

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pencahayaan merupakan elemen terpenting bagi semua orang menjalankan rutinitas kehidupannya, seperti belajar, bekerja, hingga berwisata, di dalam dan di luar ruangan. Pencahayaan merupakan faktor penting dalam perencanaan tata ruang. Tanpa pencahayaan, bagian interior bangunan yang dipersiapkan tidak mampu menjalankan kegunaannya dengan baik. Pencahayaan interior memungkinkan orang yang tinggal di sana untuk melihat objek. Tanpa melihat objek dengan jelas, aktivitas di ruang terganggu. Terutama di ruang pameran seperti museum dan galeri.

Menurut Cayless (1991), pencahayaan di galeri harus membuat pameran dapat dikenali dari segi bentuk, warna dan ukuran. Pencahayaan merupakan faktor penting untuk dipertimbangkan dalam galeri, karena cahaya dapat menyampaikan tekstur dengan jelas, bentuk dan warna suatu objek/karya seni menjadi tampak lebih gelap atau redup dan suasana pencahayaan dalam galeri dapat menciptakan suasana yang tenang. Selain itu, pencahayaan juga dapat diterapkan untuk memberikan alur pergerakan bagi pengunjung di dalam galeri sehingga pengunjung dapat melihat semua karya yang sedang/dipajang di dalam galeri. Oleh karena itu, intensitas cahaya harus disesuaikan dengan kebutuhan penglihatan dalam ruang tergantung jenis aktivitasnya.

Pencahayaan juga dapat menciptakan kesan dan efek tertentu sesuai dengan arah penggunaan, jenis dan tekniknya. Hal ini dikarenakan penggunaan penerangan di pabrik harus memenuhi standar agar tidak merusak karya (Fakhirah, dkk, 2020). Selain itu, dengan penggunaan pencahayaan yang baik pada galeri dapat menciptakan alur sirkulasi yang baik dengan mampu mengarahkan psikologis pengunjung. Selain itu perancangan sebuah pencahayaan dalam galeri mampu memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung yang datang. Kenyamanan visual itu sendiri menurut (manurung, 2012), adalah kenyamanan untuk menerima segala informasi visual dan berhubungan erat dengan indera penglihatan. Namun dalam

penerapannya untuk menciptakan kenyamanan visual dalam sebuah galeri cukup sulit. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, terkhusus faktor dari pencahayaan buatan seperti penempatan pencahayaan, distribusi cahaya, tingkat luminansi, jenis lampu yang digunakan, sudut kemiringan cahaya, penempatan karya, dan arah datangnya cahaya.

Hal tersebut juga dirasakan oleh galeri idealoka yang dimiliki oleh fakultas industri kreatif, universitas Telkom yang menjadi objek penelitian, dimana galeri tersebut pada dasarnya ingin meningkatkan kenyamanan visual untuk pengunjung yang ingin melihat karya 2 dimensi maupun 3 dimensi agar mampu mencermati secara detail karya yang dipamerkan. Namun hal tersebut menjadi sulit karena beberapa hal seperti, bentuk galeri yang unik, ukuran ketinggian pada ruangan, dan luas ruangan. Hal tersebut kemudian diperparah dengan penempatan titik lampu yang tidak tepat, sehingga tingkat luminansi yang diterima oleh karya menjadi sangat besar. Untuk mengurangi tingkat luminansi yang diterima karya, dilakukan beberapa modifikasi dengan mengarahkan pencahayaan tersebut menyilang satu dengan yang lainnya. Namun modifikasi tersebut malah memunculkan permasalahan baru karena intensitas cahaya yang tinggi secara langsung mengarah ke pengunjung sehingga mengakibatkan pengunjung tidak nyaman karena kesilauan. Selain itu, tingkat kesilauan juga tinggi dari pantulan cahaya yang diteruskan dari bahan dasar karya yang memiliki sifat tingkat pemantulan cahaya yang tinggi. Hal tersebut didasarkan pada penggunaan jenis lampu yang dipilih adalah lampu halogen, dimana lampu tersebut memiliki sifat distribusi cahaya yang terfokus pada satu titik. Dikarenakan penggunaan lampu jenis seperti itu pula berakibat pada warna cahaya yang didasari warna kuning mengakibatkan pembiasan warna pada beberapa karya yang dipajang. Selain itu dikarenakan penggunaan pencahayaan yang kurang optimal, berakibat pada peletakkan objek karya yang kurang tepat, terkhusus pada karya 3 dimensi.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penyesuaian pada pencahayaan buatan yang digunakan pada galeri Idealoka tersebut yang diperuntukan menerangi karya 2 dan 3 dimensi. Hal tersebut dikarenakan untuk meningkatkan kenyamanan visual pada karya 2 dan 3 dimensi, sistem pencahayaan buatan yang ada perlu disesuaikan

dengan material/bahan dasar dari karya dan displaynya. Dimana setiap benda pameran memiliki penanganannya masing-masing untuk memunculkan nyawa dari karya tersebut dan secara tidak langsung juga meningkatkan kenyamanan visual yang dirasakan oleh pengunjung. Dari sana nantinya dapat ditentukan penempatan karya yang sesuai dengan pencahayaan buatan yang ada. Dari hal tersebut, penelitian berikut diharapkan mampu menciptakan/menghasilkan sebuah rekomendasi pencahayaan buatan yang didasarkan pada material atau bahan dasar dari karya dan displaynya sehingga mampu melahirkan pula rekomendasi untuk penempatan karya agar pengunjung mendapatkan kenyamanan visual yang maksimal saat berkunjung untuk melihat semua karya yang dipamerkan, baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pembahasan, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Sistem pencahayaan buatan seperti penempatan pencahayaan, kemiringan cahaya, jenis dan tingkat luminansi pencahayaan, distribusi cahaya, warna pencahayaan, dan arah datangnya cahaya yang ada pada galeri idealoka perlu disesuaikan dengan material/bahan dasar dari karya dan displaynya agar karya yang ada dapat menyampaikan sepenuhnya informasi kepada pengunjung tanpa memunculkan berbagai masalah terkait hal tersebut.
- 2) Penempatan karya yang dipamerkan pada galeri idealoka perlu melihat terlebih dahulu dari pencahayaan buatan yang dihasilkan, apakah sudah sesuai ataupun belum dengan material/bahan dasar dari karya maupun display agar pencahayaan tersebut nantinya maksimal digunakan pada karya yang ada/dipamerkan.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa rumusan masalah seperti:

- 1) Bagaimana rekomendasi sistem pencahayaan buatan ideal pada galeri idealoka yang disesuaikan dengan masing-masing material/bahan dasar dari display maupun karya 2 dimensi dan 3 dimensi yang ada?
- 2) Bagaimana rekomendasi penempatan karya dari hasil rekomendasi sistem pencahayaan buatan yang ideal tersebut?

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Menciptakan sebuah rekomendasi sistem pencahayaan buatan yang ideal pada galeri idealoka untuk pameran karya 2 dan 3 dimensi dengan maksimal.
- 2) Menciptakan sebuah rekomendasi peletakkan karya yang disesuaikan dengan material karya dan displaynya agar pencahayaan buatan yang ada mampu memaksimalkan pencahayaannya.
- 3) Meningkatkan kenyamanan visual terhadap pengunjung yang ingin melihat karya 2 dan 3 dimensi yang dipamerkan.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, ruang lingkup atau batasan penelitian ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian fokus hanya terhadap penyesuaian sistem pencahayaan buatan yang digunakan untuk karya 2 dan 3 dimensi pada galeri Galeri Idealoka milik universitas Telkom, sebagai objek penelitian
- 2) Penelitian berikut memiliki batasan untuk menciptakan rekomendasi sistem pencahayaan buatan hanya digunakan pada pencahayaan karya 2 dan 3 dimensi
- 3) Proses penelitian dimulai sejak Desember 2022 hingga Juli 2023
- 4) Target utama audiens dari perancangan sistem pencahayaan adalah pengunjung galeri dan pengelola galeri.

1.6. Manfaat Penelitian

1) Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan penelitian ilmiah terkait penggunaan pencahayaan buatan yang ideal untuk karya 2 dan 3 dimensi pada galeri dengan melihat material/bahan dasar dari karya dan display, serta penempatan karya.

2) Aspek Praktis

Penelitian berikut ini bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung di galeri seni. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi Pengelola Galeri

Diharap dari penelitian berikut mampu memberikan kenyamanan terhadap pengunjung yang datang untuk menikmati karya 2 dan 3 dimensi yang ditampilkan.

b. Manfaat bagi Pengunjung Galeri

Manfaat yang didapat oleh pengunjung galeri adalah mampu dengan nyaman memperhatikan dan melihat karya yang dipajang atau dipamerkan dalam galeri seni

c. Manfaat bagi Penyelenggara Acara

Sementara manfaat dapat dirasakan oleh penyelenggara acara adalah mendapatkan galeri yang baik untuk menyelenggarakan acara yang dimiliki. Selain itu juga diharapkan semua karya yang dipamerkan mampu tersampaikan dengan baik dan mampu dinikmati oleh pengunjung, dan mampu meningkatkan pamor penyelenggara.

d. Manfaat bagi Peneliti

Dari segi peneliti manfaat yang dirasakan yaitu dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai sistem pencahayaan buatan lebih dalam yang berorientasi pada karya 2 dan 3 dimensi.

1.7. Sistematika Penulisan Penelitian

Sistematika penulisan proposal ini meliputi:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian tentang latar belakang pencahayaan buatan yang digunakan sebagai pencahayaan pada karya 2 dan 3 dimensi pada objek penelitian, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi deskripsi tinjauan literatur dari kenyamanan visual, pencahayaan buatan, galeri, Persepsi visual, kerangka kerja, hipotesis, dan penelitian sebelumnya.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Berisi uraian tentang metode penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, uji validasi data, dan metode analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian tentang hasil penelitian berikut beserta pembahasannya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai bagian akhir dari penulisan laporan yang memuat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN