

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Teori Desain Komunikasi Visual atau DKV digunakan sebagai teori dasar dalam penentuan desain yang tidak hanya secara visual menarik tapi bisa dipahami target audiens. Teori ini juga menjelaskan istilah – istilah yang sering muncul dalam ilmu DKV seperti elemen – elemen desain atau prinsip desain.

2.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual

Dalam kamus KBBI, desain secara umum berarti membuat rencana atau mengatur. Desain bisa mengacu kepada desain pakaian, desain bangunan, desain grafis, dan sebagainya. Salah satu dari berbagai jenis desain yang ada adalah desain komunikasi visual atau DKV.

DKV secara umum bertujuan untuk menyampaikan informasi agar terjadi perubahan dalam masyarakat. Fitriah (2018), menyebutkan bahwa DKV adalah seni menyampaikan pesan menggunakan bahasa visual dengan tujuan untuk menginformasikan dan mengubah perilaku masyarakat sesuai dengan tujuan utama desain. Bahasa visual yang dimaksud bisa berupa gambar, signage, foto, dan sebagainya.

2.1.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Dikutip dari Cenadi oleh Fitriah (2018), desain memiliki 3 fungsi dasar sebagai berikut:

- **Sarana Identifikasi**

Identifikasi berfungsi untuk membedakan dan memberi gambaran kepada orang yang melihat desain.

- **Sarana Informasi dan Instruksi**

Informasi dan instruksi ditujukan untuk memberi arahan dan info. Karena fungsi inilah, desain harus bersifat universal dan bisa dipahami berbagai macam orang,

- **Sarana Presentasi dan Promosi**

Presentasi dan promosi adalah fungsi untuk menyebarkan suatu informasi atau produk yang dijelaskan melalui desain.

2.1.3 Elemen Desain

2.1.3.1. Garis

Menurut Landa (2014), Garis adalah titik yang memanjang dan bentuknya mementingkan panjang dibandingkan lebar. Garis bisa lurus, melengkung, maupun menyudut dan garis juga bisa tebal, tipis, halus, kasar, dan sebagainya.

Fungsi dasar garis antara lain:

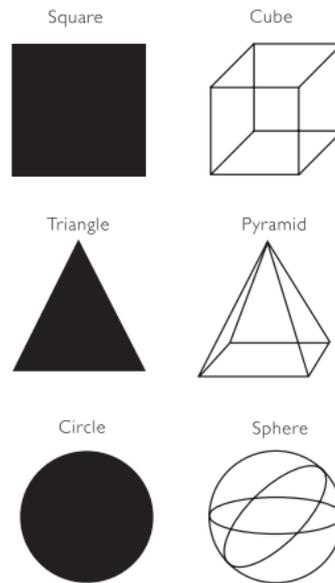
- Mempertegas bentuk dan ujung
- Membuat tulisan, gambar, dan pola
- Membuat batasan dan area dalam sebuah komposisi
- Membentuk Komposisi
- Memandu orang yang melihat desain



Gambar 2.1 Garis yang dibuat dengan alat - alat berbeda
(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.3.2. Bentuk

Menurut Landa (2014), Bentuk adalah hasil dasar dari garis. Bentuk terbuat dari garis atau warna yang digambar di atas permukaan dua dimensi. Bentuk pada dasarnya datar namun bagaimana cara bentuk ini digambar bisa memberi kualitas yang berbeda. Bentuk dasar adalah segitiga, persegi, dan lingkaran, sedangkan bentuk tiga dimensinya adalah kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.2 Bentuk Dasar dan Bentuk 3 Dimesi

(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.3.3. Warna

Menurut Landa (2014), warna memiliki 3 elemen penting yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama untuk suatu warna seperti merah, kuning, biru, dan sebagainya. *Value* mempengaruhi level terang atau gelap suatu warna sedangkan *Saturation* mempengaruhi kusam atau cerah suatu warna.

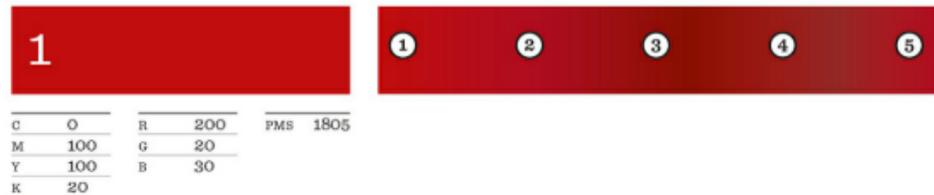
Warna juga memiliki arti dan kekuatan ketika seseorang melihat suatu warna.

Menurut Adams (2012), warna - warna yang umum ditemui memiliki arti sebagai berikut:

- *Scarlett*

Scarlett seperti golongan warna merah lainnya adalah warna yang melambangkan kekuatan, gairah, dan energi, tetapi juga bisa memberi kesan

agresif dan kekerasan. *Scarlett* dianggap sebagai warna merah terkuat sehingga warna ini mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian dengan cepat karena sifatnya yang mencolok.

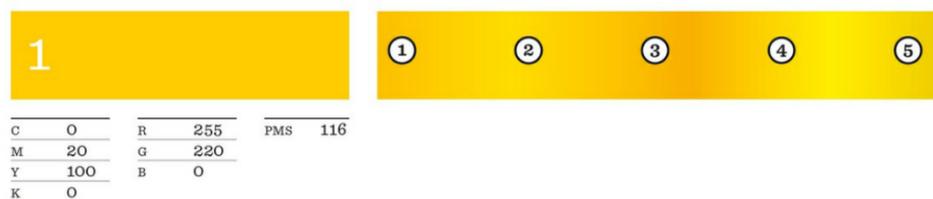


Gambar 2.3 *Color Palette Scarlett*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

- Kuning

Kuning adalah warna yang merepresentasikan keceriaan, kebahagiaan, optimisme, dan kreatifitas. Kuning juga memiliki arti yang tidak lazim di beberapa tempat seperti keberanian dan pengecut.

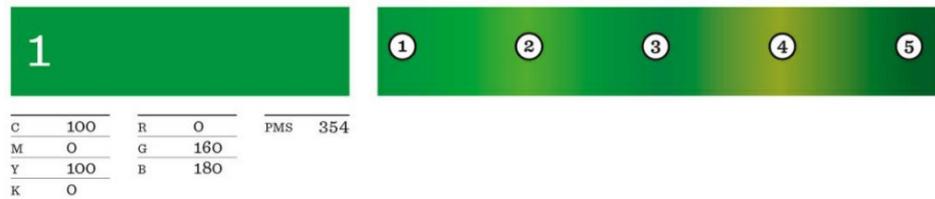


Gambar 2.4 *Color Palette Kuning*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

- Hijau

Hijau adalah warna alam dan lingkungan serta warna uang dan keberuntungan.

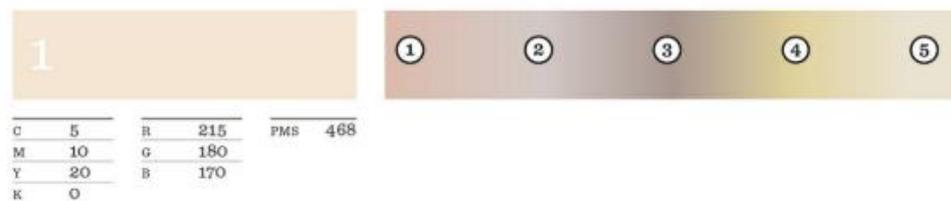


Gambar 2.5 *Color Palette Hijau*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

- *Beige*

Beige adalah warna netral yang sering diasosiasikan dengan keseimbangan dan juga rustic. Warna *Beige* seimbang dengan sifat hangat dan dingin sehingga *Beige* sering digunakan untuk menyeimbangkan warna yang menonjol.

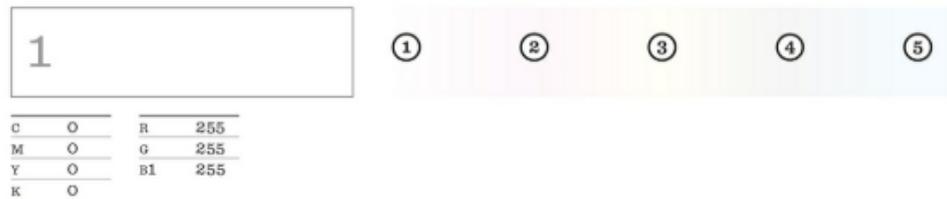


Gambar 2.6 *Color Palette Beige*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

- Putih

Putih adalah warna yang menyimbolkan kekosongan tetapi warna putih memberi kontras yang sangat kuat apabila diletakkan bersama warna – warna yang cenderung gelap.

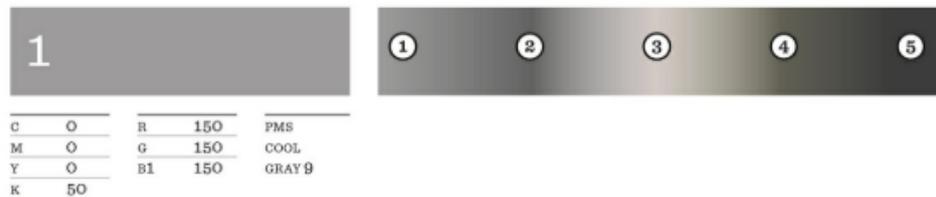


Gambar 2.7 *Color Palette Putih*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

- Abu – Abu

Abu – Abu adalah spectrum warna di antara warna hitam dan putih. Warna ini memberi kesan dull atau lama dan juga diasosiasikan dengan sifat elegant dan sifat netral.

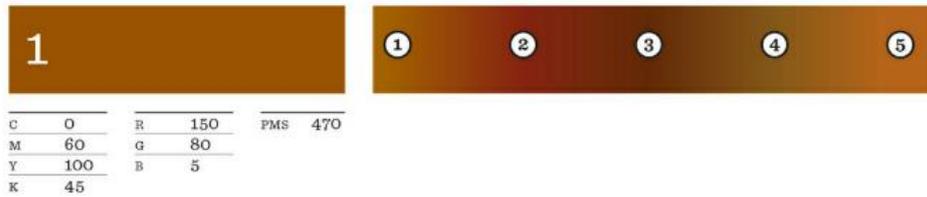


Gambar 2.8 *Color Palette Abu - Abu*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

- Cokelat

Cokelat adalah warna yang selalu diasosiasikan dengan tanah dan pada umumnya diartikan sebagai bermanfaat dan stabil (hlm 208).



Gambar 2.9 *Color Palette Cokelat*

(The Designer's Dictionary of Color, 2017)

2.1.3.4. Tekstur

Menurut Landa (2014), tekstur adalah kualitas suatu permukaan atau representasi dari kualitas suatu permukaan. Dalam desain visual, tekstur memiliki 2 jenis yaitu:

- *Tactile Textures* atau tekstur dengan barang yang sebenarnya dan dirasakan melalui diraba dan disentuh.



Gambar 2.10 *Tactile Textures*

(Graphic Design Solutions, 2014)

- *Visual Textures* atau tekstur yang dibuat melalui teknik membuat visual seperti menggambar, melukis, fotografi, dan lain – lain.



Gambar 2.11 *Visual Textures*

(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.3.5. Tipografi

Menurut Landa (2014), *Typeface* adalah desain dari satuan karakter huruf yang memakai properti visual yang sesuai. *Typeface* umumnya memiliki huruf, angka, simbol, tanda, dan tanda penekanan aksen.

Berdasarkan sumber yang sama, ada pula beberapa istilah penting dalam tipografi yaitu:

- *Baseline*

Bagian bawah huruf kapital atau huruf *lowercase* dan tidak termasuk *descender*.

- *Ascender*

Bagian dari huruf *uppercase* (b, d, f, h, k, l, dan t) yang melewati bagian atas *baseline*.

- *Descender*

Bagian dari huruf *lowercase* (g, j, p, q, dan y) yang melewati bagian bawah *baseline*.

- *X - Height*

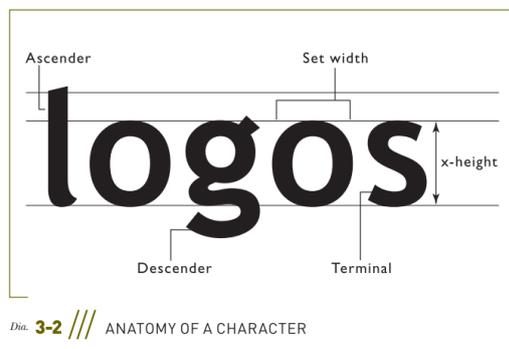
Tinggi dari huruf lowercase dan tidak termasuk *ascender* dan *descender*.

- *Serif*

Garis kecil yang ditambahkan di ujung bagian bawah atau atas suatu bagian utama huruf.

- *Terminal*

Ujung dari suatu huruf dan tidak termasuk *serif*.



Gambar 2.12 Anatomi Karakter Huruf

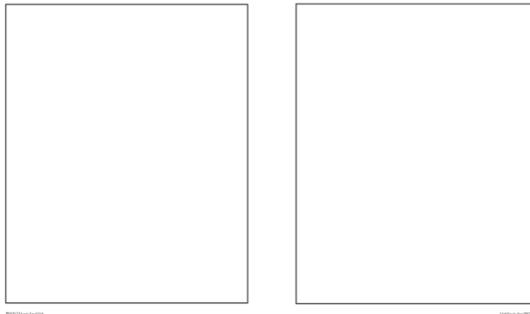
(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.3.6. Grid

Grid adalah komposisi dari garis vertikal dan horizontal yang membentuk sebuah *margin* dan kolom. *Grid* berguna dalam mengatur isi dan visual dalam suatu bidang desain (Landa, 2014). Menurut sumber yang sama grid ada beberapa jenis yaitu:

- *Single - Column Grid*

Disebut juga *manuscript grid*, jenis grid ini berciri khas hanya memiliki satu kolom dan dikelilingi oleh *margin*.

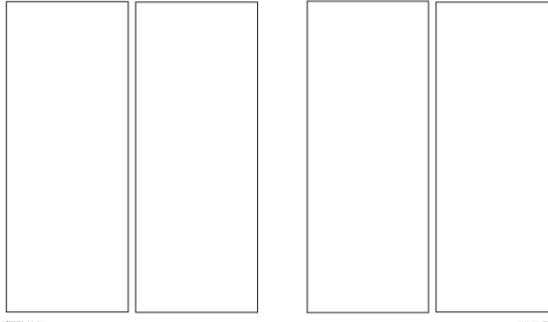


Gambar 2.13 *Single - Column Grid*

(Graphic Design Solutions, 2014)

- *Multi - Column Grid*

Jenis grid ini memiliki kolom berjumlah 2 atau lebih dan kolom dibatasi dengan garis vertikal dari ujung atas ke bawah.

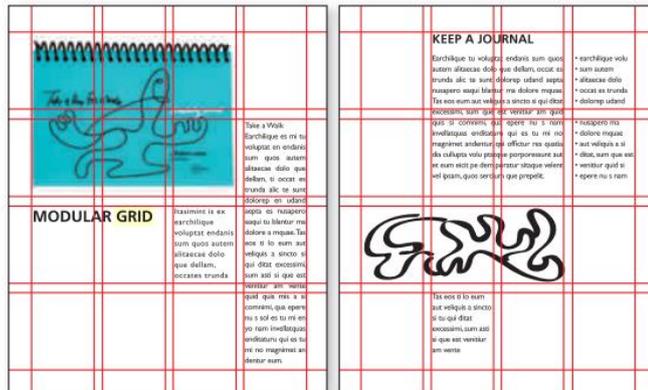


Gambar 2.14 *Multi - Column Grid*

(Graphic Design Solutions, 2014)

- *Modular Grid*

Jeni grid ini memiliki divisi secara horizontal dan vertikal yang terbentang dari atas ke bawah, kiri ke kanan.



A text block or image can occupy one module or more. Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.15 Modular Grid

(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.4 Prinsip Desain

2.1.4.1. Keseimbangan

Keseimbangan penting untuk membuat desain yang harmonis. Menurut Landa (2014), keseimbangan desain mempengaruhi kemampuan orang yang melihat desain untuk memahami desain. Keseimbangan bisa dicapai melalui dua cara yaitu:

- Simetris

Keseimbangan simetris didapat melalui pembagian visual yang sama rata dan saling berhadapan terhadap sumbu tengah. Keseimbangan ini tampak seakan suatu visual itu berhadapan atau berkebalikan.

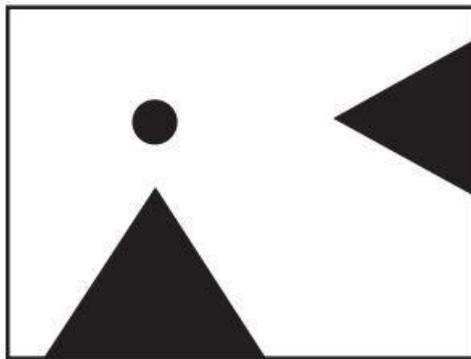


Gambar 2.16 Keseimbangan Simetris

(Graphic Design Solutions, 2014)

- Asimetri

Keseimbangan asimetris didapat ketika pembagian dan penyebaran visual yang seimbang namun tidak harus berhadapan.



Gambar 2.17 Keseimbangan Asimetris

(Graphic Design Solutions, 2014)

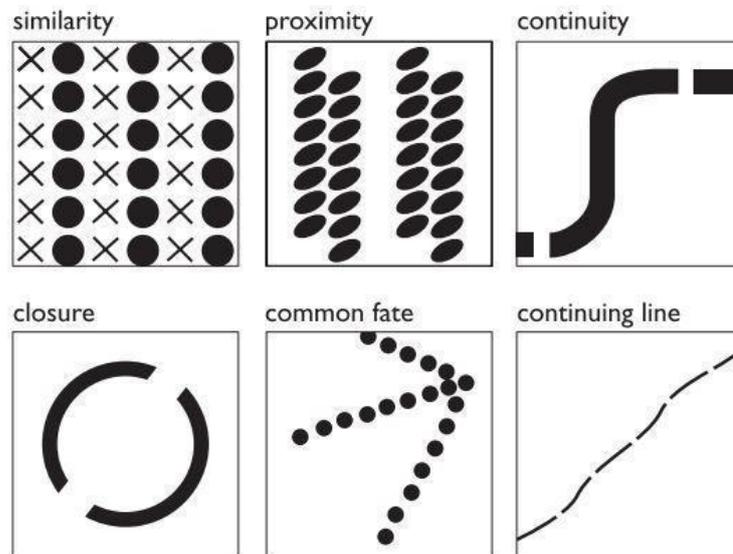
2.1.4.2. Kesatuan

Kesatuan ada ketika seluruh elemen grafis dalam satu bidang saling berhubungan sehingga terkesan sebagai satu kesatuan. Suatu desain yang terkomposisi sebagai

kesatuan akan memudahkan orang yang melihat desain untuk memahami inti dari suatu desain (Landa, 2014).

Untuk mencapai suatu kesatuan, desain harus memperhatikan *gestalt* atau persepsi dalam bentuk sehingga membentuk kesatuan. Menurut Landa (2014), ada 8 cara agar *gestalt* terbentuk yaitu:

- *Similarity* yaitu objek yang memiliki kesamaan baik warna, bentuk, maupun ukuran merupakan suatu kesatuan.
- *Proximity* yaitu objek – objek yang saling berdekatan merupakan suatu kesatuan.
- *Continuity* yaitu elemen yang muncul setelah elemen sebelumnya menimbulkan perasaan bahwa elemen – elemen itu membuat suatu arah atau urutan.
- *Closure* yaitu kecenderungan pikiran untuk membuat koneksi beberapa elemen agar membentuk suatu bentuk, pola, atau satuan.
- *Common Fate* yaitu elemen yang bergerak dalam posisi sama memberi kesan satu kesatuan.
- *Continuing Line* yaitu garis yang membentuk jalan atau arah.



Gambar 2.18 *Gestalt*

(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.4.3. Ritme

Dalam desain grafis, ritme terbentuk dari repetisi elemen bentuk yang harmonis. Menurut Landa (2014), repetisi ada ketika terdapat 1 atau lebih elemen desain yang mengulang - ulang. Hal penting yang harus diperhatikan ketika membuat ritme adalah:

- Pengulangan atau *repetition* adalah pengulangan pola elemen visual yang ada dengan tujuan membuat konsistensi dalam desain.
- Variasi adalah pematahan atau modifikasi bentuk, warna, ukuran, atau posisi dalam suatu pengulangan.

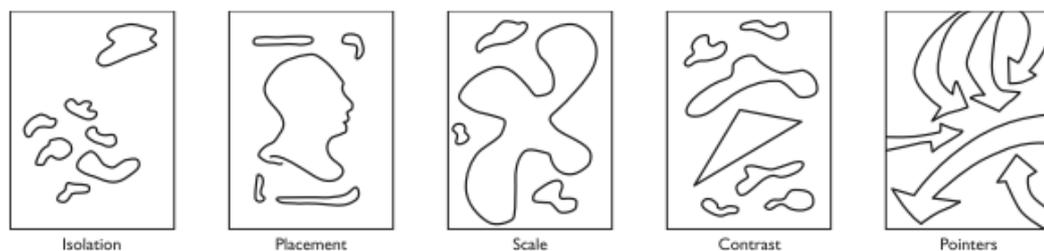
Kedua hal ini penting diperhatikan namun satu unsur tidak boleh mendominasi yang lain. Jika sering terjadi pengulangan maka orang yang melihat desain akan

menjadi bosan, tetapi variasi yang terlalu banyak bisa melemahkan dan merusak ritme dalam desain.

2.1.4.4. Penekanan

Menurut Landa (2014), penekanan berfungsi untuk menentukan informasi dari yang terpenting hingga yang kurang penting dalam suatu desain. Ada beberapa cara untuk menunjukkan penekanan yaitu:

- Melalui Isolasi
- Melalui Penempatan
- Melalui Ukuran
- Melalui Kontras
- Melalui Struktur



Gambar 2.19 Penekanan

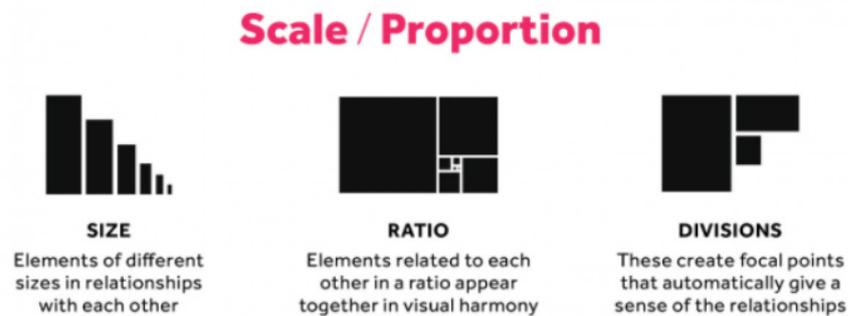
(Graphic Design Solutions, 2014)

2.1.4.5. Proporsi

Proporsi adalah ukuran suatu elemen grafis dalam satu komposisi. Menurut Landa (2014), fungsi proporsi dalam suatu komposisi desain adalah:

- Memanipulasi ragam visual dalam komposisi

- Membuat kontras dalam bentuk
- Membuat kedalaman dan kesan 3 Dimensi



Gambar 2.20 *Proportion*

(<https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design>)

2.2 Teori Game

Media Informasi Interaktif yang dirancang berupa game karena game memiliki level interaktivitas yang sangat tinggi. Menurut hasil artikel dari Forbes (2017), kaum millennial menyukai penggunaan konten yang interaktif. Sehingga penulis menggunakan game karena kedua fakta ini.

2.2.1 Definisi Game

Menurut kamus game adalah kegiatan yang bersifat hiburan yang memiliki peraturan. Fullerton (2014), menyebutkan bahwa game secara garis besar bersifat sebagai berikut:

- Sistem formal yang tertutup
- Mengajak pemain untuk ikut dalam konflik terstruktur suatu game
- Memiliki kemungkinan yang tidak tetap dan tidak pasti

2.2.2 Elemen Game Design

Fullerton (2014) menyebutkan bahwa Game harus memiliki elemen - elemen ini untuk membentuk sebuah Game, Game memiliki elemen sebagai berikut:

1. Pemain

Pemain adalah orang - orang yang turut bergabung dan memainkan suatu Game. Pemain berperan sebagai suatu tokoh atau peran yang ada dalam game tersebut.

2. Tujuan

Tujuan dalam sebuah game memberi pemain sebuah arahan dan gambaran akhir yang mereka harus capai dalam sebuah game.

3. Prosedur

Prosedur adalah serangkaian bagaimana cara seorang pemain bergerak dan bertindak dalam suatu game.

4. *Resources*

Resources adalah segala barang dan kebutuhan yang dibutuhkan pemain untuk mencapai suatu tujuan dalam game. Contoh - contohnya seperti *lives* dalam game pertarungan atau *power - ups* untuk memperkuat karakter.

5. Konflik

Konflik muncul selama player berusaha untuk mencapai tujuannya. Konflik ada agar suatu game memiliki daya tarik dan tingkat kesusahan yang menantang pemain.

6. Batasan

Batasan memisahkan semua yang tidak berhubungan dengan game dengan game. Contohnya adalah area suatu pertarungan atau batasan pemain yang tidak bisa lewati.

7. *Outcome*

Outcome adalah hasil dari suatu tindakan pemain. *Outcome* bersifat tidak terduga dan tidak bisa diprediksi.

2.2.3 Jenis – Jenis Genre Game

Genre game adalah jenis – jenis cara bermain game. Genre game sangat banyak, tapi ada beberapa genre yang sangat umum di industri game (Fullerton, 2014).

Contoh – contoh genre yang umum adalah:

- *Strategy Game* adalah genre game yang memanfaatkan strategi untuk mencapai suatu tujuan dalam game.
- *Role – Playing Game* adalah genre game di mana pemain menggerakkan dan menentukan semua tindakan karakter yang pemain mainkan.
- *Visual Novel Game* adalah genre game yang sangat memberatkan storytelling tapi masih mengizinkan pemain untuk memilih jalur cerita melalui pilihan dalam game.
- *Casual Game* adalah genre game yang sistem permainannya mudah dan tidak memiliki fitur yang sangat banyak.

2.2.4 *Personalized Experience*

Personalized Experience didasari dari kata *personalization* dan menurut kamus berarti pembuatan produk atau desain berdasarkan keinginan dan permintaan satu orang individu. Menurut Bakkes dkk (2012), *personalized experienced* dalam konteks game memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Meningkatkan keikutsertaan pemain dengan game
2. Memberi kepuasan lebih pada pemain
3. Kontribusi dalam perancangan game
4. Memotivasi pemain untuk mencoba permainan

2.2.5 Metodologi Perancangan Game

Metodologi perancangan game menggunakan buku *Game Design Workshop 3rd Edition* oleh Tracy Fullerton.

2.2.5.1. Brainstorming

Fullerton (2014), menyebutkan bahwa *brainstorming* adalah kemampuan yang sangat penting dalam membuat konsep. Tujuan dari *brainstorming* adalah mengeluarkan segala kemungkinan yang bisa ada dalam sebuah game yang muncul dalam pikiran kita. Teknik - teknik yang disarankan *brainstorming* adalah sebagai berikut:

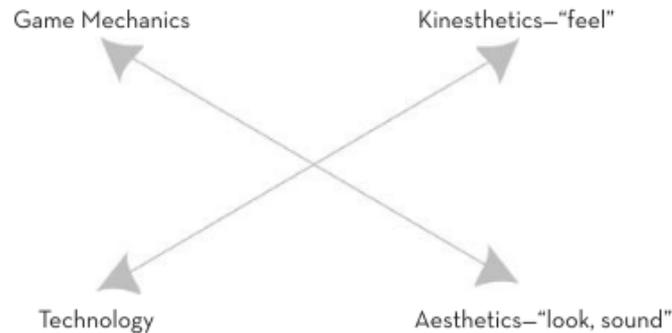
- *List of creation* atau menuliskan semua kemungkinan yang bisa muncul dalam konten sebuah game.

editing and refining agar perancang bisa membuat kalkulasi dari segi pengetahuan dan keuangan yang dimiliki perancang dan menentukan apakah game memungkinkan dibuat dan bisa diterima oleh publik atau audiens. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam melakukan editing and refining adalah:

- *Technical Feasibility* atau menentukan kemungkinan game bisa dibuat berdasarkan kemampuan dan teknologi yang dimiliki perancang.
- *Market Opportunity* yaitu melihat sektor pemasaran atau melihat trend yang sedang berlangsung.
- *Artistic Consideration* yaitu melihat ide dan karya dan menentukan apakah secara konsep bisa dibuat oleh perancang.
- *Business or Cost Restrictions* adalah pertimbangan dari segi keuangan dan penghasilan.

2.2.5.3. Prototyping

Prototyping adalah proses untuk mengubah ide menjadi suatu game yang bisa dimainkan dan digunakan serta mengetahui bagian - bagian yang bisa menerima improvisasi. Prototyping bukanlah hasil akhir maka itu dalam tahap ini perancang harus fokus ke bagian mekanik. Prototyping digital memiliki 4 area yang diperhatikan yaitu Mekanisme Game, Kinesthetics, Estetika, dan Teknologi (hlm 235).



Gambar 2.23 Empat area yang diperhatikan dalam game
(Game Design Workshop 3rd Edition, 2014)

2.2.5.4. Playtesting

Playtesting merupakan kegiatan yang dilakukan desainer game untuk mendapatkan insight dan pendapat pemain selama memainkan game yang dibuat perancang (hlm 271). Terdapat juga tata cara dalam melakukan playtesting yaitu:

- Pengenalan game

Pengenalan dan penjelasan game cukup 2 - 3 menit dan apabila membutuhkan perekaman suara atau video harus meminta izin pemain terlebih dahulu (hlm 279).

- Diskusi Awal

Melakukan diskusi sebelum memulai play test untuk menanyakan seputar pengetahuan dan pandangan pemain terhadap game yang serupa. Tujuannya untuk mengetahui keinginan dan pengalaman pemain pada game yang serupa (hlm 279).

- Sesi Bermain

Di sesi ini perancang bisa menjalankan game secara lebih detail seperti apa tujuannya dan apa yang harus tujuan dalam game tersebut. Selama pemain mencoba game, perancang game bisa menganjurkan pemain untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan dan pikirkan selama bermain. Perancang juga bisa melihat dan memperhatikan perilaku pemain selama mereka mencoba game (hlm 279).

- Diskusi atau Mendapat Insight selama bermain game

Tahap ini adalah untuk mengetahui pendapat dan pandangan pemain pada suatu game. Pertanyaan yang ditanyakan bisa menanyakan dari segi desain (Interface, Asset Game. Looks and Feel), dari segi gameplay (kesulitan, cara bermain), atau dari segi keseluruhan (hlm 279).

- Mengakhiri Play Test

Mengakhiri Play Test bisa dengan ucapan terima kasih atau jika memungkinkan memberi semacam hadiah kepada pemain yang sudah mencoba (hlm 280).

2.1 Teori Bangunan Kebudayaan Indis

2.1.1 Pengertian Bangunan Kebudayaan Indis

Gultom (2018) menyebutkan bahwa Indis berasal dari kata Belanda yaitu *Nederlandsch Indie* atau Hindia Belanda. Kebudayaan Indis merupakan akulturasi dari budaya Belanda dan budaya Pribumi setempat dan hadir dalam beberapa bentuk seperti seni musik, sistem pemerintahan, sistem pendidikan, sistem sosial,

dan arsitektur. Bangunan yang lahir dari Kebudayaan Indis tersebar di seluruh Indonesia, tetapi sebagian besar berpusat di kota besar seperti Jakarta atau Yogyakarta.

Arsitektur Indis merupakan perpaduan antara gaya bangunan Belanda dengan rumah tradisional pribumi setempat. Tujuan dari perpaduan ini tidak hanya untuk membedakan mereka dengan masyarakat pribumi, tapi juga untuk menunjukkan kekuasaan kaum Belanda (Kartodirjo dalam Gultom, 2020).

2.1.2 Sejarah Bangunan Kebudayaan Indis

Menurut Jessup (dalam Mulyadi, 2018), periodisasi perkembangan bangunan kolonialisme di Indonesia dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Arsitektur kolonial pada abad 16 sampai tahun 1800-an



Gambar 2.24 Contoh bangunan kolonial yang dibangun abad ke - 16

(<https://travel.okezone.com/read/2017/02/23/406/1626579/mengintip-kisah-gereja-sion-salah-satu-gereja-tertua-di-indonesia>)

2. Arsitektur kolonial pada awal tahun 1800-an sampai tahun 1902



Gambar 2.25 Contoh bangunan kolonial yang dibangun tahun 1800-an
(<https://megapolitan.okezone.com/read/2019/06/16/338/2066985/sejarah-gedung-kesenian-jakarta-dari-markas-tentara-jepang-hingga-bioskop>)

3. Arsitektur kolonial pada tahun 1902 sampai 1920-an



Gambar 2.26 Contoh bangunan kolonial yang dibangun tahun 1902 - 1920
(https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g294229-d4540989-i352331414-Tugu_Kunstkring_Paleis-Jakarta_Java.html)

4. Arsitektur kolonial pada tahun 1920-an sampai tahun 1940-an



Gambar 2.27 Contoh bangunan kolonial yang dibangun tahun 1920 - 1940

(<https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/public/objek/detailcb/PO2015090200032/>

Stasiun-Kereta-Api-Jakarta-Kota)

Pada awal kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, pendatang dari Eropa membangun rumah sederhana yang cukup terbuat dari kayu, papan dan atap jerami. Kemudian bangsa Eropa mulai mendatangkan bahan – bahan bangunan yang lebih kokoh dari negara asalnya dan membangun berbagai jenis bangunan seperti rumah, gereja, hingga benteng. Pada abad ini peninggalan berupa benteng sangat banyak dikarenakan banyaknya konflik dan perang. Pembangunan ini masih meniru tata letak dan gaya bangunan negara asal mereka. (Mulyadi, 2018).

Kejayaan kebudayaan Indis termasuk bangunannya dimulai pada abad ke - 19 ketika pengaruh barang impor dari Eropa meluas (Gultom, 2020). Pada era ini, bangunan kolonial sudah berdiri di berbagai titik hingga ruangan kosong semakin berkurang. Akibatnya bangunan kolonial harus bisa mengikuti ruangan apapun yang tersedia. Pengikut Kebudayaan Indis berhenti ketika bangsa Jepang masuk ke Indonesia pada tahun 1942.

2.1.3 Ciri – ciri Bangunan Kebudayaan Indis

Walaupun Belanda membangun bangunan di tanah Indonesia dengan gaya yang muncul di Eropa, bangunan yang dibangun di Indonesia mengalami perubahan atau modifikasi (Gultom, 2020). Alasan pertama mengapa diperlukannya modifikasi adalah iklim dan cuaca yang berbeda di Indonesia dan alasan kedua adalah untuk berbaur dengan masyarakat pribumi.

Menurut Mulyadi (2018), ada perbedaan antara fisik bangunan Belanda yang dibangun di negara Belanda dan yang dibangun di Indonesia antara lain:

1. Adanya ventilasi untuk sirkulasi udara yang lebih lancar



Gambar 2.28 Contoh Ventilasi pada Bangunan Indis

(Model Pengelolaan Bangunan Bernilai Sejarah di Kota Malang Berbasis
Konservasi Arsitektur, 2018)

2. Atap yang sangat miring dari 45 derajat hingga 60 derajat untuk menurunkan air hujan



Gambar 2.29 Contoh Bangunan Indis dengan atap yang sangat miring
(Model Pengelolaan Bangunan Bernilai Sejarah di Kota Malang Berbasis
Konservasi Arsitektur, 2018)

3. Koridor di sepanjang bangunan untuk mengantisipasi jatuhnya cahaya dan air hujan secara langsung.



Gambar 2.30 Contoh Koridor di Bangunan Kolonial
(https://travel.detik.com/dtravelers_stories/u-1825278/lawang-sewu-seribu-pintu-seribu-cerita-di-semarang/3)

4. Jumlah pintu dan jendela yang sangat banyak.



Gambar 2.31 Pintu dan Jendela yang banyak di Bangunan Kolonial

(<https://arifsetiawan.com/2017/08/berkunjung-ke-lawang-sewu-semarang/>)

5. Bangunan yang menghadap utara - selatan untuk mengurangi cahaya matahari yang masuk.

2.1.4 Gaya Arsitektur yang Mempengaruhi Kebudayaan Indis

Gaya Arsitektur Indis terpengaruh dengan gaya arsitektur yang muncul di benua Eropa. Menurut Mulyadi (2018) beberapa gaya arsitektur Eropa yang ada di Indonesia antara lain:

- Art Deco

Gaya Art Deco muncul di tahun 1925 dengan ciri - ciri bangunan antara lain menggunakan warna yang suram. Contoh bangunan Indis yang memakai gaya ini adalah Museum Bank Mandiri Jakarta dan Gedung Merdeka Bandung.



Gambar 2.32 Museum Bank Mandiri

(<https://travelingyuk.com/objek-wisata/museum-bank-mandiri/3893>)

- Neo Classic

Gaya Neo Classic muncul di Indonesia pada tahun 1808 oleh Herman Willen Daendels. Ciri - ciri bangunan ini antara lain tembok yang sangat tebal, menggunakan pilar Doria, Ionia, dan Korinthia, lantai marmer, dan langit - langit ruangan yang sangat tinggi. Bangunan yang bergaya Neo Classic di Indonesia antara lain Museum Fatahillah dan Museum Bank Indonesia.



Gambar 2.33 Museum Fatahillah

(<https://megapolitan.kompas.com/read/2019/11/13/17063041/yuk-belajar-sejarah-jakarta-lewat-5-museum-ini?page=all>)

- Neo Gothic

Gaya bangunan Neo Gothic muncul pada awal abad ke - 19 dan di Indonesia gaya ini banyak diterapkan di bangunan gereja. Ciri - ciri bangunan ini adalah bagian ruangan tengah yang sangat lebar dan dilengkapi kaca patri yang sangat banyak serta bentuk jendela dan pintu yang melengkung. Contoh bangunan di Indonesia dengan gaya ini adalah Gereja Katedral Jakarta.



Gambar 2.34 Gereja Katedral Jakarta

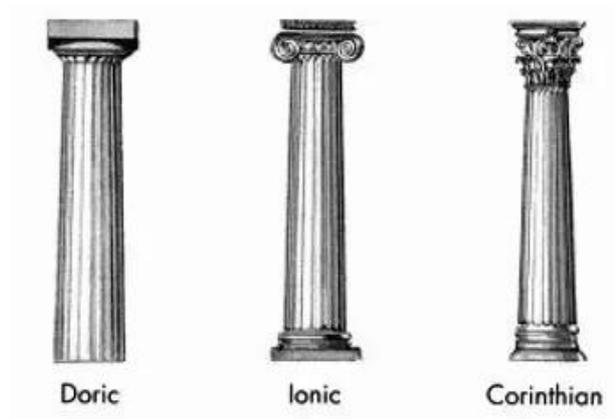
(<https://travel.kompas.com/read/2019/12/26/170200327/sejarah-gereja-katedral-gereja-katolik-pertama-di-batavia?page=all>)

2.1.5 Ornament Bangunan Kebudayaan Indis

Ornament sebagai elemen bangunan diperhatikan arsitek Belanda dalam membangun bangunan. Ornament tidak hanya berfungsi sebagai estetika tapi juga penanda strata sosial. Ornament juga mengandung arti tergantung ornament itu membentuk bentuk apa (Gultom, 2020).

Soekiman (dalam Gultom, 2020) menyebutkan beberapa ornamen yang umum ditemui antara lain adalah:

1. Pilar Doria, Ionia dan Korinthia



Gambar 2.35 Pilar Doria, Ionia, dan Korinthia

(<https://www.quora.com/What-are-the-three-types-of-Greek-columns>)

2. Penunjuk arah angin (*Windwijzer*)



Gambar 2.36 Penunjuk Arah Angin

(<https://pxhere.com/nl/photo/1137438>)

3. Kaca Patri



Gambar 2.37 Kaca Patri

(<https://www.rumah190.com/efek-cahaya-kaca-patri-indah-dan-dramatis-495>)

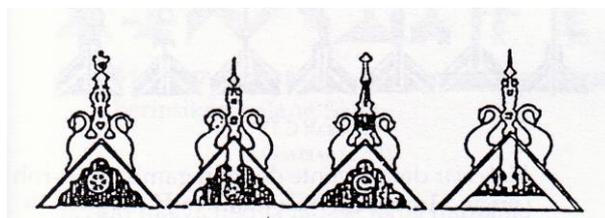
4. *Tympanon*



Gambar 2.38 *Tympanon*

(https://www.tripadvisor.co.id/LocationPhotoDirectLink-g189400-d1420241-i294600619-Zappeion_Conference_Exhibition_Center-Athens_Attica.html)

5. Hiasan Atap Kemuncak



Gambar 2.39 Hiasan Atap Kemuncak

(<https://sekarnegari.wordpress.com/2010/02/21/arsitektur-indis/>)