

Bab 5 Prinsip Desain Sebagai Elemen Komposisi Bentuk

Pada bab terdahulu telah kita pelajari unsur rupa sebagai elemen komposisi bentuk. Unsur-unsur rupa yang memiliki karakter tertentu dikomposisi berdasar prinsip-prinsip desain yang menentukan ekspresi bentuk. Sebagai pengetahuan dasar komposisi menuju pencapaian ekspresi bentuk yang sesuai dengan tema desain, berikut ini diuraikan prinsip-prinsip desain sebagai elemen komposisi bentuk yang meliputi : keseimbangan, irama, tekanan/*point of interest*, skala, proporsi, urutan, unity/kesatuan.

5.1. KESEIMBANGAN

Prinsip utama dalam segala macam komposisi adalah keseimbangan (*balance*). Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari 2 bagian pada 2 sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama.

Kenyamanan estetika yang dihasilkan oleh keseimbangan nampaknya memiliki sesuatu yang berhubungan dengan kualitas gerakan mata sewaktu bergerak dari satu sisi ke sisi yang lain menemukan daya tarik yang sama pada separuh bagian kiri dan separuh bagian kanan, seperti bandul lonceng yang berayun, kemudian akhirnya berhenti dengan puas pada titik pertengahan antara kedua ujung yang ekstrem dihasilkan suatu perasaan nyaman dan tenang yang spontan.

Keseimbangan akan menunjukkan rasa adanya berat atau bobot yang dihasilkan suatu obyek yang dilihat oleh mata, secara visual berat suatu obyek ditentukan yang dilihat oleh mata. Secara visual dihasilkan obyek tersebut. Misalnya batu alam atau batu bata dalam jumlah besar akan nampak berat dan menguasai seluruh perhatian. Dengan demikian berat visual akan mempengaruhi keseimbangan komposisi. Selain itu komposisi juga akan dipengaruhi oleh cahaya dan warna.

Ada 3 jenis keseimbangan dalam komposisi :

- Keseimbangan Formal (simetri) atau bisymetries
Simetri memiliki karakter formal. Pengaturannya adalah seimbang terhadap garis tengah sumbu, axis. Tiap elemen diulang sepasang-sepasang masing-masing dikiri dan kanan garis tengah sumbu tadi.
Keseimbangan simetri banyak terlihat pada arsitektur tradisional karena sangat disukai pada jamannya. Simetri disukai manusia karena :

- Manusia sendiri sudah simetri dan senang akan kesamaan itu.
- Simetri mudah dimengerti
- Diasosiasikan dengan kemudahan dalam keseimbangan, irama yang stabil, kejernihan dan kesatuan dimana semuanya bersifat positif.

Kelemahan dalam komposisi simetri adalah adanya kecenderungan pada keterbatasan serta tidak imajinatif dalam pelaksanaan. Terlalu banyak pasangan yang sama dalam suatu komposisi dapat menjadikan komposisi itu monoton dan statis. Simetri itu dapat dibuat menjadi imajinatif dan kompleks bila simetri itu dinamis.

- Keseimbangan informal atau asimetri; sering disebut juga keseimbangan aktif. Keseimbangan ini lebih bebas dari keseimbangan simetri, karena pengaturannya adalah sembarang dan tidak kaku. Disini tidak ada garis tengah yang membagi komposisi dalam 2 bagian yang sama, karena komponen desain berbeda, baik dalam bentuk dan warna, tetapi nampaknya sama berat. Keseimbangan ini sangat menarik karena dituntut imajinasi lebih banyak dan lebih sukar untuk dicapai. Karena itu keseimbangan ini lebih banyak dijumpai dalam arsitektur modern dan kontemporer. Seperti pada permainan papan keseimbangan (*jungkat-jungkit*): obyek yang lebih berat harus lebih dekat dari pusat keseimbangan dari pada obyek yang lebih ringan. Atau dalam komposisi warna, sedikit warna cerah dapat seimbang dengan sejumlah besar warna suram. Tidak ada rumus tertentu untuk mendapatkan keseimbangan informal, selain bahwa keseimbangan informal memasukkan unsur kekuatan (*energi*), *spirit* dan irama. Keseimbangan radial adalah simetri yang mengelilingi suatu titik pusat. Semua elemen desain mengelilingi titik pusat. Tipe keseimbangan ini jarang digunakan dalam ruang/bentuk tetapi dapat sangat efektif dan menarik dalam banyak bentuk misalnya, *fixture* lampu, meja bulat, pola-pola tekstil dsb. Dalam ruang biasanya digunakan untuk mencapai ruang yang bertujuan untuk pembicaraan intim.

5.2. IRAMA

Irama dalam arsitektur merupakan elemen desain yang dapat menggugah emosi/perasaan yang terdalam. Kesanggupan kita untuk menanggapi irama tampaknya merupakan pembawaan sejak lahir, contohnya bayi baru lahir beberapa bulan sudah dapat bereaksi terhadap tepukan tangan. Dalam kenyataan, irama merupakan proses hidup :

- Kita bernafas dalam irama yang dapat berubah menjadi cepat jika dalam keadaan tekanan emosi.
- Irama denyut nadi
- Irama kehidupan sejak bangun pagi, sampai masuk tidur lagi
- Irama peredaran matahari, bulan, musim dst.

Didalam seni musik, irama ialah arus dan gelombang yang ditandai oleh naik turunnya tekanan-tekanan secara teratur. Keteraturan dari bagian-bagian yang bertekanan dan bagian yang tidak bertekanan dari nada-nada yang pendek dan nada yang panjang. Didalam seni

visuil irama merupakan suatu obyek yang ditandai dengan sistim pengulangan secara teratur. Cara yang paling meyakinkan untuk mendapatkan irama adalah dengan memberi pola pada keadaan-keadaan tertentu. Pola yang dapat dikenal dan diingat dengan mudah. Umpamanya kumpulan titik-titik sembarang akan sukar untuk diingat letaknya. Apabila kumpulan titik-titik tersebut dikelompokkan sedemikian dengan cara pengulangan bentuk yang mudah dikenal. Kumpulan tadi satu sama lain nya menjadi berkaitan dan memiliki pola. Seringkali mata akan mengelompokkan secara instink dalam suatu sistim irama. Jadi dalam melihat bintang-bintang seringkali ada keinginan untuk mengelompokkannya dalam jarak, sinar (kilauan) dan bentuk yang sama. Dengan cara ini didapat suatu pola yang memuaskan rasa estetika.

Salah satu kemampuan otak manusia adalah menafsirkan suatu pola melalui penglihatan kedalam suatu irama yang dirasakan “seolah-seolah” seperti didengar. Elemen visuil dipisahkan dari elemen kedua oleh ruang atau waktu, jadi faktor waktu berpengaruh pada pengamatan visuil suatu pola. Mula-mula ada jarak antara elemen-elemen dalam pola, kemudian ada minat/perhatian. Mata melihat bentuk-bentuk kecil secara sepiintas tetapi secara perlahan ditarik oleh sesuatu yang menarik perhatiannya, dengan demikian interval waktu yang timbul dalam irama dalam irama visuil arsitektur ditentukan oleh jarak. Irama dalam arsitektur memberikan arti indah dan menimbulkan rasa puas bagi yang melihatnya. Irama tersebut biasanya mengikuti suatu pola tertentu yang tiap kali bentuk atau obyeknya muncul dengan atau tanpa variasi. Tujuan adanya irama dalam bangunan adalah untuk mendapatkan kesan yang lebih menarik serta mengurangi kesan yang membosankan. Tanpa adanya irama dalam suatu bangunan maka dapat menimbulkan rasa kurang menarik bangunan tersebut. Demikianlah irama merupakan salah satu unsur terpenting didalam dunia arsitektur karena merupakan suatu tanggapan emosi yang ingin disampaikan arsitek dalam bangunan.

Irama dapat diperoleh dengan melalui cara :

- Pengulangan (*Repetisi*)
 - a. Garis
 - b. Bentuk, misal jendela, pintu, kolom, dinding dsb
 - c. Tekstur : kasar, halus, kayu, batu dsb
 - d. Warna
- Gradasi/perubahan bertahap
 - a. Dimensi : yaitu perubahan dimensi secara bertahap
 - b. Warna : perubahan dari warna gelap ke terang atau sebaliknya.
 - c. Bentuk : perubahan bentuk secara bertahap.
- Oposisi
Oposisi adalah pertemuan garis pada sudut siku-siku, misalnya dalam daun pintu, lemari, dinding dst.
- Transisi
Transisi adalah merupakan perubahan pada garis-garis lengkung

- Radial

Radial adalah irama yang beradiasi pada sentral axis (sumbu sentral)

Dengan cara mendapatkan irama diatas, maka irama dapat digolongkan dalam beberapa tipe :

- Progresif

Irama progresif dibentuk oleh perubahan yang teratur, sedemikian rupa sehingga bentuk yang mirip dengan yang lain. Jarak yang satu dengan yang lain hampir sama. Dengan demikian tumbuh irama progresif karena menunjukkan gerak atau perubahan progresif. Irama naik, turun, naik-turun, dan sebaliknya. Tidak ada bentuk atau jarak yang sama yang diulang.

Adapun jenis-jenis irama adalah :

- Irama Statis

Irama statis didapat dengan cara : pengulangan bentuk, pengulangan garis, pengulangan dimensi

- Irama Dinamis

Irama dinamis didapat dengan cara :

- * Pengulangan bentuk/garis dengan perletakan yang berbeda
- * Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang berbeda
- * Pengulangan bentuk/garis dengan dimensi yang berbeda

- Irama Terbuka dan Tidak Menentu

Irama terbuka dan tidak menentu didapat dengan cara: Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang sama tanpa permulaan atau pengakhiran

- Irama Tertutup dan Tertentu

Irama tertutup dan tertentu didapat dengan cara :

- * Merubah bentuk unit paling akhir
- * Merubah ukuran/dimensi unit paling akhir
- * Kombinasi kedua-duanya
- * Menambahkan secara menyolok suatu elemen diakhir irama.

5.3. TEKANAN/PUSAT PERHATIAN

Tekanan merupakan *fokal point* atau pusat perhatian dalam sebuah komposisi/bangunan, yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Titik tekanan ini sangat dominan, bagian- bagian (kelompok) lain dari komposisi atau bangunan berkaitan padanya. Tekanan dapat dicapai melalui perbedaan yang kontras dalam :

- Ukuran
- Warna
- Tekstur dan Cahaya
- Bentuk

- Lokasi
- Ornamen
- Arah garis
- dll.

Dalam penataan ruang dalam atau interior tekanan dapat berupa penempatan bata diantara dinding panil. Dinding yang bergambar, lukisan yang menyolok atau permadani, dan segala obyek yang menarik perhatian.

Pemilihan elemen tekanan ini harus baik, tepat, sehingga dapat berintegrasi dengan elemen lain dalam komposisi atau bangunan. jangan sampai terlalu menonjol dan menimbulkan tidak adanya kesatuan serta merusak komposisi secara keseluruhan. Dalam suatu komposisi sebaiknya tekanan tidak lebih dari satu sehingga bagian-bagian lain dari komposisi dapat bersubordinasi dengan tekanan itu. Dalil ini yang pasti tentang tekanan tidak ada karena setiap situasi dan komposisi membutuhkan tekanan yang berbeda. Jadi tekan merupakan masalah dominan dan subordinasi yang baik dalam suatu komposisi. Tekanan dapat berupa prinsip desain yang diterapkan dalam komposisi seperti gerak, perulangan, dll. yang mendominasi dalam proses pengamatan karya, sehingga tidak selalu berbentuk obyek yang menarik perhatian.

5.4. SKALA

Skala adalah suatu sistim pengukuran (alat pengukur) yang menyenangkan, dapat dalam satuan cm, inchi atau apa saja dari unit-unit yang akan diukur. Gambar skala adalah dimensi yang dipakai untuk gambar sebagai perbandingan, misalnya 1 m struktur digambar 1 cm dalam gambar. Jadi ukuran dalam gambar, menyatakan ukuran sebenarnya dari bangunan.

Dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya, dengan manusia. Segala sesuatu yang kita lihat selalu diperbandingkan terhadap ukuran diri manusia. Hal ini dilakukan secara instink dan biasanya tidak disadari. Seringkali manusia tersadar setelah melihat kembali sesuatu. Misalnya, bangunan yang terakhir kali dilihat pada masa kanak-kanak setelah dilihat kembali pada waktu selang beberapa tahun kemudian, terasa bangunan tersebut ukurannya tidak sebesar yang dibayangkan seperti yang terlihat pada masa kanak-kanak. Manusia sudah terbiasa oleh adanya bangunan yang lebih besar dari dirinya, tetapi penilaian ini relatif adanya. bangunan yang dibuat dengan ukuran sangat besar, misalnya istana, gereja dsb. Akan sangat mengesankan. Penampilan bangunan tersebut seolah-olah menunjukkan sesuatu yang lebih besar atau lebih penting dari manusia.

Elemen-elemen skala merupakan aspek-aspek dari realitis fisik dari strukturnya atau benda lain yang tengah dirancang : garis, bentuk, warna, tekstur, pola, cahaya,dst. Sedangkan prinsip-prinsip skala dilain pihak melukiskan perhubungan yang mungkin melalui manipulasi atau pengekspresian elemen-elemen itu antara lain : irama, perulangan, simetri, keseimbangan, proporsi, kedominanan, subordinasi, tegangan, keaneka ragaman, dan kesatuan. Elemen dan prinsip skala tersebut dapat membentuk komposisi tertentu yang menghasilkan skala-skala

yang baik yang berjenis skala intim, manusiawi, monumental/megah, maupun kejutan. Berikut ini diuraikan jenis-jenis skala berikut elemen dan prinsip skala yang membentuknya.

1. Skala Intim

Menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya.

Skala intim dapat dicapai melalui :

- pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standard/kebiasaan
- pembagian-pembagian yang lebih besar (pembuatan garis pembagi bidang)
- penerapan skema bahan dan warna yang sederhana, bentuk datar, rata, horisontal)
- pertimbangan pencahayaan, misalnya penerapan pencahayaan yang berkesan redup pada ruang pub/restaurant dapat menimbulkan skala intim pada ruang.

2. Skala Normal/manusiawi/natural

Lebih bersifat alamiah. Skala natural/normal/manusiawi dapat diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar. Besarnya ukuran pintu, jendela, dan unsur-unsur lain di mana manusia bekerja adalah menurut fungsinya atau standard-standard ukuran yang ada.

3. Skala Monumental/megah/heroik

Bersifat berlebihan, kelihatan megah. Skala megah/monumental ini diperoleh dengan :

- penerapan satuan-satuan ukuran yang lebih besar daripada ukuran biasa maupun ukuran besar
- peletakan elemen yang berukuran kecil berdekatan dengan elemen berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya
- penerapan langit-langit tinggi misalnya pada ketinggian langit-langit ruang ibadah gereja Gotik

4. Skala kejutan (*Out Of Scale*)

Bersifat seolah-olah diluar kekuasaan manusia, tak terduga

Mis : padang pasir

5.5. PROPORSI

Proporsi, menurut Vitruvius, berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan bersifat rasional dan terjadi bila dua buah perbandingan adalah sama $a:b = c:d$

(a,b,c,d = ukuran tinggi, lebar dan kedalaman dari unsur-unsur atau massa keseluruhan bangunan arsitektur.)

Perbandingan angka-angka sederhana lebih efektif 1 : 1, 2 : 3, 1 : 2

Sumber Proporsi adalah :

Kepekaan perbandingan dari pencipta. Masalah proporsi sangat penting sekali, apapun yang menjadi perwatakan suatu komposisi visual, mutu penampakkannya akan ditentukan sekali oleh kepekaan terhadap perbandingan, Kepekaan terhadap perbandingan dapat dilatih atau terbawa oleh bakat. Didalam desain visual, semua unsur rupa terlibat didalam proporsi adalah perbandingan.

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi yang baik pada bangunan dapat dihasilkan bila bagian-bagian dari bangunan didasarkan pada suatu perbandingan tertentu. Sistem proporsi dikenal sejak jaman Yunani, dengan penerapan pada bangunan-bangunan kuil, seperti Parthenon. Sistem proporsi yang populer adalah *Golden Section*. Secara geometrik, *Golden Section* dapat diartikan sebagai sebuah garis yang dibagi-bagi sedemikian rupa sehingga bagian yang lebih pendek dibandingkan dengan bagian yang panjang adalah sama dengan bagian yang panjang berbanding dengan panjang keseluruhan atau dapat dijabarkan dalam persamaan sebagai berikut :

$$a : b = b : (a+b)$$

Selanjutnya Fibonacci (abad ke-13) menciptakan dalam satu deret bilangan untuk tiap suku merupakan jumlah dari dua suku yang terdahulu, yakni : 1,2,3,5,8,13,.... dst. dan perbandingan antara dua bilangan yang berurutan, cenderung membuat *Golden Section* sebagai deret seri. *Golden Section* dianggap sebagai sistem proporsi yang sempurna, dengan perbandingan

$$1 : 0,618034 \text{ atau } 8 : 5.$$

Pengembangan lebih lanjut dari *Golden Section* adalah Modulor dari Le Corbusier. Modulor adalah sebuah sistem tentang ukuran dan proporsi, terdiri dari deretan angka-angka yang bersifat harmonis, berlaku sebagai sistem ukuran yang menentukan panjang, bidang, dan ruang yang sesuai dengan skala manusia. Menurut Le Corbusier, sesuatu yang harmonis adalah tujuan yang dicari oleh semua orang, dan seharusnya harmoni itu diturunkan dari tubuh manusia.

Konsep proporsi yang diterapkan menurut pemikiran Timur didasarkan pada ukuran tubuh manusia. Seperti di Bali, penentuan dimensi pada bangunan-bangunan rumah tinggal di Bali adalah ukuran hasta atau sikut penghuni. Bangunan-bangunan kuil di India didasarkan pada tata ukuran *Vastu-Purusha-Mandala*. Di Jepang dikenal pula sistem ukuran *Shaku*, berasal dari Cina. Ukuran ini hampir sama dengan ukuran 'kaki' dari Inggris, yang dapat dibagi ke dalam pecahan. Ukuran lain yang timbul pada jaman pertengahan Jepang adalah *Ken*. Satu *Ken* terdiri dari 6 *Shaku*. Pada mulanya *Ken* hanya digunakan untuk mengukur jarak kolom, dan ukurannya berbeda-beda, kemudian *Ken* lebih dikenal menjadi standard untuk ukuran rumah tinggal.

5.6. URUT-URUTAN/SEQUENCE

Menurut H.K. Ishar (1992:110-121), urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi. Urut-urutan yang baik peralihan atau perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak diduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urut-urutan seperti dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ke tempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks. Urut-urutan pengalaman meliputi persiapan (*approach*), pengalaman utama (*progression*) dan pengakhiran (*ending*). Dalam persiapan kita dapat membuat pembingkaian, pandangan sepintas atau peralihan agar apa yang akan dilihat tidak mengejutkan dan merupakan peringatan. Dalam pengalaman utama pengunjung merasakan apa yang dilihat atau dialami setelah masuk. Pada pengakhiran pengunjung berhenti atau beristirahat. Pada pengakhiran diperlukan pedoman orientasi atau klimaks.

Urut-urutan memiliki awal, pengarahan dan klimaks. Awal biasanya terletak pada awal sumbu. Awal dalam komposisi arsitektur dapat berupa pintu masuk atau ruang peralihan seperti lobby. Pengarahan tidak mutlak harus ada. Pengarahan dapat berupa proses orang lalu, unsur-unsur pada sisi sumbu atau berupa ruang-ruang perantara. Pengarahan merupakan bimbingan menuju akhir. Untuk menonjolkan akhir yang dramatis, pengarahan ini sering dipersingkat atau ditiadakan, untuk memperbesar unsur kejutan yang diharapkan. Unsur pengarahan berirama membuat orang bergerak secara tidak sadar mencari akhirnya. Jika pengarahannya berirama dari kecil ke besar, maka ini menimbulkan klimaks yang lebih besar lagi. Klimaks biasanya terletak pada sumbu. Di sini terdapat pengakhiran sumbu yang merupakan kejutan, atau pusat pengalaman yang terpenting yang merupakan tujuan utama. Kekuatan klimaks tergantung dari jarak, irama, bentuk, dan kekuatan pengarahannya. Kekuatan klimaks dapat dicapai dengan :

- Membuat bentuk yang sama atau mirip dengan pengarahannya, tetapi yang lebih besar.
- Memberi cahaya atau penerangan yang cukup kontras dengan pengarahannya misalnya dengan menggunakan lampu-lampu atau penerangan siang hari yang menembus dinding atau atap dengan memberi tirai kaca berwarna, dan sebagainya.
- Perubahan tinggi yang mendadak, tetapi ada kesamaan bentuk.
- Membuat bentuk yang lain sama sekali tetapi tidak mengejutkan karena ada cukup persiapan atau pengarahan.

Dalam suatu karya arsitektur yang baik terdapat :

- urut-urutan dalam segi keindahan bentuk (ada proses menuju klimaks)
- urut-urutan dalam fungsi
- urut-urutan dalam struktur

Urut-urutan ini saling berkaitan secara logis dan terorganisir dengan baik.

Urut-urutan dapat bersifat formal dan non-formal. Urut-urutan formal biasanya terdapat dalam bangunan simetris dengan keseimbangan formal, sumbu yang lurus-lurus. Persiapan dan pengarahan bersifat jelas sehingga kejutan mendadak/dramatis tidak terjadi. Unsur-

unsur yang paling penting terletak pada sumbu tersebut. Di kedua sisi sumbu terletak pengarahannya yang dengan sadar membimbing menuju pengakhiran. Pada umumnya urutan formal ideal diterapkan pada bangunan besar dan mengagumkan, bangunan monumental dengan skala heroik yang dibangun untuk perkumpulan sosial, masyarakat agama, pemerintahan atau untuk orang banyak. Pendekatan ini membantu pemenuhan fungsi bangunan, seperti dalam mengorganisasi ruang.

Urut-urutan non-formal bersifat romantis, lebih pribadi, Sumbunya sering berbelok-belok atau patah-patah, sehingga bentuknya lebih bebas, tidak simetris sesuai dengan keseimbangan non-formal. Persiapannya menuju klimaks lebih halus dan samar, pada akhirnya terjadi kejutan yang merupakan klimaks.

5.7. UNITY/KESATUAN

Unity/kesatuan adalah keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, tidak kurang.

Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan/untuk mendukung tema.