

## BAB V

### LANDASAN TEORI

#### 5.1 LANDASAN TEORI UNTUK PEMECAHAN MASALAH 1

Dalam perencanaan sebuah Galeri Animasi yang atraktif, informatif, dan rekreatif, faktor-faktor yang cukup penting diperhatikan adalah penataan ruang, kenyamanan ruang, dan penciptaan suasana rekreatif.

##### **Penataan Ruang**

Ruang merupakan sebuah volume tiga dimensi yang berasal dari bidang yang dimulai dari sebuah garis, garis dimulai dari sebuah titik. Elemen-elemen ini menjadi bentuk dengan karakter ukuran, warna, bentuk, unsur, dan tekstur pada tiga dimensi ukuran, yaitu panjang, lebar, dan tinggi.

- Ruang Dalam

Ruang dalam dibentuk oleh pembatasan pada aturan tata letak serta desain ruang, elemen ruang dalam terdiri dari elemen lantai/alas, elemen dinding, elemen atap/langit-langit sebagai elemen pembatas ruang. Sedangkan untuk elemen pengisi ruang berupa furnitur dan aktivitas yang terjadi didalamnya. (Ching, 2007)

Dalam merencanakan ruang dalam terdapat berapa prinsip menurut (Setiono, 2005) yang dapat diterapkan pada galeri animasi, yaitu :

**Keseimbangan;** persamaan atau kesetaraan visual dari satu bagian ke bagian lainnya. Terbagi menjadi simetris, asimetris, dan radial

**Focal Point;** daya tarik ruangan yang berasal dari sebuah aksen

**Ritme;** pola pengulangan visual secara repetisi/pengulangan

**Skala dan Proporsi;** terkait dengan suatu sistem pengukuran, skala berhubungan antara bangunan beserta elemennya dengan manusia, proporsi terkait dengan hubungan tertentu antara ukuran terkecil dan ukuran keseluruhan

**Warna;** karakter dari penghuni dipengaruhi oleh warna

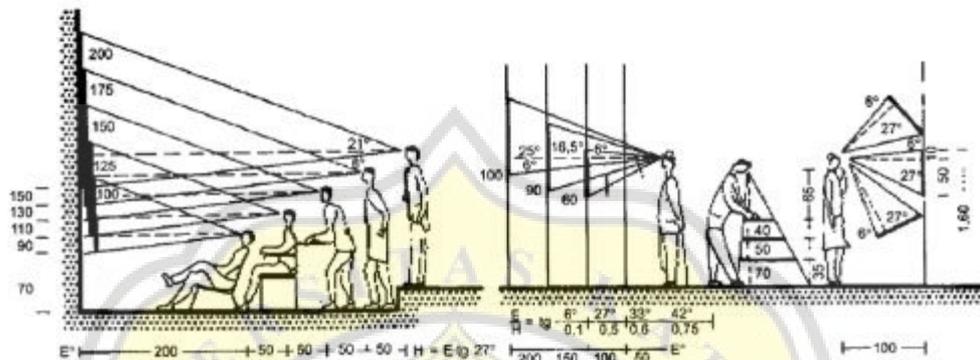
- Ruang Luar

Ruang luar dapat didefinisikan sebagai ruang dengan elemen pembatas alam pada alas dan dindingnya, sedangkan untuk atapnya tidak ada batasnya. Yang menjadi fokus pada tata ruang luar adalah elemen lantai dan dinding

## Kenyamanan Ruang

### o Kenyamanan Spasial

Spasial menjadi poin penting pada galeri animasi terutama ruang pameran, jarak pandang berpengaruh dalam kenyamanan pengunjung saat menikmati produk karya yang dipamerkan.



Gambar 5.1.1 Jarak pandang nyaman

sumber : (Neufert, 2003)

### o Kenyamanan Visual

- Warna; penerapan warna dalam ruang merupakan salah satu komponen dalam menciptakan pengalaman indra manusia terutama pada mata. Warna dapat mempengaruhi terhadap emosi dari yang melihat. Beberapa warna yang setidaknya bisa diterapkan pada galeri animasi berdasarkan penjelasan tentang warna (Arsimedia, 2021), adalah :

- Biru; memberikan kesan teduh, tenang dan damai.
- Putih; memberikan kesan ringan, polos, luas dan lapang
- Abu-abu; memberi kesan damai, independen, dan luas

- Pencahayaan; tata cahaya mempengaruhi cukup besar terutama pada ruang pameran. Tidak dibutuhkan cahaya yang terlalu terang dan menyilaukan pada ruang pameran karena media display dari konten/karya berupa Layar yang menghasilkan cahaya sendiri, maka penggunaan cahaya buatan lebih tepat digunakan karena dapat diatur intensitas terangnya untuk tidak melebihi intensitas dari media display.

- o Bentuk; dianggap dapat sebagai penyampaian pesan pada kesan yang diberikan pada kesatuan yang menyeluruh

- Tekstur; merupakan kualitas yang dapat dirasakan indera pada permukaan benda yang diberikan oleh bentuk, ukuran, tatanan, dan proporsi. Juga dapat difungsikan sebagai penjelasan karakteristik kualitas pada permukaan material.

### **Penciptaan Suasana Rekreatif**

Seymour M. Gold dalam (Gunawan, 2009), menegaskan bahwa untuk menciptakan suasana rekreatif didapatkan dengan cara :

- Menambahkan unsur alam.
- Penataan sirkulasi pergerakan manusia.
- Penggunaan ruang bersama.
- Interaksi visual sesama manusia.
- Ruangan/area yang bersifat Eksploratif, Informal, dan Dinamis.
- Tata Cahaya.
- Sekuens ruang yang bermacam-macam.

## **5.2 LANDASAN TEORI UNTUK PEMECAHAN MASALAH 2**

### **Teori Semiotika**

Semiotika merupakan suatu ilmu yang mengkaji tentang menganalisis suatu pertanda-pertanda. Istilah “semiotika” berasal dari istilah Yunani, semeion, yang berarti pertanda. Istilah semiotika ini pertama diusung oleh Charles Sanders Peirce, seorang pakar logika dan Ferdinand de Saussure, seorang pakar linguistik.

Menurut Pierce dalam (Ibrahim & Ashadi, 2020), tanda merupakan "sesuatu yang mewakili sesuatu". Proses hubungan dari representasi ke objek disebut semiotika. Pemaknaan simbol, dalam proses simbolisasi ada proses lain yang berlanjut, disebut interpreter (proses interpretasi). Proses semiotika bisa terjadi berkali-kali, dapat dikatakan bahwa satu pertanda dapat membentuk pertanda lain, dan seterusnya. Setidaknya ada sembilan jenis semiotik (Ibrahim & Ashadi, 2020), yaitu :

- a) Semiotik Analitik, metode analisa tanda-tanda pada objek dan menjadikan hasil analisa inspirasi baru, objek, & makna.
- b) Semiotik Deskriptif, semiotik yang memperhatikan tanda yang dialami masa kini.
- c) Semiotik Faunal (Zoo Semiotic), metode khusus dalam mengamati pertanda buatan binatang.
- d) Semiotik Kultural, studi metode dari penerapan budaya tertentu.

- e) Semiotik Naratif, metode mempelajari tanda dalam narasi cerita mitos & cerita verbal (folklore) yang mempunyai nilai kultural tinggi.
- f) Semiotik Natural, cara indikasi khusus menganalisa ciptaan alam.
- g) Semiotik Normatif, kajian khusus tanda yang diciptakan manusia berwujud etika-etika.
- h) Semiotik Sosial, adalah semacam semiotik, yang merupakan metode menganalisis simbol-simbol yang dibentuk oleh manusia dalam bentuk simbol (termasuk simbol berwujud atau kata simbolis berwujud), yang disebut kalimat.
- i) Semiotik Struktural, metode khusus menganalisis simbolik yang diwujudkan dari struktur bahasa. (Pateda 2001 dalam (Ibrahim & Ashadi, 2020))

Semiotika yang akan diterapkan dan diimplementasikan pada konsep interaktif pada galeri animasi adalah teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Teori ini menerapkan hubungan dari ikon, indeks, dan simbol. Semiosi menurut Charles Sanders Peirce merupakan proses sebuah tanda mewakili fungsi apa yang ditandainya. Proses semiosi menghasilkan hubungan tak terbatas antara Interpretan (tafsir), Representamen (tanda), dan Objek. (Wibowo, 2020)

- Representamen terdiri dari
  - o Qualisign; segala sesuatu yang dianggap sebagai tanda berdasarkan sifat
  - o Sinsign; segala sesuatu yang dianggap sebagai tanda berdasarkan eksistensi dari benda/peristiwa yang dapat diinderakan manusia
  - o Legisign; segala sesuatu yang dianggap sebagai tanda berdasarkan kesepakatan umum/budaya
- Objek dibedakan menjadi tiga jenis:
  - o Ikon; menunjukkan hubungan antara tanda dengan petanda yang bersifat mirip atau memiliki kemiripan, terbagi menjadi :
    - Ikon Imej atau Tipologi; keserupaan bentuk yang terkandung pada tanda antara objek yang diwakili dengan representamen.
    - Ikon Diagram; objek yang diwakili oleh tanda berisi tahapan atau level serupa
    - Ikon Metafora; antara objek yang diwakili dengan representamen tidak sepenuhnya mengandung keserupaan sifatnya pada tanda.
  - o Indeks; menunjukkan adanya hubungan antara tanda dengan petanda berdasarkan sekuensial atau sebab-akibat
  - o Simbol; menunjukkan adanya hubungan antara tanda dengan petanda yang bersifat kesepakatan

- Interpretan terdiri dari
  - o Rheme; tanda yang penafsirannya berupa pilihan
  - o Decisign; tanda ditafsirkan sesuai dengan realita
  - o Argument; tanda berupa alasan yang ditafsirkan langsung dari penilaian orang lain

### **Konsep Arsitektur Interaktif**

Konsep Arsitektur Interaktif merupakan konsep desain yang berorientasi pada penciptaan ruang dinamis yang seolah hidup dan dapat bereaksi sebagai tanggapan terhadap pergerakan yang dilakukan manusia didalamnya dengan bantuan teknologi baik kinetik maupun digital. Konsep ini menekankan interaksi antara pengguna dan bangunan serta elemen-elemen arsitektur, interaksi yang dimaksud disini lebih mengarah kepada respon seolah-olah hidup dan pengalaman visual bagi pengguna yang merupakan hasil reaksi dari aktivitas pengguna pada elemen tertentu yang sudah dipasang sebuah teknologi digital atau kinetik.

Konsep Arsitektur Interaktif ini lebih mengutamakan penciptaan suasana dan persepsi ruang kepada pengunjung untuk menikmati pengalaman visual dalam menikmati objek pameran.

Penerapan konsep ini mengandalkan teknologi sebagai pemicu interaksi antara bangunan dengan pengguna. Penggunaan teknologi sendiri juga dapat mewakili penerapan dari pendekatan semiotika di galeri animasi. Teknologi yang sekiranya akan digunakan pada galeri animasi terutama pada ruang pameran adalah teknologi digital display, terdiri dari Layar LED, Proyektor, *Stand LCD Display*, dan *Dot Display*. Untuk sistem display menggunakan sistem LED, sistem Hologram, dan sistem Pemetaan Video, berikut contohnya dapat dilihat pada gambar.



*Gambar 5.2.1 Teknologi layar LED*

*sumber : (Pinterest, 2021)*



*Gambar 5.2.2 Teknologi Hologram*

*sumber : (Pinterest, 2021)*



Gambar 5.2.3 teknologi Pemetaan Video  
sumber : (Cheapo, 2021)

