

RUANG LUAR DAN RUANG DALAM

Jika pada suatu ruangan yang besar mempunyai beberapa fungsi misalnya sebagai ruang keluarga, ruang makan dan ruang TV, maka untuk memperlihatkan perbedaan fungsi masing-masing dan meng-hindari kesan yang monotone, maka:

- Hal ini dapat dihindari dengan membuat perbedaan peil lantai dan dapat diperkuat dengan perbedaan warna dan texture lantai.
- Juga dapat dengan perbedaan tinggi plafond dan diperkuat dengan bentuk, warna dan mungkin bahan plafond.

Dengan menggunakan ide-ide ini seorang arsitek dapat membuat perbedaan fungsi, perbedaan suasana dan menimbulkan ruang-ruang imajiner.

Idea ini sering digunakan dalam perancangan rumah dengan luas lantai yang relatif kecil, dimana untuk mendapatkan kesan rumah yang cukup besar maka rumah keluarga sering digabung dengan makan atau ruang makan digabung dengan dapur atau ruang keluarga dengan ruang T.V dsb

- Untuk menentukan ukuran tekstur dari dinding, maka pertama harus ditentukan dari jarak berapa dinding tersebut akan dilihat dari jarak dekat, sedang atau jauh? supaya kesan tekstur terasa maka ber-tambah jauh jarak pandang maka bertambah besar tekstur itu.

- Warna gelap cenderung memberi kesan “mundur kebelakang” sedangkan warna terang cenderung memberi kesan “maju kedepan”. Jadi pola warna ruang-an sangat menentukan suasana dan skala ruangan tersebut. Kesan atau suasana ruang dapat menimbulkan kesan agung, luas atau intim.

- “Kedalaman” (Depth) dari suatu ruangan dapat diperjelas dengan memberi patokan jarak seperti kolom, balok dan pola lantai dan pola plafond. Patokan jarak ter-sebut diatas tidak hanya menimbulkan “kedalaman” tetapi juga ritmis atau irama.

- Selain pola maka bentuk dan ukuran ruang dapat membantu atau merusak kesan yang dibutuhkan. Perlu diingat bahwa kesan ruang harus dapat memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis. Beri contoh-contoh.

“Pola” dapat memberi kesan yang baik dan juga kesan yang jelek pada suatu ruangan, bergantung dengan ukuran, warna, tekstur dari pola tersebut.

- Hubungan ruang luar dengan ruang dalam dimana biasanya ada perbedaan suasana yang besar, maka dibutuhkan suatu ruang perantara agar peralihan dari ruang luar ke ruang dalam tidak mengejutkan. Ruang perantara tersebut dapat berupa :
 - Hall
 - Foyer, untuk perbedaan temperatur yang besar.
 - Teras
 - Canopy
 - Porte Cochere

Pembahasan mengenai “Ruang Luar”

- Lantai
 - Bahan keras (batu, bata, con-block, kerikil, beton, dll)
Fungsi lantai bahan keras biasanya untuk lalu lintas pejalan kaki atau kendaraan.
 - Bahan lunak (rumput, tanah, dll).
 - Fungsinya untuk tempat bermain, dapat menyerap air hujan, panas dan juga sinar matahari.
 - Mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembentukan ruang luar. Kemungkinan variasi perencanaan sebagai berikut :
 - Perbedaan peil
 - Perbedaan bentuk dan ukuran
 - Perbedaan bahan
 - Perbedaan pola (parttern)
 - Komposisi warna dan texture

- Variansi dalam suatu perancangan sangat diperlukan untuk menghilangkan kesan monotone, untuk menimbulkan skala ruang dan kedalaman dari suatu ruang (Depth).
- Skala pola untuk ruang dalam berbeda karena ruang luar ber-banding dengan alam sekitar-nya sedangkan ruang dalam berbanding dengan bangunan

- Dinding; sebagai pembatas ruang luar, dapat dibedakan menjadi 3 jenis:
 - Dinding massif (dinding, batu, tebing, dll).
 - Dinding transparan (pohon-pohonan, pagar)
 - Dinding semu (imajiner), sifat subjektif karena dinding ter-bentuk oleh perasaan pengamat setelah oleh perasaan pengamatan setelah mengamati suatu obyek (seperti: batas sungai, batas laut, dll).

Ketiga jenis dinding tersebut mempunyai kelebihan masing-masing dan adalah tugas arsitek untuk mengatur pembentukan ruang sesuai dengan tujuan ruang tersebut.

- Sifat dan jenis ruang luar dapat dibedakan menurut :
 - Kesan fisik
 - Sifat social
 - Aktivitas / kegiatannya

- Menurut kesan fisik
 - Ruang Positif, yang terjadi karena dilingkupi oleh massa bangunan dan atau objek tertentu dan fungsinya untuk suatu kepentingan / kehendak manusia.
 - Ruang Negatif, ruang yang menyebar dan tidak terlingkupi dan fungsinya tanpa kegiatan tertentu.
- Menurut sifat sosialnya :
 - Ruang Sociofugal, cenderung untuk memisahkan masing-masing individu sehingga tercipta suasana yang bersifat pribadi (contoh : tempat piknik)
 - Ruang Sociofetal, cenderung menyatukan individu sehingga tercipta interaksi social (teater terbuka, stadion olahraga terbuka).
- Jadi ruang sociofugal mempunyai suasana perabotan taman yang berpencar-pencar letaknya dengan pohon-pohon yang letaknya berpencar-pencar. Sedangkan ruang sociofetal cenderung lebih teratur dan mengarah ke satu titik yaitu tempat pertunjukan atau olahraga.
- Menurut kegiatannya; ada 2 jenis:
 - Ruang gerak, digunakan untuk:
 - Menuju ke satu tempat
 - Berjalan dengan santai dan bebas
 - Olahraga, pertandingan, kegiatan misal, dll.
- Jadi bentuk ruang gerak ini dinamis dan ada unsur-unsur pengarahan dan tidak ada unsur statis.

- Ruang diam, digunakan untuk:
 - Duduk-duduk, istirahat,mem-baca buku, berkencan, dll.
 - Diskusi, pidato, pertemuan, dll
 - DllBentuk ruang diam ini statis dan tidak ada pola-pola pengarah.

- Perbandingan yang ideal antara jarak bangunan (D) dan tinggi bangunan (H) adalah :

$$1 \leq D/H \leq 2$$

Perbandingan ini membuat bangunan-bangunan tersebut masih dalam satu kesatuan.

Jika D/H lebih besar dari 2 maka kedua bangunan itu sendiri tidak ada ikatan.

Dan jika D/H lebih kecil dari 1 maka kedua bangunan menjadi terlalu dempet dan sinar matahari susah masuk sampai ke lantai-lantai bawah.

- Perancangan Ruang Luar dapat dibagi atas 2 jenis penggunaan:
 - Daerah manusia
 - Daerah kendaraan

Untuk menghindari kendaraan me-masuki daerah manusia, maka 1 atau 2 anak tangga lebih efektif dari pada tanda larangan.

Atau batasan antara daerah ma-nusia dan daerah kendaraan di-bangun saluran terbuka. Idea lain-nya adalah dengan membangun jalur pohon atau tanaman atau di-buat batasan pagar.

- Ada banyak idea mengenai pe-rancangan ruang luar, beberapa diantaranya seperti :

a. Jalan untuk mencapai ruang luar makro dapat digunakan untuk bermacam-macam aktivitas seperti restoran, ice-skating pada Rockefeller Center atau pertokoan pada kuil Asakusa di Tokyo.

Ini semua dinamakan perjalanan arsitektur atau “ Architectural Promenade “ dalam mencapai bangunan utama.

Untuk mencapai gedung Rockefeller Center ada plaza yang lantainya lebih rendah dari jalanan. Di waktu musim panas digunakan untuk restaurant dan musim dingin untuk ice-skating.

Sedangkan untuk mencapai kuil Asakusa di Tokyo harus me-lewati toko kecil-kecil yang berderet di kedua sisi jalan ke arah kuil. Pengunjung dapat berbelanja sebelum dan sesudah beribadah di kuil.

- b. Suasana ruang luarpun dapat masuk ke ruang dalam seperti pada Galleria Vittorio Emanuele II, Milan, Italy.

Untuk mencapai suasana ini diperlukan pembukaan ke arah ruang luar dengan tinggi langit-langit yang besar dan adanya Skylight.

Dengan adanya pembukaan yang besar dan tinggi maka suasana gedung-gedung diluar dan langit terlihat dengan jelas dari dalam bangunan dan hal ini diperkuat dengan adanya skylight yang besar sehingga suasana di dalam gedung sama dengan suasana di luar gedung.

Atau ruang luarpun dapat dibawa masuk ke dalam gedung.

- c. Suasana deretan pertokoan di tepi jalanpun dapat masuk da-lam sebuah ruang dalam, seperti Sony Building, Ginza, Tokyo. Beda peil setiap segmen lantai hanya 3 feet sehingga pengunjung kurang merasa me-nuruni atau menaiki tangga. Idea ini juga dibuat pada proyek Japan Pavillion pada Expo 1967, Montreal, Canada.

Kalau kita lagi berjalan-jalan di deretan pertokoan misalnya sepanjang jalan yang menuju ke suatu kuil, maka pada jarak-jarak tertentu ada tangga untuk naik ke jalan yang lebih tinggi karena rata-rata kuil terletak di puncak bukit.

Idea dan suasana ini dipakai dalam design gedung show-room Sony di Ginza, Tokyo. Dimana satu lantai dibagi menjadi 4 segmen dengan per-bedaan peil 90 cm untuk setiap segmen dan pengunjung tidak merasa capai.

Pengunjung naik ke atas gedung dengan lift dan dari atas mereka turun ke bawah melalui segmen-segmen ter-sebut di atas.

Idea ini juga dipakai dalam perancangan Paviliun Jepang di Expo 1967 Montreal, Canada.

d. Setiap hubungan ruang-ruang mempunyai tata cara dan hierarchy, misalnya : exterior
semiexterior(semiinterior) interior. Publik
semipublik (semipribadi) pribadi.

Kegiatan olahraga ruang perantara kegiatan
non gerak.

Jadi dua suasana yang ber-tentangan tidak dapat langsung dihubungkan, harus ada ruang perantara.

Tahapan pencapaian Ruang Luar

- a. Untuk pencapaian suatu obyek, seseorang kadang-kadang dapat melihatnya dan kadang-kadang hilang dari pandangan. Hal ini menimbulkan suatu variasi dalam tahap penca-paian.

Cara ini adalah suatu idea dimana pencapaian dengan bertahap menuju klimaks cara ini banyak digunakan dalam perancangan ruang luar di Jepang dan Cina.

Misalnya untuk mencapai obyek di puncak bukit, mungkin berupa kuil, biara atau tempat peristirahatan maka teknik pencapaian seperti di atas sering dipakai di dunia Timur.

Sedangkan di dunia Barat sering teknik pencapaiannya berlawanan dengan teknik di dunia Timur dimana obyek tersebut langsung terlihat dan terlihat bagaimana teknologi manusia mengalahkan alam. Hal ini jarang terlihat di dunia Timur dimana manusianya lebih suka berkompromi dan hidup harmonis dengan alam.

b. Teknik lain dalam pencapaian ruang luar adalah permainan perbedaan peil lantai.

Hal ini juga membuat variasi dalam tahap pencapaian. Dengan mengingat tinggi mata normal manusia Indonesia 1,50 m dan sudut pandang vertikal 600, maka idea per-mainan perbedaan peil lantai ini lebih bervariasi.

Teknik ini sering dipakai di kuil-kuil di Jepang dimana ada poros utama antara gerbang Torii sampai ke pintu utama kuil dimana sepanjang jalan utama (as) kiri kanannya ada toko-toko dan pada jarak-jarak tertentu ada kenaikan peil lan-tai jalan dan hal ini memungkinkan proses pencapaian ke kuil menjadi lebih menarik.

c. Kombinasi dari idea pen-capaian bertahap dengan
idea permainan perbedaan peil lantai.

- Unsur “air” sebagai pelengkap untuk suatu bangunan mulai dikenal manusia sejak ribuan tahun sebelum masehi.
- Pertama dikenal dalam budaya Mesir Kuno dan mesopotamia, mereka sudah mengenal penggunaan dari danau, reservoir dan kanal dan juga kolam hias.
- Dalam budaya Yunani Kuno sering mata air dan Kuil terletak dalam suatu kompleks dan dipakai untuk memuja dewa-dewi, atau pahlawan mereka. Air sering mereka salurkan langsung ke patung-patung misalnya patung Kuda Pegasus, dewa laut Neptunus dan lain-lainnya dan air itu di pakai untuk minum.
- Roma dikenal sebagai “Kota air mancur” dimana sumber air dan kolam-kolam banyak di kota tersebut.
- Roma Kuno memiliki 1,212 kolam hias dan 926 tempat permandian. Dan pada jaman renaissance tenaga air juga dipakai dalam “water organ”. Air waktu itu di-salurkan dengan sistem yang di-namakan “aquaduct” yang terbuat dari batu alam.
- Dan puncak dari penggunaan air dalam bangunan terdapat di kebudayaan Islam. Air dalam bangunan kebudayaan Islam dipergunakan dalam jumlah yang minim dengan keuntungan yang sangat besar dibandingkan dengan konsep Renaissance di Eropa.
- Konsep ini terlihat di India, Pakistan, Timur Tengah, Spanyol dan Portugal. Air sering digunakan sebagai “pusat” dari per-tamanan seperti terlihat di Persia, Spanyol dan Afrika Utara.

Fungsi “air” dalam Arsitektur dan Kemanusiaan :

- Sebagai ‘reflecting pool’.
- Sebagai elemen menurunkan temperatur di suatu area (micro-climate).
- Suaranya mengalir yang dapat menenangkan jiwa.
- Variasi ‘air muncrat’ dengan segala keindahan dan juga membentuk micro-climate.
- ‘air terjun’ dengan bunyinya yang baik bagi jiwa manusia dan membentuk micro-climate.
- Untuk hiasan dan irigasi pohon-pohonan di sebuah taman.
- ‘air’ sebagai suatu tempat hiburan.
- ‘air’ sebagai ‘focal-point’ (pusat).

Contoh air sebagai “reflecting pool” terdapat di Partal Gardens Alhambra, Spanyol, Taj Mahal India, Kuil Ho-o-do Uji Jepang.

Sebagai elemen untuk menurunkan temperatur (micro-climate) dan kenyamanan :

- Alcasar Gardens, Seville, Spanyol.
- Dilapangan terbuka waktu musim naik haji di Mekah.
- Pertunjukan musik rock yang ramai akan disiram dengan air.

Suara air dapat didengar dari sungai atau dari air terjun alam dan buatan manusia.

Air mineral yang keindahannya banyak terdapat di istana di Eropa dan gedung-gedung sepanjang jalan Thamrin/ Sudirman.

Air terjun mini seperti “tangga air” dapat di lihat di Plaza Indonesia dan Villa aldo brandini di Roma.

Sebagai hiasan dan irigasi terdapat di Count of Oranges, Sevicce, Spanyol untuk mengairi kebun jeruk.

Air sebagai hiburan seperti Taman Monas, Plaza BII, Danamon dan sebagainya.

Air sebagai “focal point” seperti bundaran Hotel Indonesia dan bundaran Bank Indonesia.

Dalam Hong Sui “air” dianggap sebagai “harta” dan sering dipakai dalam bentuk kolam setengah lingkaran dan terletak di depan pintu masuk utama. Dan adalah sangat baik jika dari jendela pimpinan perusahaan dapat terlihat “air” dalam kolam dan sudah tentu kebersihan kolam harus terjaga.