

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Masjid

Masjid merupakan suatu tempat yang digunakan umat muslim untuk beribadah. Kata “masjid” berasal dari bahasa Arab “sajada, yasjudu, sujuudan” yang mempunyai arti sujud atau shalat. Tak hanya itu, masjid juga sering disebut dengan istilah “baitullah” yang mempunyai arti rumah Allah atau rumah milik Allah (Harahap, 2014). Secara terminologis, masjid dapat diartikan sebagai tempat beribadah umat muslim khususnya dalam menegakkan shalat. Menurut Shiddieqy (1975) masjid merupakan tempat yang ditentukan untuk mengerjakan shalat jamaah (tempat yang ditentukan untuk melaksanakan ibadah kepada Allah SWT). Kemudian, menurut Frishman dan Khan (1994) masjid berasal dari bahasa Arab yang berarti tempat untuk sujud dan bangunan yang mempunyai fungsi baik sebagai tempat ibadah ataupun sebagai simbol agama Islam.

Dalam islam, keberadaan masjid sangat penting karena digunakan sebagai sarana pemberdayaan umat diantaranya sebagai tempat beribadah, pusat dakwah dan kajian ilmu, serta sebagai pusat kegiatan masyarakat dan tempat berkumpul. Selain itu, masjid merupakan salah satu wujud seni dalam bentuk bangunan yang ada sejak zaman kerajaan Islam di nusantara.

Secara umum, program ruang pada masjid dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok utama, kelompok sekunder, serta kelompok penunjang. Kelompok umum merupakan kelompok ruangan yang mewadahi fungsi utama masjid sebagai tempat ibadah seperti ruang shalat, mimbar, mihrab, serambi masjid, perluasan area shalat, serta ruang adzan dan iqamah. Kelompok sekunder merupakan kelompok ruang yang mewadahi program kegiatan masjid seperti tempat pembelajaran Al-Quran dan kajian agama. Kelompok penunjang merupakan ruangan yang mewadahi fungsi servis seperti kamar mandi, kantor pengelola, ruang administrasi, pos keamanan, serta gudang.

2.2 Pencahayaan Alami

2.2.1 Definisi Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang bersumber dari cahaya matahari (Badan Standardisasi Nasional No. 6197, 2011). Pencahayaan berasal

dari dua sumber yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan (Amin, 2011). Pencahayaan alami terdiri dari cahaya alami (siang hari) dan cahaya langit. Cahaya matahari langsung disebut dengan cahaya matahari dan cahaya langit disebut dengan cahaya yang melalui difus (Soegiyanto, 1999). Cahaya matahari dibagi menjadi tiga yaitu *Sunlight* merupakan cahaya matahari secara langsung yang memiliki tingkat cahaya yang tinggi; *Daylight* merupakan cahaya matahari yang tersebar di langit dengan tingkat cahaya yang rendah; *Reflected light* merupakan cahaya matahari yang telah melalui pemantulan.

Pencahayaan alami sangat penting terhadap desain arsitektural karena dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap estetika, fungsi, serta efisiensi energi pada sebuah ruangan. Pemanfaatan pencahayaan alami juga dapat memberikan manfaat dengan memperhatikan beberapa faktor diantaranya yaitu memperhatikan variasi intensitas cahaya matahari, distribusi dari terangnya cahaya, efek dari lokasi, pemantulan cahaya dan jarak antar bangunan, letak geografis, serta fungsi dari bangunan.

2.2.2 Faktor Pencahayaan Alami Siang Hari

Menurut SNI 03-2396-2001 (2001) mengenai Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami, faktor pencahayaan alami siang hari merupakan perbandingan tingkat pencahayaan pada suatu titik dari suatu bidang tertentu dalam suatu ruangan terhadap tingkat pencahayaan bidang datar di lapangan terbuka yang merupakan ukuran kinerja lubang cahaya ruangan tersebut. Faktor pencahayaan alami siang hari terdiri dari tiga komponen yaitu : (Gambar 2.1)

a. Komponen langit (faktor langit-fl)

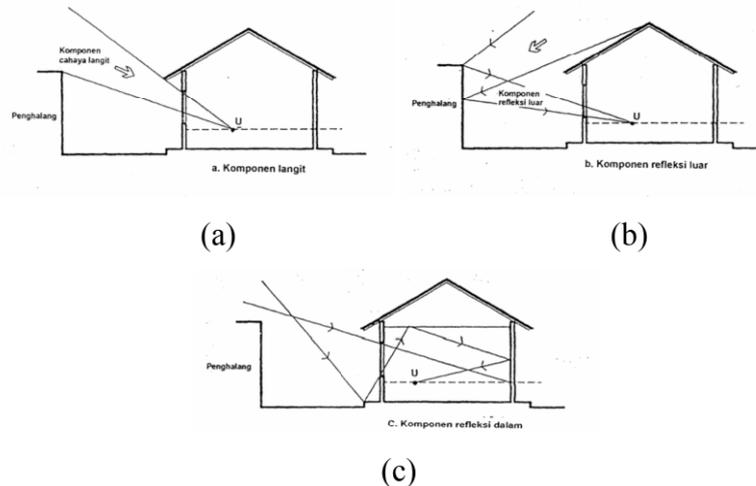
Komponen pencahayaan langsung dari cahaya langit.

b. Komponen refleksi luar (faktor refleksi luar-frl)

Komponen pencahayaan yang berasal dari refleksi benda-benda yang berada di sekitar bangunan yang bersangkutan.

c. Komponen refleksi dalam (faktor refleksi dalam-frd)

Komponen pencahayaan yang berasal dari refleksi permukaan-permukaan dalam ruangan.



Gambar 2. 1 Tiga Komponen Cahaya Langit yang Sampai pada Suatu Titik di Bidang Kerja (a) Komponen Langit (b) Komponen Refleksi Luar (c) Komponen Refleksi Dalam (Sumber : SNI 03-2396-2001)

Menurut SNI 03-2396-2001 (2001) mengenai Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami, pencahayaan alami siang hari dikatakan baik apabila :

- Pada siang hari antar jam 08:00-16:00 waktu setempat terdapat cukup banyak cahaya yang masuk ke dalam ruangan.
- Distribusi cahaya di dalam ruangan cukup merata dan atau tidak menimbulkan kontras yang mengganggu.

Perbandingan tingkat pencahayaan alami di dalam ruangan dan pencahayaan alami pada bidang datar di lapangan terbuka ditentukan oleh :

- Terang Langit

Menurut SNI 03-2396-2001 (2001), terang langit merupakan sumber cahaya yang dipakai sebagai dasar untuk penentuan syarat-syarat penerangan alami (dalam hal ini yaitu terangnya langit).

- Langit Perancangan

Menurut SNI 03-2396-2001 (2001), langit perancangan merupakan langit dalam keadaan yang ditetapkan dan dijadikan dasar untuk perhitungan. Untuk ini ditetapkan langit biru jernih tanpa awan atau langit seluruhnya tertutup awan abu-abu atau putih (besarnya ditentukan 10.000 lux)

c. Faktor Langit

Menurut SNI 03-2396-2001 (2001), faktor langit merupakan suatu titik pada suatu bidang di dalam suatu ruangan adalah angka perbandingan tingkat pencahayaan langsung dari langit di titik tersebut dengan tingkat pencahayaan oleh Terang Langit pada bidang datar di lapangan terbuka. Pengukuran kedua tingkat pencahayaan tersebut dilakukan dalam keadaan sebagai berikut :

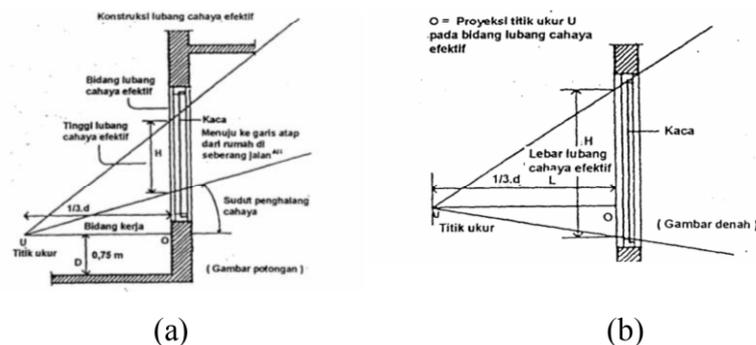
1. Dilakukan pada saat yang sama.
2. Keadaan langit adalah keadaan langit perancangan dengan distribusi terang yang merata dimana-mana.
3. Semua jendela atau lubang cahaya diperhitungkan seolah-olah tidak ditutup dengan kaca.

Suatu titik pada suatu bidang tidak hanya menerima cahaya langsung dari langit tetapi juga cahaya langit yang direfleksikan oleh permukaan di luar dan di dalam ruangan.

d. Titik Ukur

Titik ukur diambil pada suatu bidang datar yang letaknya pada tinggi 0,75 meter di atas lantai. Bidang datar tersebut disebut dengan bidang kerja.

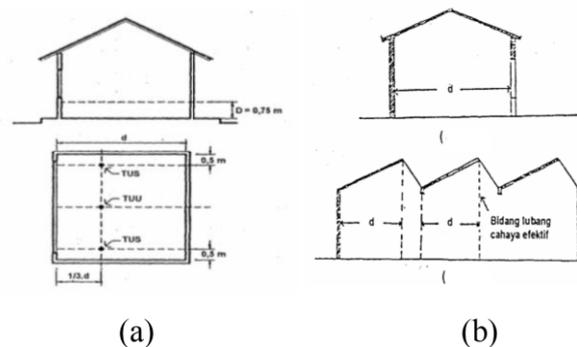
(Gambar 2.2)



Gambar 2. 2 Tinggi dan Lebar Cahaya Efektif (a) Potongan (b) Denah
(Sumber : SNI 03-2396-2001 tentang Tata Cara Perancangan Sistem
Pencahayaan Alami)

Untuk menjamin tercapainya suatu keadaan pencahayaan yang cukup memuaskan maka faktor langit (f_l) titik ukur tersebut harus memenuhi suatu nilai minimum tertentu yang ditetapkan menurut fungsi dan ukuran ruangnya. Dalam perhitungan digunakan dua jenis titik ukur :

1. Titik ukur utama (TUU) diambil pada tengah-tengah antar kedua dinding samping yang berada pada jarak $1/3d$ dari bidang lubang cahaya efektif.
2. Titik ukur samping (TUS) diambil pada jarak 0,50 meter dari dinding samping yang juga berada pada jarak $1/3d$ dari bidang lubang cahaya efektif dengan d adalah ukuran kedalaman ruangan diukur dari mulai bidang lubang cahaya efektif hingga pada dinding seberangnya atau hingga pada “bidang” batas dalam ruangan yang hendak dihitung pencahayaannya. (Gambar 2.3)

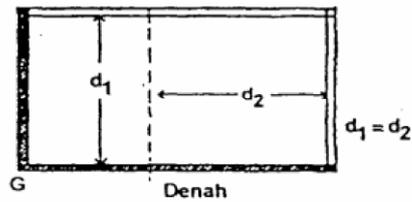


Gambar 2. 3 Posisi Titik Ukur

(a) Penjelasan Jarak d (b) Penjelasan Jarak d

(Sumber : SNI 03-2396-2001 tentang Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami)

3. Jarak “ d ” pada dinding tidak sejajar
Apabila kedua dinding yang berhadapan tidak sejajar maka untuk d diambil jarak di tengah antara kedua dinding samping tadi atau diambil jarak rata-ratanya.
4. Ketentuan jarak “ $1/3d$ ” minimum
Untuk ruangan dengan ukuran d sama dengan atau kurang dari pada 6 meter maka ketentuan jarak $1/3d$ diganti dengan jarak minimum 2 meter.
- e. Lubang Cahaya Efektif
Bila suatu ruangan mendapatkan pencahayaan dari langit melalui lubang-lubang cahaya di beberapa dinding maka masing-masing dinding mempunyai bidang lubang cahaya efektifnya sendiri-sendiri. Umumnya lubang cahaya efektif dapat berbentuk dan berukuran lain daripada lubang cahaya itu sendiri. (Gambar 2.4)



Gambar 2. 4 Penjelasan Mengenai Jarak d
 (Sumber : SNI 03-2396-2001 tentang Tata Cara Perancangan Sistem
 Pencahayaan Alami)

2.2.3 Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan

Cahaya alami dapat didistribusikan ke dalam bangunan melalui beberapa cara yaitu melalui bukaan di samping (*side lighting*), bukaan atas (*top lighting*), atau mengombinasikan keduanya. Penggunaan *side lighting*, *top lighting*, atau keduanya tergantung pada pertimbangan-pertimbangan seperti tipe bangunan, ketinggian bangunan, rasio bangunan dan tata massa, serta keberadaan bangunan lain di sekitar bangunan (Kroelinger, 2005).

Penerapan sistem pencahayaan alami pada bangunan dipengaruhi oleh beberapa aspek strategi dasar pencahayaan alami, antara lain (Lechner, 2007)

1. Orientasi

Orientasi bangunan terhadap mata angin mempengaruhi peletakan lubang-lubang permukaan dinding. Orientasi ke arah selatan merupakan yang terbaik dalam pencahayaan alami karena sisi selatan bangunan biasanya mendapatkan sinar matahari paling konsisten sepanjang hari dan tahun. Orientasi terbaik kedua yaitu sisi utara bangunan karena cahaya pada sisi ini konstan. Untuk orientasi terburuk adalah barat dan timur karena kedua sisi tersebut menerima sinar matahari hanya setengah setiap harinya. Tak hanya itu, matahari dari arah timur dan barat berada sampai posisi rendah di langit sehingga menimbulkan masalah silau dan bayangan.

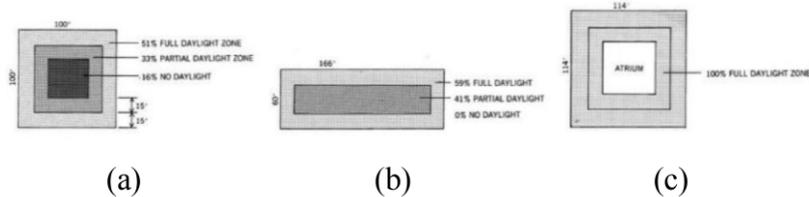
2. Pencahayaan melalui atap

Bukaan pada atap dapat berupa bukaan horizontal maupun vertikal. Bukaan horizontal menerima lebih banyak cahaya daripada bukaan vertikal. Namun, membuat pembayangan pada bukaan horizontal merupakan hal yang sulit. Oleh karena itu, bangunan sering

disarankan untuk menggunakan bukaan vertikal pada atap dalam bentuk jendela *clerestory*, monitor, atau pengauran seperti gigi gergaji.

3. Bentuk

Bentuk bangunan dapat diumpamakan dibagi menjadi dua bentuk dasar yaitu persegi dan persegi panjang dengan luasan yang sama. Pada denah dengan bentuk persegi, 16% dari luasnya sama sekali tidak mendapatkan cahaya alami, 33% mendapatkan sebagian, dan sisanya lah yang mendapatkan cahaya alami secara maksimal yaitu 51% dari luas lantai. Sedangkan untuk denah dengan bentuk persegi panjang dapat menghilangkan area tengah yang tidak menerima cahaya tetapi tetap memiliki area yang luas yang mendapatkan cahaya sebagian. Sementara itu, denah bentuk persegi dengan atrium di tengahnya dapat menerima seluruh cahaya dengan menempatkan *top lighting* di atas atrium. (Gambar 2.5)



Gambar 2. 5 Bentuk Dasar Bangunan
 (a) Denah dengan Bentuk Persegi (b) Denah dengan Bentuk Persegi Panjang (c) Denah berbentuk Persegi dengan Atrium di Tengah

(Sumber : Lechner, 2007)

4. Perancangan ruang

Aspek ini merupakan aspek yang berhubungan dengan ruang dalam, seperti penerapan partisi kaca sehingga cahaya dapat masuk ke dalam ruangan. Cara kerjanya yaitu menjamin cahaya dari bukaan yang berada berbatasan langsung dengan ruang luar (*borrowed lighting*).

5. Warna

Penggunaan warna terang atau ringan lebih diutamakan untuk memantulkan lebih banyak cahaya pada bangunan eksterior maupun interior.

2.2.4 Pencahayaan Samping (*Side Lighting*)

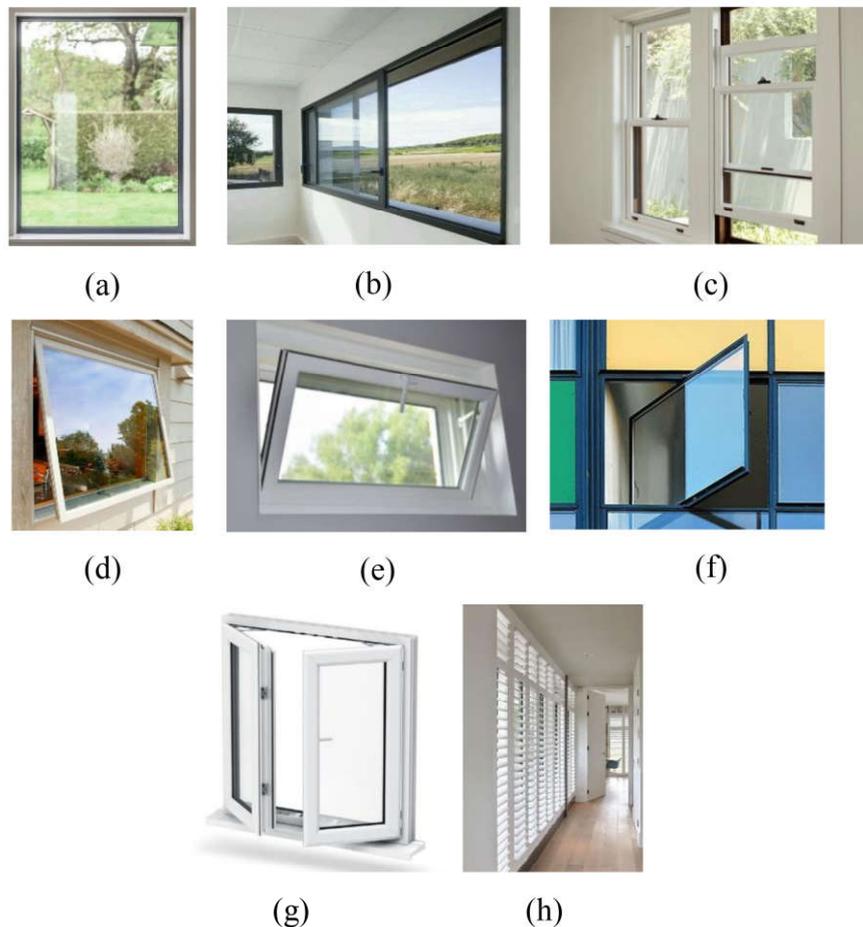
Side lighting merupakan bukaan yang ada di bagian samping ruangan seperti jendela. Perencanaan jendela dilakukan dengan hati-hati agar tidak menimbulkan silau atau panas (Ashita et al., 2017). Berikut beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam perencanaan jendela yang baik :

1. Penempatan jendela sebaiknya berada tinggi dari lantai dan tersebar merata (tidak hanya pada satu dinding saja) agar dapat mendistribusikan cahaya dengan merata.
2. Jendela yang terlalu luas seringkali tidak tepat digunakan di negara yang beriklim tropis karena dapat menyebabkan ruangan menjadi panas dan silau yang terlalu berlebihan.
3. Perlindungan terhadap cahaya matahari dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pembayangan cahaya dan/atau penyaringan cahaya.

Pencahayaan samping (*side lighting*) dengan jendela terdiri dari beberapa jenis dengan tampilan seperti pada Gambar 2.6 antara lain :

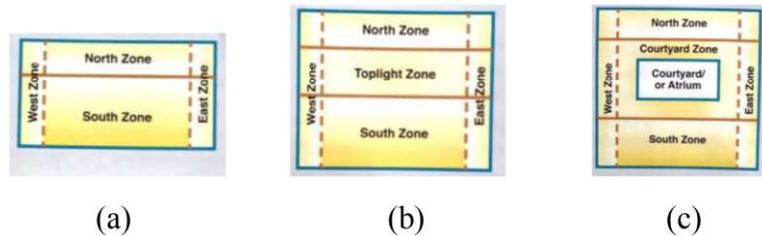
1. *Fixed Window* atau jendela mati. Jendela ini disebut jendela mati karena tidak dapat memasukkan udara atau angin ke dalam ruangan. Jendela ini dirancang khusus untuk memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan. Biasanya jendela ini diterapkan pada bangunan yang ruangan di dalamnya menggunakan sistem penghawaan buatan.
2. *Sliding Window* atau jendela geser. Sistem kerja jendela ini yaitu dengan cara digeser. Jendela ini tidak memakan banyak tempat karena bukaannya yang hanya menggeser ke arah samping.
3. *Double or Single Hung Window* atau jendela gantung. Sistem kerja jendela ini adalah dengan menggeser ke atas dan ke bawah sehingga secara fisik terlihat menggantung.
4. *Casement Window* merupakan jendela yang memiliki arah buka yang mirip dengan pintu kebanyakan.
5. *Awning Window* merupakan jendela yang sering ditemui pada sebagian besar bangunan. Engsel daun jendela berada di atas dan biasanya membentuk sudut apabila jendela dalam kondisi terbuka.

6. *Hopper Window* merupakan jendela yang hampir mirip dengan *Awning Window* tetapi yang membedakannya yaitu engsel daun jendela berada di bagian bawah sehingga arah membukanya berlawanan arah.
7. *Center Pivot Window* merupakan jendela yang memiliki dua engsel di bagian tengah atas dan bawah dengan sistem kerja mirip dengan pintu putar.
8. *Jalousie Window* merupakan jendela dengan daun jendela berupa kisi-kisi. Biasanya diterapkan agar angin yang masuk ke dalam ruangan tidak terlalu kencang.



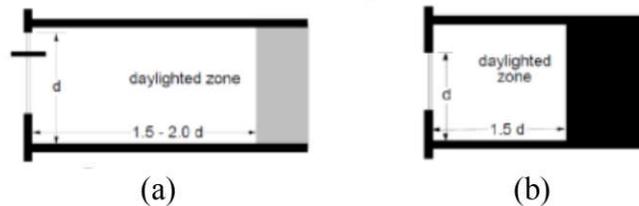
Gambar 2. 6 Jenis-Jenis Jendela
 (a) *Fixed* (b) *Sliding* (c) *Double or Single Hung* (d) *Casement*
 (e) *Awning* (f) *Hopper* (g) *Center Pivot* (h) *Jalousie*
 (Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/539235755399209428/>, 2024)

Namun sistem pencahayaan *side lighting* memiliki kelemahan yaitu jangkauan cahaya yang masuk tidak cukup dalam. Hubungannya dengan orientasi bangunan yaitu jangkauan cahaya paling dalam melalui sisi selatan, jangkauan kedua terdalam yaitu melalui sisi utara, dan yang paling pendek yaitu melalui sisi barat dan timur seperti pada Gambar 2.7 (Hootman, 2013).



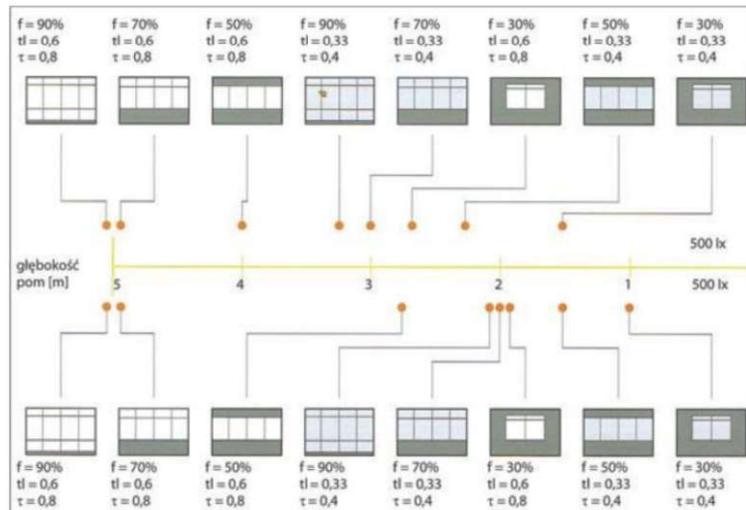
Gambar 2. 7 Jangkauan Cahaya pada Bangunan Berdasar Orientasi
 (a) Bangunan Biasa (b) Bangunan dengan *Toplight*
 (c) Bangunan dengan Atrium
 (Sumber : Hootman, 2013)

Semakin tinggi jendela, maka semakin dalam jangkauan cahaya yang masuk ke dalam ruangan. Biasanya kedalaman jangkauan cahaya berkisar antara 1,5 kali hingga 2 kali dari tinggi jendela seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.8 dibawah ini (Lawrence, 2013) :



Gambar 2. 8 Jangkauan Cahaya pada Bangunan berdasar Ketinggian Jendela
 (a) Penjelasan Jarak d (b) Penjelasan Jarak d
 (Sumber : Lawrence, 2013)

2.2.5 Rasio Bukaannya atau Jendela



Gambar 2. 9 Rasio Bukaannya (Jendela)
(Sumber : Hausladen, 2006)

Pada Gambar 2.9 dijelaskan bahwa terdapat beberapa konfigurasi proporsi bukaan atau jendela untuk memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk ke dalam bangunan mulai dari 30% - 90% dari luas dinding (Hausladen, 2006). Rasio jendela biasanya berhubungan dengan kenyamanan visual (silau) dan panas yang masuk ke dalam ruangan. Tentunya rasio bukaan/ jendela tersebut disesuaikan dengan kebutuhan standar pencahayaan masing-masing ruang dan juga kondisi eksisting ruangan. Rasio bukaan berhubungan dengan variabel bebas dalam penelitian yaitu pencahayaan berupa dimensi dari bukaan yang sesuai dengan kebutuhan ruangan.

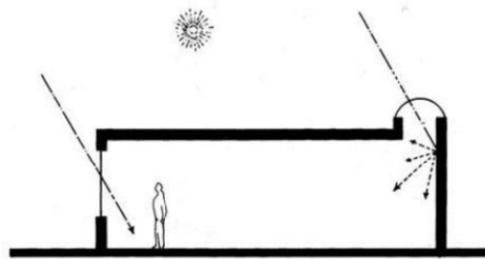
2.2.6 Pencahayaan Atas (*Top Lighting*)

Terdapat beberapa metode pencahayaan atas antara lain *skylight*, *monitor*, dan *clerestory*. Keuntungan utama pencahayaan atas adalah memungkinkan adanya keseragaman dan iluminasi tinggi (Lechner, 2007).

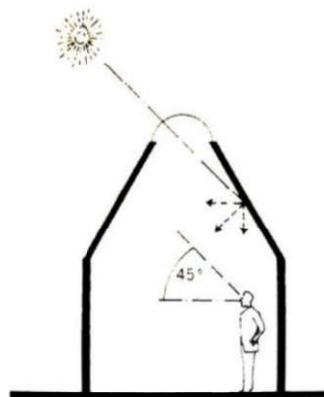
Apabila dibandingkan dengan *side lighting*, *top lighting* merupakan sistem pencahayaan yang cukup fleksibel karena dapat menjangkau ke dalam ruangan yang lebih dalam seperti pada Gambar 2.11. Jika dihubungkan dengan bentuk bangunan, *top lighting* yang paling optimal

adalah *top lighting* melalui atrium dimana cahaya dapat masuk secara vertikal dan horizontal (Hootman, 2013).

Skylight merupakan bukaan berlapis kaca horizontal atau miring pada atap. Sistem pencahayaan dengan *skylight* merupakan yang paling optimal untuk memasukkan cahaya ke dalam ruangan dibandingkan dengan metode pencahayaan atas lainnya. Di samping itu, metode dengan sistem *skylight* memiliki kekurangan yaitu dapat memancarkan iluminasi yang cukup tinggi yang menyebabkan silau. Untuk menghindari hal tersebut dapat dilakukan pemasangan *skylight* dengan beberapa strategi seperti menempatkan *skylight* pada tempat yang tinggi dalam sebuah ruangan, menempatkan *skylight* dekat dengan dinding (khususnya di bagian utara), ataupun dengan menempatkan *skylight* tidak langsung pada atap ruangan seperti pada Gambar 2.10



Gambar 2. 10 Skylight Dekat dengan Dinding
(Sumber : Lechner, 2007)



Gambar 2. 11 Skylight pada Tempat yang Tinggi
(Sumber : Lechner, 2007)

2.2.7 Silau atau Indeks Silau

Silau menurut KBBI berarti berkilau-kilau pandangnya, tidak dapat melihat nyata karena terlampau terang cahayanya. Silau juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana mata tidak dapat melihat dengan nyaman karena cahaya yang diterima oleh mata dari bidang kerja berlebihan (sangat terang). Silau terjadi apabila kecerahan dari suatu bagian dari interior jauh melebihi kecerahan dari interior tersebut pada umumnya. Silau biasanya berhubungan dengan iluminasi yaitu suatu ukuran terangnya suatu benda baik pada sumber cahaya maupun pada suatu permukaan. Nilai iluminasi yang terlalu besar akan menyilaukan pandangan. Angka yang menunjukkan tingkat kesilauan dari suatu sistem pencahayaan disebut indeks kesilauan. Semakin besar nilainya maka semakin tinggi nilai pengaruh penyilauannya.

2.3 *Secondary Skin*

Secondary Skin merupakan kulit terluar bangunan setelah dinding utama yang tidak menempel pada bagian tersebut yang dapat dilihat seperti pada Gambar 2.12. Dua fungsi utamanya yaitu sebagai penghalang dari paparan sinar matahari dan sebagai elemen estetis. Material untuk *secondary skin* bisa bermacam-macam, mulai dari bata roster, kayu solid, kayu imitasi, besi hollow, kaca, bambu, dan lainnya. Pemilihan material perlu diperhatikan tergantung pada cuaca dan keadaan lingkungan. Banyaknya pilihan material yang ada, *secondary skin* dapat dieksplorasi ke berbagai bentuk, mulai dari berongga, transparan, dan bentuk lainnya. Pemasangan *secondary skin* ini dipasang pada bangunan dengan jarak tertentu sebagai penyedia ruang kosong.

Secondary Skin merupakan tipologi rancangan fasad bangunan yang memiliki keunikan dalam membuat suatu ciri dan karakter Arsitektural melalui elemen desain. Keunikannya adalah terdapat dua lapis elemen bidang yang didirikan secara sejajar demi memperoleh beberapa tujuan rancangan utama yakni berfungsi melapisi bangunan. Secara estetika, wujud geometri bangunan yang tercipta seolah-olah menghasilkan efek dualisme persepsi terhadap pengamat dari luar yakni wujud geometri asli maupun wujud pola yang dihasilkan dari lapis kedua.



Gambar 2. 12 Secondary Skin Facade
(Sumber : <https://id.pinterest.com/ditovander/secondary-skin/>, 2024)

2.4 Persyaratan Pencahayaan Alami Pada Bangunan

Dalam perancangan pencahayaan alami dalam suatu bangunan perlu memperhatikan luas bukaan, letak, serta bentuk lubang/bukaan cahaya (SNI 03-2396-2001, 2001) . Perbandingan dari intensitas pencahayaan alami dalam ruangan dan pencahayaan alami pada bidang datar di lapangan terbuka ditentukan berdasarkan : (Ulfirah et al., 2020)

1. Hubungan geometris antara titik ukur dan bukaan
2. Ukuran dan posisi dari bukaan
3. Distribusi cahaya langit
4. Bagian langit yang dapat dilihat dari titik pengukuran

Berdasarkan ketentuan Badan Standardisasi Nasional No. 6197 (2011) seperti pada Tabel 2.1, bangunan masjid memiliki persyaratan minimum pencahayaan alami untuk ruang shalat sebesar 200 lux. Suatu objek dapat memantulkan cahaya sesuai dengan warna, tekstur, dan jenis material (Vidiyanti & Suherman, 2020)

Tabel 2. 1 Tingkat Pencahayaan Alami Pada Bangunan Masjid

Fungsi Ruang	Tingkat Pencahayaan (Lux)	Temperatur Warna		
		Warm < 3300 Kelvin	Warm White 3300~5300 Kelvin	Cool Daylight >5300 Kelvin
Masjid	200		<input checked="" type="checkbox"/>	
Gereja	200		<input checked="" type="checkbox"/>	
Vihara	200		<input checked="" type="checkbox"/>	

(Sumber : SNI 6197 Konservasi Energi Pada Sistem Pencahayaan, 2011)

2.5 Arsitektur Kontekstual

2.5.1 Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Dalam arsitektur, konteks melibatkan hubungan khusus antara suatu bangunan dengan lingkungannya sebagaimana antara hubungan bangunan dengan tapaknya (site) yang dapat terlihat dari bentuk fisik dan morfologinya. Dalam arti lain, konteks dapat juga berarti bagian dari suatu tempat baik yang terletak di daerah suburban, urban, atau rural. Kontekstual muncul karena adanya perlawanan terhadap arsitektur modern yang kurang memperhatikan kondisi bangunan lama di sekitarnya. Kontekstual muncul untuk menciptakan arsitektur yang mampu memberikan kontribusi terhadap lingkungan sekitarnya (Alhamdani, 2010). Arsitektur kontekstual mempunyai makna lain yaitu arsitektur yang menunjukkan hubungan harmonis antara bangunan secara individu dengan lingkungan sekitarnya baik secara alami ataupun yang telah terbangun.

Menurut Brolin (1980) dalam upaya menciptakan kesinambungan visual pada sebuah kawasan, arsitektur kontekstual dikelompokkan menjadi dua yaitu harmonis dan kontras.

1. Harmonis

Untuk mencapai konsep arsitektur kontekstual, keselarasan sangat penting sebagai penghubung antar bangunan yang ada di sekitarnya. Dalam pendekatan ini, fokus harus diperhatikan terhadap elemen-elemen yang berpotensi dapat diselaraskan dengan bangunan baru sehingga secara bersama-sama tetap dapat melestarikan tradisi yang ada. Pendekatan harmonis sangat menekankan

keselarasan desain bangunan baru dengan karakteristik yang ada di lingkungan sekitar. Dalam praktiknya, arsitek yang menerapkan arsitektur kontekstual harus mempertimbangkan dengan baik penerapan konsep harmonis pada bangunan tergantung konteks dan esensi dari proyek arsitektur tersebut. Konsep harmonis memiliki tujuan utama yaitu menciptakan bangunan yang memiliki fungsi dengan baik, estetik, dan secara selaras dapat berbaur dengan lingkungan sekitarnya dengan tetap memperlihatkan keunikan dan originalitas bangunan baru tersebut.

2. Kontras

Kontras dalam konteks arsitektur kontekstual berarti konsep yang mengacu pada penggunaan elemen yang tidak selaras dengan bangunan atau lingkungan di sekitarnya dengan tujuan untuk menciptakan kesan yang menarik dan tidak monoton. Konsep ini dapat diaplikasikan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan keberagaman gaya arsitektur, bentuk, warna, ukuran, atau jenis material yang digunakan pada bangunan baru dengan bangunan di sekitarnya. Ketepatan konsep kontras pada sebuah bangunan baru dapat menjadikan sesuatu yang menonjol dan menciptakan sebuah perbedaan yang kontras dengan tetap berkontribusi pada keselarasan visual suatu kawasan secara menyeluruh.

2.5.2 Karakteristik Arsitektur Kontekstual

Gaya arsitektur kontekstual memiliki beberapa karakteristik di antaranya :

1. Motif berulang dari bangunan yang ada di sekitarnya.
2. Terdapat adaptasi dan pendekatan terhadap bentuk, pola, irama, ornamen, serta tatanan ruang terhadap arsitektur yang telah ada sebelumnya.
3. Terdapat desain baru yang dapat meningkatkan kualitas desain di lingkungan sekitarnya.

2.5.3 Aspek Arsitektur Kontekstual

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam arsitektur kontekstual yaitu :

1. Bentuk dan Persepsi Arsitektur

Bentuk bangunan harus memunculkan gaya arsitektur yang sesuai dengan karakteristik bangunan yang ada di sekitarnya dengan mempertimbangkan

bentuk, proporsi, serta gaya arsitektur agar sesuai dengan konteks lingkungan sekitarnya.

2. Integrasi dengan Arsitektur Sekitar

Arsitektur kontekstual harus terintegrasi dengan baik dengan lingkungan sekitar. Bangunan baru harus dapat menyatu dengan baik dengan lingkungan sekitar tanpa merusak kesinambungan visual dan originalitas sebuah kawasan.

3. Fungsi yang Sesuai dengan Konteks

Selain memiliki bentuk yang harus sesuai dengan karakteristik bangunan yang ada di sekitarnya, fungsi dari bangunan baru juga harus sesuai dengan kebutuhan lingkungan di sekitarnya. Tak hanya itu, bangunan baru juga harus berfungsi secara harmonis serta dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

4. Estetika Konteks

Arsitektur kontekstual tidak berdiri sendiri tetapi juga tetap memperhatikan estetika. Estetika dalam bangunan baru harus memiliki ritme yang selaras dan cocok dengan lingkungan sekitarnya agar dapat terintegrasi dengan baik dalam tatanan kawasan secara keseluruhan.

5. Pola Keruangan dan Pola Peristiwa

Pola keruangan dan peristiwa merupakan sebuah bagian dari budaya manusia setempat yang termanifestasi dalam ruang. Arsitek harus memahami pola-pola ini dalam lingkungan sekitar dan mengintegrasikannya dalam desain bangunan baru.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, arsitektur kontekstual dapat tercipta pada sebuah bangunan baru yang selaras, terintegrasi dengan lingkungan sekitar, serta dapat berkontribusi pada pelestarian nilai-nilai budaya serta identitas suatu kawasan.

2.5.4 Pendekatan Kontekstual dalam Perancangan Arsitektur

Pada Gambar 2.13 dijelaskan bahwa terdapat pendekatan kontekstual dalam perancangan arsitektur, yaitu (Alhamdani, 2010)

1. Pendekatan Alam (*Nature*)

Pendekatan melalui keadaan alam pada lingkungan sekitar dan iklim dimana tapak berada.

2. Pendekatan Budaya (*Cultural Respect*)

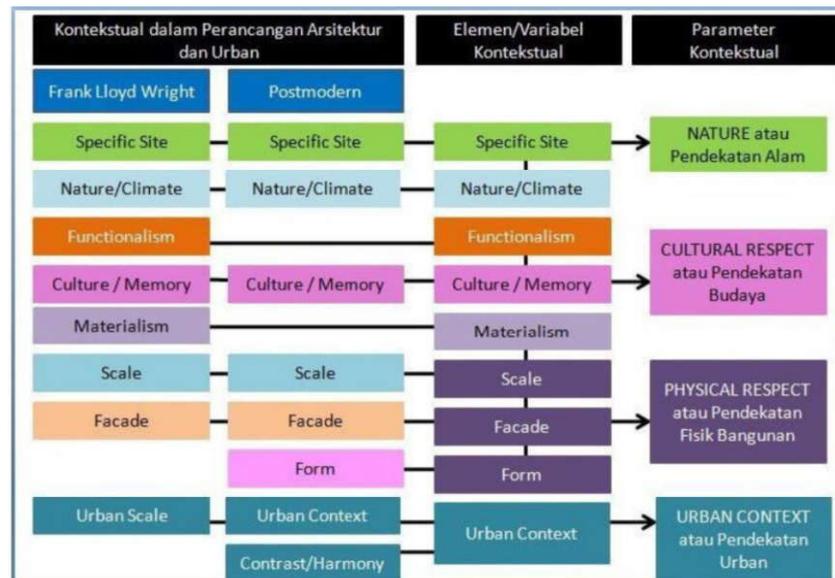
Pendekatan yang memperhatikan budaya atau tradisi setempat.

3. Pendekatan Urban (*Urban Context*)

Pendekatan yang dipengaruhi oleh kondisi perkotaan dimana tapak berada.

4. Pendekatan Fisik Bangunan (*Physical Respect*)

Pendekatan yang memperhatikan skala, fasad, dan bentuk dari bangunan sekitar.



Gambar 2. 13 Parameter Pendekatan Kontekstual
(Sumber : Alhamdani, 2010)