

PENERAPAN ERGONOMI PENATAAN CAHAYA DAN JARAK PANDANG TERHADAP PERANCANGAN INTERIOR PAMERAN LUKIS PADA GALERI S.SUDJOJONO CENTER

Nadya Salma Yogaswara, Erina Wiyono
Universitas Esa Unggul
Jl. Arjuna Utara No. 9, RT.1/Rw.2, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk,
Kota Jakarta Barat, DK I Jakarta 11510
erina.wiyono@esaunggul.ac.id

Abstract

Art is an expression of a person or group that can be captured by the human senses to provide an interesting and conceptual experiences. Fine art is one part of the branch of art that can be captured visually and felt with the sense of touch. The works of this emotional expression are accommodated in galleries which are useful as a vessel to be exhibited to the public. In a gallery, the exhibition hall is an important area because this space is the core part of a gallery that is useful for the arts on display to communicate with the connoisseurs. To achieve the standards and basic requirements of a gallery interior design, the gallery arrangement according to the needs and flow of activities is very important in designing a gallery. It is strongly related to the application of light and visibility ergonomics to meet the requirements of an ideal showroom. Data collection methods were carried out by direct observations, documentation of the S. Sudjojono Center, interviews, as well as internet research. S. Sudjojono Center provides visual comfort to visitors in applying lighting arrangements properly and adjusting visibility for visitors.

Keywords : *Lighting, Visibility, Interior, Gallery, Comfort*

Abstrak

Seni merupakan bagian dari ekspresi seseorang atau kelompok yang dapat ditangkap dengan indrawi manusia hingga memberikan pengalaman menarik dan berkonsep. Seni rupa adalah salah satu bagiandari cabang seni yang dapat ditangkap dengan visual dan dirasakan dengan indra peraba. Hasil-hasil karya ungkapan emosional ini ditampung galeri yang berguna sebagai wadah agar dapat dipamerkan pada masyarakat. Pada sebuah interior galeri, bagian ruang pameran merupakan ruang penting karena ruang ini merupakan bagian inti dari sebuah galeri yang berperan untuk mengkomunikasikan seni-seni yang dipajang. Untuk mencapai standar dan syarat pokok pada perancangan interior sebuah galeri, bagaimana merancang penataan galeri sesuai dengan kebutuhan dan alur aktivitas sangatlah penting dalam perancangan interior. Hal ini bersangkutan kuat dengan penerapan ergonomi cahaya dan jarak pandang untuk memenuhi persyaratan-persyaratan ruang pameran yang ideal. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung, dokumentasi langsung S. Sudjojono Center, wawancara, serta juga riset internet. S. Sudjojono Center memberikan kenyamanan pada visual pengunjung dalam menerapkan penataan pencahayaan dengan baik serta mengatur jarak pandang untuk para pengunjung.

Kata Kunci : *Pencahayaan, Jarak Pandang, Interior, Galeri, Kenyamanan*

Pendahuluan

Seni yang dikutip oleh Kompas.com (2020) merupakan suatu ekspresi atau penerapan dari sebuah fikiran maupun imajinasi seseorang yang akhirnya dapat dinikmati secara visual, ini menghasilkan karya yang indah dan emosional.

Dari penjelasan Erina Wiyono (2021), Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya.

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) : Galeri adalah tempat yang juga bisa diartikan sebagai wadah untuk memamerkan karya seni tiga dimensional (3D). Seni lukis merupakan salah satu dari bagian cabang seni rupa, lukisan sendiri diwujudkan dalam bentuk

karya dua dimensi (2D), yang biasanya bermediakan kanvas atau bisa juga pada permukaan datar lainnya, dan dibuat dengan unsur-unsur pokok seni rupa yaitu garis dan warna yang dihasilkan melalui cat atau pewarna gambar lainnya yang dapat digunakan pada media dasar. Lukisan dapat berupa banyak hal contohnya sebuah lukisan pemandangan, potret seseorang, hewan, atau bisa juga memuat gambaran-gambaran abstrak yang merupakan penyederhanaan bentuk alam. Seni lukis merupakan gambaran bentuk ungkapan ekspresif dari seorang seniman.

Seni di Indonesia pada zaman sekarang sudah jauh lebih berkembang dibandingkan pada tahun 70 hingga 90-an. Menurut Eric Gunawan Johannes ;

pada era konseptual ini, ide-ide sudah jauh lebih dihargai, perwujudan serta penciptaan karya juga sangat dilindungi dengan adanya konservasi dan gelanggang seni. Karya seni merupakan salah satu aspek yang dijunjung tinggi dan memiliki nilai tinggi. Di Indonesia sendiri banyak memiliki seniman-seniman lampau yang meninggalkan karya-karya seni nya yang dapat dikunjungi pada tempat-tempat galeri ataupun museum yang mengkonservasi karya-karya seniman. Tidak hanya seniman lampau, bahkan seniman-senimansekarang yang masih membuat karya-karya memiliki pameran sendiri atau berkolaborasi dengan sesama seniman lain dan mengembangkan karya-karya seni unik. Perhatian masyarakat pada seni pun meningkat, hingga orang-orang yang memiliki ketertarikan pada seni lukis tidak hanya pada masyarakat ekonomi menengah keatas saja namun sudah lebih merata pada kaum mana pun dan sudah bukan lagi hal yang jarang bahkan sudah menjadi salah satu gaya hidup masyarakat. Bisa kita lihat dari antusiasme anak-anak muda yang berkunjung ke pameran-pameran seni, dan banyaknya galeri-galeri baru yang berkembang. Hal tersebut juga didukung dalam penataan dan perancangan ruang yang berkembang mengikuti zaman, walau tetap memiliki aspek-aspek yang ingin ditonjolkan dari setiap karya-karya seni dan ide yang sudah terkonsep.

Ruang pamer menurut Pedoman Tata Pameran di Museum, 1994: 4, ruang yang digunakan untuk menyelenggarakan pameran dalam waktu sekurang- kurangnya adalah 5 tahun. Namun, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, mustahil pameran akan tetap bisa dipertahankan terlalu lama, karena memungkinkan isi pameran tersebut sudah tidak sesuai dengan kondisi yang dituntut oleh perkembangan zaman.

Berikut adalah jenis kegiatan galeri dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas yaitu :

1. Pengadaan

Benda-benda dikurasi untuk dipamerkan sesuai dengan unsur-unsur budaya, artistik, dan estetis.

2. Pemeliharaan

Secara teknis dijaga dengan dirawat agar awet, dan pemeliharaan secara administrasi berarti koleksi-koleksi harus mempunyai keterangan tertulis agar bersifat monumental.

3. Konservasi

Konservasi merupakan aktivitas pelestarian/perlindungan pada karya-karya yang ada dalam galeri

4. Restorasi

Restorasi merupakan kegiatan pemulihan

pada keadaan semula seperti mengganti bagian-bagian yang sudah usang atau mengecat ulang bagian-bagian yang sudah rusak, atau perbaikan-perbaikan ringan, dan lain-lain.

5. Penelitian

Penelitian dibagi menjadi internal dan eksternal. Internal dilakukan oleh kurator untuk pengembangan ilmu. Sedangkan eksternal dilakukan para pengunjung dalam aktivitas studi dan lain-lain.

6. Pendidikan

Guna ini ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan materi koleksi.

7. Rekreasi

Kegiatan ini bertujuan untuk dinikmati dan dihayati untuk para pengunjung.

8. Bisnis

Galeri adalah tempat untuk memperjual belikan benda-benda langka yang ditampilkan di galeri tersebut.

Dengan kebutuhan kegiatan-kegiatan galeri, teknik pencahayaan merupakan hal penting dalam merancang sebuah galeri, begitu pula jarak pandang karena hal teknis tersebut merupakan elemen-elemen yang memegang peranan dalam menjaga keawetan karya baik seni lukis, sketsa, ataupun kriya.

Selain dari menjaga keawetan karya, pencahayaan merupakan faktor penting dalam memberikan kesan menarik atau tidaknya sebuah karya dan juga memberikan kelugasan pancaindra untuk dapat melihat detail yang ada. Teknik pencahayaan yang baik digunakan adalah *indirectlighting* dengan menghindari penggunaan *general lighting* di area pameran karena dapat menyebabkan keretakan pada karya seperti karya lukisan. Dengan penerangan tersebut, intensitas pencahayaan idealnya adalah 50-150 lux.

Pencahayaan merupakan salah satu aspek penting dalam interior. Dengan penggunaan cahaya yang tepat maka suasana dan kenyamanan untuk pengguna akan terpenuhi. Beberapa fungsi pencahayaan adalah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan pengamat melihat detail kegiatan visual secara jelas bagi para penghuni. Cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior, tanpa cahaya tidak akan ada bentuk, warna atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Pencahayaan terdiri dari dua yaitu :

1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang berasal dari sinar matahari, sinar bulan dan sumber-sumber

lain dari alam. Sumber pencahayaan alami yang kita gunakan dalam perancangan ruang dalam pada umumnya dipakai pencahayaan sinar matahari. Sedangkan menurut Satwiko (2004: 88), cahaya alami adalah cahaya yang bersumber dari alam, misalnya matahari, lahar panas, fosfor di pohon-pohon, kilat, kunang-kunang, dan bulan yang merupakan sumber cahaya alami sekunder, karena sebenarnya bulan hanya memantulkan cahaya matahari.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan yang dibuat oleh manusia, seperti cahaya lilin dan cahaya lampu listrik. Cahaya buatan mempunyai dua fungsi yakni sebagai sumber penerangan dan juga sebagai aksent yang dapat memberikan keindahan pada ruang. Penerangan dalam ruang bangunan setidaknya harus memenuhi dua kebutuhan yaitu adalah mencukupi secara kuantitas dan bagus secara kualitas. Secara kuantitas berarti, terang yang dihasilkan oleh penerangan tersebut harus membantu penuh berlangsungnya aktivitas dalam ruangan. Dan yang dimaksud secara kualitas adalah, cahaya yang dihasilkan harus mampu menciptakan kenyamanan ruang seperti tidak menyilaukan mata, mempercantik kesan ruang, menciptakan aksent-aksent tertentu sesuai dengan fungsi yang berlangsung sekaligus memberikan cahaya yang penuh agar menambah kecerahan dan meningkatkan suasana yang dituju. Dengan penempatan lampu secara tepat akan memberi efek tertentu, misalnya efek sejuk meski terang. Pencahayaan khusus untuk ruang pameran pada galeri ini menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan memakai jenis lampu *mini-spotlight (track-light)* dengan tujuan pencahayaan yang memfokuskan pada setiap karya yang dipajang, dan sebagai *general lighting* dan *recessed downlight* sebagai *indirect lighting* dalam ruang pameran.

Responsivity to light	Limiting illuminance (lx)	Limiting annual light exposure (lux-hours/year)
High responsivity objects, e.g. silk, newspapers, some colorants	50	15,000
Moderate responsivity objects, e.g. textiles, furs, lace, fugitive dyes, prints, watercolours, some minerals, feathers	50	150,000
Low responsivity sensitive objects, e.g. oil paintings, wood finishes, leather, some plastics	200	600,000
Irresponsive objects, e.g. metal, stone, glass, ceramic, most minerals	Unrestricted	Unrestricted

Gambar 1 : Tabel Pembatasan Cahaya Pada Objek-objek Dengan Tingkat Respon Yang Berbeda

Source : *Chapter Thirteen : Lighting For Museums and Galleries (Table 13.1)*

Salah satu syarat khusus pencahayaan yang

disarankan pada ruang pameran adalah kurang lebih sebesar 50 lux dengan suhu ruang antara 21°C sampai dengan 26°C. Pada ruang pameran, radiasi ultra violet harus diminimalkan. Pencahayaan buatan juga sangat penting dalam keberhasilan sebuah ruang pameran. Berdasarkan masukan dari Berdasarkan masukan dari Ibu Ida Zureidar selaku ketua Himpunan Teknis Iluminasi Indonesia (HTII) periode 2011-2020, pada tabel diatas terlihat bagaimana objek-objek memiliki perbedaan terhadap respon pada pencahayaan, contohnya

seperti benda-benda berbahan sutra memiliki respon tinggi hingga perlu diminimalisir pemaparan objek tersebut dari cahaya.

Berikut antara lain adalah macam pencahayaan buatan :

1. General Lighting

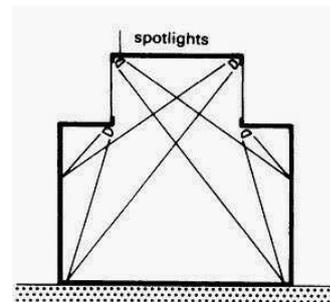
General lighting adalah tipe pencahayaan yang paling sederhana. Pencahayaan ini memiliki efek terang yang merata sehingga dapat dijadikan sebagai penerangan utama dalam ruang.

2. Task Lighting

Tipe *task lighting* merupakan pencahayaan yang memberikan fokus pada objek yang spesifik ingin ditampilkan. Cahaya disorotkan pada area yang terbatas dan tertentu seperti dalam menerangi lukisan dan karya-karya lainnya.

3. Accent Lighting

Accent Lighting merupakan tipe pencahayaan yang dapat menciptakan mood pada ruang seperti memberi kesan dramatis, romantis, atau artistis.



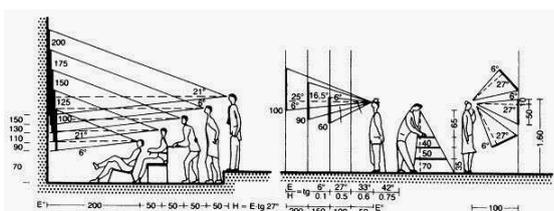
Gambar 1: Pencahayaan Buatan Sumber : *Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition*

Dari kutipan Laksmi Kusuma Wardani (2004) pemecahan masalah untuk menghasilkan desain yang baik juga memperhatikan faktor manusia dan aktivitasnya, seperti ukuran, bentuk tubuh, posisi beraktivitas, perilaku dan kebiasaan manusia beraktivitas, sehingga tercapai produktivitas kerja. Memperhatikan hal itu, dibutuhkan pertimbangan-pertimbangan ergonomi. Ergonomi merupakan suatu disiplin ilmiah yang penting diperhatikan antara interaksi manusia dan elemen lain untuk mengoptimalkan kenyamanan manusia dan juga

keseluruhan kinerja dari sistem. Dalam penjelasan Ginting Rosnani (2010) ergonomi merupakan salah satu keilmuan yang sistematis untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat, kemampuan, dan keterbatasan manusia dalam merancang suatu sistem kerja. Ilmu ini adalah untuk mencapai tujuan untuk membuat pekerjaan efektif, efisien, aman dan nyaman bagi pengguna. Menurut Wignjosoebroto (2000), antropometri adalah studi yang berkaitan dengan dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran pada tubuh manusia seperti posisi ketika berdiri, berat badan, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh manusia, panjang tungkai (tangan, kaki, paha, betis), dan sebagainya. Perancangan interior pameran lukis galeri diwujudkan dalam rangka memberikan fasilitas yang cukup dan baik seiring perkembangannya zaman galeri yang kini sudah juga menjadi “trend” menjadikan tempat ini sebagai rekreasi serta mendapat ilmu dalam bentuk lain, dan juga sebagai tempat konservasi karya-karya dan bisa juga dijadikan lapangan bisnis. Dalam mewujudkan interior tersebut, tentu dibutuhkan beberapa pendekatan ergonomi dan antropometri untuk mengetahui ilmu-ilmu biologi manusia pada dasar perancangan yaitu anatomi manusia, antropometri, fisiologi dan psikologi agar pengunjung dan pengelola galeri dapat merasa nyaman dan aman pada setiap aktivitas yang dilakukan.

Jarak pandang pada sebuah galeri juga harus diperhatikan, hal ini berkaitan dengan anatomi tubuh manusia yang berperan penting dalam mengetahui jarak pandang yang baik untuk sebuah ruang pameran. Berikut tabel tinggi rata-rata penduduk Indonesia beserta jarak pandangnya (2014) :

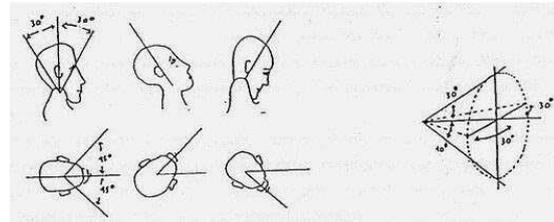
Golongan	Tinggi	Jarak Pandang
Wanita	155 cm	150
Pria	165 cm	160
Anak-anak	115 cm	100



Gambar 2: Jarak Pandang Manusia
Sumber : *Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition*

Yang perlu diketahui untuk menentukan jarak

pandang pada sebuah galeri adalah gerak anatomi leher manusia yakni seperti yang diperlihatkan Syarifah Andayani (USU), sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping. Dalam perancangan sebuah interior pameran peletakan karya perlu menyesuaikan dengan gerak anatomi ini sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.



Gambar 3: Kemampuan Gerak Anatomi Manusia
Sumber : Tga-409 Syarifah Andayani, USU

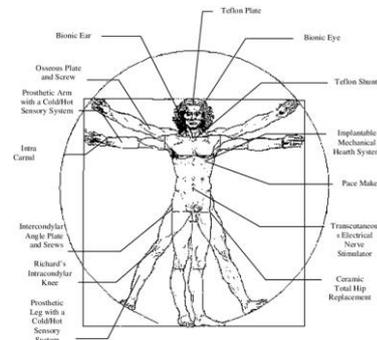


Figure 1. Reconstructed Leonardo's Proportions of the Human Figure

Gambar 4: Rekonstruksi Proporsi Manusia Leonardo Da Vinci
Sumber : *Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition*

Dengan jarak pandang yang harus diperhatikan, tentu tata ruang memiliki pengaruh besar terhadap sirkulasi manusia dalam ruangan tersebut. Penataan ruang bagi kepentingan sirkulasi orang diperhitungkan dengan menjamin ergonomi furniture ruangan serta space bagi lalu lalang manusia di dalamnya. Tata ruang yang baik dapat diperoleh dengan perancangan yang baik. Keberhasilan suatu perancangan tidak hanya berarti letak ruang yang efisien dan proporsi yang baik, namun juga penempatan perabot pada tempat-tempat yang baik.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian perancangan ini adalah :

1. Mengapa peletakan pencahayaan dan ergonomi jarak pandang merupakan hal penting dalam perancangan galeri lukis?
2. Berapakah pencahayaan yang dibutuhkan dan jarak pandang yang ideal

dalam penerapan perancangan interior pameran lukis?

juga diambil wawancara dengan narasumber langsung dari pihak galeri.

Tujuan penelitian perancangan proyek ini adalah :

1. Perancangan pencahayaan yang baik dan benar serta jarak pandang yang ergonomis adalah untuk memberikan kenyamanan bagi visual pengunjung dan untuk kepentingan perawatan karya-karya yang dipajang. Alur yang tepat pada galeri bertujuan memberikan kenyamanan bagi para pengunjung serta menunjang kegunaan ruangan-ruangan yang sudah dirancang, ergonomi jarak pandang pada setiap karya merupakan hal penting dalam kelancaran alur dan keamanan setiap karya.
2. Syarat-syarat sistematis yang sudah ditentukan berdasarkan kegunaan perancangan interior juga menjadi salah satu faktor penunjang ruangan untuk memenuhi kebutuhan dan kegunaan perancangan interior.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian kualitatif dalam upaya “menemukan”, berbeda dengan metode kualitatif yang berguna untuk “mencari bukti” dalam sebuah penelitian. Metode penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan cara:

- Wawancara perorangan menurut kesepakatan-kesepakatan yang sudah disetujui.
- Diskusi kelompok terarah yang mempermudah proses penelitian kualitatif (Chang, 2014)

Metode kualitatif berakar pada disiplin kritik sastra, ilmu-ilmu sosial, dan ilmu psikoanalisis. Penelitian kualitatif memiliki sifat mendalami sebuah kenyataan hidup individual maupun sosial, penelitian ini menghimpun data-data naratif dengan kata-kata, bukan dengan angka, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan, berbeda dengan penelitian dengan metode kuantitatif.

Penelitian ini mengumpulkan data-data dari S.Sudjojono Center, dengan teknik analisa data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, namun tidak mengandung angka. Data-data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan cara melakukan teknik studi dokumen. Studi dokumen sendiri merupakan pengumpulan data dari internet, artikel, dan buku. Studi dokumen banyak dimanfaatkan karena studi kasus ini merupakan sumber yang stabil, bersifat alamiah, berguna sebagai bukti suatu pengujian dan hasilnya dapat membuka pemahaman terhadap sesuatu yang diselidiki (Meleong, 2007). Selain dari penyuntingan data melalui buku dan situs web, data

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Objek Desain

Pada penelitian ini, objek desain yang digunakan adalah galeri S.Sudjojono Center yang berada di Pisangan, Ciputat Timur, Pisangan, Kec. Ciputat Tim., Tangerang, Banten 15419 (Perumahan Bali View) yang akan dilakukan relokasi ke daerah Jalan Pintu Besar Utara No.27 Pinangsia, RT.3/RW.6, Kota Tua, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110.

b. Konsep Awal

Konsep secara keseluruhan adalah kaitan antara latar belakang rumusan masalah dan tujuan desain dari galeri SSC sehingga terbentuk perancangan interior yang menggambarkan S.Sudjojono dan seni masa kini.

c. Tema dan Gaya

Tema dan gaya yang digunakan dalam perancangan interior galeri SSC adalah “*Elegant Woody Contemporary*”. Dari penulisan jurnal Bella Chatarina (2020), di Indonesia perkembangan seni kontemporer sudah mulai berkembang. Terbukti dengan munculnya pameran seni kontemporer, seperti Artjog, Jogja Biennale, dan Jakarta Biennale (Bekraf, 2017). Gaya kontemporer sendiri merupakan gaya desain yang berkembang dari gabungan berbagai gaya desain yang menghadirkan visual baru dan dikenal sebagai gaya kontemporer. Gaya ini merupakan modernisasi hingga lepas dari aturan-aturan dari gaya-gaya desain yang konvensional, gaya kontemporer adalah gaya yang tidak terikat batas-batas desain, contohnya seperti perpaduan warna yang kontras, dengan sedikit sentuhan metalik dan netral. Atau bahkan dalam penggunaan material yang natural dan dipadukan dengan material organik, atau material yang sengaja tidak diberikan finishing hingga menjadikannya material dengan tampak yang mentah. Gaya ini cocok dalam menggambarkan karakteristik Sudjojono hingga dijadikan inti gaya dari galeri.

Elegant diambil dari karakteristik karya Pak Djon yang luas dan elok, hingga kata “elegant” sangat cocok dalam menggambarkan tema yang akan digunakan dalam perancangan interior untuk mendukung karya-karya yang akan dipajang.

Woody atau kayu-kayuan menjadi salah satu tema yang diangkat karena akan digunakan banyak bahan berunsur kayu-

kayuan. Unsur kayu digunakan untuk menambah keelokan dalam perancangan interior galeri.

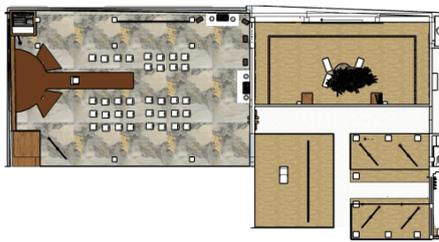


Gambar 5: Interior Pameran Gaya Kontemporer
Sumber : www.Google.com diunduh pada tahun 2020

d. Aplikasi Konsep Desain

a. Konsep Ruang

S.Sudjojono Center akan menggunakan hanya lantai pertama dari gedung, yang akan dirancang dengan 2 ruang khusus yaitu ruang pameran dan aula khusus acara galeri ataupun kolaborasi.



Gambar 6 : Denah Ruang Khusus Pameran dan Aula
Galeri SSC
Sumber : Nadya Salma Yogaswara, 2021

Pada area pameran, terbagi menjadi 4 bagian berbeda, yaitu area pameran khusus lukisan Sultan Agung dan JP Coen beserta sketsa-sketsa, area pameran kedua merupakan area lukisan self-portrait, lukisan keluarga, lukisan pemandangan, dan lukisan-lukisan lainnya. Bagian ketiga pameran merupakan bagian memorabilia dan kriya-kriya buatan Pak Djono, dan terakhir adalah bagian area audio-visual. Pada area pameran khususnya, pencahayaan dan jarak pandang memiliki peran yang sangat penting.

b. Konsep Bentuk

Pola-pola bentuk yang akan digunakan dalam pameran galeri adalah pola-pola geometris yang tegas seperti persegi dan persegi panjang, namun akan digunakan paduan bentuk bulat atau melengkung dalam beberapa pameran agar tidak monoton dan menarik bagi visual.

c. Konsep Material

Konsep material yang akan digunakan adalah seperti HPL pada finishing furniture, dan untuk pelapis plafon untuk membuat perbedaan pada

bagian ruang pameran. Serta juga perpaduan batu travertine sebagai lantai yang juga sebagian area akan menggunakan pelapis SPC flooring, dan untuk keperluan pameran akan ada beberapa furniture yang menggunakan kaca dan besi.

d. Konsep Furniture

Furniture yang akan digunakan akan lebih banyak menggunakan warna terang, dan akan ada beberapa furniture yang menggunakan kaca.



Gambar 7 : Furniture Galeri SSC
Sumber : Nadya Salma Yogaswara, 2021

e. Desain Akhir

Penerapan desain kontemporer pada ruang khusus pameran terletak pada bentuk furniture-furniture yang akan ada pada pameran seperti desain *Art Glass* yang berbentuk persegi dan berbentuk setengah lingkaran, dengan menggunakan bahan metal, *easel* lukisan yang terbuat dari besi hollow, dan *pedestal display* untuk meletakkan barang-barang kriya dan memorabilia dalam pameran. Tema *woody* akan diterapkan pada bagian lantai dan plafon sebagai penanda perbedaan area pada bagian ruang pameran. Semua unsur ini disatukan dengan harapan dapat membuat pameran yang elegan dengan perpaduan-perpaduan kontemporer. Pencahayaan akan menggunakan *mini-tracklight* untuk memberikan fokus pada lukisan dan benda-benda pameran lainnya, pencahayaan dalam ruang pameran akan dibedakan berdasarkan segmen pameran, seperti pada area lukisan Sultan Agung akan menggunakan lampu *downlight* yang lebih redup dan akan mengandalkan *mini-tracklight* untuk mendramatisir lukisan dan cerita pada lukisan. Pada area lukisan lain, memorabilia, dan kriya akan menggunakan *downlight* yang lebih terang, serta

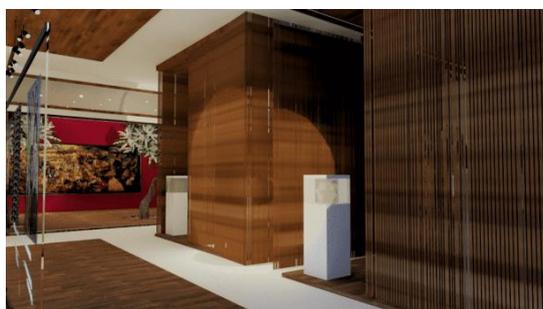
mini-tracklight untuk memfokuskan pada lukisan yang dipajang. Namun untuk kriya dan memorabilia akan menggunakan pencahayaan sendiri dari dalam *pedestal display* sedangkan untuk ruang audio-visual akan menggunakan pencahayaan paling minim dan hanya mengandalkan cahaya dari proyektor yang sedang dimainkan, namun tetap ruangan pameran ini diberikan *downlight*. Pada setiap ruangan akan difasilitasi CCTV, dan untuk penghawaan akan diberikan AC *central* yang berada pada ruang pameran karena ruang pameran merupakan ruang tengah dalam gedung.



Gambar 8 : Perspective Area Pameran Memorabilia dan Kriya
Sumber: Nadya Salma Yogaswara, 2021



Gambar 9 : Perspective Area Pameran Arah Entrance
Sumber : Nadya Salma Yogaswara, 2021



Gambar 10 : Perspective Pameran Ditutup Wooden Vertical Blind
Sumber : Nadya Salma Yogaswara, 2021



Gambar 11 : Perspective Area Lukisan "Pertempuran Antara Sultan Agung Jan Pieterszoon Coen" (1974)
Sumber : Nadya Salma Yogaswara, 2021

KESIMPULAN

Berdasarkan penjabaran yang sudah dilakukan diatas berkaitan dengan pentingnya pencahayaan dan jarak pandang mata manusia dalam sebuah galeri karya seni, dengan sudah banyaknya pengetahuan dan ilmu pasti berkaitan dengan kepentingan pancaindra dan juga kenyamanan ergonomi dan antropometri, merancang sesuai dengan anatomi manusia dengan menggunakan data rata-rata tinggi orang lokal dimana galeri itu akan dibangun dan dipergunakan sangatlah penting.

Dengan penggunaan dan penataan pencahayaan serta jarak pandang yang sesuai dapat memberikan kenyamanan lebih dan juga dapat memberikan pengalaman yang maksimal bagi para pengunjung, karena keberhasilan sebuah penataan ruangan tidak hanya dari letak ruang yang efisien dan proporsi yang baik, namun juga penataan letak perabot, *display*, pada tempat-tempat yang baik dan dengan *vocal point* yang diberikan dengan pencahayaan yang pas, tidak merusak dan membantu penglihatan pada detail dan keseluruhan karya yang dipajang. Ini disertakan engan kelengkapan syarat khusus pencahayaan yang disarankan pada ruang pamer adalah kurang lebih sebesar 50 lux dengan suhu ruang antara 21°C sampai dengan 26 °C serta ruang pameran harus meminimalisir radiasi ultra violet demi kesehatan karya. Dalam kepentingan jarak pandang ditetapkan dari gerak anatomi leher manusia yakni sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping. Data ini memberikan arahan penting dalam perancangan sebuah interior pameran untuk sistem peletakan karya yang perlu disesuaikan dengan gerak anatomi ini sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.

Daftar Pustaka

Artpoe. (2014). Persyaratan dan Kriteria Ruang Galeri (<https://bijehdesign.blogspot.com/>)

- Coelho, Denis A. 2011. *Research in Human Factors and Ergonomics Analysis and Design*. Jonkoping University
- Gerry Rachmat, Riana Safitri (2017). *Tata Cahaya Dalam Pameran Seni Rupa : Cahaya Memperkuat Informasi Yang Disampaikan Perupa*
- Hapsari, P. A., & Damayantie, I. (2018, November). Re-Design Tuas Kran Dengan Menerapkan Ergonomi Sesuai Genggaman Tangan. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 1, Pp. 167-171).
- Ir. Ida Zureidar, M.Sc. 2021. "Wawancara Pencahayaan Ruang Khusus Galeri Pameran". *Hasil wawancara pribadi : 5 Agustus ; Via Whatsapp*
- Koesmarsono, Bella Chatarina (2020). *Galeri Seni Kontemporer di Surabaya*. Hal.697
- Laksmi Kusuma Wardani (2004). *Evaluasi Ergonomi Dalam Perancangan Desain*
- Sylvania, Feilo (2016). *Lighting For Museums and Galleries*
- Tangoro, Dwi (2010). *Utilitas Bangunan*. Universitas Indonesia
- Wignjosoebrot.(2020). *Indonesia Antropometri* (<https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/>)
- Wiyono, E. (2021). *Desain Pada Konteks Kebudayaan*. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 1-18.
- Wiyono, Erina (2021). *Desain Interior Pada Konteks Kebudayaan*
- Yusuff, A. A. (2020, March). *Pengalihan Fungsi Pada Rumah Tinggal Menjadi Factory Outlet Di Bandung*. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 3, Pp. 462-469).