

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Latar Belakang Perancangan

Nusantara banyak sekali terjadinya fenomena artefak arsitektur yang di pengaruhi oleh unsur budaya, baik budaya pendatang maupun budaya lokal, Fenomena tersebut tidak terlepas dengan proses dan wujud ornamen yang terjadi baik pada aspek budaya pada umumnya maupun arsitektur pada khususnya. Dengan fenomena artefak arsitektur maka kajian tentang ornamen dan arsitektur akan sangat menarik untuk diangkat dan ditelaah. Gerbang gapura *Ra Kartini* merupakan salah satu contoh bangunan yang telah dipengaruhi oleh budaya dan arsitektur jawa melalui proses ornamen.

Penelitian *architrave* dipandang memiliki tingkat urgensi untuk dilakukan telaah karena kajian tentang arsitektur yang berlatar-belakang bangunan heritage belum banyak yang mengupas bangunan secara lebih detail berdasarkan elemen-elemen pelingkupnya, uraian elemen bangunan menjadi penting agar mendapatkan *esensy* dasar dari karakter bangunan tersebut.

Budaya merupakan proses sosial yang timbul apabila sekelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan pada unsur-unsur dari suatu kebudayaan yang lain sehingga unsur budaya itu lambat-laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan itu sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu.

Arsitekture merupakan salah satu contoh bangunan yang telah terakulturasi oleh *Culture*. Arsitekture merupakan proses sosial yang timbul apabila sekelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan pada unsur-unsur dari suatu kebudayaan sehingga unsur asing lambat-laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan itu sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu.

B. Tinjauan Umum Arsitektur

Arsitektur berasal dari bahasa latin yaitu “*Archi*” Dan “*Tecton*” yang berarti tukang batu atau ahli bangunan, Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Arsitektur adalah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan sebagainya, Namun kata Arsitektur juga sudah tidak hanya digunakan dalam istilah bangunan, Arsitektur juga sudah dipakai dalam bidang ilmu yang lain seperti arsitektur kapal, arsitektur perang dan sebagainya. pada dasarnya, arsitektur adalah ilmu yang mempelajari tentang seni, bangunan, psikologi, dan masi banyak lagi ilmu yang berkaitan dengan arsitektur dalam ilmu arsitektur sangat banyak lingkup ilmu didalamnya. dengan arsitektur, kebutuhan kita akan dapat diwadahi melalui ruang.karya arsitektur bisa bermacam-macam, mulai dari pos jaga, rumah tinggal, rumah sakit, sekolah, taman, dan masih banyak lagi.



Gambar 1 Gapura mantingan arsitektur modern

(Sumber : Penulis)



Gambar 2. Masjid Mantingan Arsitektur Tradisional

(Sumber : Penulis)

Arsitektur adalah seni yang dilakukan oleh setiap individual untuk berimajinasikan diri mereka dan ilmu dalam merancang bangunan. dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur landscape, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut. (sumber : Marcus Pollio Vitruvius ,

Menurut John Locke(1632-1704), salah satu tokoh empiris, pada waktu lahir manusia tidak mempunyai "warna mental". Warna ini didapat dari pengalaman. Pengalaman adalah satu-satunya jalan kepemilikan

pengetahuan. Ide dan pengetahuan adalah produk dari pengalaman. Secara psikologis, seluruh perilaku manusia, kepribadian, dan tempramen ditentukan oleh pengalaman inderawi (sensory experience). Pikiran dan perasaan disebabkan oleh perilaku masa lalu. Kesulitan empirisme dalam menjelaskan gejala psikologi timbul ketika orang membicarakan apa yang mendorong manusia berperilaku tertentu.

Dalam pembentukan perilaku, menyiratkan betapa plastisnya manusia. Ia mudah dibentuk menjadi apa pun dengan menciptakan lingkungan yang relevan. Aliran behavioristik yang lebih bersifat elementaristik memandang manusia sebagai organisme yang pasif, yang dikuasai oleh stimulus-stimulus yang ada di lingkungannya. Pada dasarnya, manusia dapat dimanipulasi, tingkah lakunya dapat dikontrol dengan jalan mengontrol stimulus-stimulus yang ada dalam lingkungannya. Masalah belajar dalam pandangan behaviorisme, secara umum, memiliki beberapa teori, antara lain: teori Connectionism, Classical Conditioning, Contiguous Conditioning, serta Descriptive Behaviorism atau yang lebih dikenal dengan nama Operant Conditioning.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah terlepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Di antara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain oleh manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup di dalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi

kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itu lah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali.

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut. Bangunan yang didesain oleh manusia yang pada awalnya dibangun untuk pemenuhan kebutuhan manusia tersebut mempengaruhi cara kita dalam menjalani kehidupan sosial dan nilai-nilai yang ada dalam hidup. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan.

Manusia membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Setiap arsitektur yang dibuat atas dasar kebutuhan manusia menghasilkan efek perilaku yang berbeda terhadap arsitektur itu sendiri. Mengenai pembangunan kembali arsitektur yang diadaptasi dari kebutuhan dan perilaku manusia yang berdampak terhadap psikologi seseorang.

C. Tinjauan Umum Eksplorasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Dendy sugiono , 2014:359) eksplorasi merupakan kegiatan mengeksplor bentuk dengan benda yang lain

bertujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak dan memunculkan nilai baru.

Mengeksplor suatu bangunan membutuhkan ide atau konsep yang matang maka dari itu sebelum mengeksplor perlu riset atau membuat sket, gambar kerja agar menghasilkan suatu karya yang bernilai estetika tinggi.



Gambar 3. Gapura Dinas Pariwisata

(Sumber : Penulis)



Gambar 4. Gerbang Utama Museum R.A KARTINI

(Sumber : Penulis)

D. Tinjauan Umum Keraton Jogja dan Makna Simbol

Keraton berasal dari kata “rat” mendapat awalan “ka” atau “ke” dan akhiran “an” mempunyai arti tempat tinggal ratu¹, pusat pemerintahan ratu, atau ibu kota kerajaan. Sedangkan kerajaan berasal dari kata “raj” mendapat awalan “ke” atau “ka” dan mendapat akhiran “an” mempunyai arti tempat tinggal raja yang erat hubungannya dengan daerah atau wilayah kekuasaan raja.²

Menurut Darsiti Soeratman arti keraton memiliki beberapa makna, antara lain yang pertama negara atau kerajaan dan yang kedua yaitu pekarangan raja, meliputi wilayah di dalam cepuri (tembok yang mengelilingi halaman). Pada intinya Darsiti Soeratman menyebutkan bahwa keraton yaitu ruang lingkup tempat kediaman raja.

Keraton Yogyakarta mulai didirikan oleh Sultan Hamengku Buwono I beberapa bulan pasca Perjanjian Giyanti di tahun 1755. Lokasi keraton konon adalah bekas sebuah pesanggrahan yang bernama Garjitawati. Pesanggrahan ini digunakan untuk istirahat iring-iringan jenazah raja-raja Mataram (Kartasura dan Surakarta) yang akan dimakamkan di Imogiri. Versi lain menyebutkan lokasi keraton merupakan sebuah mata air, Umbul Pacethokan, yang ada di tengah hutan Beringan. Sebelum menempati Keraton Yogyakarta, Sultan Hamengku Buwono I berdiam di Pesanggrahan Ambar Ketawang yang sekarang termasuk wilayah Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman.

Secara fisik istana para sultan Yogyakarta memiliki tujuh kompleks inti yaitu siti hinggil ler (balairung utara), kemandhungan ler (kemandhungan utara), Sri Manganti, Kedhaton, Kamagangan, Kamandhungan Kidul (Kamandhungan Selatan), dan Siti Hinggil Kidul (Balairung Selatan). Selain itu Keraton Yogyakarta memiliki berbagai warisan budaya baik yang berbentuk upacara maupun benda-benda kuno dan bersejarah

Permukaan atap joglo berupa trapesium. Bahannya terbuat dari sirap, genting tanah, maupun seng dan biasanya berwarna merah atau kelabu. Atap tersebut ditopang oleh tiang utama yang di sebut dengan Soko Guru yang berada di tengah bangunan, serta tiang-tiang lainnya. Tiang-tiang bangunan biasanya berwarna hijau gelap atau hitam dengan ornamen berwarna kuning, hijau muda, merah, dan emas maupun yang lain. Untuk bagian bangunan lainnya yang terbuat dari kayu memiliki warna senada dengan warna pada

tiang. Pada bangunan tertentu (misal Manguntur Tangkil) memiliki ornamen Putri Mirong, stilasi dari kaligrafi Allah, Muhammad, dan Alif Lam Mim Ra, di tengah tiangnya.

Untuk batu alas tiang, Ompak, berwarna hitam dipadu dengan ornamen berwarna emas. Warna putih mendominasi dinding bangunan maupun dinding pemisah kompleks. Lantai biasanya terbuat dari batu pualam putih atau dari ubin bermotif. Lantai dibuat lebih tinggi dari halaman berpasir. Pada bangunan tertentu memiliki lantai utama yang lebih tinggi. Pada bangunan tertentu dilengkapi dengan batu persegi yang disebut Selo Gilang tempat menempatkan singgasana Sultan.

Tiap-tiap bangunan memiliki kelas tergantung pada fungsinya termasuk kedekatannya dengan jabatan penggunanya. Kelas utama misalnya, bangunan yang dipergunakan oleh Sultan dalam kapasitas jabatannya, memiliki detail ornamen yang lebih rumit dan indah dibandingkan dengan kelas dibawahnya. Semakin rendah kelas bangunan maka ornamen semakin sederhana bahkan tidak memiliki ornamen sama sekali. Selain ornamen, kelas bangunan juga dapat dilihat dari bahan serta bentuk bagian atau keseluruhan dari bangunan itu sendiri.



Gambar 5. Gerbang Utama Keraton Yogyakarta

(Sumber : Penulis)

Di pinggir Alun-alun ditanami deretan pohon Beringin (*Ficus benjamina*; famili *Moraceae*) dan ditengah-tengahnya terdapat sepasang pohon beringin yang diberi pagar yang disebut dengan Waringin Sengkeran/Ringin Kurung (beringin yang dipagari). Kedua pohon ini diberi nama Kyai Dewadaru dan Kyai Janadaru. Pada zamannya selain Sultan hanyalah Papatih Dalem yang boleh melewati/berjalan di antara kedua pohon beringin yang dipagari ini. Tempat ini pula yang dijadikan arena rakyat duduk untuk melakukan “Tapa Pepe” saat Pisowanan Ageng sebagai bentuk keberatan atas kebijakan pemerintah. Pegawai abdi-Dalem Kori akan menemui mereka untuk mendengarkan segala keluhan kemudian disampaikan kepada Sultan yang sedang duduk di Siti Hinggil.

A. Makna lambang kraton ngayogyakarta hadiningrat

Kota Yogyakarta merupakan salah satu tujuan wisata di Indonesia. Salah satu lokasi yang sering disinggahi oleh wisatawan adalah Kraton Yogyakarta yang merupakan tempat tinggal Sultan Hamengkubuwono. Sebagian besar wisatawan pasti belum tahu makna yang berada di balik lambang Kraton Ngayogyakarta, padahal setiap kita mau masuk kawasan Kraton pasti disambut oleh lambang tersebut. rekan semua tentang arti dibalik lambang Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat.



Gambar 6. Lambang Keraton Yogyakarta

(Sumber : Penulis)

B. Makna Secara Mendalam lambang Keraton Yogyakarta

LAR utawa swiwine peksi garuda kang megar, minangka gegambaran agung lan wibawane praja sarta sang nata. Swiwi garuda megar, sanggite keagungan sarta kawibawane karaton –dalem sarta salira –dalem. Kanthi madhep, manteb, teteg, sawiji, greged, sengguh

ora mingkuh anggone gasata pusering nagari-dalem, cihnane panentrem, pangayem, pangayom. Artinya: Sayap burung Garuda yang mengepak lebar menggambarkan keagungan dan kewibawaan keraton (sebagai lembaga eksekutif,) yang tegas, mantap, kuat, total, dinamis, optimis dan pantang menyerah, dalam membawa kemakmuran / kesejahteraan Negara- rakyat, sebuah sifat wajib seorang pemimpin, dan penentram, pelindung.

Prinsip dasar dalam pementasan Tari Mataram di Yogyakarta Sawiji, Greged, Sengguh ora Mingkuh merupakan prinsip dasar dalam 4 prinsip itu di konsepsi oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I

Awiji : Totalitas, Konsentrasi Tinggi, penuh penjiwaan.

Greged : Dinamis, Penuh semangat tanpa kekerasan.

Sengguh : Percaya diri namun rendah hati, optimis.

Ora Mingkuh : Pantang mundur.

1. Aksara jawa Ha-Ba

Aksara jawa mengku werdi hangadeg jejeg kanthi adeg-adeg kabudayan asli jati diri kapribaden bangsa sarta nagari pribadi. Tembung Ha-ba minangka cekakan asma-dalem Hamengku Buwana, kang werdine lenggah jumeneng-dalem kuwi pindhane priyagung kang mangku, mengku, lan mengkoni jagad saisine artinya:

Aksara Jawa yang tertulis tegak menjadi simbol kebudayaan asli bangsa juga jati diri kepribadian bangsa dan Negara. Kata Ha – Ba

merupakan singkatan dari nama Hamengku Buwono, yang bertahta dengan agung memangku, memimpin dan memelihara dunia (Negara) beserta isinya(sumber daya alam dan manusia)

2. Angka jawa

Angka jawa, mratelakake urute lenggah jumeneng-dalem Ngarsa Dalem ingkang sinuwun Kanjeng Sultan Hamengku Buwana ing kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Miturut jaman kalakone kanthi hangadeg jejeg alelambaran jati-diri artinya:

Angka Jawa, menjelaskan urutan Sultan Hamengku Buwono yang sedang atau pernah bertahta di Yogyakarta.

3. Kembang padma

Kembang padma utawa kembang Terate kang awujud wit sarta gagang lan kembang urip rumambat kemambang ana sadhuwure banyu. Lire pinter nglenggahake laras karo papan sarta wektu jumenenge artinya: Bungan Padma (Teratai) berwujud tumbuhan dengan tangkai dan bunganya, hidup merambat, mengapung di atas air. Mempunyai arti memiliki kecerdasan/kebijakan dalam memposisikan diri pada tempat dan waktu dengan benar

4. Sulus

Sulus sanggite tetuwuhan kang uripe mrambat. Kang werdine kuncara lan adiluhunge kabudayan bangsa nusantara kang tansah lestari maju lan ngrembaka migunani tumrap bangsa lan manungsane kang arupa-rupa artinya: Tumbuhan Sulus yang hidup merambat, melambangkan kejayaan dan

kemuliaan kebudayaan bangsa nusantara yang lestari berkembang dan bermanfaat bagi bangsa dan rakyat yang beraneka ragam.

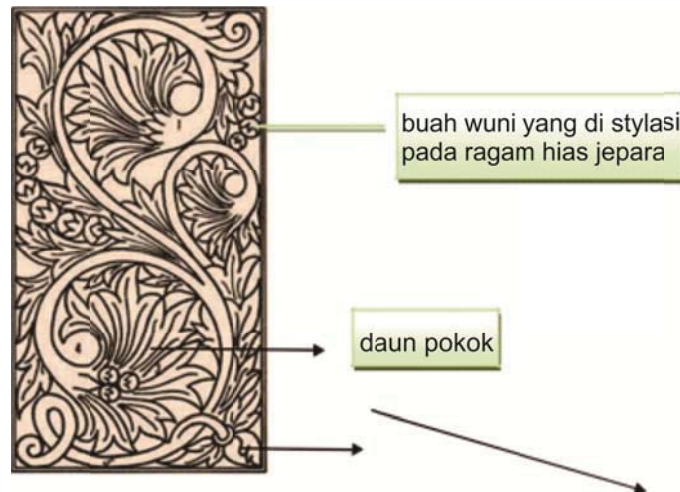
E. Tinjauan Umum Ornamen Jepara

Ragam hias atau ornamen merupakan hasil kesenian yang telah lama dikenal dalam sejarah Indonesia, ragam hias ini sudah ada sejak jaman pra-sejarah(neolithikum), dimana nenek moyang bangsa Indonesia sudah dapat membuat barang-barang dengan menggunakan hiasan-hiasan (Soehadji, 1985: 75).

Menurut Gustami dalam (Sunaryo, 2009: 3) mengatakan bahwa: Ragam hias atau ornamen merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dan bertujuan sebagai penghias atau hiasan. Ragam hias atau ornamen merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang banyak dijumpai di dalam masyarakat, baik pada bangunan, pakaian, peralatan rumah tangga, hiasan pada suatu benda, dibubuhkan pada produk-produk kerajinan dan lain sebagainya.

Pembuatan ragam hias dalam pembuatan suatu produk-produk tersebut diharapkan dapat membuat tampilan suatu produk akan menjadi lebih indah dan elok dipandang. Karena pasalnya ragam hias memiliki tujuan sebagai penghias atau memperindah suatu benda atau produk. Selain itu jika ragam hias dibubuhkan pada pembuatan sebuah produk kerajinan, akan membuat produk tersebut memiliki nilai simbolik atau mengandung maksud-maksud tertentu sesuai dengan tujuan dan gagasan pembuatnya, sehingga

dapat meningkatkan status sosial bagi siapa yang memilikinya (Sunaryo, 2009: 3)



Gambar 7. Ragam Hias Jepara

(Sumber: Sunaryo, 2009: 215)

Motif jepara merupakan destileran mulai dari bercocok tanam daun telo yang merambat daun ketela rambat tangkai kecil, daunnya, dari buah wuni, motif jepara tangkai kecil seperti rek reka rikal (soekarno, jepara)

Salah satu ragam hias yang tumbuh dan berkembang di Nusantara yaitu ragam hias Jepara, dimana ornamen tersebut menawarkan ciri khas dan memiliki nilai-nilai simboliknya sendiri. Ragam hias ini memiliki ciri-ciri yaitu memiliki daun pokok, bentuk-bentuk ukiran daun pada motif berbentuk segitiga dan miring, lung atau relung, fauna, trubusan, bunga dan buah. Adapun penjabaran tentang ciri-ciri ragam hias tersebut adalah sebagai berikut:

- A. Daun pokok merupakan suatu bentuk daun, jika dilihat dari segi volumenya lebih dominan dari bentuk daun-daun yang lain. Daun pokok juga menjadi ciri khas dari ragam hias tersebut. Setiap daerah memiliki ciri daun pokoknya sendiri-sendiri. Jadi untuk dapat mengenali suatu ragam hias bisa dilihat dari daun pokoknya. Pada ragam hias Jepara daun pokoknya mempunyai ciri yaitu merelung-relung dan melingkar. Pada penghabisan relung tersebut terdapat daun yang menggerombol (Soepratno, 1983: 30).
- B. Lung atau relung dalam bahasa Jawa menjelaskan kepada sejenis tunas atau batang tanaman menjalar yang masih muda dan melengkung-lengkung bentuknya (Sunaryo, 2009: 159). Lung atau relung ini memiliki sifat luwes, lemah gemulai, hal ini mencerminkan masyarakat Jawa yang sopan, lemah lembut dan luwes.
- C. Fauna merupakan gubahan-gubahan bentuk binatang. Binatang yang dipakai dalam ragam hias Jepara ini merupakan burung Phoenix yang telah mengalami gubahan dan gaya motifnya yang dipengaruhi dari kebudayaan Cina.
- D. Trubusan merupakan tunas daun yang masih muda yang tumbuh diantara lung atau daun pokok.
- E. Bunga dan buah merupakan hasil gubahan dari buah wuni (orang Jepara menyebutnya dengan nama buah buni) yang bentuknya kecil-kecil seperti buah anggur. Penempatan atau

penyusunan buah yang ada pada ragam hias Jepara yaitu disusun secara berderet atau bergerombol dan bentuknya mengikuti bentuk daunnya. Sedangkan bunganya sering terdapat pada sudut pertemuan relung daun pokok atau terdapat pada ujung relung yang dikelilingi daunnya (Soepratno, 1983: 30).

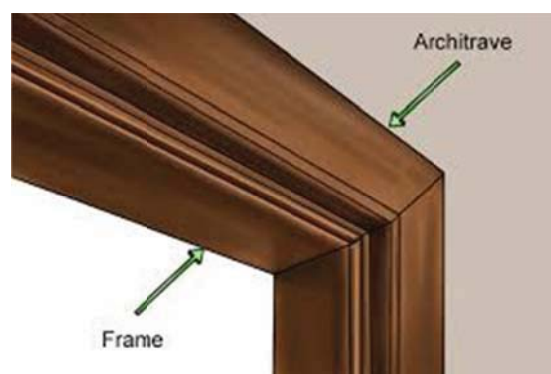
- F. Jumbai atau ujung relung dimana daunnya seperti kipas yang sedang terbuka yang pada ujung daun tersebut meruncing. Dan juga ada buah tiga atau empat biji keluar dari pangkal daun. Selain itu, tangkai relungnya memutar dengan gaya memanjang dan menjalar membentuk cabang-cabang kecil yang mengisi ruang atau memperindah.

Ciri-ciri Khas diatas sudah cukup mewakili sebagai identitas ukiran Jepara. Bentuk motif ukiran tersebut ada juga yang oleh para ahli pahat disisipkan di berbagai alat rumah tangga seperti contoh di kursi atau meja yang diberikan ukiran khas Jepara, juga yang lain misal figura foto yang diberi khas Jepara dengan ukiran.

F. Tinjauan Umum Architrave

Secara umum arti architrave adalah suatu bentuk profil atau ornamen yang berupa batangan untuk membingkai kusen pintu dan jendela bangunan seperti layaknya pigura yang membingkai sebuah foto. Architrave merupakan bagian aksesoris untuk mendekorasi tampilan suatu bangunan. Fungsi utama architrave adalah untuk mempercantik tampilan kusen, dan secara keseluruhan, tampilan dan bentuk bangunan terlihat lebih menarik. Untuk

rumah tinggal, pemasangan architrave bisa dilakukan pada sisi kusen bagian luar maupun sisi bagian dalam dan juga digunakan untuk kusen interior penghubung antar ruang seperti kusen pintu kamar, pintu dapur dan pintu penghubung ruangan yang lain. Sebagai aksesoris, pemakaian architrave akan menambah daya tarik tersendiri bagi tampilan bangunan baik itu bangunan berarsitektur klasik maupun minimalis.



Gambar 8. *Architrave*

(Sumber : Penulis)

Bahan yang digunakan untuk pembuatan *architrave* dan banyak ditemui di pasaran adalah bahan dari kayu dan GRC (*Glassfibre Reinforced Cement*) yang cara pemasangannya ditempel pada dinding dengan perekat memakai lem atau dengan skrup. Architrave berbahan kayu biasa digunakan pada bangunan berarsitektur minimalis, dan biasanya memiliki bentuk profil yang polos. Architrave berbahan GRC memiliki bentuk profil, motif dan corak yang bermacam – macam, mulai dari architrave polos yang memiliki alur hingga architrave yang bermotifkan atau bercorak ukir yang biasa digunakan pada bangunan berarsitektur klasik dan juga pada bangunan bergaya minimalis.

Dalam perkembangannya, architrave tidak hanya sebatas untuk membingkai atau mempercantik tampilan kusen saja, namun architrave bisa juga digunakan untuk memperindah tampilan dinding eksterior maupun interior suatu bangunan. Untuk dinding eksterior, pemasangan architrave sebagai aksesoris tambahan untuk menyeimbangkan aksesoris bangunan yang lain agar tampilan tampak bangunan lebih selaras dan serasi. Di bagian dalam ruangan atau interior rumah tinggal, pemasangan architrave bisa dilakukan pada dinding ruang tamu, ruang keluarga, kamar tidur atau bisa juga pada dinding ruang makan sesuai dengan kebutuhan atau desain dekorasi ruangan. Architrave bisa berfungsi sebagai bingkai dengan ukuran lebih besar yang membingkai sebuah pigura yang berisi foto, lukisan, piagam maupun kaligrafi dan pigura tersebut diletakkan didalam architrave. Jadi seperti bingkai di dalam bingkai.

Bagi bangunan rumah tinggal yang memiliki arsitektur klasik, kebutuhan akan pemakaian architrave merupakan hal sangat diperlukan, karena sudah menjadi ciri khas. Bisa dipastikan setiap bangunan rumah tinggal yang berarsitektur klasik akan menerapkan pemakaian architrave dalam setiap konsep atau desainnya. Pemakaian architrave pada bangunan rumah tinggal bergaya klasik sangat berpengaruh dari segi keindahan dan estetika yang keberadaanya akan semakin memperkuat kesan klasik yang lebih artistik pada tampilan. Bahan yang digunakan untuk architrave bangunan rumah tinggal yang bergaya klasik adalah architrave berbahan GRC yang mengoptimalkan bentuk profil, motif dan corak yang berukir.

Pada umumnya eksterior bangunan rumah tinggal berarsitektur klasik, desain architrave GRC pada kusen disertai dengan penambahan aksesoris bangunan yang juga berbahan GRC, seperti listplang untuk kanopi yang berukuran kecil, ornamen berbentuk korbel, ornamen berukir atau ornamen – ornamen lain yang memiliki keunikan. Tidak jauh berbeda dengan architrave untuk eksterior, architrave untuk interior pun juga menggunakan bahan dari GRC yang berukir untuk membingkai kusen pintu maupun dinding dengan penambahan ornamen berukir agar tampilan ruangan semakin artistik yang bernilai seni. Untuk architrave pada dinding, dapat diberi ornamen berupa motif ukir, patung kecil atau bisa juga diletakkan lampu jenis tempel didalam architrave.

G. Tinjauan Umum Ruangan

Pada masa sekarang ini fungsi dari suatu *interior* dapat bervariasi, apalagi dalam suatu keluarga yang hanya anggota keluarganya penikmat seni, maka interior hiasannya harus berhiasan ornamen akan tetapi kondisi penghuni yang sudah disibukkan oleh rutinitasnya, membuat *interior* rumah tidak bisa di tata dengan serapi mungkin, hal utama yang paling penting ruangan tamu karena ruang tamu yang sering di buat menerima tamu.

Ruangan adalah ruang untuk berkumpul seluruh anggota keluarga bersama. Letak ruang tamu yang ideal adalah pintu masuk depan, sehingga untuk menerima tamu lebih mudah dan efisien, ruang tamu tidak perlu melewati ruang lain (Frits Wilkening, 1992 : 134).

Melihat semakin meningkatnya jumlah penduduk saat ini juga mempersempit lahan untuk rumah tinggal, sehingga berdampak bagi perencanaan suatu bangunan dan mengakibatkan sempitnya ruang dalam rumah termasuk ruang keluarga. Dengan fenomena itu maka jenis produk *furniture* untuk *Architrave* harus sesuai dengan kebutuhan yang bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan ruang yang minim dan tidak terkesan semakin mempersempit ruangan.

H. Tinjauan Umum anthropometri

Anthropometri adalah ilmu yang berkaitan dengan pengukuran dimensi dan cara untuk mengaplikasikan karakteristik tertentu dari tubuh manusia. Anthropometri berasal dari kata antropos yang berarti manusia, dan metrikos yang berarti pengukuran. Sehingga Anthropometri diartikan sebagai suatu ilmu yang secara khusus berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia yang digunakan untuk menentukan perbedaan pada individu, kelompok, dan sebagainya.

Setiap manusia memiliki ukuran yang berbeda. Antropometrika sangat diperlukan sebagai pedoman dalam membuat sebuah desain *architrave* yang berkaitan dengan tubuh manusia secara fisik. Terdapat dua cara pengukuran dalam antropometri yaitu antropometri statis dan antropometri dinamis.

a. Antropometri statis.

Pengukuran manusia pada posisi diam dan linier pada permukaan tubuh. Faktor-faktor yang mempengaruhi anatomi tubuh manusia adalah sebagai berikut:

1) Umur.

Ukuran tubuh manusia akan berkembang mulai saat lahir sampai sekitar 20 tahun untuk pria, dan 17 tahun untuk wanita.

2) Jenis kelamin.

Pria pada umumnya memiliki ukuran tubuh lebih besar, kecuali pada bagian dada dan pinggul.

3) Suku bangsa (*Etnik*)

Setiap suku, bangsa akan memiliki karakteristik fisik yang akan berbeda satu dengan yang lainnya.

4) Sosial, ekonomi dan konsumsi gizi yang diperoleh

b. Antropometri dinamis.

Pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan gerak-gerakan yang mungkin terjadi saat melakukan kegiatan.

I. Tinjauan Umum Konstruksi

Struktur dan konstruksi merupakan elemen desain *Architrave* yang berkaitan dengan faktor kesatuan dari berbagai komponen *Architrave*. Pertimbangan struktur dan konstruksi ini dilakukan dengan tujuan memberikan kekuatan pada produk dan menjamin keselamatan pemakai

Ada dua struktur dan konstruksi yang dikenal dalam desain *Architrave*, yaitu: sistem *build-in furniture* dan *build-up furniture*. *Build-in furniture* adalah suatu sistem konstruksi *Architrave* yang memanfaatkan dinding, lantai, atau langit-langit pada bangunan sebagai bidang penguat konstruksi.

Sedangkan *build-up furniture* adalah suatu sistem konstruksi yang tidak terikat oleh bangunan sebagai penguat konstruksi. Konstruksi dibuat lepas bebas dari struktur bangunan.

Konstruksi dipisahkan menjadi tiga kelompok, yaitu: konstruksi dengan materi sejenis tanpa pengikat tambahan, konstruksi antara dua materi atau lebih, dan konstruksi dengan pengikat khusus. Suprpto (1979) telah mengklasifikasikan jenis-jenis konstruksi berdasarkan jenis, sistem atau sifat konstruksinya.

- a. Konstruksi antara materi dengan materi secara permanen, tak berubah, atau disebut *fix construction*.
- b. Konstruksi antara materi dengan materi atau antara elemen dengan elemen yang dapat dilepas atau disebut juga dengan *knocked down system*.

Konstruksi antara materi dengan materi yang dapat bergerak, labil, bisa dipasang menurut kebutuhan, dapat berubah, dan selalu berubah sesuai dengan beban.

J. Tinjauan Umum Standarisasi produk

Perancangan yang matang menjadi kunci sukses menciptakan Architrave yang sesuai sekaligus memadai. Meskipun demikian, bukan berarti perancangannya harus kaku dalam mengikuti ketentuan teknis. Unsur hias, penerapan ornamen pada Architrave yang ideal adalah yang memenuhi kebutuhan penggunaanya

Fritz Wilkening dalam bukunya mengatakan, bahwa kemampuan menilai mutu secara pasti merupakan dasar selera dalam merencanakan ruang

tinggal. Kita memiliki ketentuan yang dapat di pelajari. Dengan ketentuan itu, kita dapat membedakan yang indah dari yang buruk, yang penuh citarasa dari yang kosong. Pengertian akan daya cipta dan pribadi dapat di bangkitkan. Dengan selera yang baik, kebebasan dalam menampilkan selera pribadi masih leluasa.

Standarisasi produk *Architrave* bertujuan untuk memenuhi unsur kenyamanan pemakai. Hal ini berkaitan dengan unsur ergonomi, dimana suatu produk harus mempunyai kenyamanan untuk digunakan atau dipakai. Hasil-hasil karya diterapkan atau digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Standarisasi memiliki arti sebagaimana disimpulkan oleh suharso: Standarisasi *Architrave* adalah ukuran *Architrave* berdasarkan norma-norma yang ada. norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolak ukur menentukan sesuatu (2005: 228).

Standarisasi dalam pembuatan suatu *Architrave* sangatlah penting untuk mencapai sasaran kebutuhan ruang, *Architrave* maupun pemakaiannya, sehingga tujuan pembuatan produk sebagai penunjang aktivitas benar-benar berfungsi dengan baik. Untuk mencapai standarisasi *Architrave* harus disesuaikan dengan proporsi dan anatomi manusia supaya nyaman, serasi dengan fungsional (M. Gani, 1993:64).

Hal lain sesuai dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai itu disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakainya terutama yang langsung dengan benda pakai itu.

Pada pembuatan Tugas Akhir penulis mendesain *Architrave* berdasarkan ukuran standar, dimana ukuran-ukuran dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Norma Anatomi

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, Penulis dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang berhubungan dengan perancangan sebuah *Architrave*. Hal ini bertujuan agar perabot sebagai penunjang aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

b. Norma Benda.

Dalam merancang sebuah *Architrave* sebaiknya kita memanfaatkan ruang secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan ke ruangan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal.

c. Norma Perabot.

Perabot yang akan dibuat *Architrave* adalah bingkai ornamen yang digabung dengan kusen rumah atau *Architrave* berfungsi sebagai penggunaan nilai estetika, dan di era modern sangat perlu karna untuk melestariakan budaya dan generasi yang akan datang.

K. Kerangka pemikiran

Dalam perjalanannya desain melibatkan berbagai proses dan harus bisa menghargai sifat dasar seni dan sains dan juga melibatkan proses perancangan itu sendiri. Proses tersebut dipadukan dengan proses mental

yang sangat terorganisir yang bisa memanipulasi berbagai macam informasi, mencampurnya menjadi satu set ide koheren, dan pada akhirnya menghasilkan realisasi dari ide-ide tersebut. (*Lawson, Briyan, 1980, Bagaimana Cara Berfikir Desainer (How Designers Think), Yogyakarta & Bandung : JalaSutra*)

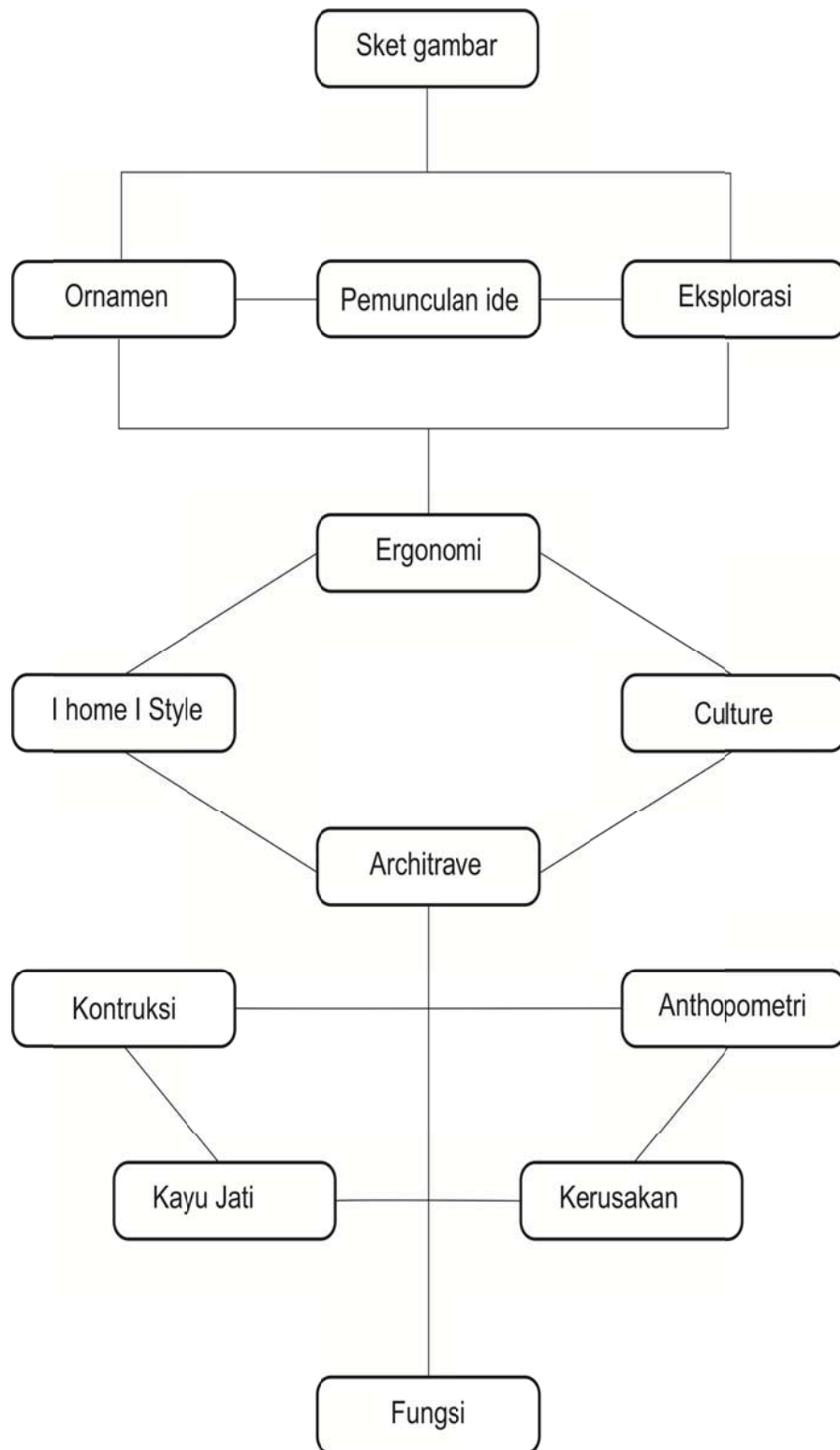
Mendesain adalah kegiatan memecahkan masalah (*problem Solving*) yang didasarkan pada metode yang sistematis dan saintifik serta rasional. Oleh karena itu untuk menghindari subjektivitas maka seorang pendesain (desainer) memerlukan proses dan kecermatan dalam mengurai dan mendefinisikan problema, sehingga desain yang dihasilkan akan semakin obyektif.

Desain dalam KBBI 2008 memiliki definisi : kerangka bentuk, rancangan, motif, corak, secara etimologis”desain” berasal dari bahasa Yunani “*Graphen*” yang berarti menulis atau menggambar dan berasal dari kata “*Designo*” (bahasa Italia) yang artinya gambar.

Berbagai pemahaman mengenai desain yang telah diuraikan oleh para pemikir-pemikir dalam bidang desain khususnya. Perancangan sebuah produk gebyok ini penulis mengkaji dari berbagai sumber dan mengamati produk-produk yang telah ada sebagai sumber referensi perancangan desain *Architrave* dengan desain baru yang fungsional, ergonomis dan estetik. Sesuai dengan kegiatan mendesain adalah kegiatan manusia untuk meningkatkan kehidupan manusia membuat hidup manusia lebih baik. Desain ditantang untuk menjawab perkembangan masyarakat dan memberi nilai

tambah untuk hidup manusia. Secara sederhana bagaimana desain berperan dalam kehidupan. Bangunan, ruang teras, sebagaimana merupakan contoh terdekat bagaimana kita membangun makna melalui desain.

Begitu juga dalam pembuatan produk *Architrave* ini dengan judul “*Eksplorasi Ornamen Jepara Dan Lambang Keraton Jogja Sebagai Penerapan Pada Architrave*”, kerangka pemikiran menjadi dasar acuan penulis untuk menciptakan produk tersebut. di mulai dari proses pemunculan ide, sket gambar dan tinjauan-tinjauan umum terhadap produk untuk menuju sket gambar desain final.



Gambar 9. Kerangka Pemikiran

(Sumber : Penulis)