

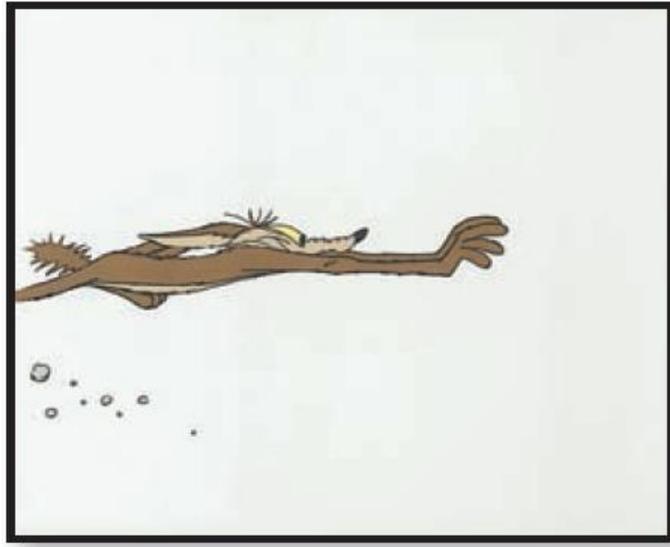
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menggambar dengan 2 dimensi, objek 3 dimensi atau dengan *software* dapat dipakai untuk menganimasikan segala hal. Dengan menggunakan animasi, segala macam film *live-action* dapat dibuat. Film animasi dalam tahap produksinya berbeda dengan film *live-action*. Pada dasarnya, segala bentuk animasi didasari dengan metode tradisional. Film animasi pada tahap produksi dilakukan oleh *animator* dengan membuat gambar dalam setiap *frame*-nya. *Frame* satu dengan yang lain memiliki gambar yang berbeda-beda membentuk sebuah gambar bergerak. Hal ini dapat sebanding dengan pembuatan film *live-action* (Bordwell et al., 2017, hlm. 387).

Jenis film animasi yang tertua adalah animasi yang digambar secara manual. Jenis animasi ini cukup memakan waktu dalam proses produksi. Para *animator* menggambar di atas kertas dan mengulanginya berkali-kali. Lambat laun, para *animator* menggunakan *celluloid* tembus pandang dimana karakter dan objek lain digambar terpisah. Gambar tersebut disusun dan menjadi satu kesatuan gambar. Pergerakan dapat terbentuk dengan *background* yang sama namun karakter yang berbeda-beda. Dengan adanya *celluloid*, para *animator* dapat membagi tugas mereka dan mempersingkat waktu pekerjaan proses produksi (Bordwell et al., 2017)



Gambar 2.1. Pergerakan
(Bordwell et al., 2017, hlm 388)

Menurut White (2009) semua film animasi berasal dari dasarnya yaitu animasi tradisional 2 dimensi. Teknik yang terdapat dalam animasi 2 dimensi adalah teknik yang tepat untuk mempelajari pergerakan sebuah animasi. Munculnya teknologi komputer untuk animasi membuat banyak perusahaan film games dan animasi menggunakan teknologi 3d komputer. Proses pembuatan animasi menjadi lebih cepat dengan bantuan *software* yang ada. *Software* yang ada membuat dalam proses pembuatan film animasi 3D maupun 2D. Dalam animasi 2D, komputer memvisualkan animasi terlihat seperti *celluloid* tradisional secara digital. Pembuatan animasi secara digital komputer tidak semudah yang dibayangkan. Dibutuhkan kemampuan seorang *animator* dalam pembuatan film tersebut, dibutuhkan kemampuan dari teknik-teknik dalam animasi 2 dimensi. Adanya teknik – teknik dasar pada animasi 2 dimensi membuat perusahaan memiliki tim yang ahli dibidangnya.



Gambar 2.2. Tablet Digital
(Bordwell et al., 2017, hlm 390)

2.2. Visualisasi Cerita dalam Film

Menurut Lobrutto (2002), membuat sebuah film tidaklah mudah. Diperlukan usaha dari kreatifitas dalam sebuah seni. Film dibuat untuk menyampaikan sebuah pesan yang menghibur dan emosional dari cerita melalui visual dan suara yang ditampilkan. Dibutuhkan kesabaran, dedikasi, komitmen, dan pemahaman terhadap sebuah proses saat membuat sebuah film. Sebuah film tanpa cerita yang menarik walaupun dengan visual dan suara yang bagus, tidak akan menjadi film yang cukup memuaskan. Dibutuhkan cerita dan visualisasi yang baik dalam membuat film. Keduanya harus saling mendukung. Seorang *designer* produksi menjabarkan *script* dari sebuah cerita menjadi list lokasi-lokasi yang akan dibuat :

- *Interior* atau *Exterior*
- Identifikasi lokasi

- Periode waktu
- Tujuan, situasi dari lokasi yang dipilih
- Waktu siang atau malam
- Kondisi musim atau cuaca

Props merupakan salah satu bagian yang perlu dipertimbangkan. Props adalah benda yang berinteraksi dengan karakter. Props penting dalam sebuah cerita untuk merepresentasikan karakter. Props dibutuhkan dalam setiap adegan dalam cerita melalui desain properti (Lobrutto, 2002). Props dalam sebuah *setting* diperlukan untuk mendukung pergerakan karakter (Benyahia et al., 2006, hlm 23). Kemudian, Lobrutto (2002) mengatakan dekorasi set dilakukan ketika sudah menentukan tempat yang dipilih untuk film yang akan dibuat. Dekorasi pada sebuah set berupa hiasan dan barang-barang pelengkap dalam sebuah set. Dekorasi dalam sebuah set ditentukan sesuai karakter yang ingin diperlihatkan (hlm. 21). Menurut Winder & Dowlatabadi (2020), properti merupakan objek yang tidak termasuk karakter yang dibuat oleh desainer properti. Seorang designer properti melakukan pertimbangan dalam membuat props dengan panduan style yang mencakup area:

- Garis bantu atau *Guidelines*
- Depan, belakang, dan interior (jika diperlukan)
- Konstruksi (jika properti yang di buat kompleks)
- Perbandingan ukuran dengan karakter atau background layout

- Dan panduan bagaimana properti itu bekerja (jika itu merupakan peralatan yang rumit)

2.3. Environment

Environment adalah *layout background* dimana karakter berada, bergerak, dan berinteraksi dengan sekitarnya (Fowler, 2002, hlm 144). Menurut Bacher (2008) sebuah karakter dapat dipengaruhi oleh elemen *background*. Bagi desainer produksi, memikirkan *environment*, *architecture*, *style* dan *color* merupakan hal yang penting agar setiap bagian dapat dimengerti oleh penonton. Pada *environment* diperlukan sebuah denah untuk *environment* yang berbeda-beda.

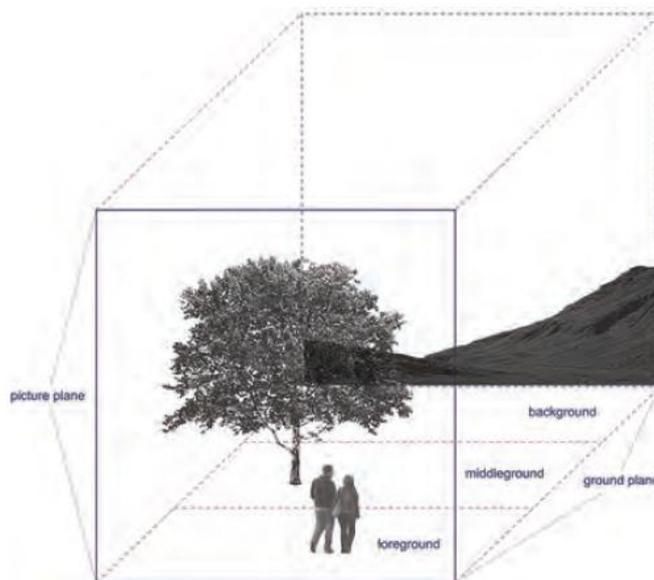
Rincian mendetail dalam sebuah *environment* seperti sketsa arsitektur, tata letak cahaya dan posisi dimana karakter berada sangat dibutuhkan dalam merancang *environment*. Menurut O'Brien (2018), *environment* dalam sebuah film narasi sering kali digunakan dengan melakukan diskusi dan menginterpretasikannya.



Gambar 2.3. Environment
(Bacher, 2008, hlm 44)

2.4. Background

Bacher (2008) mengatakan sebuah ide yang dituangkan ke dalam film ditentukan oleh *layout* dan *background* yang baik untuk hasil visual film yang bagus. Seorang *produser designer* harus dapat menuangkan ide cerita melalui visual seperti *background*, *style character* dan *design language*. Background dalam film dapat mempengaruhi karakter dimana setiap tindakan yang terjadi dapat dilihat dengan jelas. Menurut Cantrell dan Yates (2012), *background* adalah elemen terjauh dibandingkan *foreground* dan *middleground* dari penglihatan yang membuat sebuah jarak renggang dalam sebuah komposisi (hlm. 33). Kemampuan yang dibutuhkan pada *background painting* adalah perpaduan yang baik antara cahaya dan set. Pada bagian *background painting*, *background* yang telah selesai dan *setting* yang semula hanya berwarna hitam putih telah siap untuk masuk ke tahap *coloring* (Winder & Dowlatabadi, 2020).



Gambar 2.4. Foreground, Middleground, Background

(Cantrell dan Yates, 2012, hlm. 33)

2.5. Etnis Tionghoa

Etnis tionghoa pertama kali datang ke Indonesia tepatnya di pulau Jawa melalui jalur laut dengan melakukan perdagangan. Pada abad ke 14 etnis Tionghoa sudah mulai bertempat tinggal di pinggiran pantai pulau Jawa. Mereka menyebar ke seluruh wilayah nusantara dan berbaur serta membangun sebuah keluarga dengan masyarakat di sana (Halim, 2010).

Etnis Tionghoa di Indonesia juga memiliki kepercayaan tentang *Feng Shui*. *Feng Shui* didasari oleh kepercayaan Taoisme yang mengajarkan tentang keselarasan alam dengan manusia. *Feng Shui* adalah ilmu kosmologi yang mengatur tentang tata letak suatu bangunan. Arah Timur dan Barat pada pemukiman pecinan Pasar Lama Tangerang dalam *Feng Shui* memiliki arti keberuntungan, kekuatan, kebajikan dan berkah. Arah Timur pada pemukiman juga dapat memiliki arti ketenangan dan kedamaian. Posisi rumah yang menghadap ke Timur juga dapat mendatangkan keberuntungan dan kemakmuran serta kelestarian generasi bagi putra sulung penghuni rumah. Melakukan penerapan *Feng Shui* pada bangunan dipercaya dapat memberi keuntungan bagi manusia karena adanya keselarasan dan keseimbangan dengan alam. Posisi bangunan yang baik dalam *Feng Shui* berada di dataran yang berbukit di belakang gunung serta pada depan bukit atau gunung dimana tempat sumber air atau aliran air berada. (Syoufa et al., 2019)

Selain kepercayaan akan *Feng Shui*, etnis Tionghoa di Indonesia masih melestarikan kebudayaan mereka salah satunya adalah perayaan Imlek. Imlek

dirayakan pada saat musim semi tiba dan orang-orang berkumpul mengucapkan *gong xi fat choy*, selamat tahun baru dan banyak rejeki. Ketika Imlek, orang-orang dilarang untuk membersihkan rumah karena dipercaya dapat membuang rezeki (Thresnawaty S., 2015). Ketika perayaan Imlek tiba, banyak rumah yang dihiasi oleh lampion yang tergantung di teras rumah. Lampion yang dipasang memiliki simbol penerang dan diharapkan yang dapat membawa keberkahan dan harapan (Salim, 2015).

Pada bangunan etnis Tionghoa, terdapat berbagai macam hiasan *ornament* pada dinding, pintu dan jendela. *Ornament* tersebut salah satunya adalah *Pa Kua*. *Pa Kua* atau penolak bala diletakkan di pintu-pintu utama dan dipercaya dapat mengusir hal buruk yang mengancam rumah (Widiastuti & Oktaviana, 2015).

2.5.1. Tionghoa Benteng

Sejarah Cina Benteng sangat lekat dengan pemukiman kawasan Pasar Lama yang berada di tepi sungai (Thresnawaty S., 2015). Pelabuhan banten adalah salah satu tempat yang dilalui oleh para pedagang Etnis Tionghoa. Masyarakat Tionghoa di daerah Banten memiliki kondisi ekonomi yang cukup kurang dan bisa dibilang miskin. Mereka disebut sebagai “Cina Benteng”. Masyarakat Cina Benteng dapat berbaaur dengan masyarakat sekitar. Logat Tionghoa yang mereka pakai sudah mulai hilang. Kondisi ekonomi yang kurang, dapat kita lihat dari kondisi bangunan yang mereka tempati tanpa menghilangkan unsur-unsur etnis Tionghoa pada bangunan rumah mereka (Al-Ayubi, 2016).

Menurut Arief (seperti dikutip dalam puspitasari, 2018, hlm 107) tantangan berat dalam sejarah etnis Tionghoa di Indonesia membuat masyarakat

etnis Tionghoa melestarikan tradisi dan budayanya dengan harmonis. Mereka memelihara budayanya dengan fleksibel dan berbaur melalui bahasa, seni dan pola pemukiman.

2.6. Arsitektur

Arsitektur merupakan hasil dari sosial budaya. Setiap bangunan dan tempat dapat berbeda-beda tergantung dari pilihan yang dibuat dari kebudayaan masyarakat tersebut. Terdapat beberapa variabel penting seperti ruang, struktur, atau proses kemasyarakatan dalam arsitektur. Bentuk-bentuk geometri seperti tabung, persegi, bulat dan segitiga adalah dasar dalam mengambil keputusan pada sebuah arsitektur (Snyder & Catanese, 1994). Menurut Surasetja (2007), bentuk dapat kita lihat dari ciri-ciri visual diantaranya :

- Wujud
Konfigurasi sisi dan permukaan bentuk menghasilkan sebuah wujud.
- Dimensi
Dimensi terdiri dari panjang, tinggi dan lebar yang menentukan proporsi.
- Warna
Warna adalah corak yang mempengaruhi bobot visual untuk membedakan suatu bentuk.
- *Texture*
Texture adalah permukaan suatu bentuk yang mempengaruhi kualitas pantulan cahaya dan perasaan saat menyentuh permukaan.
- Posisi
Letak suatu bentuk terhadap lingkungan.

- Orientasi

Bidang dasar, arah mata angin atau pandangan seseorang yang melihat dengan posisi relatif suatu bentuk.

- Inersia Visual

Derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk merupakan inersia visual.

Arsitektur berkembang dan berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Terdapat hubungan timbal balik antara kehidupan masyarakat dengan arsitektur itu sendiri. Dari hubungan timbal balik tersebut, mereka dapat dijadikan sebagai objek maupun subjek satu sama lain. Arsitektur sebagai subjek dapat menentukan perubahan masyarakat melalui keadaan tata ruang *exterior* dan objek yang terkandung dalam arsitektur berupa bangunan. Seorang perancang arsitektur harus dapat memenuhi tanggung jawab antara desain dan kontribusi desain tersebut dalam kehidupan masyarakat. Desain yang dibuat juga dapat berguna bagi masyarakat. Seorang arsitek harus memikirkan jangka panjang dari perancangan yang dibuat pada kehidupan manusia (Purbadi, 2001).

Menurut Roth dan Clark (2018), arsitektur adalah sebuah seni yang berada di sekeliling kehidupan kita. “Arsitektur” dan “bangunan” memiliki perbedaan. Nikolaus Pevsner mengatakan bahwa arsitektur adalah bentuk dari ruang dan hanya arsitektur yang membentuk sebuah ruang dimana kita tinggal dan bergerak di dalamnya. Pujantara (2014) mengatakan bahwa ruang dalam arsitektur diciptakan dengan syarat dan pendekatan kegiatan dalam ruang tersebut yang didasarkan dari kegunaan ruang dengan tapak. Bentuk dalam desain merupakan hal yang sangat penting dalam teori *Function Follow Form*. Bentuk berfungsi

untuk mengatur fungsi dalam ruang. Berdasarkan dari teori tersebut, berkembanglah konsep *forming* dan *shaping*.

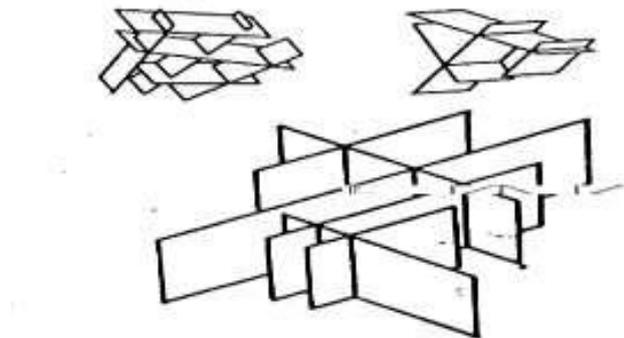
Lobrutto (2002) mengatakan bahwa seni dalam arsitektur merupakan salah satu seni pada desain produksi dalam film. Para pembuat film terdahulu tetap menggunakan gaya teatrikal pada *backdrop*, hal tersebut dihubungkan dengan sinematik antara karakter dan *setting* (hlm. 93)

2.6.1. Ruang

Menurut Pujantara (2014), ada beberapa unsur yang terdapat pada ruang, yaitu :

1. Pembentuk garis sudut siku-siku

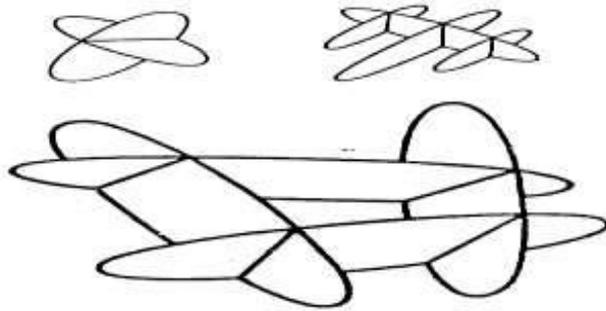
Digunakan untuk membangun sebuah variasi konstruksi sesuai bentuk area bangunan yang dapat diselesaikan.



Gambar 2.5. Garis, Bidang Persegi, dan orientasi Ruang Siku
(Pujantara, 2014, hlm 3)

2. Bentuk oval dan melingkar (oval and circles)

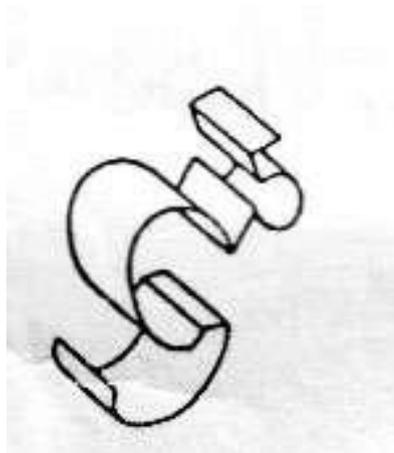
Saat menampilkan hal spesifik pada bentuk oval dan melingkar pada konstruksi ini perlu memperhatikan batas konstruksi yang ada.



Gambar 2.6. Garis, Bidang Persegi, dan Orientasi Ruang Oval dan Circular
(Pujantara, 2014, hlm 3)

3. Bentuk bebas

Pada bentuk bebas, seorang perancang dapat menampilkan konsep dan gayanya yang dapat di bangun secara khusus-istimewa.



Gambar 2.7. Garis, Bidang Persegi, dan Orientasi Ruang Oval dan Circular Berorientasi Bebas
(Pujantara, 2014, hlm 3)

Menurut Schulz (seperti dikutip dalam Puspitasari, 2018, hlm 108), ruang dalam arsitektur memiliki dua fungsi penting, yaitu *container* dan *content*. *Container* merupakan ruang untuk kegiatan-kegiatan sosial. sedangkan *content*

merupakan tempat *mental space* atau yang memiliki simbol-simbol spirit. Menurut Schulz dan Lefebvre (seperti dikutip dalam Puspitasari, 2018, hlm 108) sebuah ruang memiliki sifat holistik yang meliputi empat dimensi yaitu: 1) *physical control* atau kontrol fisik yang meliputi kenyamanan, keamanan, kekokohan, kestabilan; 2) *functional frame* atau kerangka fungsional yang meliputi kegiatan, kegunaan, kemanfaatan; 3) *social milieu* atau lingkungan sosial yang meliputi kaitan ruang dengan manifestasi aspek kekerabatan, pertukaran, suasana; dan 4) *cultural symbolical* atau simbol budaya yang meliputi pemaknaan, imajinasi, kepercayaan. Ruang menjadi tempat dimana karakter dalam film dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan.

Ruang yang dirancang harus diasosiasikan dengan ruang dalam atau *interior*. Semua kegiatan yang dilakukan di dalam ruang tersebut dipengaruhi oleh bentuk suatu ruang. Unsur seperti cahaya, tekstur bahan-bahan yang digunakan dan naungan dapat mempengaruhi sifat suatu ruang. Sifat dan rupa pada ruang dapat berubah karena dipengaruhi oleh objek yang diletakan dan kegiatan yang dilakukan di ruang tersebut. Fungsi dalam sebuah ruang dapat didukung dengan struktur persepsi. Struktur Ruang yang jelas dapat menjadi sumber dari keamanan emosional dan dasar identitas diri (Menurut Synder & Catanese, 1994). Hal ini timbul berdasarkan hubungan karakter dengan *environment* di sekitar mereka (Lobrutto, 2002, hlm. 99). Surasetja (2007) menjelaskan secara umum, terdapat tiga elemen yang membentuk ruang yaitu :

- Bidang alas atau lantai adalah salah satu unsur penting yang berfungsi sebagai dasar dan membatasi ruang. Lantai dapat mempengaruhi bagaimana cara seseorang berjalan di atasnya
- Bidang dinding atau pembatas adalah salah satu unsur perancangan yang menyatu dengan bidang lantai. Bidang dinding dapat berfungsi sebagai latar belakang maupun unsur visual seperti pencahayaan dan pemandangan.
- Bidang langit-langit atau atap adalah unsur yang berfungsi sebagai pelindung sebuah bangunan. Bentuk atap ditentukan dari geometris dan jenis material dari struktur serta cara meletakkannya.

2.7. Bahan Konstruksi

Ide-ide desain dituangkan ke dalam set pada saat produksi sesuai dengan keinginan sutradara. Seorang *draftsman* membuat rancangan set seperti rancangan arsitektur yang telah disepakati sebelumnya. Koordinator konstruksi bertugas untuk mengawasi pembuatan set tersebut. Seorang koordinator konstruksi mengatur semua bahan dan waktu saat membangun set (Lobrutto, 2002. hlm. 99). Bahan utama maupun penunjang dari sebuah konstruksi bangunan adalah material bangunan. Material bangunan yang dipakai pada bahan konstruksi sangat menentukan citra dari bangunan tersebut. Semua bahan material yang digunakan itu berasal dari alam seperti, batu, kayu, tanah liat untuk batu bata atau genteng, besi, beton, kaca dan plastik (Suharjanto, 2011).

Menurut Tanubrata (2019), kayu merupakan salah satu material bangunan yang berfungsi sebagai kayu struktural sebagai pemikul beban dan non struktural yang tidak memikul beban. Kayu memiliki sifat mekanis untuk bangunan seperti tiang. Selain untuk bahan bangunan, kayu juga digunakan sebagai bahan *furniture* seperti meja, kursi, lemari, dan tempat tidur untuk melengkapi bangunan. Kayu yang sering di gunakan di Indonesia diantaranya adalah:

- Kayu jati memiliki kualitas yang bagus dengan warna coklat muda, coklat kelabu dan juga cokelat kemerahan.
- kayu nyatoh memiliki warna coklat muda dengan guratan yang khas.
- kayu sungkai memiliki warna yang lebih terah atau cerah dari kayu jati.
- Kemudian, ada juga kayu mahoni, pinus, ramin, dan cedar.

Tanah liat juga merupakan salah satu bahan material pada bangunan untuk membuat genteng dan batu bata. Tanah liat dibentuk dengan cara dibakar sampai berwarna kemerah-merahan. Selain kayu dan tanah liat, batu juga merupakan bahan material yang sering digunakan sebagai bahan pembuatan lantai atau dinding pada bangunan.

2.8. Arsitektur Rumah Tradisional

Segala kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat dan pandangan hidup yang dipegang setiap pemilik bangunan sebagai tempat tinggal mereka menentukan tata letak ruang, bentuk bangunan dan *interior* yang ada di dalamnya. Kebanyakan rumah tradisional dibuat untuk mencerminkan kehidupan duniawi dan spiritual dari penghuni rumah. Arsitektur yang dipakai dalam membangun rumah tradisional pada umumnya bersifat vernacular. Arsitektur vernakular adalah

arsitektur yang memanfaatkan material yang ada di sekitar lingkungan yang menggunakan teknologi sederhana. Melakukan pengadaptasian budaya dalam proses kreatif dan dinamis sebuah arsitektur tradisional, memungkinkan terjadinya transmisi, transformatif, interpretatif, negotiatif dan adaptif.

Arsitektur vernakular adalah arsitektur masyarakat yang berakar dari tradisi etnik sebagai jati diri mereka. Berkembangnya teknologi di era modern ini, menimbulkan akulturasi budaya antara budaya asing dengan budaya daerah. Hal ini dapat menimbulkan gaya dan tatanan yang baru. Negara Indonesia merupakan salah satu Negara di Asia Tenggara yang mengikuti arus modernisasi namun tetap mempertahankan jati diri dari budaya lokal (Wiranto, 1999).

Pada dekade 2000an, pemerintah Indonesia rnengembangkan arsitektur vernacular di Setu Babakan. Bangunan ini dibuat untuk konservasi pertanian, seni dan makanan dalam rangka menarik para wisatawan untuk berkunjung. Arsitektur vernakular dapat kita lihat di Tangerang salah satunya daerah Teluk Naga yang bangunannya bergaya Cina Pedesaan (Wahyudi et al. 2013, hlm 76).

2.9. Arsitektur Tionghoa

Halim (2010) mengatakan arsitektur bangunan masyarakat Tionghoa di Indonesia terpengaruh oleh arsitektur bangunan Cina Selatan. Bangunan tersebut dibagi menjadi dua, yaitu bangunan komunal dan rumah. Pada bangunan rumah lebih berfokus pada kebutuhan fungsional dari penghuninya. Berbeda halnya dengan bangunan komunal yang lebih kompleks dengan memperhatikan komposisi dan skala. Arsitektur pada bangunan masyarakat Tionghoa dapat dilihat dari :

1. Pola tata letak

Keselarasan yang ingin dicapai dengan adanya keseimbangan antara yang formal dan non-formal. Tata letak bangunan yang simetris digabung dengan peletakkan taman yang tidak simetris menimbulkan keseimbangan yang harmonis.

2. Panggung dan teras

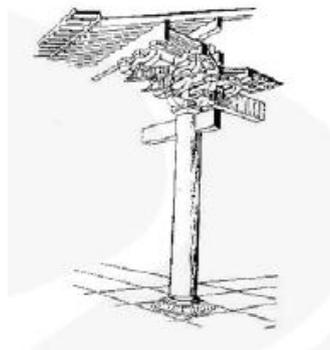
Bagian ini digunakan sebagai ruang transisi.

3. Struktur bangunan

Merupakan rangka kayu yang menopang beban atap bangunan.

4. Tou-Kung

Tou-Kung adalah penyangga atap bangunan pada bagian depan teras. Penyangga ini sering digunakan dalam bangunan seperti tempat ibadah, kuil dan rumah orang kaya.

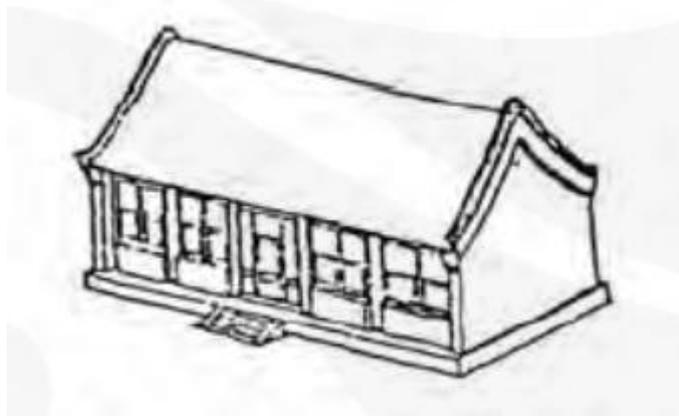


Gambar 2.8. Sistem Tou-Kung

(Halim, 2010, hlm 11)

5. Bentuk atap

Bentuk atap arsitektur cina beraneka ragam, yaitu *wu tien*, *hsieh han*, *hsuan shan*, *tsuan tsien* dan *ngang shan ti*. Model atap *ngang shan ti* sering digunakan di daerah pecinan Indonesia.



Gambar 2.9. Atap Model Ngang Shan ti
(Halim, 2010, hlm 11)

6. Penggunaan warna

Warna yang sering dipakai dalam bangunan Cina adalah kuning, biru, putih, merah, dan hitam. Pemilihan warna sangat penting dalam arsitektur cina karena berkaitan dengan unsur-unsur alam. Warna tersebut memiliki artinya sendiri-sendiri.

7. Gerbang

Pintu gerbang biasanya dibangun di bagian selatan menghadap langsung ke jalan. Pintu gerbang berfungsi sebagai transisi antara luar dan dalam bangunan.

8. Detail Balkon

Pada bagian balkon digunakan motif bunga atau kura-kurang yang menandakan panjang umur.

Kebanyakan bahan yang terdapat pada arsitektur etnis Tionghoa terbuat dari kayu. Kayu dipilih karena mudah didapatkan dan memiliki aroma yang alami pada bangunan (Widiastuti & Oktaviana, 2015).

2.10. Rumah Etnis Tionghoa di Tangerang

Rumah etnis Tionghoa di Tangerang kebanyakan berbentuk seperti rumah Kebaya Betawi (Puspha, 2017).. Rumah Kebaya Betawi memiliki atap berbentuk pelana dengan ujung yang sedikit tumpul dan lantai dibuat lebih tinggi dari permukaan tanah yang berada di luar rumah. Pondasi rumah kebaya menggunakan kayuangka atau kayu jati. Terdapat bale-bale di depan teras rumah kebaya untuk bersantai. Rumah Kebaya Betawi memiliki pintu dan jendela yang cukup besar yang terbuat dari rangka kayu dengan jalusi horizontal. Jalusi horizontal dapat dipakai pada bagian atas pintu dan jendela maupun keseluruhan bagian pintu dan jendela. (Hanani, 2019). Pada jendela betawi terdapat jeruji yang membatasi bagian luar dengan bagian dalam rumah. Beberapa jenis jendela yang umum dijumpai di rumah Betawi adalah jendela bujang dengan kayu vertikal, jendela krapyak dengan jalusi horizontal, dan jendela tanpa daun dengan bentuk melengkung di atasnya seperti kubah (Nediari & Hartanti, 2015).

Terdapat beberapa perbedaan yang dimiliki rumah etnis Tionghoa di pinggiran kota Tangerang dari rumah Kebaya Betawi. Rumah Kebaya etnis Tionghoa

menggunakan aturan *feng shui* dan kepercayaan sinkretiknya. Rumah Kebaya etnis Tionghoa kebanyakan memiliki halaman yang luas. Pintu utama rumah berada di tengah sebagai kekuatan rumah. Rumah yang dibangun harus mengarah ke air atau sungai dan membelakangi gunung untuk menghindari energi buruk. Rumah etnis tionghoa memiliki 5 macam energi dalam rumahnya yaitu lantai (tanah), dinding (kayu), meja altar (api), peralatan sembahyang (logam), dan posisi kamar mandi (air). Posisi kamar mandi harus berada di belakang rumah karena dianggap sebagai unsur negatif. Terdapat banyak jendela pada rumah untuk mendapatkan pencahayaan alami. Lantai pada rumah dibuat lebih tinggi dengan tujuan agar siapapun yang masuk ke dalam rumah memberi hormat pada leluhur karena pada saat memasuki rumah, orang dihadapkan langsung dengan meja altar (Angelina et al., 2017). Pada bagian depan rumah masyarakat Cina Benteng, terdapat secarik kertas yang disebut “hoe” yang ditempel di atas pintu masuk. “Hoe” yang ditemplekan berfungsi sebagai keselamatan, keberuntungan dan penolak bala (Thresnawaty S., 2015).

Masyarakat Tionghoa di Tangerang memiliki ekonomi yang rendah, hal ini cocok dengan rumah kebaya yang memiliki bentuk sederhana sehingga tidak membutuhkan biaya yang besar. Atap berbentuk pelana juga identik dengan model atap *yingshan ding* di Cina Selatan. Bentuk yang familiar merupakan salah satu alasan mengapa Etnis Tionghoa memilih bentuk bangunan ini (Puspha, 2017).

2.11. Interior Architecture

Interior arsitektur bertujuan untuk mengubah. Memberikan sebuah kehidupan baru pada ruang dan tempat dimana karakter berada yang memiliki sejarah. Kepemilikan dari sebuah ruang *interior* dapat berubah karena faktor ekonomi, sosial dan lainnya. Mencapai perubahan yang diinginkan, dibutuhkan pemahaman akan sejarah dari ruang tersebut yang akan digunakan untuk membuat desain (Coles & House, 2018).

2.11.1. Elemen dan Komposisi dari Ruang Interior

Sebuah ruang *interior* memiliki elemen dan komposisi diantaranya :

- *Plane*

Bidang atau *Plane* adalah bentuk dasar dari elemen *interior*. Bidang muncul dan berfungsi jika digunakan sebagai lantai, dinding, dan atap untuk membentuk sebuah ruang.

- *Scale*

Skala dalam proses perancangan memiliki dua pengertian. Pengertian pertama adalah skala yang menggunakan rasio dengan mengecilkan ukuran aslinya menjadi lebih kecil dan dituangkan di atas kertas. Pengertian kedua adalah skala menggunakan ukuran sesuatu yang lain yaitu dimensi manusia.

- *Proportion*

Proporsi berhubungan dengan elemen desain. Kualitas dari sebuah ruang berdasarkan proporsi berkaitan dengan ukurannya. Ruang yang memiliki atap rendah pada area yang besar akan terasa menekan ruang dibanding ruang yang memiliki atap yang tinggi.

- *Vista*

Vista adalah istilah dalam dunia desainer yang sering digunakan untuk membingkai tampilan dari sudut pandang utama sebuah rumah utama atau lahannya. Menciptakan *vista* dapat menghasilkan ilusi ruang.

- *Movement*

Interior menciptakan sebuah gerakan melalui ruang. Alur sebuah ruang dapat menjadi berbagai bentuk. Bentuk seperti tangga, lift, dan eskalator memungkinkan untuk memindahkan penggunanya ke ruang lain.

- *Transition*

Transisi tercipta dari banyak pergerakan sehari-hari dari ruang ke ruang dan dari dalam ke luar atau sebaliknya. Penghubung dari ruang satu ke ruang lainnya adalah sebuah transisi dengan menambahkan koridor atau pintu.

- *Accessibility*

Sebuah ruang harus dapat diakses dengan mudah oleh berbagai macam kalangan masyarakat atau penggunanya.

2.11.2. Jenis Interior

Ruang *interior* memiliki beberapa jenis yaitu:

- *Retail Spaces*

Interior dalam sektor retail ditampilkan dengan tampilan yang praktis dan menjual. Tampilan yang diberikan diharapkan dapat membangun nilai dari *brand* suatu perusahaan. Selain itu diperlukan bahan, warna dan bentuk sesuai dengan target pasar.

- *Work Spaces*

Sebuah ruang kerja dibuat teratur sesuai dengan cara kerja dan filosofi dari tempat mereka bekerja. Ruang kerja dapat menampilkan nilai-nilai dan citra dari perusahaan.

- *Living Spaces*

Ruang tempat dimana kita tinggal adalah tempat dimana individu dapat mengatur segala sesuatu seperti tata letak, perabotan dan visual dari ruang tersebut. Semua kategori dirancang untuk kenyamanan.

- *Public Spaces*

Ruang publik membutuhkan ruang dengan skala yang besar yang dapat menampung banyak orang. Ruang ini ditata sedemikian rupa agar dapat dan diakses oleh publik.

- *Restorative Spaces*

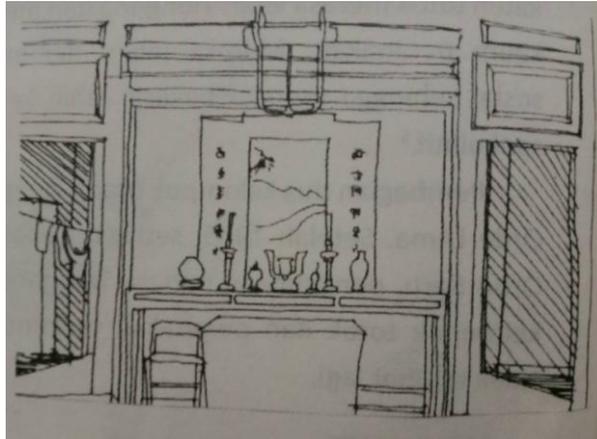
Ruang restoratif memiliki ukuran yang berbeda-beda. Ruang ini mencakup ruang kesehatan. Ruang ini dibangun dengan tujuan menimbulkan rasa positif yang menenangkan.

- *Transient Spaces*

Ruang ini dibuat untuk menarik perhatian dan mempromosikan perusahaan atau informasi yang dibuat secara konsisten. Diperlukan strategi pemasaran dan kreatifitas dalam arsitektur.

2.12. Ruang Meja Abu

Pada umumnya terdapat ruang meja altar pada rumah-rumah etnis Tionghoa. Terdapat dua macam meja altar, yang pertama untuk patung dewa dan yang kedua untuk meja abu. Rumah yang memiliki ruang meja abu biasanya merupakan tempat berkumpul para kerabat besar. Ruang meja abu merupakan konsep turunan sebagai bentuk simbolik dari sebuah tatanan ruang. Meja abu dibuat sebagai bentuk penghormatan dan berbakti kepada orang tua. Ruang meja abu merupakan pusat kegiatan spiritual dalam sebuah rumah (Puspitasari, 2018). Masyarakat Cina Benteng juga memiliki meja abu yang di tempatkan di depan ruang rumah.



Gambar 2.10. Meja Abu
(Pratiwo, 2010, hlm 18)



Gambar 2.11. Meja Altar Patung Dewa
(Pratiwo, 2010, hlm 18)

Dalam ruang meja abu terdapat meja abu yang di atasnya ada benda seperti foto leluhur yang telah meninggal dunia, lilin, tempat menaruh dupa dan makanan persembahan yang letakkan ketika adanya perayaan. Menurut Pratiwo (2010), meja abu atau altar para leluhur biasanya memiliki tinggi 120 cm. Bentuk

meja abu bervariasi, ada yang sederhana sampai yang rumit. Pada bagian bawah di beberapa jenis meja abu terdapat meja tambahan dan laci. Meja tambahan bisa ditarik untuk menaruh tempat makanan, sedangkan laci di bawahnya untuk meletakkan perlengkapan tambahan.