana jalanan di luar negeri, dimana satu jalanan tersebut memiliki berbagai pilihan makanan di sekitarnya. Suasana *pedestrian* ini didukung oleh pengolahan interior yang mendukung kesan jalanan tersebut.

Nuansa warna yang terdapat pada dua area ini juga sangat berbeda, dimana area lokal memiliki warna-warna *monochrome*, dan area internasional sangat dipenuhi warna-warna cerah. Desain pada *food court* Galaxy Mall ini juga menggunakan prinsip eko desain dalam perancangannya. Dimana pada dinding bagian atas pada area masakan lokal menggunakan material kaca yang cukup besar, sehingga pada pagi dan siang hari dapat menghemat penggunaan lampu.

*Food Court* di Galaxy Mall berada di lokasi yang sangat strategis, yaitu di lantai paling atas, persimpangan antara Galaxy Mall 1 dan Galaxy Mall Extension, serta sangat sering dilewati banyak orang. Hal ini dipilih dengan dasar pertimbangan agar para pengunjung yang telah berbelanja atau berjalan-jalan, apabila merasa lapar atau haus, maka pengunjung dapat langsung menikmati layanan jasa dari *food court*. *Food court* sendiri memiliki kapasitas kurang lebih untuk 700 orang. Dengan jumlah menu makanan dan minuman mencapai kurang lebih 500 artikel yang disediakan 40 stand. Jenis hidangan yang disediakan cukup banyak berdasarkan spesifik daerah asal seperti masakan Eropa, China dan Asia Pasifik. Faktor perbedaan setiap stan ditekankan terhadap produknya, sehingga setiap stan memiliki ciri khas tersendiri dan mampu bersaing secara sehat.

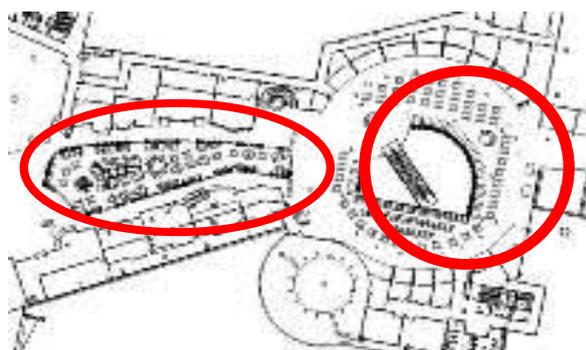


Sumber: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galaxy\\_Mall.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galaxy_Mall.jpg)

**Gambar 1.** Galaxy Mall

**Analisis Bentuk Layout**

Layout pada *food court* Galaxy Mall terdiri dari bentukan simetris dan asimetris, yaitu bentuk lingkaran dengan bentuk trapesium. *Food court* area internasional, memiliki bentuk layout lingkaran, atau biasa disebut dengan layout tipe *court*. Sedangkan *food court* area lokal, memiliki bentuk asimetris, yaitu trapesium.



**Gambar 2.** Layout Food Court Galaxy Mall

Keseluruhan bagian *food court* ini merupakan bentukan asimetris dan kontradiktif, dapat dilihat pada gambar 2. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Robert Venturi yang mengatakan bahwa salah satu ciri arsitektur Posmodern adalah penerapan unsur-unsur yang kontradiksi (*contradiction adapted*) (Ikhwauddin, 2005:36). Ideologi pluralisme pada bentuk layout yang terdiri atas dua bentukan berbeda. Hal ini merupakan penerapan dari prinsip *juxtaposition*, yaitu mensejajarkan dua bentuk yang berbeda agar terlihat perbedaannya. Hal ini akan menimbulkan sebuah interpretasi yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai arsitektur Posmodern, yaitu mencapai keberagaman makna dan keberagaman. Bagi pengguna *food court*, jelas akan merasakan suasana yang berbeda apabila berada di area lokal dan internasional.

Dilihat dari segi konsep, konsep kedua area *food court* berbeda. Untuk area internasional memiliki konsep *pedestrian*, sedangkan untuk *food court* lokal memiliki konsep modern *simple*. Hal ini sesuai dengan konsep representasi yang biasanya selalu muncul dalam arsitektur posmodern. Sedangkan metode perancangan yang digunakan pada layout ini adalah improvisasi yang tampak dari bentukan layout yang tidak simetris.

**Analisis Elemen Pembentuk Ruang**

a. Lantai

Lantai pada *food court* area lokal dan internasional menggunakan material marmer yang memiliki

ukuran yang berbeda-beda, dan juga memiliki variasi warna.



**Gambar 3.** Lantai dan detail lantai pada area *food court* Internasional



**Gambar 4.** Lantai dan detail lantai pada area *food court* Lokal

Ideologi Pluralisme pada lantai interior *food court* ini tercermin pada penggunaan warna dan motif lantai yang digunakan. Warna pada lantai ini memiliki beberapa variasi warna. Namun, pada lantai tidak terlalu terlihat ideologi pluralisme, mungkin atas dasar pertimbangan agar suasana *food court* tidak terlalu ramai. Warna yang digunakan juga warna-warna netral, serta terdapat beberapa warna mencolok seperti warna hitam yang berfungsi sebagai *grouping area*.

b. Dinding

Ideologi pluralisme pada dinding *food court* ini sangat terlihat pada penggunaan warna dan bentuk dari dinding tiap stan. Hal ini sesuai dengan ideologi arsitektur Posmodern yang menghargai perbedaan dan keragaman.



**Gambar 5.** Dinding dan detail dinding Food Court Internasional

Gambar 5 dan 6 bahwa ideologi pluralisme diterapkan pada bentuk dinding dan warna yang digunakan. Warna-warna plokromatik muncul pada

dinding *food court* Internasional, seperti hijau, merah, oranye yang sengaja disejajarkan. Konsep yang ingin ditampilkan pada *food court* internasional ini adalah *pedestrian*. Hal ini tercermin pada bentukan dinding yang menyerupai rumah-rumah yang mengelilingi sebuah jalanan.

Sedangkan tampak pada gambar 7, dinding *food court* lokal yang berwarna putih. Hal ini untuk mengimbangi warna-warna yang mencolok pada *food court* internasional. Serta mengadaptasi prinsip kontradiktif yang tercermin pada konsep desainer.

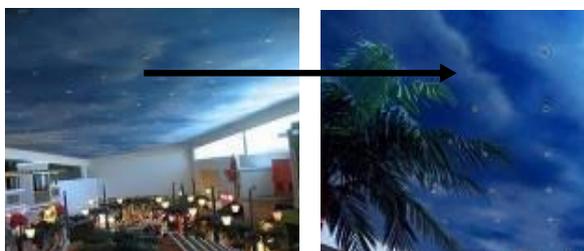


**Gambar 6.** Dinding *Food Court* Internasional secara keseluruhan



**Gambar 7.** Dinding dan detail dinding *Food court* Lokal

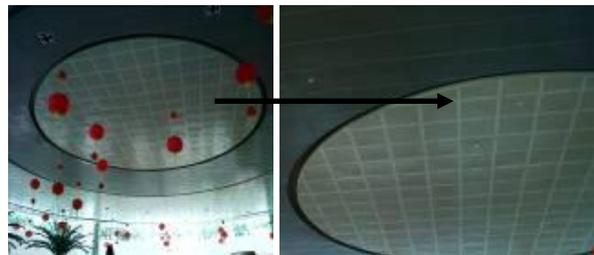
### c. Plafon



**Gambar 8.** Plafon pada *Food court* Internasional dilukis motif awan

Penerapan simbolisasi tampak pada plafon *food court* internasional diatas. Simbolisasi, berasal dari kata simbol, adalah sesuatu yang berdiri atau memre-

presentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, kemiripan, atau konvensi, yang diturunkan maknanya dari struktur yang tampak. Hal ini sering ditemui pada arsitektur posmodern, yaitu berusaha memunculkan kemiripan agar tercipta sebuah suasana. Hal ini merupakan penerapan dari konsep *pedestrian* yang dimiliki desainer, mengingat pedestrian berada pada jalan terbuka. Selain itu konsep mal sendiri awalnya merupakan sebuah jalanan yang sengaja ditutup untuk berjalan dan berbelanja serta dikelilingi pepohonan. Hal ini merupakan manifestasi dari arsitektur posmodern yang berusaha menghargai masa lalu dan sejarah.



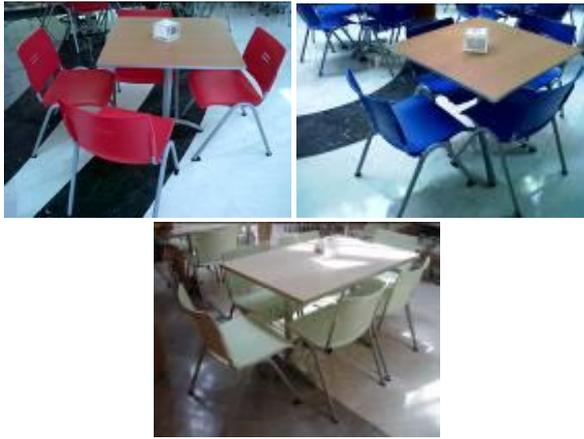
**Gambar 9.** Plafon dan detail plafon *Food court* Lokal

### Analisis Perabot

Perabot yang terdapat pada *food court* internasional dan lokal merupakan perabot yang terbuat dari bahan plastik dan akrilik. Perabot tersebut merupakan hasil dari produksi massal buatan pabrik. Hal ini merupakan hasil dari teknologi modern yaitu teknologi mesin. Jencks mengatakan bahwa konsep arsitektur Posmodern adalah tidak anti modernisasi. Hal ini tampak pada penggunaan perabot yang merupakan hasil dari teknologi modern yaitu kursi produksi massal. Selain itu, ideologi pluralisme tampak dari penggunaan bentuk dan warna yang berbeda pada meja dan kursi pada kedua area *food court*.



**Gambar 10.** Perabot pada *food court* Internasional



Gambar 11. Perabot pada *food court* area local

**Analisis Elemen Dekoratif**

a. Ornamen pada *Food Court* Internasional



Gambar 11. Dinding dan detail ornamen *Food court* Internasional

Ideologi penggunaan ornamen pada *food court* ini adalah pluralisme sesuai dengan ciri arsitektur Posmodern. Karena terdapat begitu banyak ornamen-tasi yang bervariasi serta tidak memiliki kesamaan tertentu.



Gambar 12. Penggunaan simbolisasi hewan pada dinding *food court*

Tampak pada gambar 12 ciri khas arsitektur Posmodern adalah penggunaan metafora atau simbolisasi bentuk tertentu. Misalnya seperti yang terlihat pada gambar diatas bahwa terdapat simbol kepala tikus, yang menggambarkan restoran Italia. Mengapa restoran Italia? Karena restoran Italia banyak menggunakan material keju, sedangkan tikus identik dengan hewan pemakan keju. Hal ini dapat

diinterpretasikan secara berbeda oleh tiap individu yang melihatnya. Tujuan penggunaan ornamen tikus pada *food court* Galaxy Mall memiliki tujuan interpretasi plural. Setiap orang yang melihat akan memiliki interpretasi yang berbeda.



Gambar 13. Dinding dan detail simbol *Food court* Internasional

Gambar 13 adalah ornamen berupa jendela mati yang tidak difungsikan apa-apa. Selain itu juga terdapat kubah berwarna merah yang berfungsi sebagai elemen hias. Hal ini merupakan penerapan simbol sebuah jendela. Sehingga terdapat sebuah interpretasi bahwa bagian kanan kiri *food court* merupakan rumah tingkat. Padahal penggunaan jendela tersebut adalah jendela mati. Hal ini merupakan manifestasi dari prinsip *pleasure and enjoyment* seperti yang diungkapkan oleh Kurokawa.

b. Ornamen pada *Food Court* Lokal



Gambar 14. Dinding dan detail ornamen *Food court* Lokal

Jika dibandingkan dengan ornamen pada *food court* internasional, ornamen yang tampak pada *food court* lokal ini lebih *simple*. Karena sesuai dengan konsep *food court* lokal yaitu modern *simple*. Ornamen yang digunakan hanya berupa mosaik dengan variasi warna.

c. Dekorasi pada *Food Court* Internasional

Arsitektur Posmodern sering menggunakan ragam hias berupa pohon sintesis dalam interiornya. Hal ini untuk menambah suasana atau konsep yang ingin dicapai, yaitu representasi fiksional. Menurut Klotz yang menjadi ciri arsitektur posmodern adalah karakter fiksi di dalamnya. Fiksi yang ingin ditampilkan desainer adalah fiksi sebuah jalanan *pedestrian*, maka dari itu pohon merupakan elemen yang penting pada sebuah jalanan terbuka.



**Gambar 15.** Dekorasi berupa pohon sintesis pada *food court* Internasional

Penggunaan simbolisasi berupa hewan yang ditarik secara langsung ini sering muncul pada arsitektur posmodern. Misalnya saja pada Swan Hotel Lake Buena Vista, Florida. Hal ini dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh tiap individu yang melihatnya. Tujuan dari penggunaan ornamen hewan yang ditarik pada *food court* Galaxy Mall memiliki tujuan yang sama yaitu interpretasi plural.



**Gambar 16.** Dekorasi dan detail dekorasi pada *food court* Internasional

d. Dekorasi pada *Food Court* Lokal



**Gambar 17.** Dekorasi dan detail dekorasi pada *food court* Lokal

Prinsip *Pleasure and enjoyment*, Kurokawa (1991) menyatakan bahwa arsitektur postmodern memiliki bentuk lain dari konsep improvisasi yaitu bermain-main atau sekedar bersenang-senang. Konsep ini menyatakan bahwa arsitektur postmodern menerima kehadiran elemen-elemen atau unsur yang hanya merupakan “permainan” tanpa harus dikaitkan dengan fungsi tertentu. Hal ini tampak dari dekorasi pada *food court* lokal yang menggunakan hiasan berupa tanaman sintesis, dan lampu hias yang tidak berfungsi sebagaimana tanaman.



**Gambar 18.** Dekorasi pada *food court* Lokal

**SIMPULAN**

Penerapan unsur-unsur gaya desain Posmodern pada interior *food court* Galaxy Mall sangat tampak antara lain pada bentuk *layout*, elemen pembentuk ruang yang meliputi lantai, dinding dan plafon, perabot, serta elemen dekoratif yang meliputi warna dan materialnya. Selain itu, dari hasil wawancara dengan desainer, peneliti juga menemukan unsur Posmodern yang terkandung dalam penggunaan konsep pada kedua area *food court*, yaitu konsep kontradiktif yang sering ditemui dalam arsitektur Posmodern. Semua unsur tersebut memiliki penerapan gaya desain Posmodern yang secara garis besar telah dirangkum oleh para ahli, yaitu dari segi Ideologi, Konsep, Tujuan, serta Metode Perancangan. Secara detail, peneliti akan menjabarkan hasil kesimpulan yang diperoleh dari analisis data pada penelitian ini yaitu:

Pada bentuk *layout* penerapan unsur posmodern dari bentuk kedua area *layout* yang berbeda. Area internasional memiliki bentuk asimetris berupa trapesium, sedangkan untuk area lokal memiliki bentuk simetris yaitu lingkaran. Kedua bentuk ini adalah penerapan prinsip kontradiksi bentuk yang disejajarkan, atau juga disebut sebagai *juxtaposition*, yang memiliki pengertian bahwa sesuatu yang kontras secara sengaja disejajarkan agar terlihat perbedaannya.

Elemen pembentuk ruang lantai menerapkan ideologi pluralisme, tampak pada penggunaan material Marmer dengan motif yang tidak seragam. Pada kedua area *food court* lantai memiliki nuansa yang sama. Ideologi pluralisme tidak terlihat secara mendalam pada elemen lantai. Pada dinding, tampak penerapan metode perancangan posmodern yaitu penggunaan warna-warna polikromatik, warna-warna cerah dan bermacam-macam. Selain itu penggunaan ornamen juga muncul pada dinding *food court* internasional. Arsitektur posmodern memang mendukung adanya ornamentasi dan penggunaan warna-warna cerah. Pada plafon, penerapan prinsip posmodern yang paling terlihat adalah penggunaan simbolisasi berupa langit-langit yang dilukis. Lukisan

pada plafon *food court* internasional ini memiliki motif awan dan warna biru sebagai dasarnya. Hal ini secara representasi menggambarkan fiksi sebuah alam terbuka, sesuai dengan konsep yang digunakan desainer dalam mendesain *food court* area internasional yaitu konsep *pedestrian*. Hal ini memberi representasi bagi orang didalamnya, sehingga dapat memunculkan *multivalent expression* bagi setiap orang yang menilainya.

Pada perabot metode perancangan yang digunakan adalah penerapan penggunaan warna-warna polikromatik pada kursi dan meja kedua area *food court*. Terdapat kombinasi warna merah, biru, kuning, hijau dan oranye pada *food court* area lokal dan internasional.

Penerapan metafora pada elemen dekoratif *food court* internasional dan lokal tampak sekali untuk memperkuat fiksi yang ingin ditampilkan desainer. Elemen dekorasi tersebut seperti ornamen dengan bentuk hewan yang secara tidak langsung memberi kesan santai, serta bentuk kepala tikus yang identik dengan keju dan restoran Italia, pada *food court* internasional. Elemen dekoratif pada *food court* internasional juga banyak menggunakan prinsip *pleasure and enjoyment* yaitu sesuatu yang hanya bersifat pemanis saja tanpa fungsi tertentu.

Selain itu juga terdapat dekorasi berupa jendela mati, pohon sintetis, balkon yang tidak dapat difungsikan, hanya untuk memperkuat fiksi yang ingin ditampilkan desainer.

## REFERENSI

- Coleman, Peter. 2006. *Shopping Environment, Evolution, Planning and Design*. Elsevier. USA.
- Klotz, Heinrich. 1984. *The History of Postmodern Architecture*. The MIT Press. Cambridge.
- Ikhwanuddin. 2005. *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Jencks, C., *The Language of Post Modern Architecture*. New York: Rizzoli, 1984.
- Jencks, C., *The Language of Post Modern Architecture*. London: Academy Editions, 1987.
- Kurokawa, K. 1991. *Intercultural Architecture*. The American Institut of Architects Press. Washington DC.
- Moleong, Lexy, J., 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Sumalyo, Y. 1977. *Arsitektur Modern*. Universitas Gajah Mada Press, Yogyakarta.



## PEDOMAN PENULISAN NASKAH

Naskah yang diajukan merupakan hasil penelitian atau kajian ilmiah orisinal di bidang desain interior, belum pernah dan tidak sedang diajukan untuk dipublikasikan dalam jurnal lain.

Untuk kemudahan komunikasi, penulis diminta memberikan alamat surat menyurat, e-mail, telepon, dan fax yang dapat dihubungi. Naskah ditulis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di jurnal Dimensi Interior, sebagai berikut:

### Penulisan Naskah

Naskah ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Inggris, diketik dengan font *Times New Roman size 12*, satu kolom, spasi satu setengah, format kertas A4, margin atas, bawah, kiri, dan kanan masing-masing 3 cm. Panjang naskah antara 16 sampai 20 halaman, termasuk gambar dan tabel. Dewan Redaksi berhak mengadakan penyesuaian format untuk keseragaman. Naskah dikirim ke alamat redaksi dalam bentuk *soft copy* melalui e-mail atau dalam CD yang dikirim melalui pos atau lainnya.

### Hak Cipta dan Keaslian

Pengiriman naskah dilampiri dengan surat pernyataan hak cipta dan keaslian naskah, sebagai berikut:

<b>Surat Pernyataan</b>
Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah yang berjudul ..... adalah asli dan tidak pernah dipublikasikan sebelumnya atau akan dipublikasikan di tempat lain.
Dengan ini pula saya berikan hak publikasi kepada Redaksi Jurnal Dimensi Interior UK Petra untuk mereproduksi dan mendistribusikan naskah ini dan atau terjemahannya dalam berbagai bentuk media publikasi.
Penulis.
<u>(Tanda Tangan)</u>
nama :
tanggal :

### Kerangka Isi Naskah

Isi naskah hasil penelitian terdiri dari: Judul, Nama dan Institusi serta alamat e-mail penulis, Abstrak,

Kata Kunci, Pendahuluan, Metode Penelitian, Hasil dan Pembahasan, Simpulan dan Referensi. Untuk naskah ilmiah atau konseptual tidak memerlukan metode penelitian.

Judul singkat dan jelas, maksimal 15 kata, ditulis rata tengah, font size 14 bold, spasi single. Subjudul font size 12 bold, rata tengah. Sub dari subjudul ditulis rata kiri font size 12 bold. Abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Inggris maksimum 200 kata, spasi satu.

Simpulan merupakan generalisasi hasil penelitian dan ditulis dalam bentuk paragraf, tidak ditulis dalam bentuk *point* atau *bullet*.

### Referensi

Referensi hanya memuat sumber-sumber yang diacu atau digunakan dalam penulisan naskah berupa sumber primer (jurnal), atau buku. Sebaiknya acuan juga menggunakan artikel yang diterbitkan dalam jurnal Dimensi Interior sebelumnya. Daftar referensi diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama keluarga/belakang penulis. Jika nama penulis lebih dari empat orang, maka hanya nama penulis utama yang dicantumkan dilanjutkan dengan dkk.

### Contoh penulisan referensi:

#### Acuan dari jurnal:

Hidayat, July. 2006. *Estetika Ruang Kosong: Studi Banding Konsep Sintaks Denah Rumah Tinggal Tradisional Bali dan Cina*. Jurnal Dimensi Interior, 4(1), 31-37.

#### Acuan dari jurnal online:

Petermans, M.S., Cleempoel, K. 2010. Designing a Retail Store Environment for the Mature Market: A European Perspective. 35(2), 21-36. Diunduh 11 Maret 2010 dari <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1939-1668.2009.01036.x/>

#### Acuan dari buku:

Papanek, Victor. 1983. *Design for Human Space*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

#### Acuan dari bab dalam buku:

Kopacz, J., James M., & Patterson, T. 2004. Color in Three Dimensional Design. Dalam Birren, Faber (Ed.) *Colour Psychology and Colour Therapy*. New York : University Books Inc.

Acuan dari makalah:

Sari, Sriti Mayang. 2008. *The Influence of Traditional Javanese Culture on the Ornamental Application in Sunan Giri Mosque, East Java*. Makalah dipresentasikan pada International Scientific Conference for The Centennial of The Faculty of Fine Arts, Cairo, Egypt.

Acuan dari skripsi, tesis, dan disertasi:

Stephany, Shandra. 2008. *Transformasi Tatahan dan Bentuk pada Interior Tongkonan di Tana Toraja Sulawesi Selatan*. Skripsi Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Acuan dari laporan penelitian:

Putra, Emka Satya. 2009. *Implementasi Desain Partisipasi pada Desain Interior Ruang Terapi Anak Autis dengan Menggunakan Metode ABA/Lovass*. Laporan Penelitian, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

**Gambar dan Tabel**

Foto, grafik, ilustrasi ataupun diagram digolongkan dalam kelompok ‘gambar’. Setiap gambar/ tabel diberi nomor. Nama dan nomor gambar ditulis di bawah gambar dengan *font size 10, bold*. Untuk tabel ditulis di atas tabel dan penomorannya terpisah dari gambar. Ukuran gambar, tabel dan keterangannya harus terlihat jelas dan terbaca. Gambar dan tabel dalam naskah diletakan setelah pembahasan.

**Contoh keterangan gambar dan tabel:**



+ ( satu spasi *Times News Romans* 10)

**Gambar 1. Skema warna (huruf besar hanya diawal karakter). Sumber harus ditulis bila gambar karya orang lain**

+ (dua spasi *Times News Romans* 10)

+

Contoh tabel:

+ (satu spasi *Times News Romans* 10)

**Tabel 1. Program kurikulum, aktivitas dan kriteria ruang yang dibutuhkan**

+ ( satu spasi *Times News Romans* 10)

Tahun	Tipe	A1	A2	A3
		atas	tengah	bawah
2002	Mawar	3.572	4.215	2.754
2003	Melati	2.987	3.561	3.356
2004	Dahlia	3.894	3.204	2.690

+ (dua spasi *Times News Romans* 10)

+

Kerangka tabel menggunakan garis dengan ketebalan 1 pt. Sumber harus ditulis bila tabel mengutip dari sumber lain.

**Ucapan Terima Kasih**

+ (satu spasi *Times News Romans* 10)

Apabila ada ucapan terima kasih, maka ucapan tersebut dapat dituliskan pada bagian akhir, setelah simpulan.

**Penyunting Naskah**

Naskah yang diajukan akan direview oleh dewan redaksi dan/atau mitra bestari yang bidang ke-ilmuannya sesuai dengan naskah. Hasil review akan disampaikan kepada penulis sebagai bahan acuan untuk merevisi naskah.

**Alamat Redaksi/Korespondensi**

Pusat Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131  
Surabaya 60236 – Indonesia  
Telp. (031) 8434830-31, psw. 3139, 3147  
Fax. (031) 8436418, 8492562  
E-mail: puslit@petra.ac.id  
E-mail: sriti@petra.ac.id