



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**CAHAYA SEBAGAI PENDUKUNG DAYA TARIK  
KOTA TUA JAKARTA**

**SKRIPSI**

(Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1)

**FERA FARWAH**

**0806332276**

**FAKULTAS TEKNIK**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

**DEPOK**

**JUNI 2012**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar**

**Nama : Fera Farwah**

**NPM : 0806332276**

**Tanda Tangan : **

**Tanggal : 26 Juni 2012**


## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Fera Farwah  
NPM : 0806332276  
Program Studi : Arsitektur  
Judul Disertasi : Cahaya sebagai Pendukung  
Daya Tarik Kota Tua Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Joyce Sandra Sari S.T., MALD



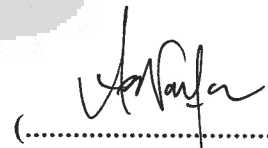
(.....)

Penguji : Siti Handjarinto, M.Sc



(.....)

Penguji : Enira Arvanda S.T., M.Dipl



(.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 26 Juni 2012

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Akhirnya Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini juga dapat diselesaikan dengan bantuan orang-orang yang disebutkan di bawah ini. Dengan begitu, penulis sangat mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

(1) Joyce sandra sari S.T., MALD

Sebagai pembimbing skripsi penulis. Ibu Joyce, sebagai panggilan namanya, Terimakasih sebesar-besarnya atas waktu bimbingannya, atas pinjaman bukunya, atas diskusi seputar pencahayaan, atas asistensinya, dan atas kepercayaannya untuk menyelesaikan skripsi ini.

(2) Siti Handjarinto, M.Sc dan Enira Arvanda ST., M.Dipl

Sebagai Penguji sidang skripsi ini. Ibu Joko dan Kak Enira, Terimakasih atas masukan-masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk memahami makna dibalik skripsi ini. Juga kepada Ibu Joko, Terimakasih atas diskusi kecil sebelum memulai skripsi ini, sehingga saya mantap mengambil topik skripsi ini. Tidak disangka, ternyata Ibu jadi penguji saya.

(3) Dr. Ing. Ir. Dalhar Susanto

Sebagai Pembimbing Akademik penulis, Terimakasih selalu memberi dukungan dari awal mahasiswa sampai akhirnya saya dapat mengakhiri S1.

(4) Para Koordinator Skripsi 2012, yang terdiri dari Ahmad Gamal, S.Ars., M.Si., MUP, Rini Suryatini S.T., M.Sc dan Mohammad Nanda Widyarta, B.Arch., M.Arch.

Mas Gamal, Mbak Rini, dan Mas Nanda, Terimakasih telah menyediakan jadwal-jadwal workshop penulisan yang membuka pikiran untuk menulis dan memberikan jadwal pengumpulan yang sistematis. Terimakasih juga kepada Mas Gamal atas diskusi yang sebelumnya penulis dapat memilih topik skripsi ini dan atas peminjaman Buku Rumah Merahnya untuk difotokopi.

(5) Paramita Atmodiwiryo, S.T., M.Arch., Ph.D

Bu Mitha, Terimakasih atas pinjaman buku tentang persepsi dan pencahayaan dan diskusi kecilnya mengenai persepsi.

(6) Candrian Attahiyyat

Pak Candrian sebagai Ketua Balai Konservasi Kota Tua. Terimakasih atas waktunya untuk diwawancara dan memberikan informasi diwaktu yang singkat.

(7) Pihak UPK Kota Tua dan Pengelola Komunitas Sahabat Kota Tua

Khususnya terimakasih kepada Pak Norphy atas pemberian data dan diskusi mengenai skripsi saya, Pak Mansyur sebagai Ketua Komunitas Kota Tua yang telah berbagi pengalaman hidupnya selama di Kota Tua, cerita kalian membangun komunitas menjadi cerita inspirasional. Juga kepada pihak-pihak terkait UPK.

(8) Dyah Esti Sihanani S.Ars, Yolanda clara dan PDA (Pusat Dokumentasi Arsitektur)

Terimakasih kepada kak Daya sampai akhirnya penulis mendapatkan informasi keberadaan PDA di ujung dunia. Terimakasih kepada Yolanda juga yang bersama-sama mengitari lapangan gelora Bung Karno untuk menuju rumah kecil PDA. Terimakasih juga kepada PDA telah mencarikan buku-buku yang terkait dengan skripsi kami (Yola dan Penulis). Padahal kami datang kesana dengan “mendadak”. Kejelian Pak Iwan dalam mencari buku yang terkait dengan tema kami, penulis patut acungi jempol. PDA juga menyadarkan penulis ternyata ada gudang sejarah dipojok sana.

(9) Joan Christie Indalao.

Joan, nama panggilannya. Terimakasih telah menjadi teman seperjuangan sebimbangan, dan Terimakasih menjadi partner skripsi penulis.

(10) Penghuni Markas Wanita Kutek, “ELBAMA” dan “HDK”

Kost “Elbama”, penghuni terangnya: Ajeng Dwi Astuti, Belonia, dan Imaniar Sofia. Kost “HDK”, penghuni terangnya Adlina Baridwan dan Ayu Murhardiningtyas, juga berbagai penghuni gelap kosan “Elbama” Nia

Kost “Elbama”, penghuni terangnya: Ajeng Dwi Astuti, Belonia, dan Imaniar Sofia. Kost “HDK”, penghuni terangnya Adlina Baridwan dan Ayu Murhardiningtyas, juga berbagai penghuni gelap kosan “Elbama” Nia Suryani, Adriana Andhini, Yasinka Arrohmah, Zahrah Asya’adah, Silvy Khaerunnisa, Gita Zuhri, Klara Puspa dan lainnya.

Ajeng dan Dhini, terimakasih banyak telah menemani penulis survey ke kota tua malam hari. Ajeng, Ayu, dan Nia terimakasih telah menjadi penjaga malam di saat-saat deadline, Nina, belo, dan Sofi juga terimakasih semuanya menemani penulis tetap terjaga dalam jalan lurus skripsi ini. Terimakasih kepada teman-teman baik penghuni terang maupun penghuni gelap, terimakasih telah diadakan latihan sidangnya.

(11) Teman Seperjuangan Pengmas Cipedak

Tri Wahyuni, Asri, Jelly (Jessica), Jesser (Jessica Seriani), Nurhadianto, dan Rizky. Jessica dan Jessica terimakasih pernah mengkoreksi tulisan penulis. Semuanya terimakasih juga atas cerita dan pengalaman dalam menjalani skripsi ini. Terimakasih juga kepada Yuni dan Asri dalam hal meluangkan waktunya untuk “masak-masak” ditengah deadline skripsi.

(12) Teman-teman 2008

Terimakasih telah menjadi pendukung penulis. Kalian telah Memberikan suasana skripsi yang menyenangkan dan mencekam, tepat pada waktunya. Penulis berharap studio skripsi pindah ke Pusjur atau punya ruang sendiri agar kami bisa bertemu lagi. Terimakasih telah berbagi keluh kesah dan pengalaman skripsi kalian mulai dari awal sampai akhir.

(13) Keluarga besar

Kiki dan Diha, kakak penulis, Nabil dan Ica, adik penulis, Mama dan Bapak sebagai orang tua penulis. Terimakasih atas dukungannya baik moril maupun nonmoril dalam menyelesaikan skripsi ini. Juga kepada keluarga besar Mama di Tanjung Priouk yang telah meluangkan waktunya dan ruangnya sebagai tempat singgah penulis (Kota Tua-Tj Priouk)

Depok, 11 Juni 2012

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fera Farwah  
NPM : 0806332276  
Program Studi : Arsitektur  
Departemen : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Cahaya Sebagai Pendukung Daya Tarik Kota Tua Jakarta**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada Tanggal : 11 Juli 2012

Yang Menyatakan



(Fera Farwah)

## ABSTRAK

Nama : Fera Farwah  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Cahaya Sebagai Pendukung Daya Tarik Kota Tua Jakarta

Skripsi ini membahas pentingnya pencahayaan kota tua pada malam hari untuk meningkatkan orang-orang yang datang. Penulis mencoba membandingkan seberapa besar nilai historis yang terkandung pada malam hari dengan siang hari. Metode yang penulis gunakan untuk menjawab pertanyaan adalah dengan membandingkan efek-efek pencahayaan di beberapa potongan jalan, mengukur nilai luminansi di lapangan, dan menggunakan persepsi sendiri untuk menilai beberapa atmosfer berdasarkan tabel *rasio brightness*. Selain itu penulis juga mengacu pada seorang perencana pencahayaan, terutama prinsip pencahayaan ruang luarnya.

Fokus penulis dalam skripsi ini dapat dinyatakan dengan kota tua sebagai kota yang perlu dilahirkan kembali dari segi pencahayaan. Penulis mengangkat Taman Fatahillah dan sekitar kali besar menjadi lokasi analisis penulis. Lokasi ini menjadi titik penting pada jaman Belanda yang masih mengandung nilai historis.

Penulis menganggap elemen dasar yang menjadi unsur yang mempertahankan kandungan nilai sejarah pada siang hari dan pada malam hari adalah pencahayaan. unsur pencahayaan menjadi salah satu faktor yang menjadi parameter keberhasilan dalam merevitalisasi kota tua. Akibat sejarah, kota tua mempunyai nilai sejarah atau nilai yang tidak tergantikan. Nilai sejarah yang tidak bisa digantikan menjadi patokan dasar penulis dalam mengupas fenomena-fenomena yang terjadi di Kota tua khususnya pada malam hari. Kini, di Kota Tua khususnya daerah fatahillah dan sekitar kali besar, jika dibandingkan dengan siang hari, pada malam hari, kota tua tidak mempunyai objek atau daya tarik bagi masyarakat luar. Dari hasil analisis penulis, kota tua masih menjadikan bangunan lama bukan sebagai objek. Dengan tidak menjadikan objek, atmosfer atau pengaruh dari objek terhadap lingkungan menghasilkan *afeksi* buruk.

Kata Kunci : Pencahayaan, Kota tua, Persepsi



## ABSTRACT

Name : Fera Farwah  
Study Program : Architecture  
Title : Light as supporting the appeal of Kota Tua Jakarta

Scripture discusses how an important a lighting in old city especially in nighttime. This works aim to enhance people who come. The author tried to compare how much historical valur contained in the night with in mid day with daylight. The method I use to answer the question is to compare the effects lighting at the some of sections streets, to measure the luminance values in the field, and to use my own perceptions to assess some of the atmosphere based on the brightness ratio. Moreover, the author also refer to a planner lighting, especially the principles of outside lighting. The focus of the author in this scription can be stated by the old city as a city that need to be born again in terms of lighting. The author choose Fatahillah parka and around Kali Besar become site for doing analysis. This location is an important point at the time Dutch colonialism where still contained historical value. The author consider the basic element of content element that maintains the value of history at the daytime and at night is lighting. Lighting element is one factor that into the parameters of success in revitalizing old city. Due to the history location, the old city has the historical value or irreplaceable value. Histoical value that can't be replaceable be a criterion's author to peel phenomena in old city, especially at night. Now, in the old city, especially Fatahillah Park and around Kali Besar, when compared between at the day time and at night, the old city doesn't has object or attraction for people who come. From the analysis of the author, the old city still doesn't make old building as an object. Due to this problem, atmosphere or the influence of old building and their environment produces bad affection.

Kata Kunci : Lighting, Old city, Perception

## DAFTAR ISI

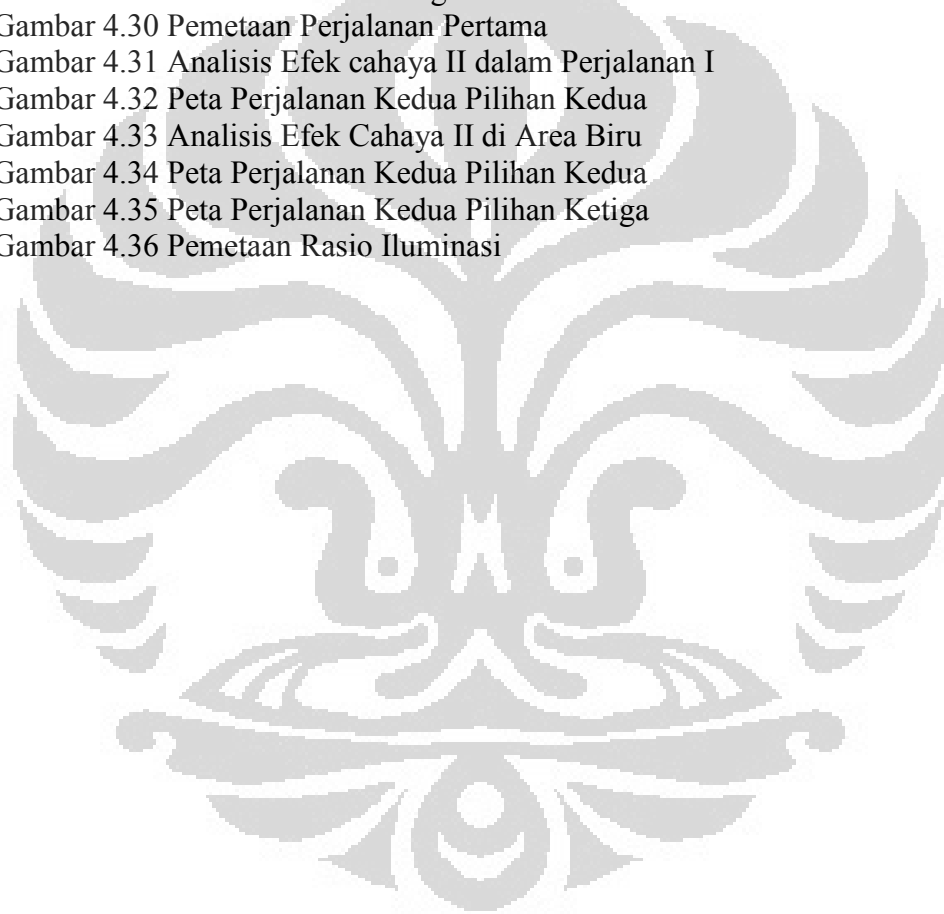
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Permasalahan	3
I.3 Tujuan Penulisan	4
I.4 Metode Penulisan	4
I.5 Sistematika Penulisan	5
II CAHAYA DAN DAYA TARIK DALAM PROSES PERSEPSI	6
II.1. Cahaya	6
II.2. Efek Cahaya	6
II.2.1. Iluminasi dan Luminansi	6
II.2.2. Brightness dan Rasio Brightness	7
II.2.3. Kontras Tinggi	10
II.2.4. Refleksi dan Tingkat Refleksi	10
II.2.5. Bayangan	10
II.2.6. Tekstur	11
II.3. Proses Persepsi	12
II.4. Komponen dalam proses persepsi	13
II.4.1 Mata	13
II.4.2. Fokus selector	14
II.4.3. <i>Central vision &amp; Peripheral vision</i>	14
II.4.2. <i>Experiencing filter</i>	15
II.4.2.1 Pola	16
II.4.3 Ekspektasi	16
II.4.4 Afeksi	18
II.4.4.1 Silau atau kilau	19
II.4.4.2 Suram	20
II.4.4.3 Membosankan atau menarik	20
II.4.4.4 <i>Order</i> dalam Lingkungan Visual	20
II.4.4.5 Keamanan dan Ketidakaman	20
II.4.4.6 Perasaan intim	21
Rangkuman	21
III PENCAHAYAAN RUANG LUAR DI KOTA TUA	22

III. 1. Fenomena Polusi Cahaya	22
III. 2. Pencahayaan Fasad pada Masterplan Singapura	24
Rangkuman	32
<b>IV STUDI KASUS KOTA TUA JAKARTA</b>	<b>33</b>
IV.1 Kota Tua Jakarta	33
IV.2 Zona fatahillah	34
IV.3 Sejarah perkembangan kota tua sampai sekarang	36
IV.4 Kondisi sekarang	40
IV.5 Nilai historis sebagai signal informasi	43
IV. 5. 1 Daya Tarik pada siang hari	45
IV.6 Nilai Historis pada Kota Tua	50
IV. 6.1 Area Merah	51
IV. 6.2 Area Biru	54
IV. 6.3 Area kuning	59
IV.7 Komponen Ekspektasi dan Afeksi dalam kota tua	68
IV.7.1 Perjalanan 1	68
IV.7.2 Perjalanan 2	70
IV.7.2.1Pilihan pertama	71
IV.7.2.2 Pilihan kedua	73
IV.7.2.3 Pilihan ketiga	74
Rangkuman	76
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA &amp; SUMBER REFERENSI</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

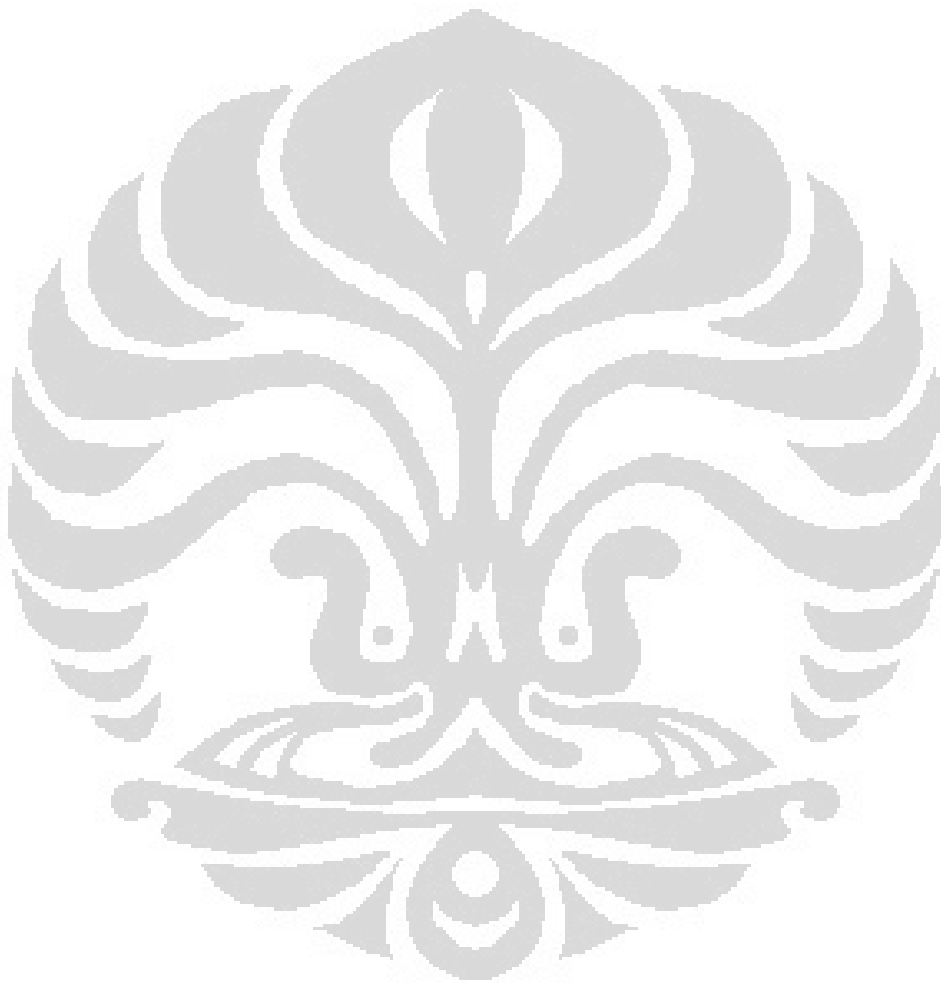
Gambar 2.1 Nelson Atkins, Museum Seni Kota Kansas	8
Gambar 2.2 Brightness sebagai Fungsi Background	9
Gambar 4.3 Sifat cahaya terhadap permukaan	10
Gambar 2.4 Proses pantulan sampai terjadi bayangan	11
Gambar 2.5 Anatomi mata	13
Gambar 2.6 Hubungan antara suhu dengan besarnya luminansi	17
Gambar 2.7 Silau	19
Gambar 3.1 Museum Peradaban Asia, Singapura	22
Gambar 3.2 Penekanan Elemen Arsitektural pada Objek	25
Gambar 3.3 Penekanan Elemen Arsitektural: Mahkota	25
Gambar 3.4 Penekanan Elemen Arsitektural : Struktur	25
Gambar 3.5 Ekspresi Fasad Kantor	26
Gambar 3.6 Penekanan Elemen Arsitektural pada Highrise dan Low rise	26
Gambar 3.7 Penekanan Elemen Arsitektural pada Lowrise	26
Gambar 3.8 Dinding Kaca Memberi Kilauan dan Efek Lentera	27
Gambar 3.9 Dinding kaca	27
Gambar 3.10 Struktur kisi dan Metal, Kualitas Sculpture	27
Gambar 3.11 Cahaya dan Bayangan	28
Gambar 3.12 Ritme Pencahayaan	28
Gambar 3.13 Cahaya dan Bayangan	28
Gambar 3.14 Kontras dengan Perbedaan Warna	29
Gambar 3.15 Penekanan Elemen Arsitektural pada Objek	29
Gambar 3.16 Menekankan Elemen Arsitektur	30
Gambar 3.17 Polusi Cahaya	30
Gambar 3.18 Glare Menciptakan Tumpahan ke dalam Permukiman	30
Gambar 3.19 Polusi Cahaya-Bukan Polusi Cahaya	30
Gambar 3.20 Kekacauan karena antara pencahayaan dengan elemen arsitektur tidak cocok	31
Gambar 3.21 Gabungan Furniture Jalanan dengan Pencahayaan	31
Gambar 3.22 Gabungan Street Furniture dengan Pencahayaan	31
Gambar 4.1 Pembagian Zona di Kota Tua	34
Gambar 4.2 Batasan Kawasan	35
Gambar 4.3 Pemetaan titik-titik bangunan historis	36
Gambar 4.4 Pembangunan Sejarah Jakarta tahun 1619-1990	37
Gambar 4.5 Kota tua sekarang	39
Gambar 4.6 Alur Mobil	40
Gambar 4.7 Pemetaan area taman fatahillah	42
Gambar 4.8 Pembagian Area Taman Fatahillah	45
Gambar 4.9 Analisis Efek Cahaya pada Siang Hari	47
Gambar 4.10 Pemetaan Analisis Daya Tarik di Siang Hari	48
Gambar 4.11 Pemetaan Material Fasad di Kawasan Fatahillah	50
Gambar 4.12 Analisis Luminansi I di Area Merah	51
Gambar 4.13 Analisis Efek Cahaya di Area Merah	53
Gambar 4.14 Analisis Luminasi II di Area Merah	54
Gambar 4.15 Analisis Luminasi I di Area Biru	55
Gambar 4.16 Analisis Luminasi II di Area Biru	57

Gambar 4.17 Analisis Efek Cahaya Pada Area Biru	58
Gambar 4.18 Analisis Luminansi I di Area Kuning	59
Gambar 4.19 Analisis Efek Cahaya I di Area Kuning	60
Gambar 4.20 Analisis Luminansi II di Area Kuning	61
Gambar 4.21 Analisis Efek Cahaya II di Area Kuning	62
Gambar 4.22 Pemetaan Jenis Luminansi di Kota Tua	63
Gambar 4.23 Fasad bangunan Kafe Batavia di Jalan Kali Besar Timur 002	63
Gambar 4.24 Pencahayaan Fasad BNI di Jalan Lada	64
Gambar 4.25 Pencahayaan Fasad BI	64
Gambar 4.26 Pencahayaan sederhana di Jalan Pintu Besar	65
Gambar 4.27 Pemetaan Besaran Iluminansi	66
Gambar 4.28 Pemetaan Pola atau Tekstur	67
Gambar 4.29 Perbedaan Pola Siang Hari dan Pola Malam Hari	67
Gambar 4.30 Pemetaan Perjalanan Pertama	69
Gambar 4.31 Analisis Efek cahaya II dalam Perjalanan I	70
Gambar 4.32 Peta Perjalanan Kedua Pilihan Kedua	71
Gambar 4.33 Analisis Efek Cahaya II di Area Biru	72
Gambar 4.34 Peta Perjalanan Kedua Pilihan Kedua	73
Gambar 4.35 Peta Perjalanan Kedua Pilihan Ketiga	74
Gambar 4.36 Pemetaan Rasio Iluminasi	75



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rasio <i>Brightness</i>	9
Tabel 4.1 Jenis pengunjung di Kota tua	41



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Di sebagian besar negara di benua Eropa, kawasan kota tua mengandung daya tarik sebuah kota yang menarik masyarakat luar untuk datang. Mereka sudah menggunakan ruang secara maksimal baik pada siang hari maupun pada malam hari. Pada siang hari, bangunan-bangunan yang dipugar dimaksimalkan penggunaan ruangnya sedangkan pada malam hari, yang dimaksimalkan adalah pencahayaan bangunannya. Pencahayaan pada malam hari dibuat lebih menarik tetapi tetap mengandung karakter kota tua tersebut. Dengan demikian, orang-orang menjadi tertarik datang ke Kota Tua sehingga kawasan tersebut berpotensi menjadi sumber pendapatan bagi negara.

Jane menyatakan bahwa pada masa sebelumnya, kota tua merupakan sebuah pusat kota, tetapi lama kelamaan pusat kota menjadi kota tanpa penghuni (1961). Seiring perkembangan jaman, masyarakat setempat berpindah ke luar kota dan memilih hidup dan bekerja di sana. Masyarakat tidak lagi hidup di kota tua ini. Daerah ini ditinggalkan. Daerah yang ditinggalkan menjadi tidak terurus dan jauh dari perhatian masyarakat. Daerah ini sudah tidak layak difungsikan lagi karena bangunan sudah berumur atau sudah lapuk, bangunannya berumur tua, atau lingkungan yang terdiri bangunan dan jalanan yang sudah dimakan usia. Daerah ini mengalami penuaan kota.

Daerah yang ditinggalkan atau *Rundown area* menjadi salah satu perhatian Jane Jacob dalam bukunya *The Death and Life American Cities*. Jane Jacob menghindari terjadinya kegagalan sebuah kota, yakni fenomena “penuaan kota”. Penuaan kota terjadi karena sebuah kota ditinggalkan dan tidak lagi memiliki unsur menarik didalamnya. Dalam fenomena penuaan kota, Jane menganggap ada sesuatu yang hilang dari sebuah kota.

Hal yang hilang dari sebuah daerah yang ditinggalkan adalah sebuah nilai yang tak tergantikan (*irreplaceable*) (Jane, 1996). Bangunan lama merupakan warisan

dari para pendahulu yang dapat dinikmati oleh banyak orang di masa depan. Sementara itu, pada masa sekarang bangunan baru bersifat dapat digantikan (*replaceable*). Nilai *replaceable* dapat digambarkan pada bangunan baru yang dapat dihancurkan karena berganti fungsi dan dapat dibangun kembali. Sedangkan nilai yang tergantikan pada daerah yang ditinggalkan tidak lain adalah nilai *historis*. Ketika kita duduk di ruang makan dengan tembok, jendela, lantai, dan elemen arsitektur lainnya terbuat dari kayu jati berwarna coklat tua, tembok tanpa di cor, dan semuanya terbuat dari material jaman dulu. Suasananya menjadi berbeda bila elemen arsitektur dibuat pada jaman sekarang. Perbedaan suasana terletak pada nilai historis yang dikandung oleh material jaman dulu.

Berbeda pada malam hari, nilai *historis* ini akan hilang karena kegelapan malam. Pada siang hari, kita bisa menikmati nilai historis ini dengan terang-terangan karena hal ini dibantu dengan cahaya matahari. Ada baiknya nilai historis di daerah yang ditinggalkan ini dipertahankan pada malam hari. Dalam lembar editor Majalah Architectural Lighting, Elizabeth menyatakan bahwa didalam arsitektur kota tua, pencahayaan berfungsi untuk membuat kebudayaan baru pada kota dan membangun identitas *nocturnal*<sup>1</sup> (2012). Pencahayaan merupakan salah satu elemen arsitektur yang bisa menghidupkan kota pada malam hari, terutama kota yang sudah ditinggalkan atau *rundown area*.

Untuk mengembalikan nilai historis yang hilang, Jane menyarankan tiga tahapan. “..the whole thing must be wire out and new cycle started..”(Jane, 1961) segala hal harus ditransfer keluar dan lingkaran baru dimulai. Gejala penuaan kota harus segera diatasi dengan cara melahirkan kota kembali. Pertama, “..old building must go..”(Jane, 1961), bangunan lama dihancurkan tetapi tidak semuanya. Bangunan lama ini tidak untuk dihancurkan, tetapi untuk difungsikan kembali. Agar mempunyai kegiatan yang bermacam-macam ditambah dengan bangunan baru. Kedua “..extra streets must be added..” (Jane,1961) dengan menambah akses

<sup>1</sup> Nocturnal adalah kegiatan yang aktif pada malam hari. beberapa binatang seperti kucing mempunyai mata yang bisa beradaptasi dengan matanya bersinar pada malam hari.



masuk ke area yang ditinggalkan. Ketiga, “..concentration people heightened..” (Jane,1961), dengan meningkatkan jumlah orang-orang dengan memusatkan orang-orang datang ke Kota Tua. Dalam skripsi ini, penulis akan memfokuskan pada poin ketiga, yakni peningkatan jumlah orang-orang dengan memusatkannya di kota tua.

## 1.2 Permasalahan

Nilai historis pada Kota Tua di Jakarta juga patut dipelihara. Presiden Pacific Rim Council on Urban Development (PRCUD), Cor Dijkgraaf juga menyatakan pentingnya menjadikan Kota Tua Jakarta sebagai sumber pendapatan bagi Jakarta (2008). Kota tua sangat berpotensi untuk dijadikan aset. Kini, Kota Tua mengalami fenomena penuaan.

Secara garis besar, Penulis menyimpulkan dalam tulisan lain, Kota Tua sudah melakukan dua tahapan yang disarankan oleh Jane (2011). Tahapan pertama, memberagamkan bangunan lama dan bangunan baru. Kota Tua sekarang mempunyai bangunan berbagai bangunan baru dan masih sebagian kecil bangunan lama yang difungsikan kembali. Bangunan lama sebagian besar difungsikan sebagai museum, dan restoran 24 jam. Namun, masih banyak bangunan lama yang tidak difungsikan. Candrian menyatakan bahwa Sekitar 70 % bangunan lama masih kosong (Wawancara dengan Pak Candrian, 23 Mei 2012), Tahapan kedua, mempermudah akses masuk ke kota tua. Pada masa setelah Ali Sadikin, dibangun akses masuk ke kota tua khususnya bagian taman fatahillah.

Pada tahun 2008, sekitar taman fatahillah telah melakukan upaya pemanfaatan ruang dengan pencahayaan. hal ini merupakan upaya Kota Tua untuk menarik orang-orang datang kesini. Penulis menganggap Kota Tua sudah melakukan tahapan secara sistematis. Namun, hanya saja sekarang ini pencahayaan tidak dapat berfungsi lagi. Jika kita melihat kota tua pada malam hari, hanya beberapa titik saja yang menjadi pusat keramaian. Titik-titik yang lain, akibat minimnya pencahayaan buatan mengakibatkan orang-orang tidak tertarik datang kesana. Bahkan sering dijadikan sebagai tempat vandalisme khususnya di Kali Besar.

Masyarakat luar datang ke Kota Tua kini bukan menikmati nilai historisnya lagi, tetapi mereka menikmati ruang lain, ruang yang gelap.

Kini, Kota tua masih mempunyai perbedaan karakter baik pada siang dan malam hari. Pada siang hari, bangunan lama masih menjulang dipinggiran jalanan tetapi bangunan masih tidak berfungsi seluruhnya. Masih terlalu banyak bangunan kosong. Masyarakat luar pun yang datang masih banyak menikmati bangunan lama yang bernilai historis. Jika dibandingkan pada malam hari, bangunan lama sudah tidak terlihat lagi. Bukan lagi mengandung nilai historis, tetapi mempunyai atmosfer *spooky* atau seram. Masyarakat yang datang pun tidak lagi menikmati nilai historis tetapi mempunyai tujuan lain. Perbedaan atmosfer yang terbentuk pada siang dan pada malam hari membuat kota tua menjadi tidak berfungsi 24 jam.

Hal ini lah yang kemudian mendorong penulis untuk mempertanyakan bagaimana kota tua mempertahankan karakter pada siang hari dan pada malam hari? seberapa jauh karakter kota tua pada siang hari mempertahankan karakternya pada malam hari? apa saja yang menjadi daya tarik dari Kota Tua pada malam hari dan pada siang hari yang patut dipertahankan?

### 1.3 Tujuan penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memberi gambaran lain mengenai daerah kota tua di Jakarta dari segi pencahayaan, yakni daerah Taman Fatahillah dan sebagian kecil daerah Kali Besar. Khususnya salah satu teori Jane Jacob, terdapat upaya pemulihan atau revitalisasi lain, tidak hanya memberikan variasi bangunan pada kota tersebut atau menambah akses jalanan, tetapi juga ada upaya untuk menarik perhatian pengunjung. Skripsi ini juga bertujuan untuk mengetahui atmosfer yang ditimbulkan dari pencahayaan pada malam hari di Kota Tua.

### 1.4 Metode penulisan

Metode penulisan dalam skripsi ini melalui beberapa cara, diantaranya:

- Melalui kajian pustaka dan kajian internet. Kajian pustaka bertujuan untuk mencari teori-teori yang berkaitan dengan pertanyaan.

- Melalui pencarian preseden kota tua yang terbilang sudah berhasil merevitalisasi siang dan malam hari, Misalnya Singapura. Dari Kota Tua yang sudah berhasil dapat menjadi parameter selanjutnya Kota Tua.
- Wawancara orang-orang UPT untuk mendapatkan informasi perkembangan kota tua di Jakarta.
- Menghitung nilai iluminasi di beberapa titik di sekitar taman fatahillah menggunakan *luxmeter*.

## 1. 5 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab, diantaranya:

### Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan menjelaskan latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

### Bab II Kajian teori

Bab kajian teori membahas tentang teori cahaya, efek cahaya dan atmosfer cahaya, Hal-hal yang berhubungan antara atmosfer dengan pencahayaan ruang luar.

### Bab III Kajian studi kasus

Bab studi kasus menjelaskan analisis yang dihubungkan dengan teori pada Bab II.

### Bab IV Kesimpulan dan Saran.

Bab kesimpulan merupakan penarikan kesimpulan atas pertanyaan berdasarkan kajian teori dan kajian studi kasus.

## BAB II

### CAHAYA DAN DAYA TARIK DALAM PROSES PERSEPSI

#### II.1. Cahaya

Cahaya memberikan ekspresi dalam dua bentuk, pertama sebagai objek dan kedua sebagai pembentuk atmosfer (Elizabeth, 2012). Bentuk pertama, cahaya dianggap akan dianggap sebagai objek jika cahaya menjadi *visible light*. Cahaya menjadi objek adakalanya jika cahaya memancarkan dari satu permukaan. Para peneliti science menganggap bahwa cahaya berada dalam sebuah gelombang cahaya yang tidak bisa dilihat oleh mata. *Visible light*, merupakan sebagian kecil dari gelombang cahaya. *Visible light* jatuh di salah satu permukaan, cahaya akan diserap sebagian, dipantulkan atau diserap semuanya. Cahaya menjadi objek ketika mata menganggap *visible light* yang jatuh di atas permukaan sebagai objek.

Selain sebagai objek, cahaya juga sebagai pembentuk suasana atau pembentuk atmosfer. Pancaran cahaya atau iluminansi menciptakan suasana. Cahaya bukan lagi dipandang sebagai objek, bukan lagi dengan melihat pancaran cahaya dari sumber cahaya. Karina (2007) juga menganggap salah satu elemen yang berperan penting dalam membentuk pengalaman ruang adalah cahaya. Penulis akan memperhatikan pengaruh cahaya terhadap pembentukan atmosfer ruang.

#### II.2. Efek Cahaya

Jika ditilik lebih jauh, pembentukan suasana dibentuk oleh efek cahaya yang diterima oleh mata. Lou Michele (1996) menjelaskan bahwa semua efek cahaya mulai dari efek halus sampai kuat akan mengubah mood penikmat. Efek cahaya akan mempengaruhi pengalaman arsitektural dan mempengaruhi kualitas kehidupan seseorang.

##### II.2.1 Iluminasi dan Luminansi

Iluminasi adalah energi cahaya yang jatuh di sebuah permukaan dengan kecepatan tertentu (Lou, 1996). Sedangkan dalam Ilmu Fisika, Luminansi merupakan perbandingan antara intensitas cahaya dengan luas permukaan. Iluminasi dalam

penghitungannya dapat disimbolkan dalam besaran lux. Sedangkan luminansi disimbolkan dengan  $\text{cd/m}^2$ .

Luminansi dapat digambarkan dengan cahaya pantul yang dilihat mata ketika mata melihat permukaan. Hal ini menjadi aspek paling penting dalam desain dan arsitektur. Secara teknis, Luminansi bergantung pada material permukaan pantulnya dan jumlah iluminasi yang dihasilkan. Luminansi adalah cahaya yang ditinggalkan pada suatu permukaan setelah direfleksikan. Luminansi menjadi penampilan visual dari sebuah permukaan ketika di iluminasikan atau dapat dianggap sebagai *brightness* dari sebuah permukaan.

### 11.2.1. Brightness dan Rasio Brightness

Fenomena *brightness* menjadi hal yang paling fundamental dalam berpengalaman melihat dunia. *Brightness* menjadi tampilan luar dari luminansi sebuah permukaan. Apa yang kita lihat pertama kali adalah tingkat brightnessnya sendiri.

Mata menangkap satu permukaan yang tingkat brightnessnya paling tinggi. Walaupun tingkat brightness itu tidak mempunyai makna, mata akan tetap menangkap informasi tersebut. William Lam (1977, 48) menyatakan high brightness tidak selalu diinginkan selama mata bisa mempersepsikan dan menilai penyebab rasio brightness tinggi.

Rasio brightness merupakan perbandingan dari intensitas cahaya yang dikeluarkan oleh sumber cahaya. Intensitas ini biasanya disebut dengan luminansi. Perbandingan tampilan luminansi akan jauh lebih bermakna jika dibandingkan menghitung luminansi sendiri (Lou, 1996). Misalnya perhatikan gambar 2.1 yang menggambarkan kontras tinggi. Gambar 2.1 merupakan sebuah patung di Museum Art, Kansas city. Patung ini mempunyai luminansi tinggi sekali dibandingkan dengan backgroundnya. Material patung ini terbuat dari keramik dan berwarna putih. Hal ini mendorong kuat untuk memancarkan luminansi tinggi. Jika bandingkan dengan tabel 4.1, perbandingan luminansi rata-rata adalah

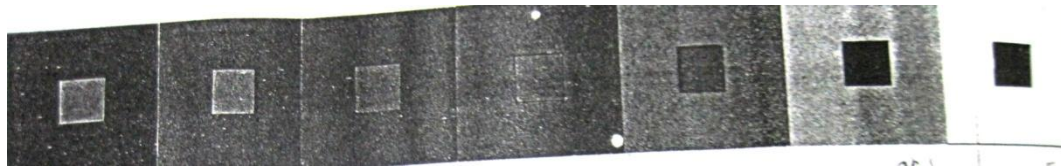
27:1. Dengan perbandingan 27:1 memberi makna patung ini sangat diagungkan. Patung ini merupakan patung seorang pahlawan Yunani kuno.

Lou Michel menyatakan bahwa hasil laboratorium yang menjelaskan intensitas cahaya dan perbandingannya dituangkan dalam tabel 2.1. Berdasarkan gambar 2.2, intensitas warna abu-abu mempunyai nilai 41,7 cd/ft<sup>2</sup>. Berdasarkan gambar 2.2 juga semuanya warna dituangkan ke dalam tabel 2.1. Ada tujuh tingkatan



Gambar 2.1 Nelson Atkins, Museum Seni Kota Kansas  
Sumber: Buku Light The Shape of Space, halaman 34

warna yang mempunyai intensitas cahaya yang berbeda. jika dideretkan berdasarkan luminansi terendah, posisi pertama mempunyai daya intensitas cahaya paling tinggi, yakni warna putih dengan intensitas 113 cd/ft<sup>2</sup>. Sedangkan posisi terbawah mempunyai daya luminansi terendah, yakni warna hitam dengan intensitas 4,68. Dalam tabel 2.1 juga menjelaskan perbandingan intensitas cahaya antara objek dengan backgroundnya.



Gambar 2.2 Brightness sebagai Fungsi Background

Sumber: Light The Shape of Space, halaman 14

Lou Michel menjelaskan makna dibalik rasio intensitas cahaya. Hal-hal tersebut sebagai berikut:

- 2:1 sulitnya memaknai objek karena perbedaan brightness antar dua permukaan tidak begitu besar.
- 3:1 akan menciptakan daya tarik yang signifikan jika semua background mempunyai brightness hampir sama. Contohnya adalah kertas putih dimeja belajar.
- 6:1 misalnya kertas putih diatas kayu jati
- 8:1 misalnya kertas putih diatas warna buah kenari
- 10:1 akan menciptakan area fokus yang kuat karena lingkungannya atau backgroundnya mempunyai kekuatan dominan.
- 25:1 menciptakan suasana seperti langit biru dilihat dari frame jendela.

Tabel 2.1 Rasio *Brightness*

Sumber: (telah diolah kembali) The light Shape of Space, halaman 33

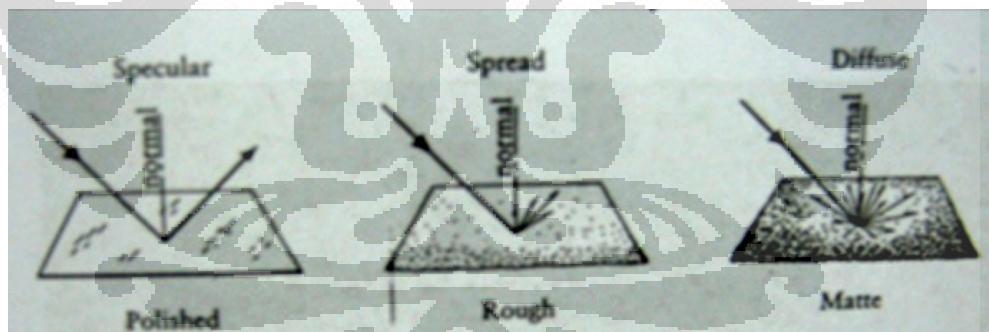
Nomor	Luminansi Background	Rasio Kotak Dalam dengan Background
1(Hitam)	4,68	8,9:1
2	15,87	2,63:1
3	27,02	1,54:1
4(Abu-Abu)	41,7	1:1
5	64,46	0,65:1
6	88,58	46:1
7(Putih)	113,0	37:1

## 11.2.2 Kontras Tinggi

Kontras tinggi adalah perubahan dalam tampilan permukaan yang disebabkan kehadiran permukaan terdekat, baik lebih gelap atau lebih terang. Ketika kita menempatkan dua area yang mempunyai kontras tinggi. Efek ini bersifat merusak lingkungan arsitektural karena tidak adanya penjajaran atau penyamaan permukaan terang dan gelap. Efek ini dapat diciptakan oleh iluminasi natural atau iluminasi listrik.

### 11.2.2. Refleksi dan Tingkat Refleksi

Refleksi atau pantul mempunyai tingkat pantul yang disesuaikan dengan material permukaannya. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.3, material mengkilap mempunyai daya pantul sempurna, material kasar mempunyai daya pantul menyebarkan dengan kekuatan pantul sedikit. Sedangkan material empuk mempunyai daya pantul lebih kecil, cahaya sebagian besar di serap dan sebagian kecil di pantulkan.



Gambar 2.3 Sifat cahaya terhadap permukaan

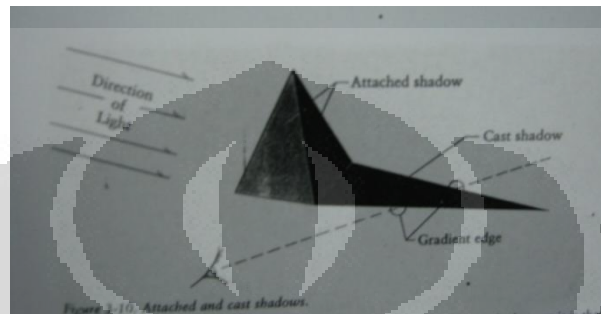
Sumber: Light The Shape of Space, halaman 37

### 11.2.3. Bayangan

Bayangan merupakan fenomena cahaya bila cahaya jatuh ke sebuah permukaan (Lou Michele, 1996) Ketika cahaya jatuh ke sebuah objek, bagian yang teriluminasi menjadi bercahaya sedangkan yang tidak terkena iluminasi menjadi bayangan atau bayang-bayang.



Gejala bayangan dapat ditunjukkan pada Gambar 2.4. Bayangan terbagi menjadi dua jenis yaitu bayang-bayang dan bayangan. Bayang-bayang atau *shade* terjadi bila cahaya jatuh pada satu permukaan objek, sisi objek yang lain tidak terkena pancaran cahaya. Hal ini menyebabkan timbulnya bayangan langsung diakibatkan oleh jatuhnya cahaya pertama. Sedangkan bayangan dibentuk oleh bayang-bayang. Bayangan atau *shading* merupakan pantulan dari bayang-bayang.



Gambar 2.4 Proses pantulan sampai terjadi bayangan

Sumber: : Light The Shape of Space, halaman 37

Lou menyatakan bayangan dapat menimbulkan persepsi visual dan representasi artistik (1996). Bayangan terjadi pada satu objek yang teriluminasi. Apabila semakin sering terjadi bayangan, orang yang mempersepsikan objek tersebut akan menilai objek tersebut semakin artistik, yakni menyampaikan berbagai macam makna.

#### 11.2.4. Tekstur

Tekstur memberikan makna tertentu. Cahaya yang jatuh ke permukaan yang mempunyai tingkat keteksturan lebih tinggi, permukaan akan nampak tingkat kekontrasan lebih tinggi. Tekstur terdiri dari unit-unit kecil yang berulang-ulang membentuk garis permukaan. Komposisi efek tekstur yang berbeda bisa memberikan cara memaknai sebuah bentuk dan ruang. Tekstur yang berbayang memberikan kesan berat terhadap bentuk arsitektural. Dengan syarat tekstur ini tidak ada efek silau atau kilau.

### 11.3. Proses Persepsi

Efek cahaya bisa menentukan peran cahaya sebagai objek, sedangkan cahaya berperan sebagai pembentuk atmosfer yang bisa dirasakan melalui persepsi. Persepsi merupakan fenomena manusia mengalami sebuah kehadiran melalui sensasi penglihatan, suara, rabaan, penciuman, dan pengecap<sup>1</sup>. Persepsi melibatkan semua indera. Semua rangsangan yang menyentuh indera akan diproses di otak manusia sampai menghasilkan respon. Namun, penulis membatasi persepsi ini. Penulis akan meninjau lebih jauh tentang hubungan antara proses persepsi dengan indera penglihatan, juga bentuk respon dari proses persepsi.

Jika kita menutup mata dan membuka mata lagi, pertama kali yang kita lihat adalah signal-signal yang menyediakan informasi yang relevan dengan apa yang kita inginkan atau kita butuhkan. Signal-signal ini bisa didapat dengan satu proses pencarian yang dilakukan oleh mata. Lou Michele menyebutkan bahwa proses pencarian ketika mata membuka pertama kali disebut sebagai perpindahan Saccades. Saccades berasal dari bahasa perancis "saccade" yang artinya mengarungi atau menjelajahi. Ketika mata baru pertama kali membuka, manusia menghadapi dunia visual. Mata akan bergerak acak, cepat dan tidak teratur. Perpindahan saccade berakhir di satu signal yang kita inginkan atau kita cari.

Setelah mata mencari-cari signal yang kita inginkan, Lou Michele menjelaskan bahwa mata akan melakukan proses scanning. Proses scanning merupakan rangkaian kelanjutan dari proses perpindahan saccade. Proses ini dimulai ketika mata berhenti menemukan objek yang dicari. Otak akan segera memproses objek yang ditangkap apakah objek diterima atau di tolak. Dengan begitu, proses scanning bertujuan untuk memilih objek dalam dunia visual.

Lou Michele menyatakan bahwa objek-objek yang sudah dipilih akan masuk kedalam map kognitif. Map kognitif merupakan gambaran lingkungan yang dibuat oleh para individu secara mental. Map kognitif dibentuk oleh individu

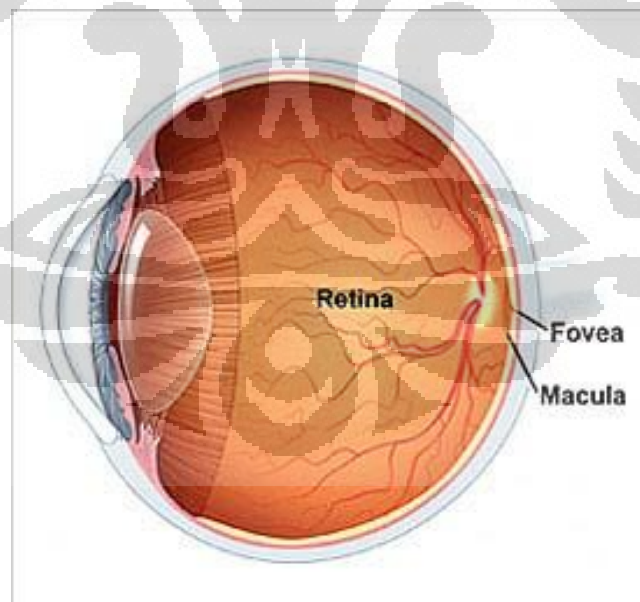
karena pengalaman yang dijalani oleh mereka sehari-hari. Map kognitif berfungsi untuk mempermudah para individual pada saat dikondisikan dengan masa lalunya.

#### 11.4. Komponen dalam proses persepsi

Proses persepsi menggunakan mata dimulai dengan proses melihat. Melihat bukan hanya sebuah proses yang pasif, setiap signal informasi yang masuk ke dalam retina tidak hanya masuk ke dalam map kognitif. Didalam map kognitif akan diolah sedemikian rupa sehingga akan menghasilkan sebuah makna. Dalam serangkaian proses melihat, ada beberapa komponen yang terlibat sampai manusia bisa merespon dari proses persepsi tersebut.

##### 11.4.1 Mata

Komponen utama dalam proses *saccading* adalah mata. Saat kita membuka mata, objek-objek dalam dunia visual akan jatuh ke retina dan fovea. Pada gambar 2.5, mata mempunyai fovea atau bintik kuning. Cabang dari fovea adalah retina. Objek-objek ditangkap oleh fokus selektor lalu akan jatuh ke fovea atau retina.



Gambar 2.5 Anatomi mata

Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/retina>

#### 11.4.2. Fokus selector

Fokus selector berperan sebagai komponen yang melakukan proses scanning (William, 1977). Ketika mata memilih objek-objek terkadang tidak diarahkan oleh alam bawah sadar. Fokus selector mengambil signal-signal informasi yang dibutuhkan atau yang diinginkan berdasarkan kebutuhan biologis. Ketika mata di alam bawah sadar, mata kita akan memonitor lingkungan dengan nilai luminansi yang general. Fokus selector akan mengecek apakah ada perubahan yang signifikan atau tidak. Signal informasi ini bersifat meminta perhatian alam bawah sadar kita.

#### 11.4.3. *Central vision & Peripheral vision*

Signal informasi dikategorikan berdasarkan sifatnya menarik perhatian alam bawah sadar bisa dibagi dua jenis. Pertama, signal informasi yang sesuai dengan permintaan alam sadar. Signal informasi ini merupakan kebutuhan biologis, apa yang kita butuhkan atau apa yang kita inginkan. Kedua, signal informasi yang berada di alam bawah sadar tetapi bisa menarik perhatian alam sadar. William menyebut signal informasi ini dengan distraksi (1977). Terkadang distraksi ini mengarah ke negatif, yakni mengganggu dan tidak berguna atau tidak berhubungan dengan kebutuhan biologis. William menyebutnya dengan glare (1977). Tetapi apabila signal ini bisa berguna bagi kepentingan kegiatan kita, signal ini akan memperkuat signal pertama. Bukan hanya membantu memperkuat signal pertama, tetapi juga membuat perseptor lebih puas dan lebih produktif dalam bekerja.

Signal-signal informasi ini masuk ke dalam mata lalu masuk ke dalam komponen persepsi yakni *central vision* atau *peripheral vision*. *Central vision* merupakan komponen yang menerima signal informasi yang sesuai dengan permintaan alam sadar. Signal informasi ini akan ditangkap oleh *fovea*. *Fovea* bekerja sama dengan fokus selektor untuk mengarahkan signal informasi yang dipilih. Signal informasi yang jatuh ke permukaan fovea bersifat lebih jelas dan lebih detail. Sedangkan signal informasi kedua hadir ketika mata memonitor sisa-sisa signal informasi

yang discan oleh focus selector. Signal informasi ini menangkap gambar blur. *Peripheral vision* merupakan komponen yang melakukan pencarian signal informasi kedua. Sebagian lagi untuk memuaskan kebutuhan biologis dan untuk orientasi informasi.

Signal-signal informasi yang berjenis kedua ini akan jatuh di retina. Signal ini bisa meminta perhatian otak agar fokus selector memilihnya. Dengan begitu, signal informasi kedua ini bisa masuk ke komponen *central vision*.

#### 11.4.2. *Experiencing filter*

Dalam proses *scanning*, fokus selektor akan memilih beberapa objek pada dunia visual. Signal-signal informasi ini diterima dalam satu komponen, yaitu *experiencing filter*. Fokus selektor akan memilih objek yang sesuai dengan kepentingan biologis pengguna ruang. Sebisa mungkin signal informasi yang tidak berhubungan dengan kebutuhan biologis, signal informasi ini akan ditolak. Fokus selektor sangat berhubungan dengan *experiencing filter*.

Didalam komponen *experiencing filter* terjadi serangkaian proses, di dalam ilmu psikologi persepsi disebut ilmu proses komponen atributif. Proses ini terdiri proses mempersingkat dan mengklasifikasikan signal-signal informasi yang masuk menjadi potongan-potongan gambar atau biasa disebut referensi file. Referensi file sangat berhubungan dengan semua apa yang kita lihat (William,1977). Jika ada signal informasi masuk, komponen *experiencing filter* mempunyai sebuah proses memasang-masangkan dan memberikan makna dengan potongan-potongan gambar yang sudah tersedia sebelumnya didalam komponen ini. William menyebut proses ini dalam bukunya dengan fenomena konstansi. Dalam Ensiklopedia Britannia, fenomena kontansi mampu mengidentifikasi objek dalam berbagai macam kondisi dan terlihat ada segelintir proses mempertimbangkan selama proses rekonstruksi sebuah makna/image dari potongan-potongan gambar dalam komponen ini.

Menurut ensiklopedia britannia, fenomena konstansi merupakan kecenderungan manusia untuk melihat objek yang mirip karena mereka mempunyai kesamaan

bentuk, ukuran, warna atau perubahan sudut pandang, jarak, pandang dan pencahayaan. Kesamaan hal dalam objek yang mirip disatukan dalam satu pola.

Sebelum referensi file masuk ke dalam *experiencing filter*, fokus selektor akan memilih signal informasi yang relevan saja (William, 1977). Sebaliknya, fokus selektor akan menolak signal informasi yang tidak relevan terhadap kebutuhan biologisnya. Walaupun yang menarik perhatian kita mempunyai level luminasi yang tinggi. Dalam pencahayaan, informasi yang tidak relevan dengan referensi file biasanya mempunyai iluminansi tinggi. Signal-signal informasi akan menjadi referensi file setelah *experiencing filter* mengklasifikasikan mereka.

#### 11.4.2.1 Pola

Pola dipersepsikan dengan komposisi yang terdiri dari unit kecil-kecil. Arsitektur dipenuhi dengan pola-pola yang selalu dihadapi dalam kehidupan sehari-hari misalnya *Curtain wall, window frame, venetian blinds, decoratif grilles, louvered screen, dan glass block*.

Elemen dari sebuah pola ketika berubah mempunyai kontras yang tinggi, pola akan mengubah persepsi pengguna dan atmosfer lingkungan. Hal ini berkaitan dengan efek cahaya tekstur. Apabila tekstur berada dalam bayangan, tekstur menimbulkan kesan artistik.

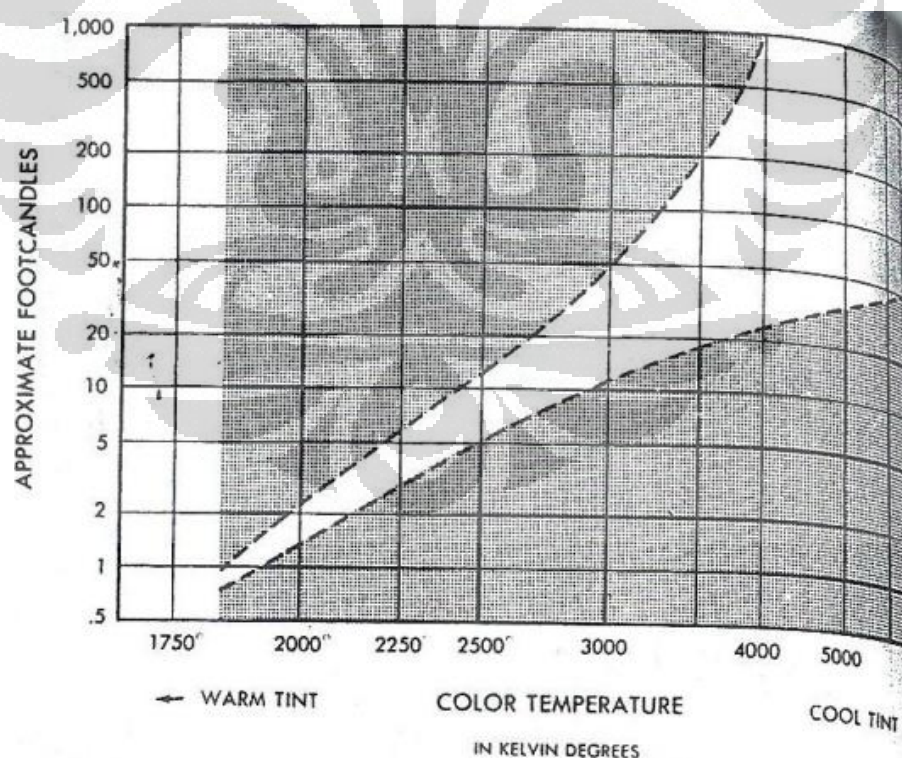
Saat *experiencing filter* mengklasifikasikan signal-signal informasi kedalam referensi file, *experiencing filter* mengelompokkan berdasarkan sebuah pola yang paling mudah dikenali. misalnya bentuk salak mudah dikenali bentuknya daripada memaknai satu unit dari kulit salak.

#### 11.4.3 Ekspektasi

Baik dari aktifitas dan pernyataan emosi seorang pengguna ruang, akan memicu sebuah ekspektasi. Secara langsung, dari aktifitas sendiri, ekspektasi mengatur fokus selektor. Dalam mengklasifikasikan stimulli ekspektasi mengadakan pemilihan pertama dalam *experiencing filter* untuk menolak masuk stimulli yang

tidak sesuai dengan proses penyatuan sebuah makna. Selain itu, ekspektasi juga akan mempengaruhi reaksi evaluatif terhadap lingkungan beriluminasi. Misalnya pada saat berada di gedung baru, pengguna ruang akan merasa aman karena sudah mengetahui jalan keluar apabila terjadi bahaya. Komponen ekspektasi ini bekerja setelah pengguna ruang membaca papan tanda darurat.

Ekspektasi juga berpengaruh pada pemilihan temperatur warna. Misalnya secara tidak sadar, cahaya matahari sering dipersepsikan pada luminansi tingkat tinggi. Pengguna akan mengekspektasikan cahaya matahari dengan luminansi tingkat tinggi. Sebaliknya, cahaya lilin, api unggun lebih sering dipersepsikan pada luminansi tingkat rendah. Pengguna ruang juga mengekspektasikan iluminansi menjadi *low color*. Kruithof dalam grafiknya yang ditunjukkan pada Gambar 2.6 telah memaparkan hubungan antara warna dengan nilai iluminansi. Grafik ini menjelaskan hubungan antara temperatur warna dengan intensitas cahaya. Semakin besar suhu lampu, warna yang ditimbulkan lebih berkesan *cool*.



Gambar 2.6 Hubungan antara suhu dengan besarnya luminansi

Sumber: Perception and Lighting, halaman 52

Papan tanda “darurat” sebagai objek yang dibutuhkan akan ditangkap oleh fokus selektor pengguna ruang . Kemudian tanda darurat ini akan disalurkan oleh fovea atau bintik kuning sebagai central vision atau visi utama. setelah mata mendapatkan objek utama atau signal informasi, persepsi pengguna akan membayangkan pengguna ruang akan bergerak kemana bagaimana jika bahaya terjadi.

#### 11.4.4 Afeksi

Afeksi berdasarkan kamus besar bahasa indonesia mempunyai makna yaitu perasaan dan emosi yang lunak. Dalam mempersepsikan lingkungan yang beriluminasi selalu melibatkan komponen afeksi. Komponen afeksi adalah sebuah respon evaluatif dan emosional terhadap berbagai keadaan yang dipersepsikan. Beberapa tipe penilaian afeksi diantaranya sebagai berikut:

- Distraksi atau fokus terhadap satu hal
- Glare(silau) atau sparkle/glitter (kilau)
- Gloomy(suram) atau cheerful(riang)
- Dull (membosankan) atau dramatic/interesting(menarik)
- Chaotic (acak) atau ordered(jelas)
- Public(umum) atau intimate (intim)
- Unpleasant(tidak nyaman) atau pleasant(nyaman)
- Unfriendly(tidak ramah) atau friendly(ramah)
- Inappropriate (tidak tepat) atau appropriate(tepat)

Relevansi/keterkaitan dan kesesuaian antara kebutuhan biologis dan informasi visual yang kita dapati, bisa menjadi faktor penentu dalam menentukan afeksi. Jika lingkungan beriluminasi bertemu dengan ekspektasi kita dan informasi visual yang kita terima memuaskan kebutuhan biologis kita, penilaian terang atau gelap bukan ditentukan oleh level iluminansi.

Pengguna ruang akan mengeluarkan penilaiannya atas dua faktor. Pertama, Penilaian pengguna ruang bisa disebabkan karena informasi yang diterima tidak mendukung dengan apa yang dibutuhkan pengguna ruang. Misalnya ketika sebuah



band tampil di atas panggung, sebuah lilin akan menjadi pengganggu jika tidak mendukung informasi visual yang kita terima. Bahkan para penonton akan memberi penilaian silau, mengganggu, mendistrak, atau terlalu terang. Sebaliknya, jika bandnya sudah tidak tampil, sebuah lilin di atas panggung akan dinilai lebih cantik dan berkilau bagi penonton. Kedua, penilaian pengguna ruang muncul ketika ia menerima informasi memberi kesan nyaman dan memuaskan. Pengguna ruang mencari informasi karena keinginan dan kebutuhannya walaupun objek yang dicari dalam keadaan luminansi paling terang dan paling luas. Hal tersebut menjadi fokus positif, sebagai kebalikan dari distraksi akan hadir. Sebaliknya bila dalam menerima objek yang tidak diinginkan, pengguna ruang akan memberi kesan mengganggu.

#### 11.4.4.1 Silau atau kilau

Pendefinisian dalam kamus webster, kilau berarti kecemerlangan yang atraktif. Glare merupakan cahaya yang menstrik mata kita secara langsung dari sumber. Pancaran cahayanya mengurangi kontras antara objek. Kita tidak bisa melihat brightness yang kuat. Glare menyebabkan ketidaknyamanan, tidak mampu melihat dan kebutaan sementara. Gejala silau di tunjukkan pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7 Silau

Sumber gambar: <http://www.nightwise.org/>

#### 11.4.4.2 Suram

Sensasi suram didapat ketika kurangnya apa yang kita ekspektasikan dan kualitas yang kita inginkan dalam lingkungan beriluminansi. Alhasil, kita hanya bisa mendapatkan sedikit informasi atau kurang bisa menangkap *focal point* karena lebih mementingkan keamanan.

#### 11.4.4.3 Membosankan atau menarik

Hal yang membosankan hadir karena bentuk tiga dimensinya yang natural tidak menonjol. Orang menilai membosankan dibandingkan menarik karena pengguna ruang menganggap apa yang ia lihat sama sekali tidak berguna bagi kebutuhan biologisnya. Dengan menekankan tiga dimensi yang natural ini, menambah warna, signal informasi yang lebih relevan, dan foci yang sesuai dengan signal informasi yang menjadi perhatian kita. Walaupun lampu yang sudah digunakan terang sekali, tidak ada penekanan bentuk tiga dimensi, objek masih dikatakan membosankan.

#### 11.4.4.4 *Order* dalam Lingkungan Visual

Objek dalam lingkungan visual yang kita inginkan atau kita butuhkan selalu memberikan ekspektasi yang kuat. Apabila objek yang kita cari tidak ada atau ekspektasi yang kita bayangkan tidak terjadi, lingkungan tersebut kita sebut disorder atau chaotic.

#### 11.4.4.5 Keamanan dan Ketidakaman

Dalam lingkungan beriluminansi, pengguna ruang mampu memberikan respon aman dan tidak aman. Keamanan dan ketidakamanan ditentukan oleh kemungkinan keberadaan sumber bahaya dan mencoba menemukan rute jalan keluar yang aman. Hal ini bisa dicontohkan dalam dua hal. Pertama, ketika lampu dimatikan ketika akan tidur. Kita akan merasa aman karena kita sudah mengenal lingkungan dan mengetahui jalan keluar apabila bahaya terjadi. Kedua, ketika kita berjalan di jalan sebuah taman dari supermarket menuju apartemen kita. Jalanan taman yang gelap ini akan memberikan rasa aman bila pengguna ruang sudah mengetahui jalan keluar dari area gelap. Bahkan pengguna ruang akan

mempersiapkan sebagai daerah yang intim dan romantis. Sedangkan bagi pengguna ruang yang tidak mengetahui jalan keluarnya, mereka akan menilai daerah itu tidak aman. Bahkan mereka akan mempersiapkan daerah gelap tersebut mengancam.

#### 11.4.4.6 Perasaan intim

Dalam lingkungan beriluminansi, mulai dari ekspektasi, order visual, dan kecocokan dari hirarki foci mempengaruhi evaluasi ruang secara afeksi sebagai ruang intim atau ruang publik. Ruang intim biasanya dipersiapkan dengan privat, *closely personal atau cozy*, bahkan mereka bisa menghasilkan ruang yang gelap.

Rangkuman:

Berdasarkan teori Elizabeth, cahaya dapat berperan sebagai objek dan cahaya juga bisa pembentuk atmosfer sebuah ruang. Untuk mengamati fenomena pencahayaan sebagai objek adalah dengan memperhatikan efek-efek cahaya. Sedangkan untuk merasakan atmosfer, pengguna ruang mempersiapkan si objek tersebut. Untuk mempersiapkan sebuah objek, pengguna ruang melewati proses persepsi dengan tiga komponen utama. Komponen tersebut diantaranya *experiencing filter*, ekspektasi dan afeksi.

Komponen mata berperan sebagai penerima objek yang nantinya akan disalurkan ke *experiencing filter*. *Experiencing filter* akan memberikan makna dari objek tersebut secara tidak langsung. Setelah mengenal objek, disertai dengan lingkungan, komponen ekspektasi ruang akan berperan. Komponen ekspektasi memberikan peluang bagi pengguna ruang untuk berpikir membayangkan kemana ia keluar jika bahaya terjadi. Selain itu, komponen afeksi berperan untuk mengungkapkan emosi dari ruang. Pengungkapan emosi dari sebuah ruang, penulis anggap sebagai pernyataan atmosfer dari sebuah ruang. Cara kerja ketiga komponen ini saling berhubungan. ketiga komponen tidak bekerja secara terpisah.

## BAB III

### PENCAHAYAAN RUANG LUAR DI KOTA TUA

Pada akhir-akhir ini, lighting memberikan pandangan segar dalam konteks preservasi. Kemampuan pencahayaan mengubah struktur, bangunan, atau landscape yang terabaikan menjadi identitas baru yang tidak seharusnya diabaikan (Elizabeth, 2012). Pentingnya pencahayaan ruang luar pada bangunan arsitektural, khususnya bangunan -bangunan lama untuk menarik perhatian pengunjung. Hal ini di tegaskan pemerintahan Singapore dalam website URA (Urban Redevelopment Architecture), pencahayaan bangunan dan public place bisa membangun tanda *image of the city* dengan menciptakan suasana malam dan menghidupkan perjalanan pengunjung. Singapura menerapkan beberapa sistem pencahayaan bangunan pada area bersejarahnya, misalnya Museum Peradaban Asia dengan memainkan pencahayaan di setiap elemen arsitektur. Rio Tan (2010) menambahkan pada prinsip Museum Peradaban Asia, tidak membanjiri bangunan dengan cahaya, tetapi menggunakan balok dan warna untuk menciptakan menariknya dan menekankan elemen arsitektural dalam memainkan cahaya dan bayangan seperti Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Museum Peradaban Asia, Singapura  
<http://www.etour-singapore.com/>

#### III. 1. Fenomena Polusi Cahaya

Polusi cahaya biasanya disebut sebagai polusi luminansi cahaya atau kelebihan pancaran cahaya dari sumber cahaya. Verlyn (2008) menjelaskan bahwa polusi cahaya secara garis besar dihasilkan oleh desain pencahayaan yang buruk. Efek

desain buruk membiarkan cahaya artifisial memancar bukan hanya ke lingkungan terdekat tetapi juga ke langit. Seperti di negara Jepang, dan USA, beberapa kota mempunyai pemandangan malam dipenuhi oleh kabut cahaya.

Berbeda dengan negara Singapore, yang telah melakukan revolusi dalam menciptakan ruang luar yang nocturnal. URA (Urban Redevelopment Authority) telah menyetujui proposal masterplan pencahayaan yang diajukan oleh LPA (Lighting Planner Associates). Kaoru Mende sebagai ketua LPA (Lighting Planner Associates) telah bekerja sama dengan URA (Urban Redevelopment Authority) dalam menciptakan suasana malam atau nightscape<sup>2</sup>. Dengan mengimplementasikan visi Singapura yakni pemandangan malam hari yang unik, tropis dan kosmopolitan, terlihat seperti 20 tahun ke depan, Kaoru Mende tidak meniru dari negara Eropa. Tim Kaoru Mende telah melakukan survey-survey ke negara Eropa, mereka juga membuat model maket masterplan, mensimulasikan, dan merender bagaimana ruang yang ada bisa diperbaiki dalam pengalaman pengguna ruang. Kaoru Mende meyakinkan dunia bahwa konsep masterplan pencahayaan berasal dari pandangan dari masyarakat Singapura. Bukan semata-mata Kaoru Mende menciptakan konsep lighting karena keputusan sendiri.

Sebelum kehadiran masterplan Singapura, memancarnya cahaya yang membuat suasana malam Singapura sebelum ada masterplan lighting, terkesan membingungkan. Polusi cahaya timbul karena desain cahaya yang buruk. Dengan usulan Kaoru Mende, URA menggunakan masterplan pencahayaan. Dengan begitu, suasana malam Singapura sekarang lebih bisa dinikmati. Bukan hanya pengunjung mancanegara atau domestik, penghuni sekitarnya pun menikmatinya. Kaoru (2012) menyatakan pendekatannya dengan meletakkan keunikan proyeknya pada permainan pencahayaan artifisial dan bayangannya, dan meminimalisir silau. Hal ini untuk menciptakan ritme yang indah tetapi pengguna masih bisa memahami maknanya.

<sup>2</sup> Nightscape adalah pemandangan atau representasi suasana malam atau pemandangan malam yang dipertimbangkan bersama-sama elemen-elemen dan fitur-fitur yang membangunnya. misalnya: pemandangan malam jalan malam mengkilap dan cahaya berkelauan.

### III. 2. Pencahayaan Fasad pada Masterplan Singapura

Konsep desain pencahayaan yang diusulkan oleh Kaoru Mende adalah mengeluarkan ciri Singapura sebagai Kota Metropolitan Tropis dan Kota Taman. Hal-hal yang dilakukan untuk mencapai keunikan *nightscape* Singapura sebagai berikut:

- Menciptakan skyline Singapura yang unik. Suasana malamnya di dominasi oleh temperatur warna pencahayaan *cool*.
- Menciptakan ulang pola bayangan disiang hari untuk *nightscape* yang kontras
- Memperkaya hijaunya Singapura melalui integrasi lighting untuk meningkatkan kekayaan dedaunan pada malam hari.
- Memperkaya singapura dengan menggabungkan pencahayaan antara waterfronts dengan island-city
- Menggunakan berbagai pencahayaan bersifat perayaan untuk mencerminkan perbedaan multikultural masyarakat.

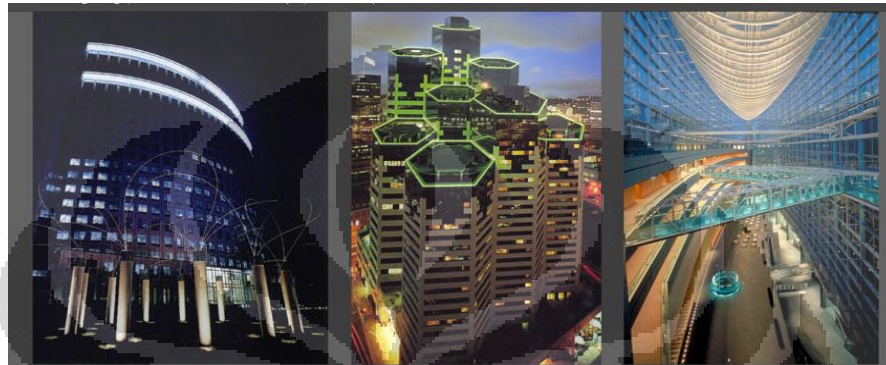
Hal pertama yang dilakukan oleh URA adalah dengan menekankan elemen desain arsitektural. *Flood lighting fasad* bangunan merupakan pilihan metode pencahayaan termudah. Namun, seringkali gagal untuk menarik mata atau menciptakan beberapa hal yang menarik. Untuk menciptakan hal yang menarik dengan menekan ciri-ciri bangunan arsitektural. Hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Meng-*iluminasi* mahkota bangunan
- Meng-*highlight* struktur
- Memberi aksen pada fasadnya

Hal-hal ini membantu untuk menghighlight dan memberi aksen fitur-fitur arsitektur yang menentukan kualitas karakter bangunan.



Gambar 3.2 Penekanan Elemen Arsitektural pada Objek  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.3 Penekanan Elemen Arsitektural terutama Mahkota  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.4 Penekanan Elemen Arsitektural terutama Struktur  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

Hal yang kedua adalah memasang pencahayaan yang cocok untuk fungsi spasial yang berbeda. Pembangunan kantor, hotel, komersial, atau residensial, ekspresi fasad setiap bangunan mengadaptasi penggunaan bangunan. Contohnya pembangunan residensial tinggi tidak meminta visibilitas eksternal yang tinggi untuk tower komersial yang skalanya sama.



Gambar 3.5 Ekspresi Fasad Kantor

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.6 Penekanan Elemen Arsitektural pada Highrise dan Low rise

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.7 Penekanan Elemen Arsitektural pada Lowrise

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

Hal yang sama terjadi dengan strategi pencahayaan bagi hotel grand. Hotel grand bisa dibedakan dengan bangunan kantor yang mempunyai okupansi rendah di malam hari. Ketika memilih metode pencahayaan yang cocok, pencahayaan dari interior bangunan seharusnya dilengkapi dengan skema pencahayaan terhadap fasad eksternal.

Hal yang ketiga dilakukan adalah melengkapi skala dan material secara arsitektural untuk memilih teknik pencahayaan yang cocok, kita bisa



mengklasifikasikan skala arsitektural dan material demi menerima pencahayaan yang sukses. Pencahayaan bisa dibuat khusus disesuaikan dengan skala bangunan. Misalnya pencahayaan pada mahkota tidak cocok dengan untuk bangunan low-rise. Mirip dengan peran material. Material bangunan juga memegang peranan penting dalam memformulasikan strategi pencahayaan yang benar. Misalnya kaca dan batu akan memberikan respon yang bervariasi tinggi terhadap pencahayaan yang sama. Penggunaan pencahayaan yang cocok bisa *render* dan membawa kualitas arsitektur dan material berbeda.



Gambar 3.8 Dinding Kaca Memberi Kilauan dan Efek Lentera

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.9 Dinding kaca

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.10 Struktur kisi dan Metal, Kualitas Sculpture

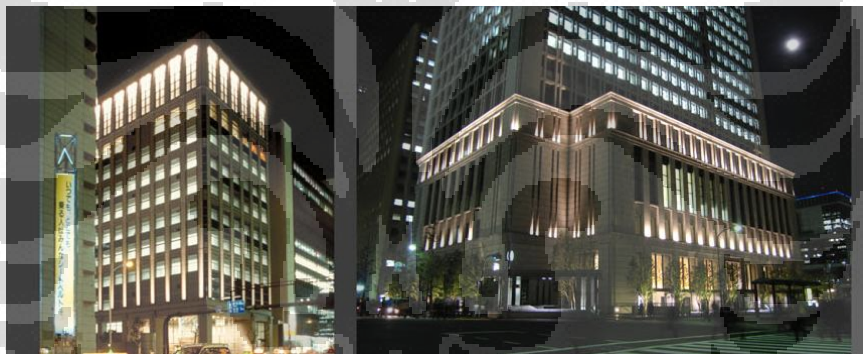
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

Hal yang keempat adalah dengan menyeimbangkan antara pencahayaan dan bayangan. Untuk mendesain bayangan dengan mendesain cahaya. Kontras dan ritme cahaya dan bayangan yang seimbang menciptakan ketertarikan. Oleh karena itu, level iluminansi yang cocok seharusnya dipilih berdasarkan ekspresi secara arsitektural, posisi melihat, ukuran bangunan, dan lain-lain



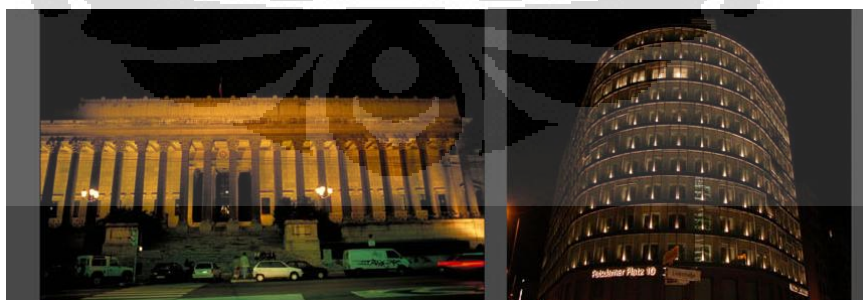
Gambar 3.11 Cahaya dan Bayangan

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.12 Ritme Pencahayaan

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.13 Cahaya dan Bayangan

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

Hal kelima dengan meningkatkan temperatur warna dan warna cahaya. Temperatur warna berkontribusi menciptakan cityscape nyaman dan aman di

malam hari. Secara umum, temperatur warna cahaya *COOL* digunakan untuk struktur bertingkat tinggi sedangkan temperatur warna cahaya *WARM* digunakan pada struktur bertingkat rendah.

Penggunaan pencahayaan berwarna menjadi semakin populer. Keputusan dalam mendesain perlu dilatih kembali karena pencahayaan yang berwarna terlalu dianggap atraktif. Kalau tidak digunakan secara sensitif, itu mungkin malah memutarbalikkan interpretasi terhadap arsitektur.



Gambar 3.14 Kontras dengan Perbedaan Warna  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

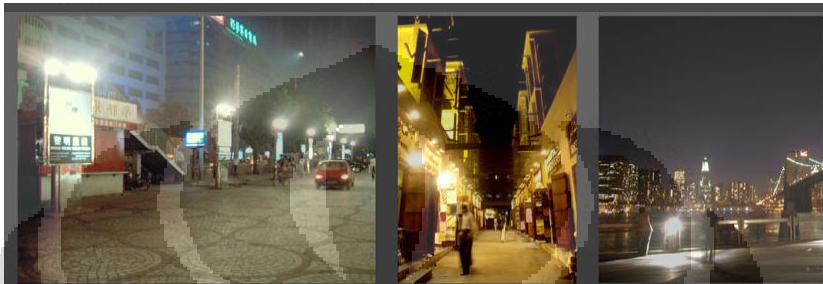


Gambar 3.15 Penekanan Elemen Arsitektural pada Objek  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

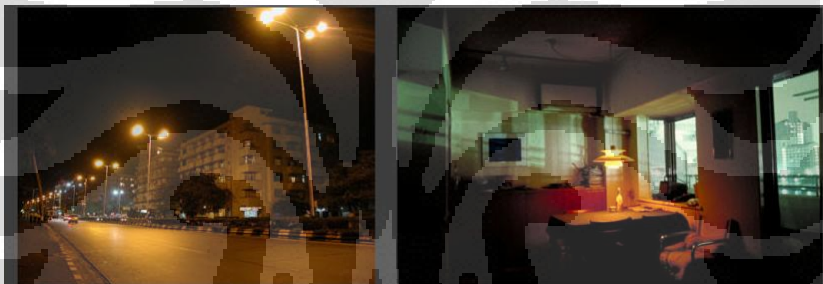
Hal keenam dengan menghindari cahaya tanpa izin atau disebut glare dan polusi cahaya. Cahaya harusnya selalu fokus pada apa yang diiluminasikan. Hal ini untuk mengurangi glare, hasil dari pencahayaan yang bersinar secara langsung dari sumber menuju visi manusia. Glare terlalu membahayakan mata, menciptakan ketidaknyamanan dan menyebabkan kecelakaan ketika menyeter.



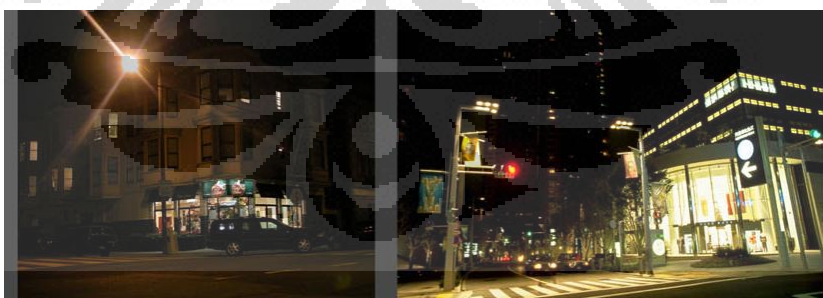
Gambar 3.16 Menekankan Elemen Arsitektur  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.17 Polusi Cahaya  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



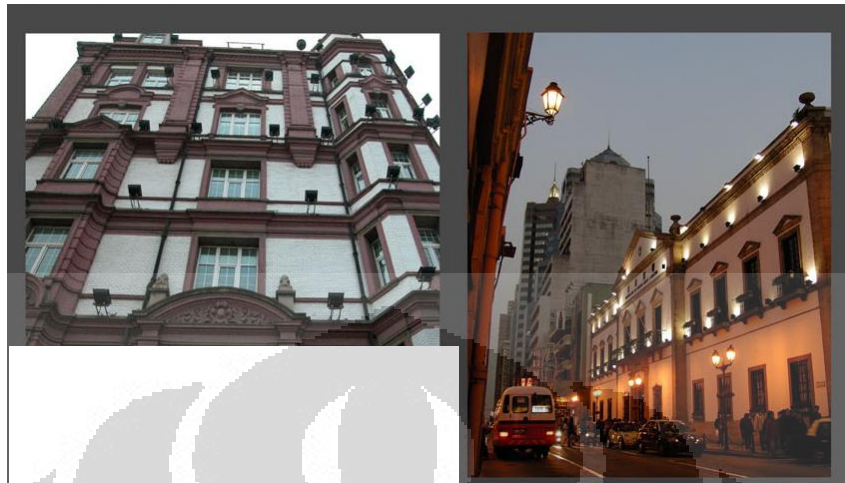
Gambar 3.18 Glare Menciptakan Tumpahan ke dalam Permukiman  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.19 Polusi Cahaya-Bukan Polusi Cahaya  
Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

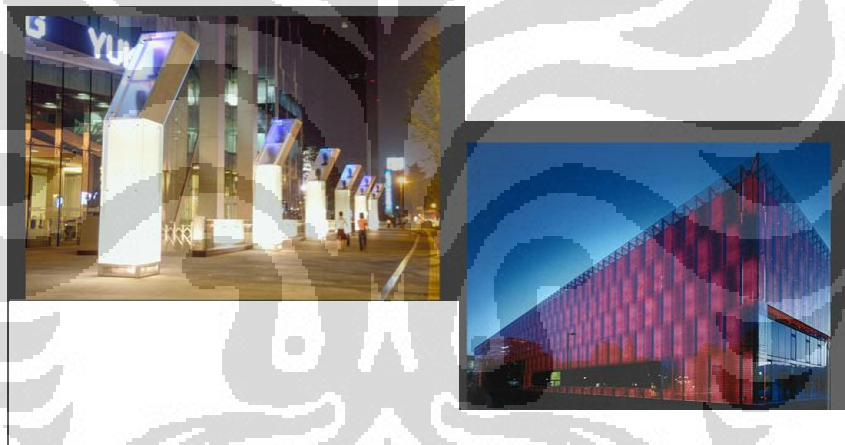
Hal ketujuh yang dilakukan adalah mengintegrasikan cahaya yang sudah terpasang dengan detail-detail *mounting* dengan desain arsitektural. Fasad arsitektural membangun *streetscape*. Cahaya yang sudah cocok tidak menimbulkan gangguan terhadap fitur-fitur arsitekturnya. Sumber cahaya dan

fitting cahaya mereka seharusnya diintegrasikan dengan desain arsitektur dan *landscapenya*.



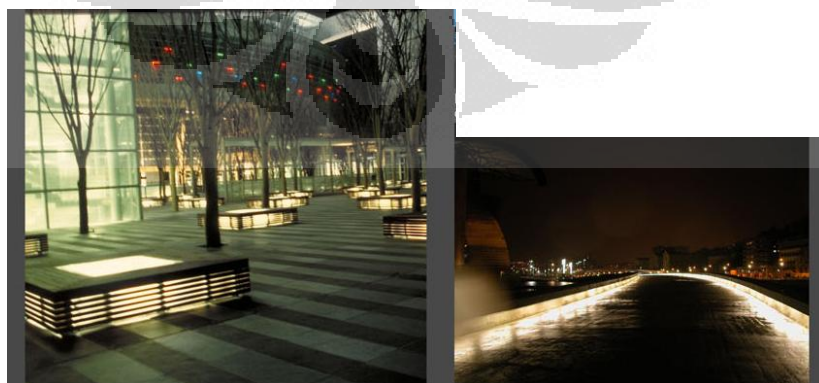
Gambar 3.20 Kekacauan karena antara pencahayaan dengan elemen arsitektur tidak cocok

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA



Gambar 3.21 Gabungan Furniture Jalanan dengan Pencahayaan

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

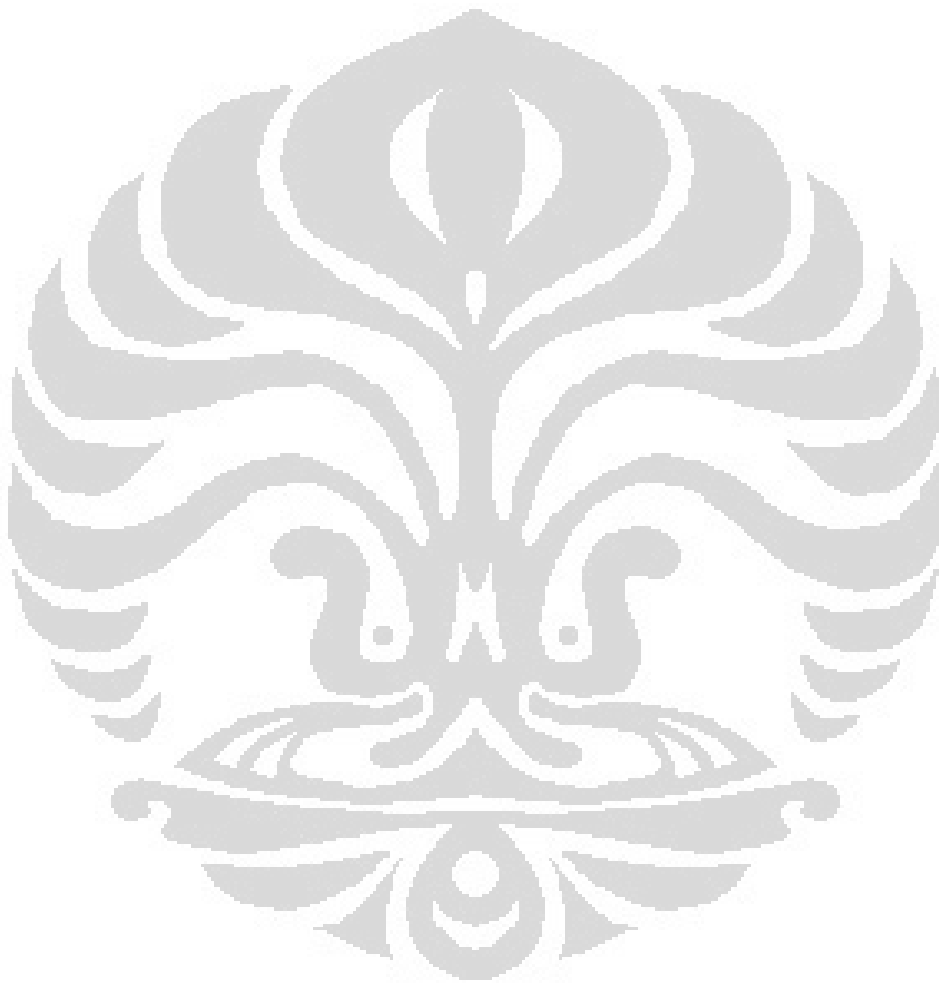


Gambar 3.22 Gabungan Furnitur Jalanan dengan Pencahayaan II

Sumber gambar : (telah diolah kembali) website URA

Rangkuman:

Prinsip Kaoru Mende dalam membuat pencahayaan dalam masterplan Singapura bisa menjadi parameter dalam pencahayaan. Keunikan Kaoru Mende dalam projek-projeknya adalah bagaimana ia memperlakukan cahaya terutama dalam meng-*highlight* elemen arsitektural.



BAB IV  
STUDI KASUS  
KOTA TUA JAKARTA

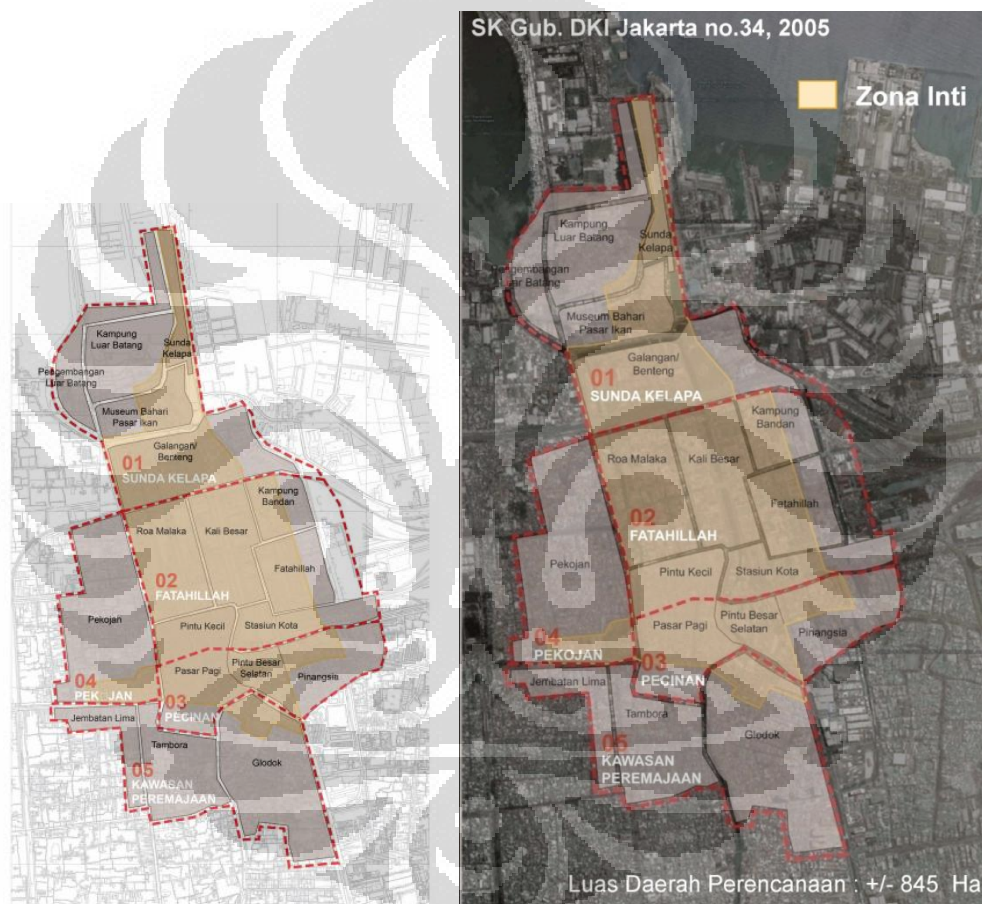
#### IV.1 Kota Tua Jakarta

Kota tua Jakarta merupakan salah satu *landmark* di daerah Jakarta. Orang Belanda akan datang ke Kota Tua untuk mengenang masa lalu nenek moyang mereka. Kota tua juga sering disebut dengan Batavia Lama (Oud Batavia). Ditengah Jakarta, Kota Tua hanya sebagian kecil wilayah Jakarta yang mempunyai luas 1,3 km<sup>2</sup> melintasi Jakarta Utara dan Jakarta Barat.

Sebelum tahun 2012, pengelola kota tua masih disatukan dalam satu Unit Pengelola Kota Tua (UPT). Bangunan kota tua masih dikelola oleh masing-masing bangunan. Seperti yang dikatakan Fauzi Bowo dalam forum konsultasi Revitalisasi Kota Tua bahwa Kota Tua belum menunjukkan hasil yang nyata karena dari berbagai pihak yang berkepentingan, mulai dari pemerintah, pengusaha, sampai lembaga swadaya masyarakat masih berjalan sendiri-sendiri (2007). Namun, pada tahun 2012, Kota Tua mengubah UPT menjadi UPK (Unit Pengelola Kawasan Kota Tua). Dengan pengubahan nama unit pengelola dari pengelola menjadi kawasan, ada pengubahan konsep dari kota tua. Tidak hanya bangunan, semua bangunan dalam skala kawasan.

Sesuai dengan usulan Fauzi Bowo, revitalisasi kota tua harus melibatkan semua stake holders agar dicapai hasil yang maksimal. Usulan ini direspon positif oleh Wakil Menteri Pariwisata, Sapta Nirwandar, dengan menegaskan bahwa revitalisasi Kota Tua pada tahun 2012 akan melibatkan beberapa pemangku kepentingan setiap bangunan. Karena sekitar 90 % bangunan dimiliki Kota Tua oleh BUMN, Kementrian Pariwisata akan berdiskusi dengan kementrian BUMN mengenai kepemilikan dan pengelolaan Kota Tua (Prima Sandi, et al., 2012). Untuk mencapai revitalisasi kawasan kota tua, pentingnya keterlibatan semua stake holder sangat mendukung tercapainya konsep kota tua yang disediakan oleh UPK Kota Tua.

Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur DKI Jakarta no.34 pada tahun 2005, Kawasan Kota Tua terbagi menjadi lima zona wilayah, diantaranya zona Sunda Kelapa, zona Fatahillah, zona Pecinan, zona Pekojan, dan Kawasan Peremajaan. Gambar 4.1 menjelaskan pembagian wilayah zona inti yang direncanakan oleh UPK. Yang menjadi perhatian penulis adalah zona fatahillah. Zona fatahillah mengandung nilai histori lebih tinggi. Selain itu, Keberadaan zona fatahillah dekat dengan stasiun fatahillah, kemudahan pengunjung mencapai zona fatahillah dibandingkan zona lainnya lebih besar dibanding lokasi lainnya.



Gambar 4.1 Pembagian Zona di Kota Tua

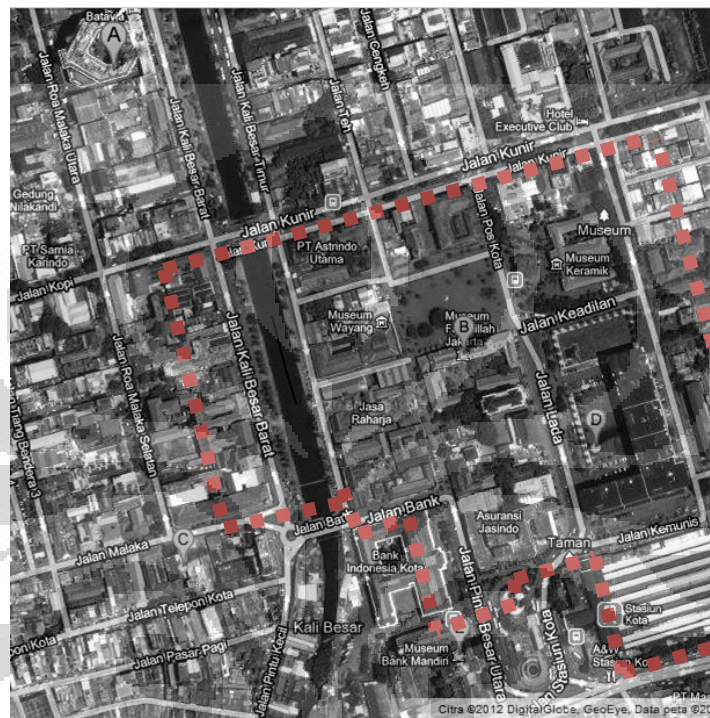
*Sumber gambar: UPK Taman Fatahillah*

#### IV.2 Zona fatahillah

Berdasarkan rencana peruntukkan kawasan kota tua kotamadya Jakarta Barat dan kotamadya Jakarta Utara yang digambarkan pada Gambar 4.1, zona Fatahillah dibagi menjadi beberapa daerah, diantaranya Roa Malaka, Kali Besar, Kampung



Bandan, Pasar Pagi, Stasiun Kota, dan Fatahillah. Kampung Bandan, pintu kecil, dan Roa Besar, merupakan daerah permukiman dan pasar. Penulis membatasi daerah komersil saja yakni daerah Kali besar dan Fatahillah. Selain komersil, Kali Besar dan Fatahillah terdiri dari daerah perkantoran dan museum. Pada Gambar 4.2 ditunjukkan batasan wilayah yaitu daerah Kali Besar dan Taman Fatahillah.



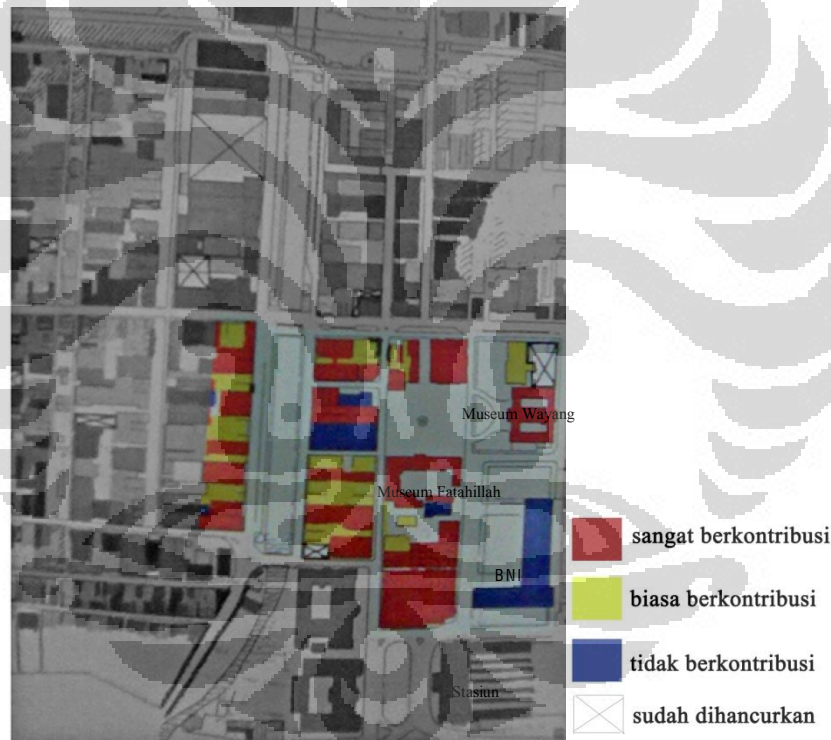
Gambar 4.2 Batasan Kawasan

Sumber: Google map 2012

Zona fatahillah mempunyai visi menjadikan kota tua mengandung “memori kota lama” (UPK, 2012). Penulis melihat banyak bangunan bekas peninggalan Belanda masih bertebaran di Kota tua. Terutama di sekitar taman fatahillah dan kali besar. Bangunan mempunyai potensi untuk menumbuhkan kenangan lama, yakni pada jaman penjajahan Belanda. Pada daerah yang ditinggalkan, nilai yang tidak tergantikan atau irreplaceable hadir (Jane, 1961). Nilai yang tidak tergantikan ini hadir dalam bangunan yang dibangun pada abad 16 ini.

Tim TU Delft telah melakukan survey terhadap bangunan yang mengandung nilai historis dalam kawasan kota tua. Berdasarkan pemetaan yang berjudul *historic interest*, zona fatahillah termasuk area yang masih dilingkupi oleh bangunan-bangunan lama (Tim Kerja Lapangan TU Delft, 1991). Zona fatahillah dibagi oleh

jalan besar yang sekarang menjadi elemen transportasi kendaraan pribadi dan umum. Kali besar juga berperan pada abad 16 sebagai elemen transportasi dalam kota tua, yakni tempat berlabuhnya perahu. Selain itu, di dalam zona fatahillah terdapat stasiun peninggalan abad ke-18 yang dinilai oleh Tim TU Delft mengandung nilai sejarah lebih tinggi. Selain didukung oleh elemen transportasi yang bernilai sejarah tinggi, bangunan-bangunan pun masih banyak yang mengandung sejarah tinggi. Seperti Gambar 4.3, bangunan berwarna merah berderet yang menandakan banyaknya bangunan yang sangat berkontribusi nilai sejarah. Sedangkan bangunan yang tidak berkontribusi masih sedikit, misalnya bangunan BNI. Sedangkan bangunan yang biasa berkontribusi tersebar cukup banyak.



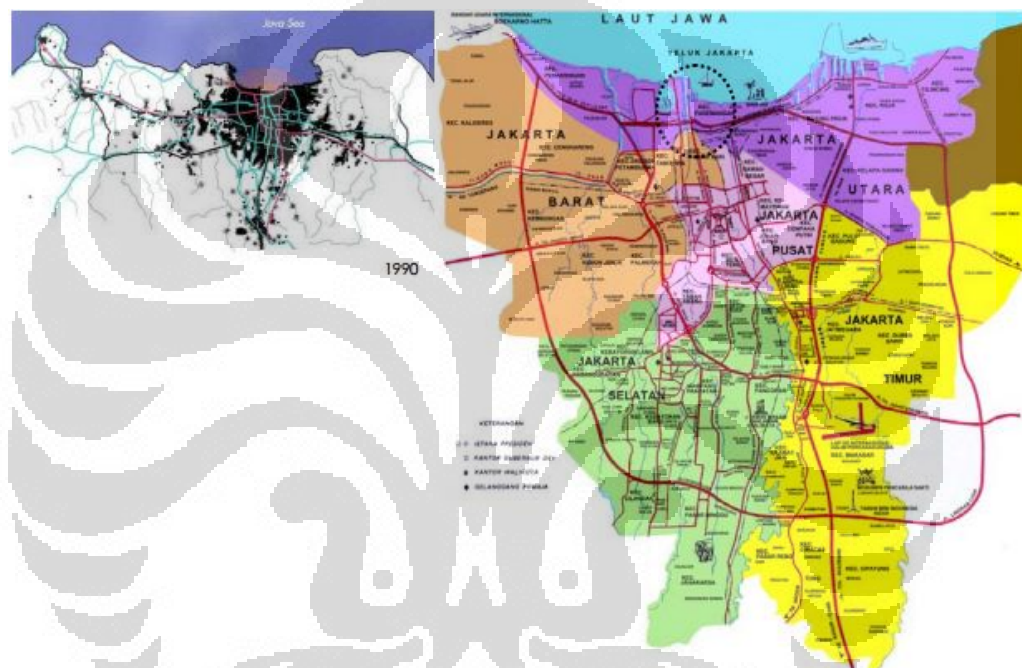
Gambar 4.3 Pemetaan titik-titik bangunan historis

Sumber gambar: (telah diolah kembali) The Kota Project, Jakarta Indonesia

#### IV.3 Sejarah Perkembangan Kota Tua Sampai Sekarang

Pada abad ke-16 sampai abad ke-19, Kali Besar menjadi pusat perindustrian dan perdagangan VOC. Awal mulanya, Kali Besar merupakan salah satu muara sungai ciliwung yang mempunyai bentuk aliran sungai berkelok-kelok. Pada tahun 1631,

bentuk sungai diluruskan lalu dibentuk kanal besar yang lurus membujur dari utara kesalatan. Kali besar membagi kota batavia menjadi dua bagian yang sama besar. Lebar kanal kali besar sebesar 85 meter. Kali besar merupakan kanal terbesar daripada kanal-kanal di Jakarta yang lain. Pada tahun 1750, Seperti yang digambarkan dalam Gambar 4.4, aliran sungai yang diilustrasikan dengan garis merah diperpanjang ke arah utara sampai menyatu dengan pelabuhan. Dipinggiran kali besar selalu disibukkan dengan kegiatan perdagangan ditambah dengan hubungan dengan pelabuhan dengan kanal kali besar.



Gambar 4.4 Pembangunan Sejarah Jakarta tahun 1619-1990

Sumber: (telah diolah kembali) Rencana Induk Kota Jakarta, 2005

Setelah abad 19, ketika kegiatan perekonomian berpindah ke perkebunan, kesibukan orang-orang pindah ke luar area kali besar, lebih tepatnya keluar dari kota batavia. Perubahan transportasi umum juga menjadi pemicu orang-orang berpindah keluar kota. Pada tahun 1875, kereta api diperkenalkan di Jakarta dengan menggunakan mesin uap. Pada tahun 1881 Netherland Indie Tramweg Maatschappij memperkenalkan trem uap. Pada tahun 1887, trem listrik dikeluarkan oleh bataviasche Electriche Tram Maatschappij (BETM). Berubahnya mode transportasi, orang-orang pun keluar dari kota, kota tua kini ditinggalkan. Kota tua

mengalami gejala penuaan. Pada tahun 1910 bangunan lama banyak di bongkar diganti dengan bangunan baru.

Upaya pemerintah untuk mempertahankan nilai sejarah pada kawasan kota tua dilakukan secara bertahap. Pada periode kekuasaan Gubernur Ali Sadikin (1966-1977) telah dilakukan perlindungan benda cagar budaya. Ali Sadikin mengeluarkan delapan peraturan daerah sekaligus untuk menyelamatkan bangunan-bangunan hampir hancur tidak terawat. Pada SK. Gubernur No.Cb. 11/1/12/1972 menjelaskan tentang pemugaran bangunan, penetapan daerah khusus yang dilindungi. Surat Keputusan semakin kuat setelah pemerintah mengeluarkan Undang-Undang No.5/1992 tentang Benda Cagar Budaya. Ada hal penting dalam UU tersebut, yaitu keseluruhan benda cagar budaya dikuasai negara. UU baru ini timbul karena sudah tidak ada kesesuaian lagi antara UU *Monumenten Ordonantie* dengan upaya perlindungan dan pemeliharaan demi pelestarian benda cagar budaya. Setelah UU no.5 Tahun 1992 dikeluarkan, Gubernur mengeluarkan Surat Keputusan Gubernur KDH Ibukota Jakarta No.575 tanggal 29 Maret 1993 mengenai penetapan Bangunan-Bangunan Bersejarah dan Monumen di wilayah DKI Jakarta sebagai bangunan yang dilindungi.

Setelah masa gubernur Ali Sadikin, ada beberapa hal yang dilakukan oleh pemerintah DKI berhubungan dengan usaha perbaikan dalam bidang transportasi (Wawancara dengan Pak Candrian, 17 Mei 2012) . Usaha pemerintah DKI diantaranya adalah pembangunan jalan pejalan kaki berbentuk konblok dalam zona Fatahillah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5. Jalur pejalan kaki melingkupi Taman Fatahillah dari Stasiun Beos, dan menutup Taman Fatahillah bagi kendaraan pribadi atau kendaraan umum.

Jalur pejalan kaki berada di dekat stasiun. Hal ini mempermudah orang-orang yang untuk datang ke kota tua. Jalur pejalan kaki mengakses beberapa titik penting, yakni berada didalam area historis seperti pada gambar 4.3 yang menjelaskan pemetaan bangunan historis. Selain pengunjung dapat menikmati nilai historis dalam satu area Taman Fatahillah dan bangunan-bangunan lama, wisatawan juga bisa menikmati kali besar yang menjadi titik tolak sejarah kota tua.



Gambar 4.5 Kota tua sekarang

Sumber : Dokumentasi pribadi

Usaha lain pemerintah DKI untuk merevitalisasi kota tua adalah melarang kendaraan masuk area taman fatahillah dan sekitarnya. Dalam gambar 4.6 yang mengilustrasikan alur mobil, mulai dari titik pusat fatahillah empat titik keluar lainnya dimudahkan untuk akses jalan pejalan kaki tanpa dilalui kendaraan. Kendaraan yang melintas diluar area ini juga dibuat satu arah. Namun, kenyataan yang terjadi sekarang adalah jalur pejalan kaki tetap dilalui oleh motor.



Gambar 4.6 Alur Mobil

Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### IV.4 Kondisi sekarang

Pengunjung datang mulai ramai sore, dari pukul dua siang sampai sepuluh malam. Pengunjung datang ke taman fatahillah untuk bertemu dengan orang lain atau belanja di kumpulan PKL. Selain itu, mereka datang untuk mengunjungi museum. Hanya taman fatahillah yang digunakan sebagai ruang berkegiatan. Sedangkan ruang lainnya, misalnya dibadan jalan lain tidak banyak orang-orang berkegiatan.

Taman fatahillah menjadi tempat berbagai fungsi. Pada Malam hari, taman fatahillah dipakai untuk tempat latihan sanggar sahabat kota tua. Sedangkan pada malam sabtu dan malam minggu, taman fatahillah dipakai untuk lapak berbagai jenis PKL yang berjumlah sekitar tujuh puluh orang. Para pedagang kaki lima dapat menggunakan ruang taman fatahillah dengan bebas. PKL juga mengadakan sumber cahaya sendiri. Banyak lampu memancarkan cahaya putih dan mempunyai jarak antar lampu sesuai dengan jarak gerobag atau lapak. Hal ini mengakibatkan timbulnya polusi cahaya. Bahkan hanya ada di daerah taman fatahillah yang mengeluarkan polusi cahaya, sedangkan di daerah lainnya

bernuansa gelap, lampu jalan yang menerangi jalan pedestrian tidak semuanya dinyalakan.

Berdasarkan tabel 4.1, Pak Candrian mengungkapkan bahwa pengunjung kota tua selalu mengisi taman fatahillah. Pak Candrian membagi beberapa segmen dimulai dari siang hari sampai malam hari. Orang-orang yang datang pada siang hari sampai pukul sepuluh malam terdiri dari segmen menengah kebawah dan menengah. Sedangkan mulai dari pukul dua belas malam, segmen komunitas mulai bermunculan. Sampai segmen pemulung menjadi segmen terakhir pengisi taman fatahillah. Taman fatahillah didatangi oleh berbagai macam segmen. kegelapan malam kota tua. Permasalahan utamanya adalah para pengunjung tidak bisa menikmati keberadaan arsitekturalnya. Pada siang hari, pengunjung bisa menikmati bangunan-bangunan lama berdiri mengelilingi taman fatahillah dan sekitarnya. Sedangkan pada malam hari, pengunjung tidak bisa menikmati suasana bangunan lama.

Tabel 4.1 Jenis pengunjung di Kota tua

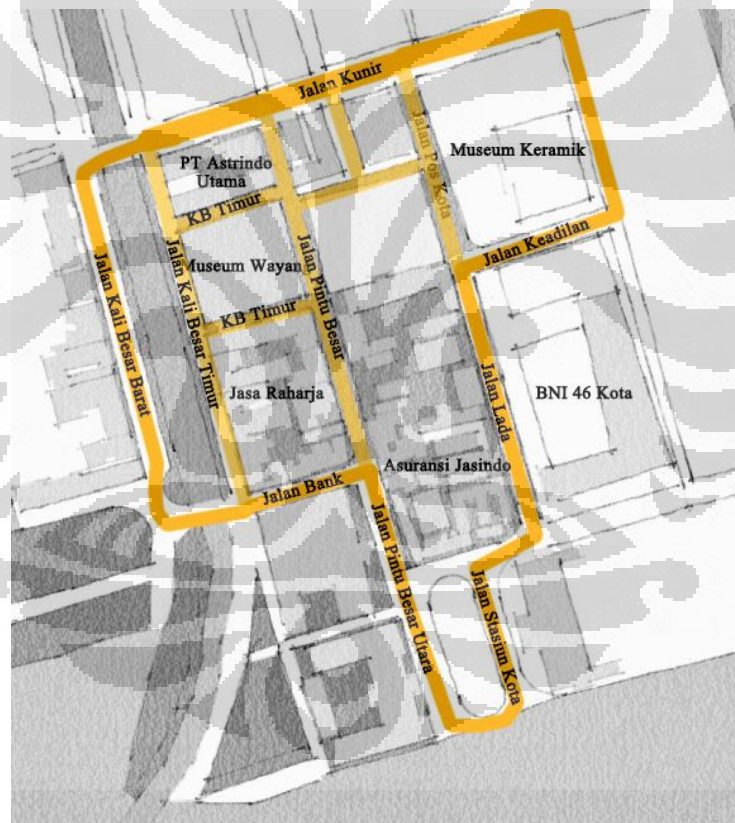
Sumber: hasil wawancara dengan Pak Candrian

Jam	Jenis Pengunjung
09.00-14.00	Anak sekolah
14.00-22.00	Segmen menengah kebawah dan menengah
..-24.00	Segmen komunitas (Gembel, Motor Pespa, Motor besar, Mobil jeep, punk)
00.00-05.00	Segmen pemulung

Pada siang hari, *visible light* atau iluminasi cahaya matahari menyinari setiap bangunan. Jatuhnya sinar matahari di permukaan setiap material bangunan memperkaya makna historis bangunan lama. bukan hanya menjadikan bangunan lama sebagai objek cahaya, tetapi juga verlyn merangkum dalam editorialnya cahaya bisa menjadi pembentuk atmosfer. Pada siang hari di kota tua efek cahaya

dapat memberikan atmosfer historis pada lingkungan kota tua. Sedangkan pada malam hari, sinar bulan tidak mencapai permukaan bangunan, sehingga menciptakan suasana gelap. Cahaya iluminansi bulan sangat sedikit yang jatuh ke mata. Keadaan malam di kota tua yang menjadi perhatian penulis.

Pada tahun 2008, museum fatahillah, museum keramik dan seni rupa, museum jakarta, dan kantor pos, daerah ini yang ditunjukkan pada Gambar 4.7, memiliki pencahayaan yang menciptakan suasana malam di masa penjajahan Belanda. Namun, sejak empat museum fatahillah diberi pencahayaan luar, taman fatahillah tampak sepi (Wawancara dengan Mansyur, 24 Mei 2012). Kini, keempat museum



Gambar 4.7 Pemetaan Area Taman Fatahillah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

yang mengelilingi taman fatahillah ini lampunya di abaikan. Sejak saat itu, pedagang kaki lima banyak yang berdagang di depan museum fatahillah. Kaki



lima ini mempunyai luas sekitar 1 m<sup>2</sup> sampai 2 m<sup>2</sup>. Jika kaki lima mengisi semua taman fatahillah, PKL akan berjumlah lebih dari 70 gerobag atau lapak. Disetiap lapak akan memasang lampu sekitar 50 watt. Jika kita berjalan tepat di depan gedung fatahillah, kita tidak akan melihat sosok museum Jakarta lagi, tetapi kita akan melihat banyak lampu pedagang kaki lima. Betapa besarnya luminansi cahaya yang berasal dari 70 lampu dengan jarak antara gerobag atau lapak sangat dekat. Keadaan ini menyebabkan silau pada mata. Bukan saja silau pada mata yang dirasakan oleh setiap individu tetapi juga polusi cahaya sebagai penghilang suasana asli dari lingkungan kota tua. Bukan hanya empat museum yang menggunakan pencahayaan luar, tetapi ada bangunan swasta yang menggunakan pencahayaan luar yaitu batavia kafe. Batavia Kafe merupakan tempat yang paling bertahan diantara bangunan lama lainnya. Pengunjung dapat menikmati kafe ini selama 24 jam. Walaupun manajemennya selalu berganti, kafe ini sampai sekarang sudah berhasil melayani pengunjung selama 24 jam. Biasanya pengunjung dari luar negeri datang ke kafe batavia. Sedangkan bagian kota lainnya tidak dikunjungi pada malam hari.

#### IV.5 Nilai historis sebagai signal informasi

Nilai historis terkandung pada bangunan-bangunan lama yang masih berdiri kokoh di kawasan fatahillah dan kawasan kota tua lainnya. Apabila bangunan ini dihancurkan, nilai historis pun akan hilang. Jane mendukung pemahaman penulis bahwa bangunan lama mengandung nilai irreplaceable atau nilai yang tidak tergantikan (1961). Ketika bangunan lama diganti dengan bangunan baru, bangunan ini menjadi komersil. Secara ekonomi, nilai bangunan lama akan bertambah tinggi. Namun, seiring berjalannya waktu, nilai ekonomi akan melemah karena elemen arsitektur akan hancur. Dengan begitu, semua bangunan baru, nilai ekonominya akan selalu turun. Agar nilai ekonominya bertambah, fungsinya dipertahankan. Dengan begitu, nilai yang tidak tergantikan terkandung pada elemen arsitektur jaman dulu.

Kota tua mempunyai banyak bangunan yang mengandung nilai historis. Pengunjung kota tua datang untuk menikmati nilai historis dari bangunan. Dalam menikmati ruangan, pengunjung harus melewati proses persepsi untuk mendapati

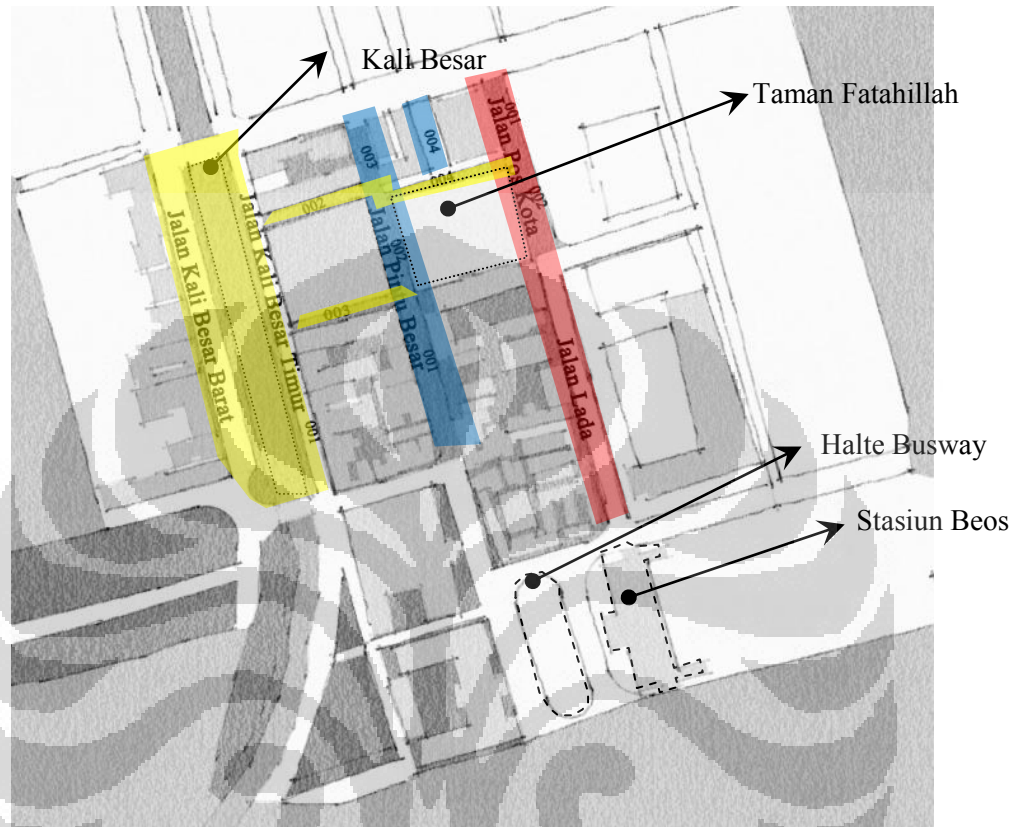
nilai historis. William menjelaskan bahwa sebelum file referensi masuk ke dalam *experiencing filter*, komponen fokus selektor akan memilih signal informasi yang relevan saja (Lou, 1977). Nilai historis atau elemen arsitektur yang terbuat dari penjajahan Belanda menjadi signal informasi yang *relevan* bagi pengunjung kota tua.

Elemen-elemen arsitektur secara terpisah menjadi satuan signal informasi. Untuk mencapai pemahaman akan nilai historis, pengunjung harus memasukkan satuan signal informasi ini kedalam komponen *experiencing filter* dan diproses menjadi suatu pola yang mudah dimaknai.

Penulis tidak akan membahas proses masuknya signal informasi kedalam *experiencing filter* tetapi penulis hanya akan mencari sebuah pola melalui sebuah persepsi. Pola ini dapat dimaknai sebagai nilai historis. Pola sebagai hasil dari sebuah proses, yakni pemilihan signal informasi yang terjadi dari proses *saccades* sampai proses yang terjadi dalam komponen *experiencing filter*. Penulis akan memulai dengan pencarian objek-objek yang bisa dilihat oleh mata terhadap taman fatahillah. Berdasarkan sebagian besar peneliti sains, syarat objek agar dapat dilihat oleh mata adalah cahaya yang jatuh atau iluminasi merupakan *visible light* atau terlihat oleh mata. Dengan begitu, penulis akan melakukan pencarian objek yang dilihat oleh mata menggunakan efek-efek cahaya, seperti luminansi, iluminasi, tekstur atau pola, bayangan dan rasio iluminasi.

Untuk mempermudah dalam analisis, penulis membagi menjadi tiga area. Gambar 4.8 menjelaskan pembagian area, diantaranya area merah yang terdiri dari Jalan Lada dan Jalan Pos Kota 001 dan 002. Area biru yang terdiri dari Jalan Pintu Besar 001, 002, 003 dan 004. Area kuning terdiri dari Jalan Kali Besar Barat dan Timur. Area merah merupakan jalur pengunjung yang turun dari Stasiun Beos atau Halte Busway menuju Taman Fatahillah. Area biru merupakan area yang menghubungkan antara Taman Fatahillah menuju Halte Busway. Selain itu, Area kuning merupakan area yang menghubungkan antara Taman Fatahillah dengan Kali Besar. Ketiga area ini menggunakan patokan Kali Besar, Taman Fatahillah, Stasiun Beos, dan Halte Busway. Pembagian area akan digunakan dalam menganalisis efek-efek cahaya pada siang dan malam hari untuk mengukur

seberapa jauh daya tarik dipertahankan pada malam hari. Selain itu, pembagian area ini juga akan digunakan dalam menganalisis penilaian atmosfer ruang melalui beberapa perjalanan.



Gambar 4.8 Pembagian Area Taman Fatahillah

Sumber: Dokumentasi Pribadi








#### IV. 5. 1 Daya Tarik Pada Siang Hari

Kota tua dinikmati oleh pengunjung terutama bangunan lama. Dalam skripsi ini, Penulis akan mencari signal informasi utama yang ditangkap oleh pengunjung. Lou mengartikan signal informasi utama sebagai objek atau daya tarik (1977). Untuk memahami cahaya sebagai objek, efek cahaya dapat menjadi patokan dasar dalam menganalisis daya tarik. Beberapa efek cahaya diantaranya luminansi, iluminansi, tekstur atau pola yang berulang, bayangan, dan sifat material. Untuk mengetahui lebih jauh hal ini, penulis melakukan analisis efek cahaya di siang hari.

Pada Gambar 4.9, Penulis dapat menjelaskan beberapa suasana dari beberapa potongan jalan. Secara keseluruhan, luminansi berasal dari matahari. Di Jalan Lada yang ditunjukkan dalam Gambar 4.9, iluminasinya menyinari sebagian fasad bangunan, pepohonan, dan sebagian jalur pejalan kaki. Pola yang terjadi pada suasana jalan ini adalah perulangan garis pada jendela. Sebagian besar bangunan di sepanjang jalanan ini bertingkat rendah (sekitar satu sampai dua lantai). Selain itu, dindingnya jarang mempunyai pola.

Di Jalan Pintu Besar 0-04, luminansi oleh matahari menyinari sebagian besar fasad bagian timur (perhatikan Gambar 4.10). Pola yang terbentuk adalah semua fasad bangunan. Fasad kantor pos berupa pola jendela yang terdiri dari perulangan tiga garis dan balok yang menonjol juga mengalami perulangan beberapa garis. Sementara itu, di sisi barat terdapat perulangan balkon di lantai tiga, jendela, dan pagar balkon. Pada bagian tengah terdapat perulangan gerobag PKL. Pola yang terbentuk adalah kaca gerobag PKL. Namun, gerobag ini tidak mengandung nilai historis. Bayangan dalam area iluminasi ini diantaranya daun-daun pepohonan yang jatuh diatas fasad bangunan kantor pos dan jendela sendiri. Jendela mengandung *spasial of depth* atau kedalaman spasial. Berdasarkan Gambar 4.14 Di Jalan Pintu Besar 004, pola yang terbentuk dari bangunan lama adalah pola jendela, balok, dan pagar balkon.

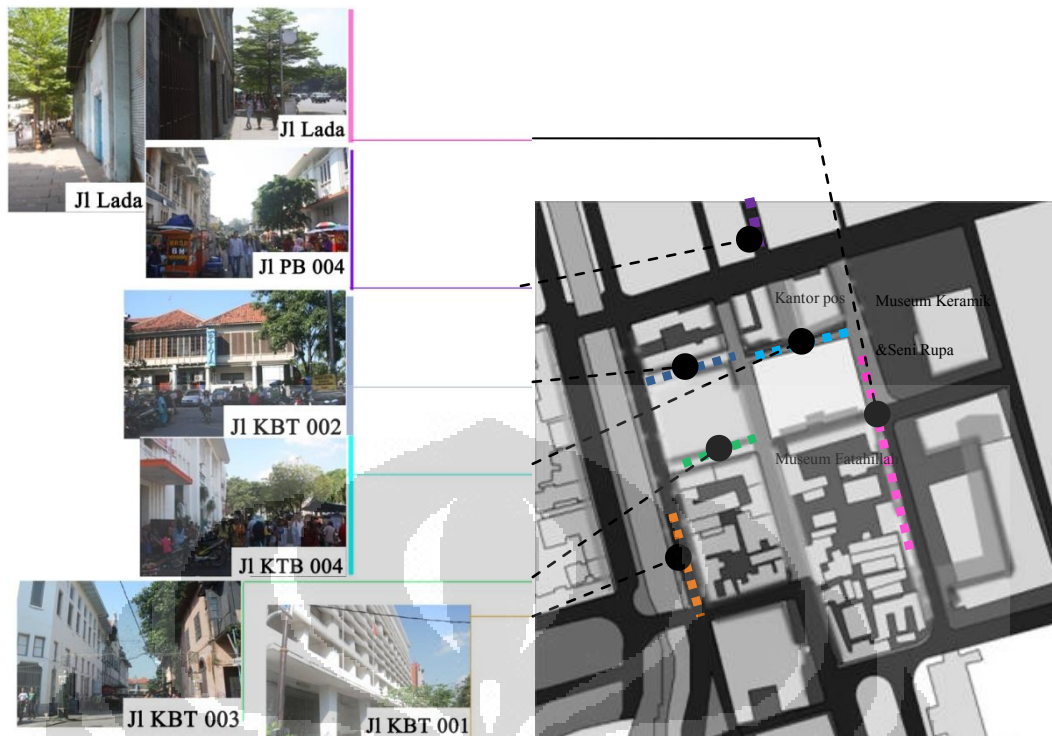
Pada Gambar 4.9, khususnya gambar Kali Besar Timur 0-02, luminansi matahari menyinari seluruh permukaan kafe batavia dan ada beberapa bagian jalan yang tidak mendapat pancaran cahaya. Pola terbentuk pada permukaan fasad kafe batavia. Di lantai dua terdapat perulangan jendela sedangkan di lantai satu terdapat perulangan kolom. Bayangan yang jatuh pada permukaan fasad menyebabkan bayangan pada lampu besar kafe batavia. Di jalanan ini material pembentuk bangunan diantaranya beton, tetapi khusus untuk jendela kafe batavia terbuat dari kaca. Dari Pola dan bayangan yang terbentuk berupa pola jendela, kolom, dan lampu besar kafe batavia.

	Iluminasi	Tekstur	Bayangan	Refleksi dan kekuatan refleksi
    	Sebagian fasad bangunan; sebagian jalur pejalan kaki	Jendela (terutama dilantai satu)	Pohon di jalur pejalan kaki dan difasad; sebagian kecil spasial of depth pada fasad bangunan	Material terbuat dari beton yang bersifat menyerap cahaya
 	Sebagian besar fasad bagian kanan	Semua fasad bangunan baik dari sisi kanan dan kiri; gerobag PKL	Daun-daun pepohonan, jendela mengandung spatial of depth	Jendela dari kaca hitam, tembok dari beton, gerobag PKL dari kaca
	Seluruh fasad baravia kafe	Jendela di Lantai 2; kolom dilantai 1	Lampu besar	Jendela dari kaca hitam, yang lainnya beton
	Sebagian fasad bangunan kantor pos	Jendela dan pola balok	Fasad bangunan	Jendela dari kaca, sebagian besar tersusun dari tembok
	Fasad di sisi kanan	Jendela dari deretan bangunan kiri	Pepohonan dari rumah merah	Jendela rumah merah terbuat dari kaca bias sedangkan bangunan lain terbuat dari kaca
	Seluruh fasad bangunan	Fasad sendiri; jendela, kolom, dan balok	Fasad mengandung spasial of depth, pepohonan di jalanan	Bermacam-macam Jendela terbuat dari kaca, yang lainnya beton

Gambar 4.9 Analisis Efek Cahaya pada siang hari

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.9, dalam gambar potongan jalan Kali Besar Timur 0-04, iluminasi oleh cahaya matahari tidak tampak. Pada fasad hanya terdapat daerah iluminasi yang sedikit. Bayangan terjadi pada fasad bangunan. Pola yang terbentuk adalah fasad bangunan sendiri. Pada fasad bangunan timbul perulangan garis-garis terutama pada antara balok dan jendela, antara pintu dan jendela bahkan didalam jendela sendiri. Keunikan fasad bangunan kantor pos menjadi salah satu ciri khas elemen arsitektural yang bisa dinikmati pengunjung. Material pembentuk kantor pos terbuat dari beton yang sudah lama dibangun. Sifat material ini menyerap cahaya. Alhasil bangunan ini terasa adem. Pola dan bayangan yang terbentuk adalah pola jendela, balok, dan pola garis pada dinding.



Gambar 4.10 Pemetaan Analisis Daya Tarik di Siang Hari

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.9, di jalan Kali Besar Timur 0-03, luminansi matahari hanya menyinari fasad bangunan rumah berwarna merah saja atau sering disebut rumah pohon sedangkan fasad pada sisi barat tidak di pancarkan cahaya matahari. Bayangan yang terjadi adalah pepohonan yang muncul dari rumah pohon sendiri. Pola yang berulang pada area ini adalah jendela-jendela dari bangunan sisi kiri. Material jendela di sisi kiri terbuat dari kaca pantul 100% sedangkan material kaca di sisi bagian kanan merupakan kaca bias. Sifat dari kaca bias adalah membiaskan cahaya. Bangunan sebagai objek tidak akan mengganggu mata pengunjung yang menikmatinya. Pola yang terbentuk adalah jendela. Sifat material pembentuk jendela sangat mendukung pola yang menjadi objek.

Pada Gambar 4.9, dalam jalan Kali Besar Timur 0-01, iluminasi matahari menyinari seluruh bangunan fasad dideretkan jalanan ini. Bayangan yang jatuh pada bangunan fasad ini mengandung *spasial of depth* atau kedalaman spasial. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyaknya bayangan pada tekstur lebih artistik. Selain itu di sepanjang jalan, terdapat bayangan pepohonan. Pola yang terjadi pada jalanan adalah pada fasad sendiri, yakni perulangan pola pada

jendela, balok, dan kolom. Selain itu, ada perulangan dari pepohonan. Di sepanjang jalanan ini bukan hanya bangunan ini saja, tapi masih banyak bangunan. penulis hanya mengambil contoh saja. Material pembangun bangunan lama yang berderet disini adalah beton. Dengan begitu, sebagian besar material bersifat menyerap cahaya.

Sebagian besar pola pada bangunan bersejarah terletak pada jendela, pintu, atau balok-balok yang menonjol disertai ukurannya yang besar. Berdasarkan teori yang menyatakan bahwa cahaya dapat menjadi objek dengan syarat objek tersebut diiluminasikan. Pada Gambar 4.9, analisis efek cahaya di siang hari menggambarkan bahwa luminansi terbesar pada siang hari yaitu matahari (Siti, 2011). Cahaya agar menjadi objek, syaratnya adalah objek tersebut dijatuhkan oleh cahaya. Analisis efek cahaya pada siang hari menjelaskan bahwa di siang hari iluminasi yang diakibatkan oleh matahari adalah fasad bangunan. Jika dihubungkan dengan proses persepsi, ketika pengguna ruang berjalan di jalanan, yang menjadi objek utama dalam proses *saccades* adalah fasad. Setelah proses *saccades*, pencarian objek utama adalah pola tersebut atau dalam ranah efek cahaya, pola disebut tekstur. Selain fasad yang menjadi objek iluminasi, bayangan pun bisa menjadi objek dalam proses *saccades*. Dari Gambar 4.9, Analisis efek cahaya di siang hari, pola yang lebih menarik hadir dalam bayangan. Lou menyatakan bayangan dapat menimbulkan persepsi visual dan representasi artistik (1997). Selain pola yang terbentuk akibat iluminasi cahaya, pola yang berada didalam bayangan akan lebih menarik.

Dari segi material, dalam proses *saccades* yakni ketika mata mencari-cari signal informasi, mata tidak akan terdistraksi karena sebagian besar sifat material bangunan menyerap cahaya. Gambar 4.11 menjelaskan pemetaan material fasad bangunan. Sebagian besar bangunan terbuat dari material beton. Material beton bersifat menyerap cahaya. Pola yang ditemukan pada permukaan bangunan,



Gambar 4.11 Pemetaan Material Fasad di Kawasan Fatahillah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

sebagian besar diantaranya kolom- kolom besar yang menonjol dan jendela kaca yang berulang. Bentuk dan ukurannya tidak ada pada jaman sekarang. Material beton, kayu, dan kacanya dibangun pada jaman dahulu. Material yang bersifat menyerap panas, juga tersusun dari material lama menekankan bahwa nilai histori terkandung pada material bangunan lama. Dengan begitu, fasad bangunan lama menjadi objek utama atau daya tarik bagi masyarakat luar.

#### IV.6 Nilai Historis pada Kota Tua

Dari penikmat ruang khususnya pengunjung kota tua, nilai historis pada kota tua berada pada fasad bangunan. Pada siang hari, fasad bangunan menjadi objek. Lou menyebut objek yang ditangkap oleh mata sebagai daya tarik (1977). Penulis mempertanyakan keberadaan objek ini pada malam hari. Sejauh mana Kota Tua mempertahankan objek atau daya tarik di malam harinya. Perhatian penulis setelah melakukan analisis efek cahaya di siang hari adalah apa saja daya tarik yang mengandung nilai historis. Daya tarik ini adalah fasad bangunan. Dengan begitu, penulis akan menganalisis apakah fasad bangunan di malam hari ini ada? Sejauh mana dipertahankan?

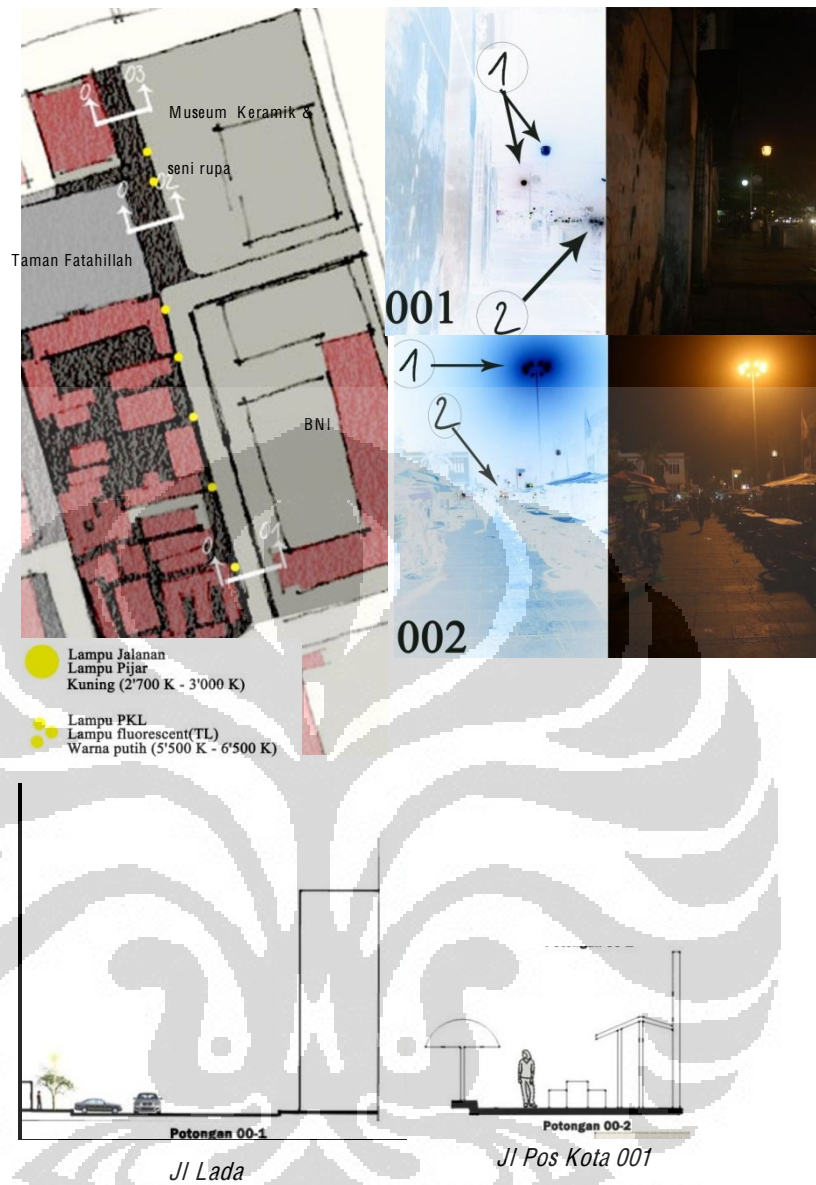


#### IV. 6.1 Area Merah

Pada Gambar 4.12, Analisis luminansi di area merah, menggambarkan tiga suasana potongan jalan diantaranya Jalan Lada, Jalan Pos Kota 0-01 dan Jalan Pos Kota 0-02. Di Jalan Lada, Luminansi berasal dua sumber cahaya, yang ditunjukkan oleh nomor satu merupakan lampu jalanan dan nomor dua adalah lampu mobil. Kadang-kadang, di jalanan ini sering muncul PKL. Namun, hanya di beberapa titik tertentu saja. Hal ini mempengaruhi pencahayaan setiap jalanan. Setiap gerobak PKL membawa lampu sebagai sumber cahaya sendiri. Namun, di jalan lada didominasi dengan lampu jalan dan lampu mobil yang lewat.

Dalam daerah iluminasi di Jalan Lada, yang ditunjukkan oleh gambar 4.13, objek yang terbentuk pada siang hari adalah fasad bangunan dan jalur pejalan kaki. Namun, objek yang diiluminasikan pada malam hari tidak menunjukkan objek historis, pola atau tekstur yang terbentuk tidak ada.


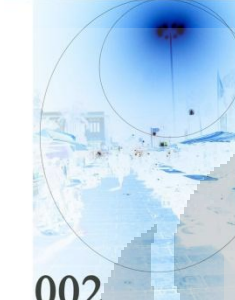
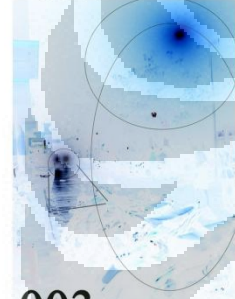
Pada Gambar 4.12, di sepanjang Jalan Pos Kota 0-01, jumlah luminansi terdapat dua jenis. Yang ditunjukkan nomor satu adalah lampu jalan dan nomor dua adalah lampu penjual kaki lima. Iluminasi yang disebabkan oleh lampu jalanan sangat besar. Arah cahaya luminansi mempunyai arah kebawah. Semakin jauh lingkaran yang digambarkan pada gambar 4.13, Daya iluminasinya semakin lemah. Walaupun lampu berwarna kuning kemerah-merahan, iluminasinya menerangi satu arah yakni kebawah. Pada daerah iluminasi di Jalan Pos Kota 0-01 yang ditunjukkan oleh gambar 4.12, material permukaan adalah konblok jalur pejalan kaki dan kayu sebagai pembentuk bangunan pedagang kaki lima. Dari material pembentuknya, tidak memungkinkan sifat glare. Pola yang terjadi di area iluminasi ini adalah konblok sebagai material jalur pejalan kaki, dan deretan parkir motor.



Gambar 4.12 Analisis Luminansi I di Area Merah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

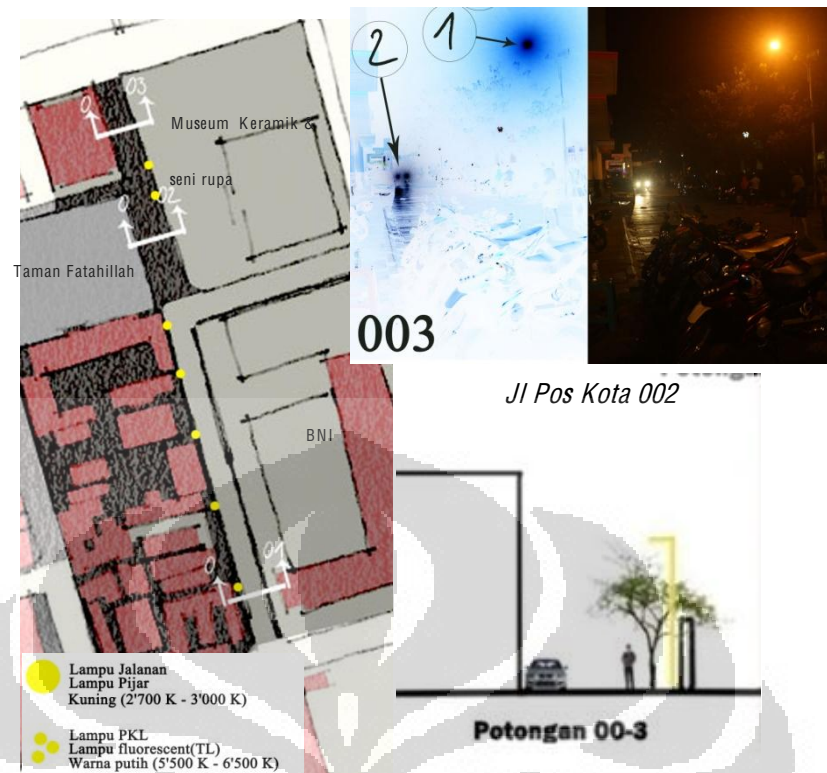
Pada Gambar 4.14, di sepanjang Jalan Pos Kota 0-02, jumlah luminansi berasal dari dua jenis sumber cahaya, yakni kendaraan bermotor yang parkir di jalanan ini dan lampu eksterior jalanan. Luminansi kendaraan bermotor sifatnya tidak tetap. Dalam keadaan ramai, luminansi kendaraan bermotor akan ramai menerangi juga. Luminansi lain berasal dari lampu eksterior yang ditunjukkan dengan nomor dua pada gambar 4.14. Iluminasi yang disebabkan oleh lampu eksterior menerangi pohon dari atas. Cakupan iluminasi cukup besar menerangi bawah lampu. Bukan hanya menerangi dedaunan pohon, tetapi juga menerangi jalanan juga.

	Luminansi	Iuminansi	Tekstur
 <b>001</b> <i>Jl Lada</i>	1.lampu eksterior jalan 2.lampu kendaraan bermotor	Lampu 1 tidak begitu berpengaruh menjadi penerangan jalanan lampu 2 lebih menerangi fasad bangunan(daya iluminasinya sudah)	Tidak ada
 <b>002</b> <i>Jl Pos Kota 001</i>	1.lampu jalanan 2.ditujong jalan ada kaki lima	Illuminasinya menerangi secara keseluruhan	Deretan motor, deretan kaki lima
 <b>003</b> <i>Jl Pos Kota 002</i>	1.lampu eksterior 2.kendaraan bermotor lalu lintas	Lampu 1 menerangi bagian atas pohon dan jalanan, lampu jalanan hanya menerangi jalan	Tidak ada

Gambar 4.13 Analisis Efek Cahaya di Area Merah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Arah iluminasi yang ditunjukkan pada gambar 4.13, lebih tepatnya pada gambar Jalan Pos Kota 0-02, Iluminasi lampu ini tidak begitu membantu penerangan jalan. Objek pada siang hari adalah fasad bangunan, motor-motor, dan pohon-pohon. Sedangkan pada malam hari, objek atau daya tarik tidak menunjukkan objek tersebut. Karena penerangan hanya terbatas sampai jalanan, cahaya luminansi lampu jalanan tidak mencapai permukaan material fasad. Dalam daerah iluminasinya, pola yang terjadi diantaranya deretan motor parkir, dan dedaunan dari pepohonan. Objek yang muncul pada malam hari tidak menunjukkan objek historis.



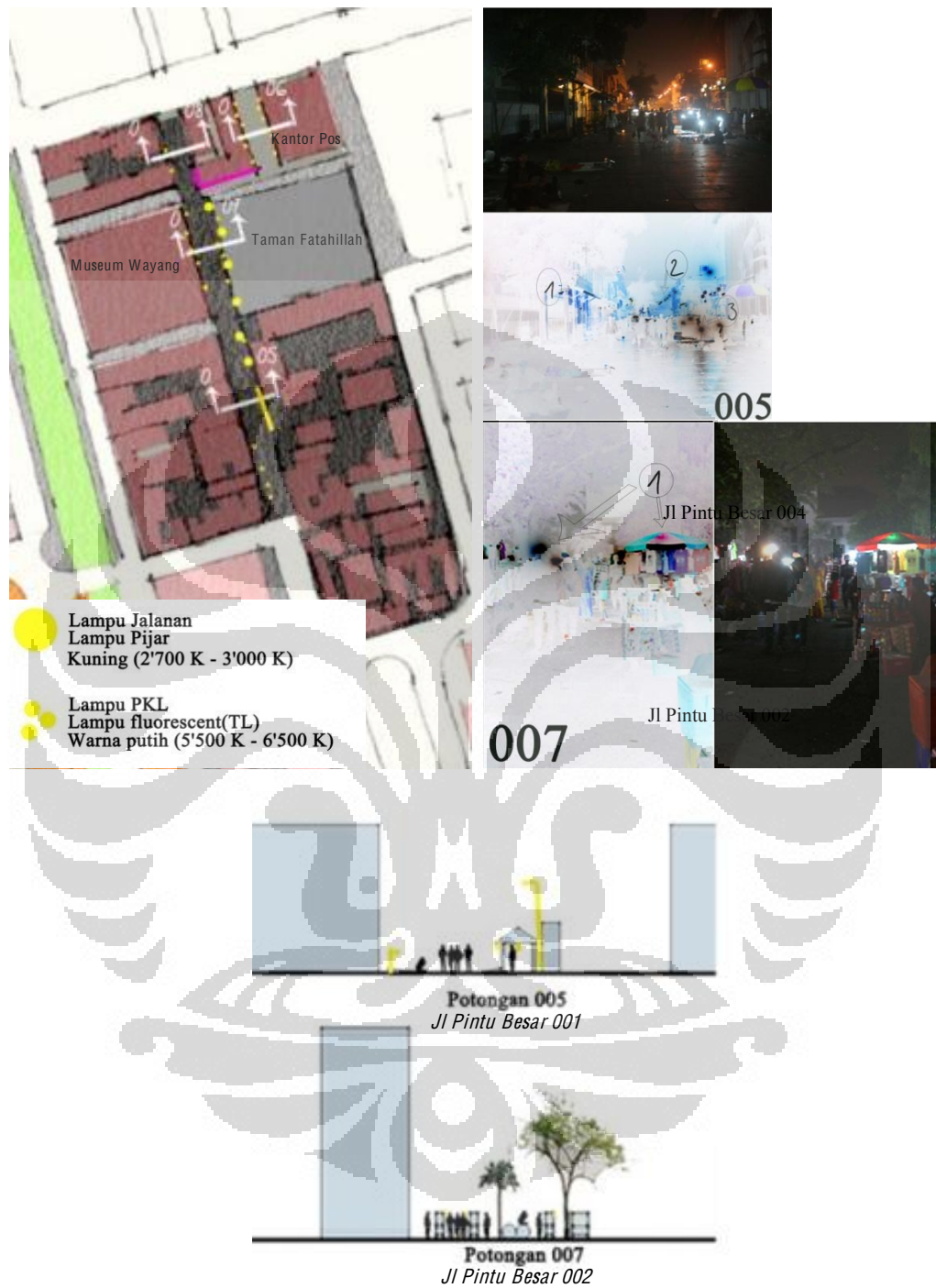
Gambar 4.14 Analisis Luminansi II di Area Merah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### IV.6.2 Area Biru

Area biru terdiri dari Jalan Pintu Besar 001, 002, 003, dan 004. Secara keseluruhan, jenis luminansi di area biru terdiri dari tiga jenis sumber cahaya, diantaranya lampu PKL, lampu eksterior beberapa bangunan, dan lampu jalanan. Lampu PKL rata-rata hanya menyinari sekitar gerobag atau lapaknya saja.

Pada gambar 4.15, terutama sepanjang Jalan Pintu Besar 0-01, luminansi berasal dari lampu eksterior beberapa bangunan. Diantaranya ditunjukkan oleh nomor satu yaitu luminansi berasal dari lampu yang dipasang di atap bangunan berlantai dua dan nomor dua menunjukkan luminansi dari pencahayaan fasad bangunan di ujung jalan. Selain itu, nomor tiga menunjukkan lampu dari lapak kaki lima. Ketiga luminansi tidak berpengaruh besar pada jalan ini. Pada gambar 4.15 menunjukkan sumber cahaya dari lampu eksterior hanya menerangi sebagian kecil badan bangunannya sendiri atau fasad bangunan. Sementara itu, lampu tiga hanya menyinari bagian lapaknya saja. Kekuatan lampu PKL ini sangat besar. Hal ini



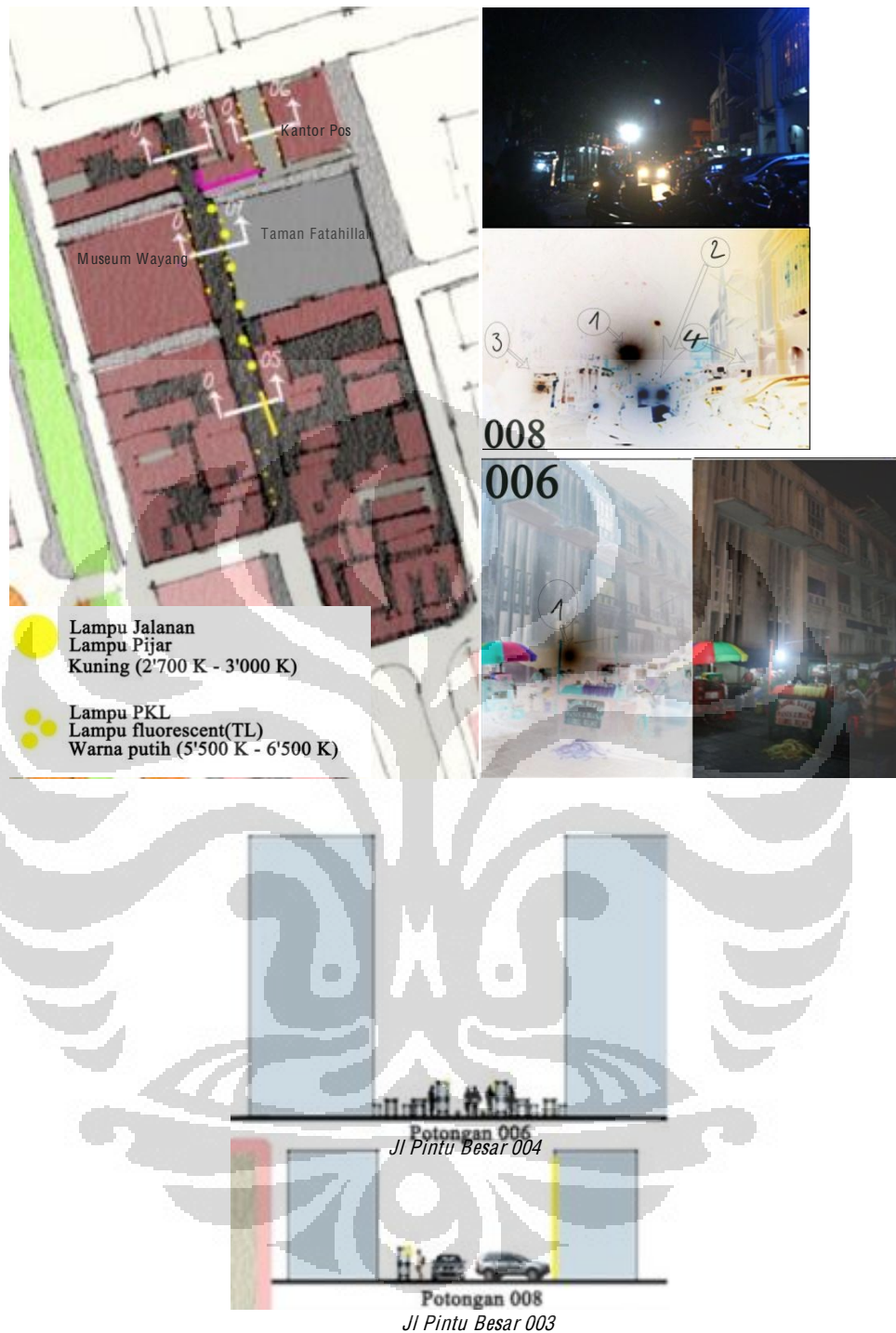
Gambar 4.15 Analisis Luminansi I di Area Biru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

menimbulkan glare. Dari tabel yang diilustrasikan dalam Gambar 4.17, analisis efek cahaya di area biru, Daerah iluminasi sepanjang jalan ini adalah bagian fasad bangunannya sendiri. Material permukaannya terbuat dari material beton dan kayu. Sifat materialnya menyerap cahaya. Iluminasi sumber kedua menyinari jalan. Potongan Jalan Pintu Besar 0-01 merupakan area yang terdiri dari bangunan bertingkat dua. Bangunan-bangunan berderet ini jarang mempunyai pola unik, tidak seperti bangunan bertingkat empat atau lebih.

Di sepanjang Jalan Pintu Besar 0-04 dalam Gambar 4.16, luminansi hanya berasal dari satu jenis lampu, yakni lampu kaki lima. Dalam Gambar 4.17 menjelaskan efek cahaya di sepanjang Jalan Pintu Besar 0-04. Iluminasinya mengarah kesemua arah. Pada Gambar suasana 006, Iluminasi lampu-lampu PKL menyinari sebagian permukaan fasad bangunan dan hanya sebagian jalanan. Objek yang mengisi ruang ini pada siang hari adalah bangunan dan gerobak PKL. Sedangkan pola yang terbentuk pada malam hari adalah sebagian jendela.

Pada gambar 4.16, dalam pemetaan luminansi di area biru, di sepanjang Jalan Pos Kota 0-02 luminansinya hanya berasal dari satu jenis lampu, yakni lampu PKL, baik dari penjual kaki lima berbentuk gerobak maupun berbentuk payung. Gambar 4.17, analisis efek cahaya pada area biru menunjukkan iluminasi sepanjang Jalan Pos Kota 0-02 hanya menerangi bagian depan gerobak saja saja. Jarak jangkauan pancaran cahaya begitu pendek. Daya iluminasinya rendah. Lampu yang berasal dari PKL payung juga hanya mengarahkan cahaya sedikit dan terbatas, hanya kebagian bawah dagangannya. Area Iluminasinya sangat sedikit, hanya mencakup barang dagangannya saja. Dalam potongan ini, tidak ada cahaya yang berperan menjadi objek.

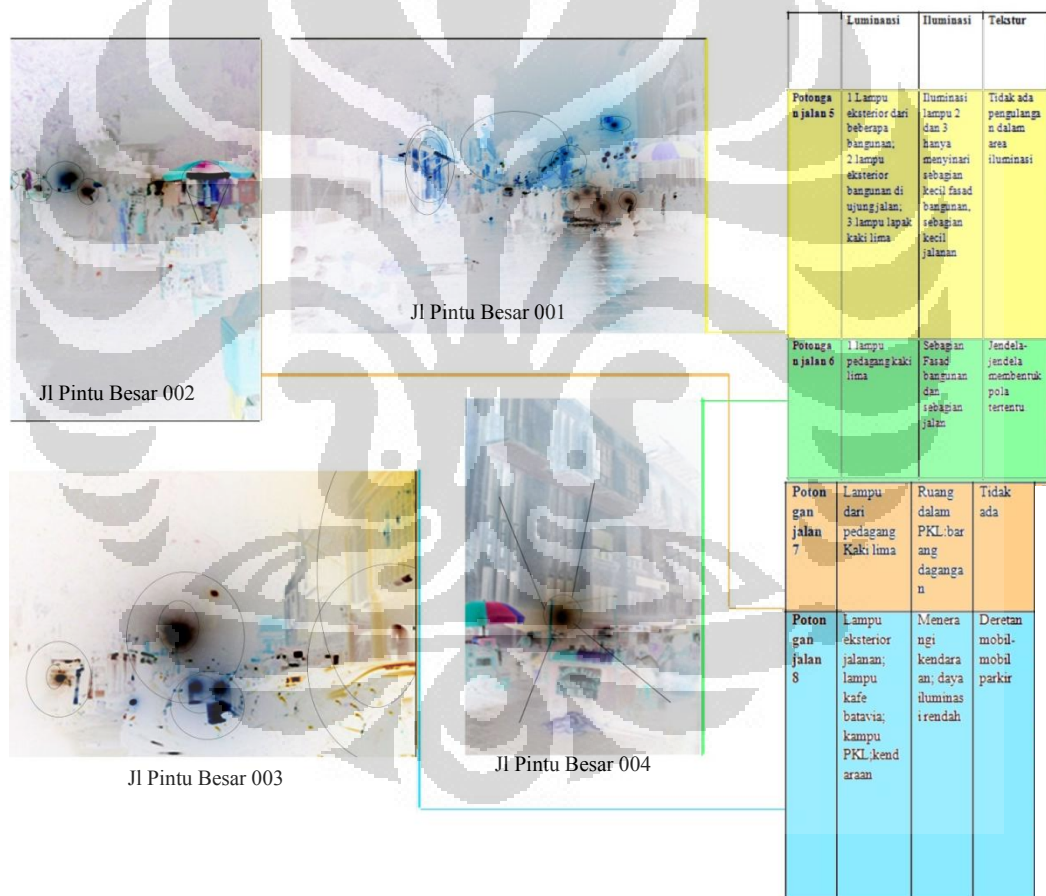


Gambar 4.16 Analisis Luminansi II di Area Biru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Disepanjang Jalan Pintu Besar 0-03 dalam Gambar potongan 4.16, luminansi berasal dari tiga jenis lampu. Lampu tersebut terdiri dari lampu jalanan yang ditunjukkan oleh nomor satu, lampu kafe batavia ditunjukkan oleh nomor dua, dan lampu pedagang kaki lima ditunjukkan oleh nomor tiga sedangkan nomor

empat untuk lampu mobil. Pada Gambar 4.17, khususnya di Jalan Pintu Besar 0-03, luminansi nomor dua menghasilkan arah iluminasi paling besar jangkauannya. Iluminasi ini menerangi bagian fasadnya dengan lebih berwarna. Selain mewarnai fasad, iluminasi ini menerangi parkiran mobil yang berada dibawahnya. Hanya iluminasi dari luminansi lampu nomor dua ini yang berpengaruh pada jalanan ini. Namun, ada luminansi yang mengakibatkan *glare*. *Glare* disebabkan oleh luminansi nomor satu, yakni lampu jalanan. Pada potongan Jalan Pintu Besar 003, iluminasi oleh pencahayaan fasad batavia menerangi permukaan fasad kafe batavia. Kafe batavia mempunyai fasad bermaterialkan kaca. Dalam area iluminasi ini, Pola yang terbentuk adalah pada kaca dan mobil yang sedang parkir.



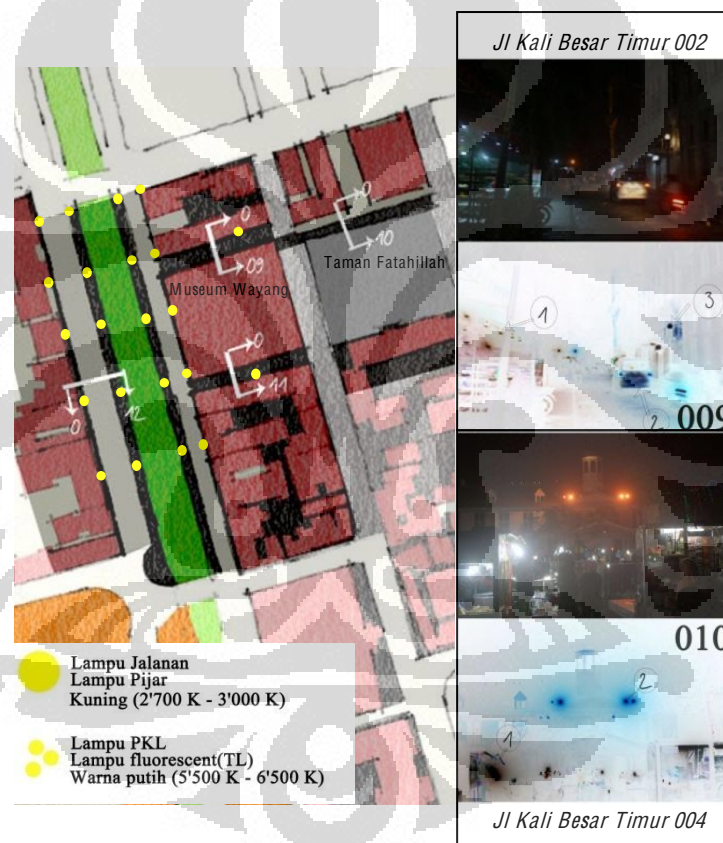
Gambar 4.17 Analisis Efek Cahaya pada area biru

Sumber: Dokumentasi Pribadi



### IV.6.3 Area kuning

Pada Gambar 4.18, khususnya di Jalan Kali Besar Timur 0-02, terdapat tiga jenis luminansi. Pertama berasal dari lampu-lampu kafe, yang kedua berasal dari kendaraan bermotor dan yang ketiga berasal dari lampu eksterior bangunan. Perhatikan gambar 4.19, terutama pada gambar negatif suasana Jalan Kali Besar Timur 002, Iluminasi yang berasal dari sumber cahaya lampu-lampu kafe memberikan efek iluminasi yang sangat luas. Perhatikan garis miring yang menuju iluminasi. Daya iluminasi sumber cahaya nomor satu lebih tinggi daripada



Gambar 4.18 Analisis Luminansi I di Area Kuning

Sumber: Dokumentasi Pribadi

lampu eksterior bangunan sedangkan iluminasi yang berasal dari luminansi ketiga, lampu eksterior bangunan tua, hanya mencapai sebagian kecil dari fasadnya. Area iluminasinya terlalu kecil untuk dikatakan sebuah objek. Iluminasi dari lampu kendaraan bermotor hanya sedikit. Dari jalanan ini, iluminasi yang mencapai jalan

hanya 2/3 dari semua luminansi. Luminansi diantaranya berasal dari lampu kafe dan lampu mobil.

Pada Gambar 4.18, khususnya pada suasana Jalan Kali Besar 0-04, luminansi berasal dari lampu atap museum fatahillah yang ditunjukkan dengan panah nomor satu, lampu PKL yang ditunjukkan dengan panah nomor dua, dan luminansi dari pohon yang berwarna-warni yang ditunjukkan oleh nomor tiga. Pada Gambar 4.19 menjelaskan efek cahaya yang terjadi di jalanan ini. Iluminasi lampu PKL hanya mencapai barang dagangannya. Adapula lampu PKL yang dipasang diluar gerobagnya. Iluminasi lampunya pun mengarah kebawah, yang menyinari jalur



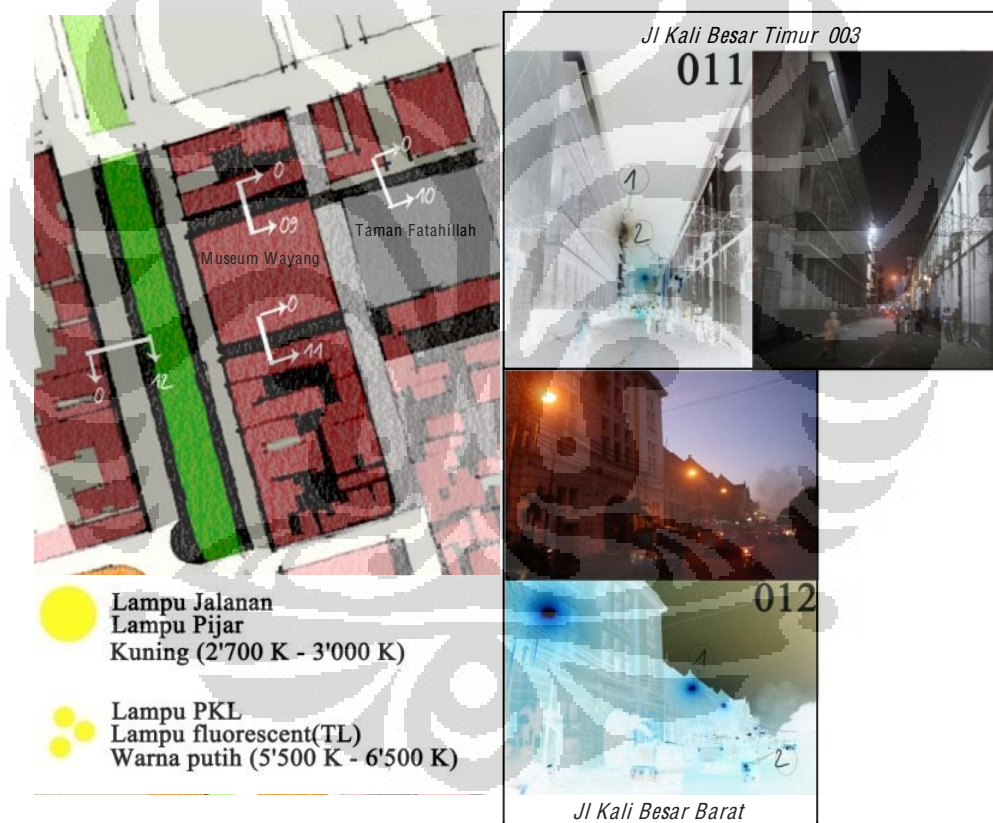
	Luminansi	Ilumina si	Tekstur
Potong an jalan 9	Lampu kafe, lampu eksterior bangunan, dan lampu kendaraan	Sebagia n kecil tembok bangunan, sebagia n kecil jalur pejalan kaki	Tidak ada
Potong an jalan 10	Lampu atap museum fatahillah; lapak PKL, p ohon berwarna warni	Ilumina si interior gerobag PKL;	Terdapat perulang an lampu

Gambar 4.19 Analisis Efek Cahaya I di Area Kuning

Sumber: Dokumentasi Pribadi

pejalan kaki. berbeda halnya dengan iluminasi lampu atap fatahillah, lampu ini bisa mencapai fasadnya sendiri. Walaupun lampu berwarna kuning tetapi lampu ini mampu menerangi fasadnya. Pada Tabel yang diilustrasikan dalam Gambar 4.19, di daerah iluminasi lampu atap fatahillah, pola yang terjadi adalah genteng museum fatahillah sendiri. Bentuk atap besar dan atap kecil hampir serupa, berbentuk pola segitiga. Selain itu, taman fatahillah dipenuhi oleh lampu PKL. Sebagian besar taman fatahillah terdiri dari PKL, lampu ini menyebabkan *glare*.

Pada Gambar 4.20, khususnya di Sepanjang Jalan Kali Besar Timur 0-03, luminansi terdiri dari dua jenis. Pertama lampu dari eksterior atap bangunan dan yang kedua berasal dari ujung jalan, lampu atap fatahillah. Pada Gambar 4.21, dalam analisis efek cahaya di malam hari, Iluminasi yang paling berkontribusi dalam potongan jalan ini adalah luminansi pertama saja, yakni luminansi yang berasal dari lampu di atap bangunan. Dalam Gambar 4.20 khususnya dalam Gambar Jalan Kali Besar Timur 003, lampu berada di atap. Atap bangunan ini sangat tinggi, membuat arah cahaya yang memancarkan juga besar. Iluminasinya bukan hanya di seberang bangunannya, tetapi juga di jalanan juga. Pola yang terbentuk adalah jendela dan deretan balok yang menonjol membentuk fasad.



Gambar 4.20 Analisis Luminansi II di Area Kuning

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.20, khususnya di sepanjang Jalan Kali Besar Barat, luminansi terdiri dari dua sumber cahaya. Diantaranya lampu jalanan, dan lampu kendaraan bermotor yang melintas. Jalanan ini merupakan jalan utama yang menjadi lalu

lintas mobil-mobil. Gambar 4.21 khususnya di Jalan Kali Besar Barat menunjukkan iluminasi yang diakibatkan oleh lampu eksterior tidak terlalu besar. Luminansi dianalogikan sebagai warna biru pekat dan bergerak ke biru paling muda. Warna biru muda hanya mencakup sedikit permukaan fasad bangunan. Dengan iluminasi yang sedikit, sama halnya dengan Jalan Kali Besar Timur 0-02, penulis tidak menemukan pola fasad seperti pada siang hari.



Gambar 4.21 Luminansi II di Area Kuning

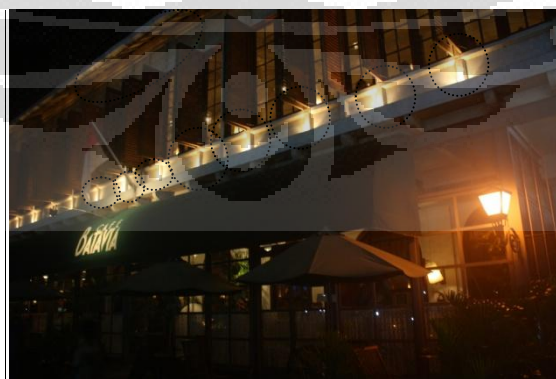
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.22 menjelaskan pemetaan jenis luminansi di malam hari. Baik dari area merah atau daerah Jalan Lada dan Jalan Pos Kota, area biru atau Jalan Pintu Besar, dan area kuning atau Jalan Kali Besar mempunyai kesamaan. Dari area merah, karena berada dipinggir jalan raya, luminansi berasal dari lampu jalanan atau kendaraan bermotor yang melewatinya. Area kuning juga area pinggir jalan raya. Hampir semuanya yang berada dipinggir jalan mempunyai luminansi lampu jalanan. Ditambah lampu PKL, karena ada kali besar yang menjadi objek wisata bagi orang-orang yang nongkrong disana. Area biru berada ditengah-tengah. Taman fatahillah sebagai pusat kegiatan dagang bagi kalangan menengah dan menengah kebawah, khususnya tempat PKL. Di sepanjang area merah ini tidak diisi oleh para PKL. Lampu eksterior juga menyinari bangunan mereka tetapi tidak seheboh kafe batavia. perhatikan Selain kurangnya pencahayaan dari fasad, permukaan fasad di kota tua yang sudah bisa dianggap bernilai historis atau bernilai tidak tergantikan belum menjadi objek.



Gambar 4.22 Pemetaan Jenis Luminansi di Kota Tua  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari gambar terdapat lima jenis luminansi yang tersebar di lokasi. Pertama, luminansi pada bangunan fasad yang ditunjukkan oleh legenda merah. Bangunan yang sudah melakukan pencahayaan fasad diantaranya Kafe Batavia, Kantor BNI, dan Kantor BI. Gambar 4.23 menunjukkan pencahayaan pada Kafe Batavia. area iluminasinya banyak sekali yang ditunjukkan oleh lingkaran-lingkaran hitam. Iluminasi ini tampak menekankan jendela-jendela yang terbuka. Hal ini seperti prinsip Kaoru Mende, menekankan pada elemen arsitektur. Selain itu, Gambar



Gambar 4.23 Fasad bangunan Kafe Batavia di Jalan Kali Besar Timur 002

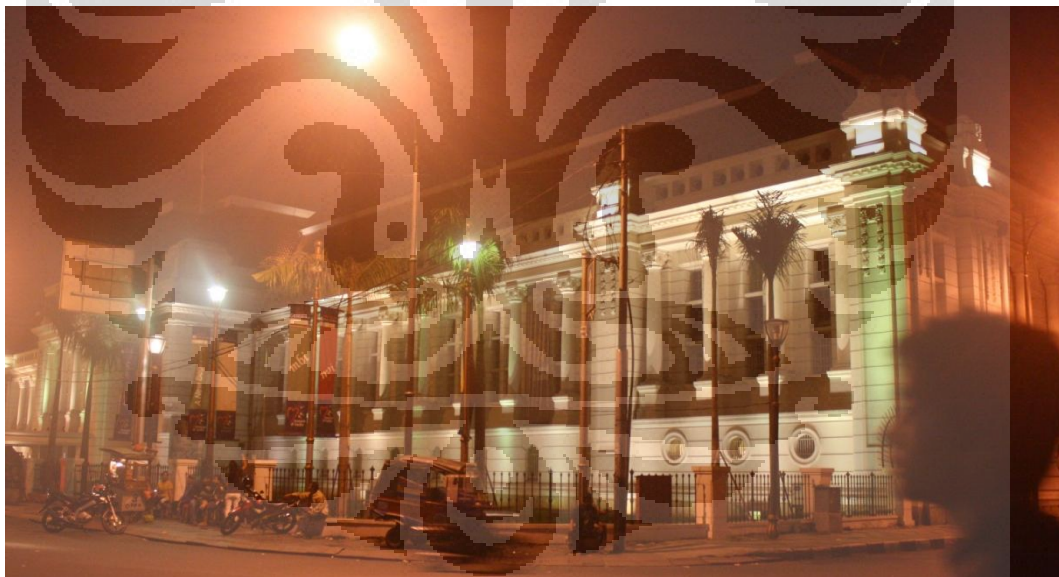
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.24 menunjukkan pencahayaan fasad BNI yang terletak di Jalan Lada. Pencahayaan fasad ini juga menekankan pada bentuk bangunan kotaknya. Pada Gambar 4.25 menunjukkan pencahayaan fasad BI. Pencahayaan fasad BI juga menekankan kolom-kolom yang ukurannya besar. Semua pencahayaan fasad menekankan elemen arsitektur yang menjadi daya tarik.



Gambar 4.24 Pencahayaan Fasad BNI di Jalan Lada

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.25 Pencahayaan Fasad BI

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Legenda biru menggunakan pencahayaan seadanya, minimal lampu untuk menerangi hanya lantai satu saja bahkan teras saja. Biasanya, lampu hanya menerangi bagian fasad lantai satu saja. pada bagian fasadnya hanya terdapat lampu jenis lampu Fluorecent TL dibawah ceiling atau lampu jalanan seperti

ditunjukkan pada Gambar 4.26. Sebagian besar legenda biru ini terletak di sepanjang Jalan Pintu Besar.



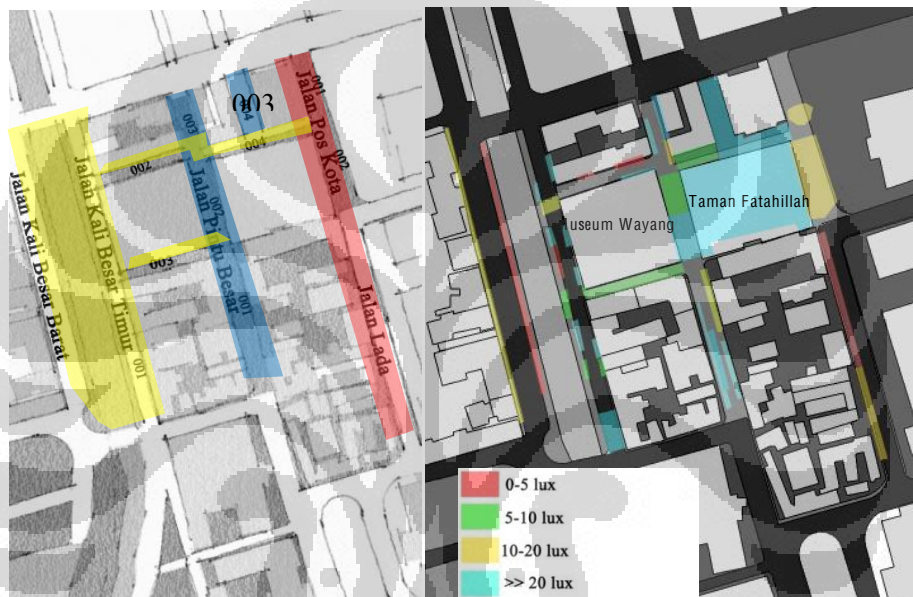
Gambar 4.26 Pencahayaan sederhana di Jalan Pintu Besar

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dibagian taman fatahillah area biru dipenuhi oleh PKL yang dilegendakan dengan warna ungu. Lampu yang digunakan adalah lampu fluorecent yang berwarna putih. Terkadang lampu ini membuat afeksi glare. Ada juga yang menggunakan lampu jalanan. Lampu jalanan tersebar di jalur pedestrian yang bersebelahan dengan jalur kendaraan. Lampu jalanan berwarna kuning tidak terlalu besar iluminasinya. Pada Gambar 4.22, Lampu kendaraan bermotor juga memenuhi beberapa potongan jalan yang dekat dengan jalan besar, seperti potongan Jalan Pos Kota 0-01 di area merah, potongan Jalan Pintu Besar 0-03 dan Jalan Pintu Besar 0-0 di area biru. Sedangkan di Jalan Kali Besar 0-02 dan Jalan Kali Besar 003 di area kuning banyak tersebar lampu jalanan.

Gambar 4.27 menjelaskan pemetaan besaran iluminasi. Besaran iluminasi tertinggi berada pada seluruh taman fatahillah, di area jalan pintu besar 0-03, Jalan Pintu Besar 0-04, Jalan Kali Besar Timur 0-02, Jalan Kali Besar 0-01, dan Jalan Kali Besar 0-04 atau area biru, termasuk daerah taman fatahillah sendiri. Iluminasi tertinggi dihasilkan oleh sumber cahaya fluorescent yang berwarna putih. Iluminasi tertinggi banyak yang tersebar. Tidak secara keseluruhan menerangi bangunan atau jalan tetapi menerangi gerobag PKLnya atau lapaknya. Tetapi

terlalu banyak menghasilkan *glare*. Sedangkan iluminasi terendah yang berwarna merah. Area ini biasanya dihasilkan oleh lampu jalanan yang berwarna kuning sekali. Akibat pencahayaan ini berakibat penerangannya redup dan remang-remang. Sedangkan yang berwarna hijau bernilai 5-10 lux, mempunyai penerangan yang sedang. Lampu fasad kafe batavia mempunyai range nilai lux 5-10 lux. Sedangkan yang berwarna kuning adalah lampu jalanan yang berwarna kuning tetapi kuat menerangi cakupan yang lebih besar. Biasanya menerangi jalanan. Lampu ini dihasilkan oleh lampu jalanan.

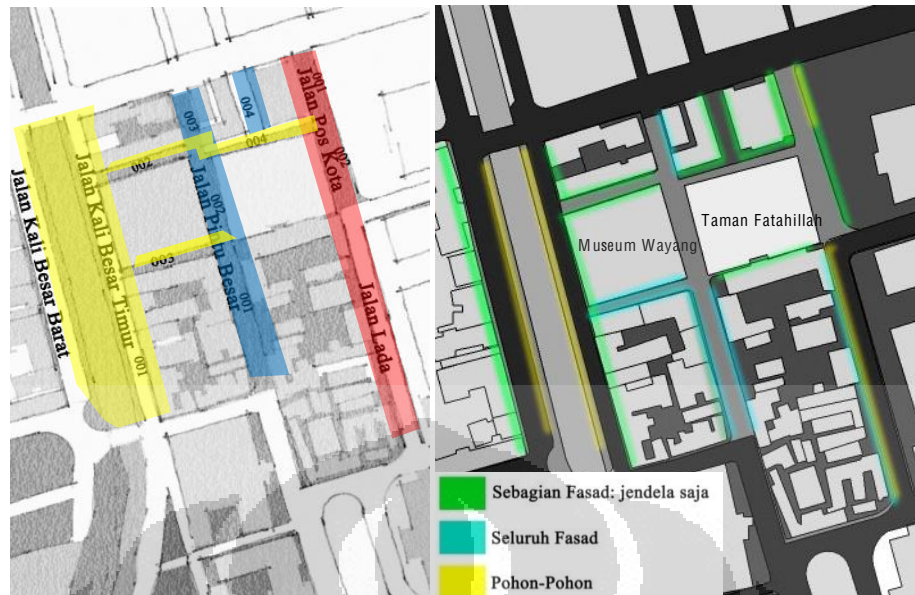


Gambar 4.27 Pemetaan Besaran Iluminasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.28 menjelaskan pemetaan pola/ tekstur. Area iluminasi dikawasan taman fatahillah sebagian besar masih sedikit, pola atau tekstur pada malam hari kurang tampak. Syarat untuk menjadi sebuah objek adalah objek ini disinari oleh *visible light* atau cahaya yang bisa dilihat oleh mata. Alhasil, daya tarik pada malam hari tidak penulis temukan.

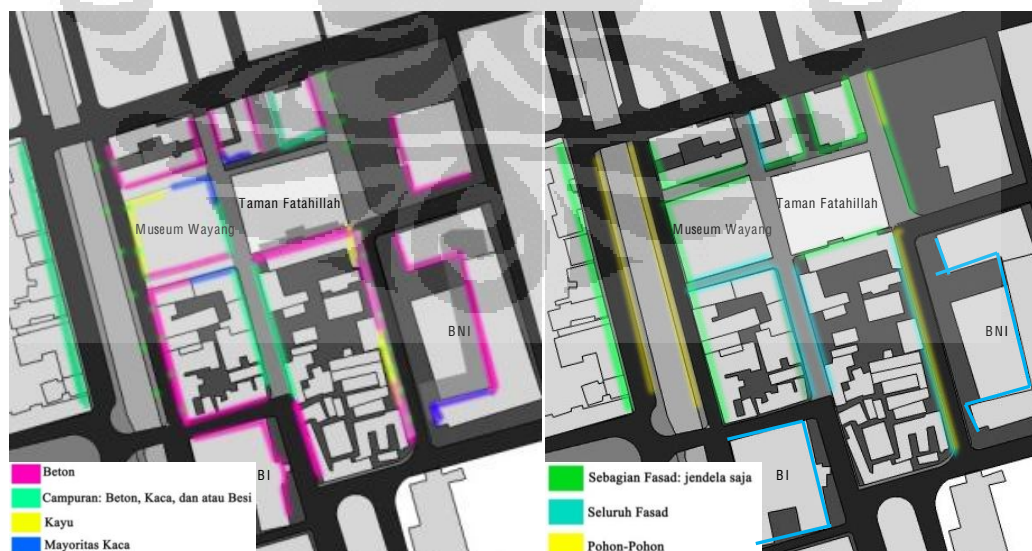




Gambar 4.28 Pemetaan Pola/ Tekstur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada gambar 4.29 menjelaskan perbedaan tekstur yang terbentuk di siang dan malam hari. Daya tarik dari gambar tekstur pada siang hari berupa fasad bangunan. Sementara itu, gambar disebelah kanannya menjelaskan gambar pola yang terbentuk pada malam hari. Penulis tidak menemukan kesamaan daya tarik pada malam hari dan pada siang hari yang sama.



Gambar 4.29 Perbedaan Pola Siang hari dan Pola Malam hari

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## IV.7 Komponen Ekspektasi dan Afeksi dalam kota tua

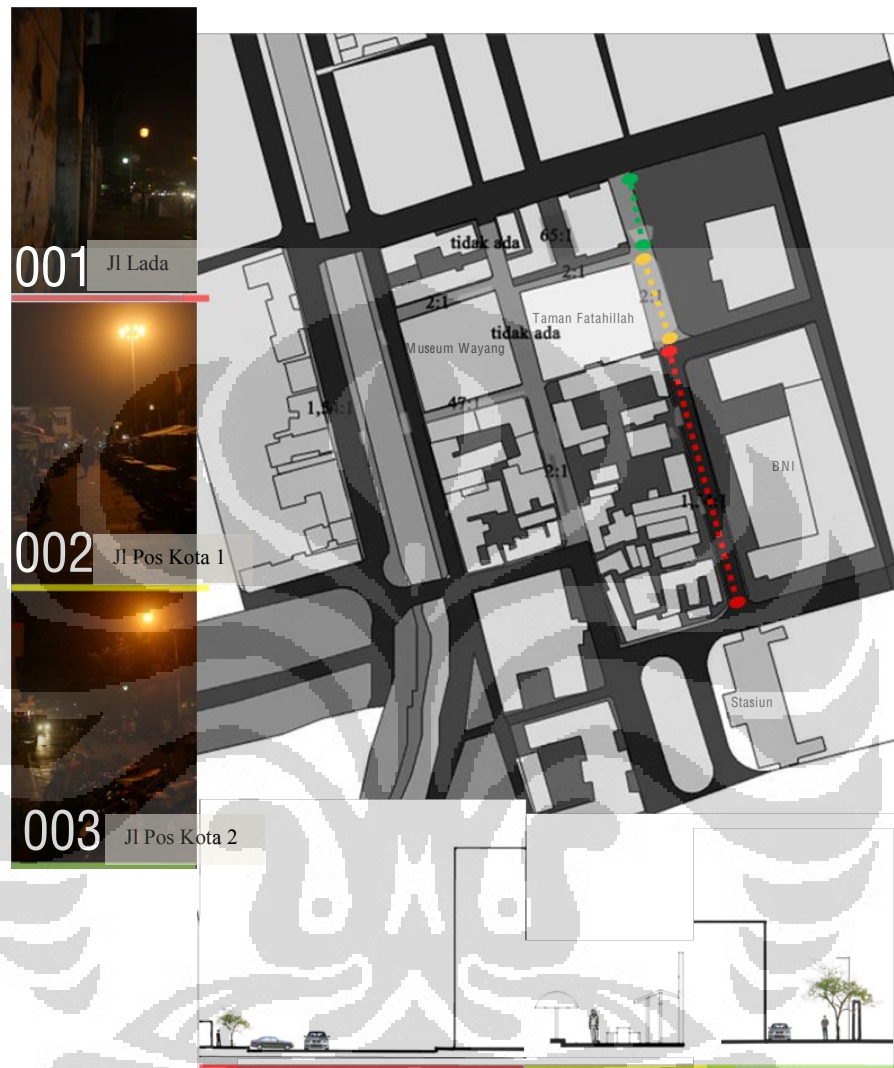
Untuk mengetahui ekspektasi dari sebuah ruang, penulis akan mencoba mempersepsikan ruang dari sudut pandang penulis. Ekspektasi merupakan gambaran pengguna ruang apakah ruang aman untuk dilalui. Kemudahan pencarian jalan keluar merupakan parameter keberhasilan dari ruang. Parameter disertai dengan kehadiran efek cahaya lainnya diantaranya sifat material, bayangan dan rasio brightness. Penulis akan mencoba melakukan dua macam perjalanan dari lokasi.

### IV.7.1 Perjalanan 1

Perjalanan pertama berangkat dari Stasiun menuju Taman Fatahillah yang ditunjukkan oleh gambar 4.24, untuk menuju fatahillah, penulis harus melewati area merah terlebih dahulu. Ketika di jalan 001, bayangan yang terbentuk berupa tiang lampu, dan sebagian besar diiluminasi oleh lampu kendaraan bermotor seperti ditunjukkan pada gambar 4.24 dalam gambar suasana 001. Pada fasad bangunan tidak ada cahaya yang menyinari. Rasio iluminasi berdasarkan tabel 2.1, berkisar 2:1. Nilai rasio 2:1 berarti sulit membandingkan objek-objek dengan *background*. Dari komponen afeksi, penulis mengeluarkan pernyataan emosi ruang yakni suram. Namun, penulis merasa aman disamping kanan masih ada banyak kendaraan bermotor. Penulis berekspektasi menyelesaikan ruangan ini dengan berjalan cepat lurus menuju jalan 002.

Pada Gambar 4.31, Bayangan yang terbentuk pada potongan jalan 002 karena luminansi lampu eksterior adalah sebagian atap kaki lima yang menempel di depan museum wayang. Secara keseluruhan bayangan terdapat pada sisi kiri dan sebagian jalanan, juga motor-motor yang diparkir. Cakupan iluminasi cahaya cukup besar menyinarinya. Berdasarkan Tabel 2.1, Tingkat brightness akibat iluminasi lampu dengan background adalah sekitar 1,54:1. Keadaan ini juga membuat pengguna ruang sulit membedakan antara objek dengan background. Akibat bayangan yang terbentuk dan rasio iluminasi, pada perjalanan pertama yang ditunjukkan pada gambar 4.30, penulis membuat afeksi suram tetapi nyaman

karena disamping kiri kanan ada objek yang terkena lampu. Keadaan ini membuat penulis berekspektasi berjalan lambat.



Gambar 4.30 Peta Perjalanan Pertama

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.31, analisis efek cahaya II dalam potongan jalan 003, iluminasi dari lampu eksterior ini menerangi pohon. Bagian atas dari pohon membentuk bayangan dari daun-daun. Namun, cahaya juga menerangi jalanan. Karena sumber cahaya tidak begitu kuat, iluminasinya tidak sempurna menerangi bagian bawah. Berdasarkan tabel 2.1, Rasio *brightness* pada bagian ini adalah 2:1. Sama halnya dengan perjalanan di potongan jalan 001 dan 002 yang ditunjukkan Gambar 4.30,

	Bayangan	Refleksi dan kekuatan refleksi	Rasio iluminasi	
Potongan Jalan 1	Tiang lampu jalanan	Bangunan beton, kayu, terdapat ada gerobak PKL		
Potongan jalan 2	Bagian fasad PKL seperti rumah, meja-meja dan kursi, deretan motor	Material Pedagang kaki lima seperti rumah makan terbuat dari kayu, motor	1,54:1	
Potongan jalan 3	Dusun-dusun	Bangunan dari beton, deretan motor-motor		

Gambar 4.31 Analisis Efek Cahaya II dalam Perjalanan I

Sumber: Dokumentasi Pribadi

penulis sulit membedakan objek dengan background. Akibat efek cahaya bayangan dan rasio *brightness* ini, pada perjalanan kedua yang ditunjukkan oleh gambar 4.30, Penulis berafeksi menyatakan bahwa kondisi jalan 003 lebih suram dari perjalanan tadi. Penulis akan diam dan memilih jalan lain.

#### IV.7.2 Perjalanan 2

Perjalanan kedua mempunyai rute dari Taman Fatahillah menuju Stasiun melintasi jalanan depan museum keramik atau dari taman fatahillah ke belakang kantor pos. Untuk melewati perjalanan kedua, penulis harus melewati area biru, atau sekitar Jalan Pintu Besar yang terdiri dari Jalan pintu besar 001, Jalan Pintu Besar 002, Jalan Pintu Besar 003 dan Jalan Pintu Besar 004 yang ditunjukkan dalam Gambar 4.32, Gambar 4.33, dan Gambar 4.34.

#### IV.7.2.1 Pilihan pertama

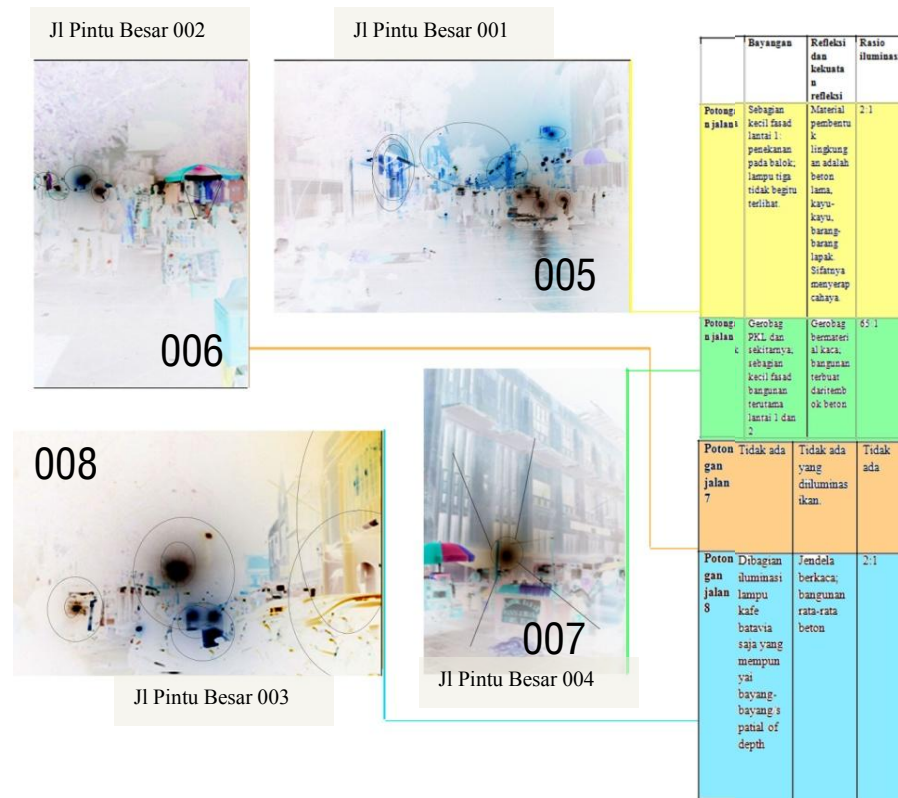
Pada Jalan Pintu Besar 001 yang ditunjukkan pada Gambar 4.32, Bayangan yang terbentuk dalam daerah iluminasi hanya bagian fasad lantai satu saja yang ditunjukkan pada Gambar 4.31 dalam analisis efek cahaya II di area biru. Balok-balok yang keluar memberikan kesan menonjol memberikan sedikit bayangan. Dari iluminasi lampu kedua, bayangan tidak terbentuk karena iluminasi lampu hanya mencapai barang dagangan saja. Berdasarkan tabel 2.1, ruang ini mempunyai rasio sekitar 2:1. Hal ini juga menyebabkan sulitnya membedakan



Gambar 4.32 Peta Perjalanan Kedua Pilihan Pertama

Sumber: Dokumentasi Pribadi

antara objek dengan backgroundnya. Selain itu, adanya kumpulan PKL dititik tertentu yang menyebabkan timbulnya iluminasi berlebihan. Penulis mengeluarkan afeksi terhadap ruang ini adalah *glare* atau silau didalam kesuraman.



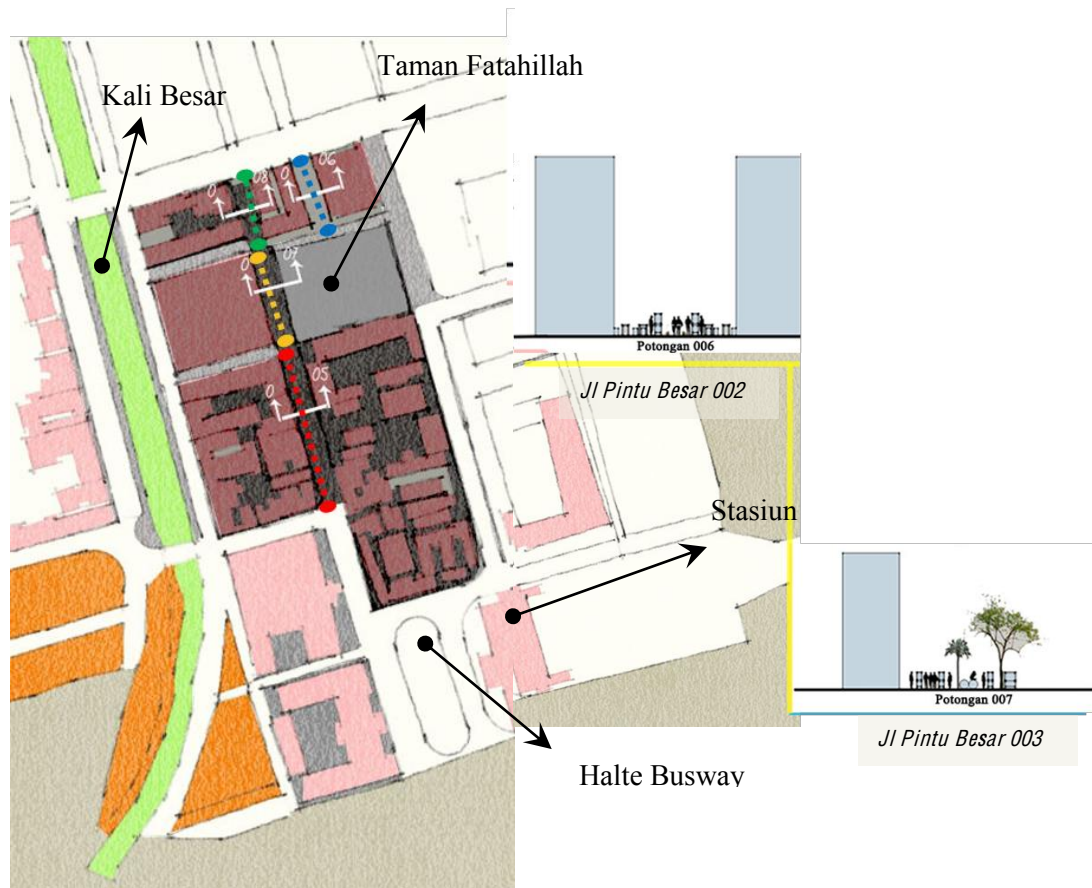
Gambar 4.33 Analisis Efek Cahaya II di Area Biru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah menyusuri Jalan Pintu Besar 001, penulis melanjutkan ke Jalan Pintu Besar 002 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.31. Pada gambar Jalan Pintu Besar 002 yang negatif, ditunjukkan oleh gambar 4.33, ruang ini mempunyai area putih yang sangat banyak. Hal ini menandakan bahwa hampir semua ruangan disini adalah tidak ada yang mengiluminasi area berwarna putih ini. Perhatikan pada PKL yang menggunakan payung pada Jalan Pintu Besar 002 di gambar 4.33. PKL tersebut menggunakan luminansi sendiri. Namun, kekuatan iluminasinya tidak terlalu jauh berpengaruh pada area ini. Berdasarkan tabel 2.1, rasio *brightness* yang terjadi pada ruang ini tidak terbentuk karena area iluminasi sangat sedikit. Karena efek cahaya bayangan tidak ada dan rasio brightnessnya tidak ada, penulis berafeksi ruang ini sangat suram. Karena diujung jalan terdapat pencahayaan fasad, penulis berekspektasi segera pergi dari tempat yang gelap ini, bergegas pergi ketempat aman.

#### IV.7.2.2 Pilihan kedua

Pilihan kedua, penulis berjalan melalui potongan Jalan Pintu Besar 002 dan Jalan Pintu Besar 003 yang ditunjukkan oleh gambar 4.34. Perjalanan dari arah taman fatahillah menuju gang penuh dengan PKL. Hal ini menyebabkan banyaknya *glare*.



Gambar 4.34 Peta Perjalanan Kedua Pilihan Kedua

Sumber: Dokumentasi Pribadi

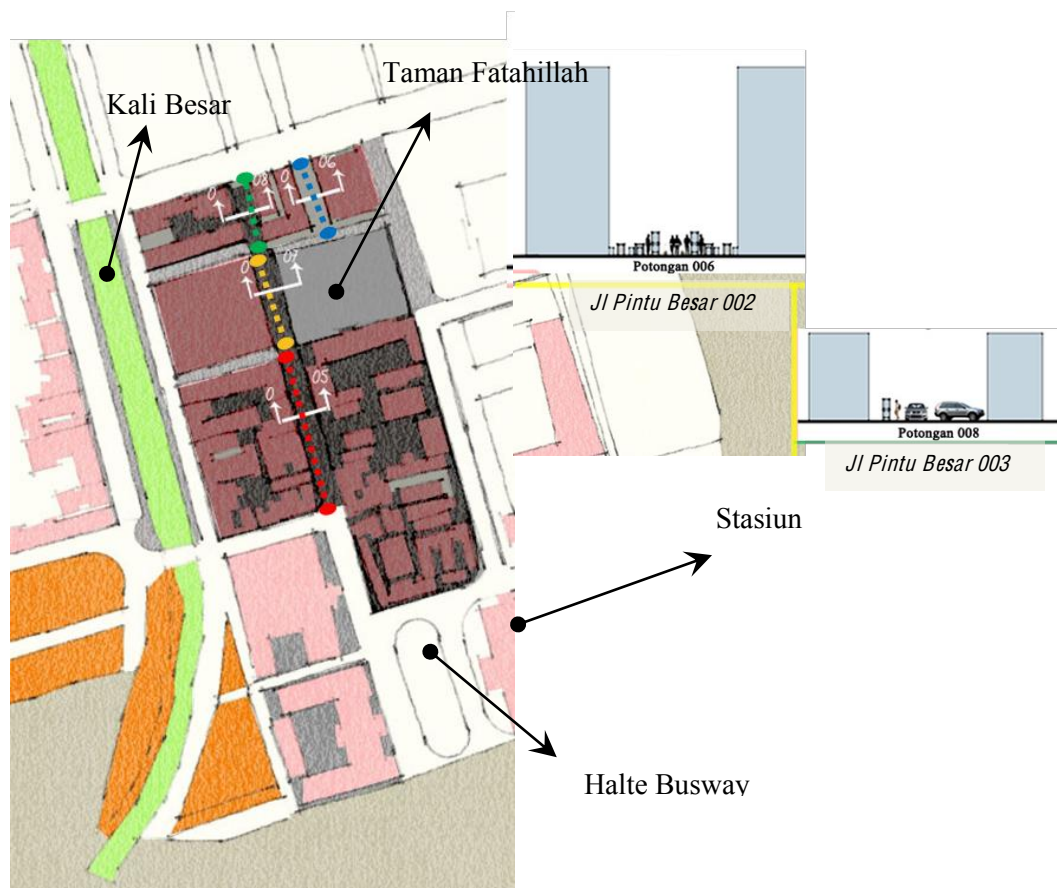
Pada Gambar 4.33, menjelaskan Analisis efek cahaya II di area biru, terutama pada Jalan Pintu Besar 003 yang ditunjukkan dengan Gambar 4.34, luminansi PKL hanya menerangi gerobag PKL disekitarnya, dan luminansi lainnya menerangi sebagian kecil fasad, terutama lantai satu dan lantai dua nya. Bayangan yang terbentuk hanya sebagian kecil dari fasad. Berdasarkan tabel 2.1, tingkat *brightness* daerah ini mencapai rasio 6:1. Nilai rasio ini cukup memudahkan membedakan objek dari backgroundnya. Pada Gambar 4.34, Penulis

mengeluarkan afeksi pada ruang ini sebagai ruang publik, penulis juga berekspektasi ruang ini aman dan mempergunakan ruang dengan bebas.

#### IV.7.2.3 Pilihan ketiga.

Pilihan ketiga, penulis berjalan melalui potongan Jalan Pintu Besar 002 dan Jalan Pintu Besar 004 yang ditunjukkan pada Gambar 4.35. Perjalanan dari arah taman fatahillah menuju gang yang berisi parkir mobil.

Pada Gambar 4.33, pada Jalan Pintu Besar 003, bayangan yang dibentuk oleh luminansi lampu kafe batavia merupakan paling unik. Bayangan ini terbentuk diantara sela-sela warna-warni biru. Jatuhnya warna biru juga di deretan mobil-mobil. Sumber cahaya yang berasal dari lampu PKL tidak terlalu berpengaruh pada area ini, khususnya jalanan. Rasio yang terlihat pada gambar berdasarkan



Gambar 4.35 Peta Perjalanan Kedua Pilihan Ketiga

Sumber: Dokumentasi Pribadi



tabel 2.1 adalah 2:1. Hanya saja terdapat rasio yang berbeda-beda di area iluminasi lampu batavia. Akibat efek cahaya yang terbentuk, penulis mengeluarkan afeksi terhadap ruang ini adalah kilau didalam kesuraman. Dalam Gambar 4.33 Warna-warni fasad bangunan kafe batavia membuat warnanya berkilauan.



Gambar 4.36 Pemetaan Rasio Iluminasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 4.36 menjelaskan rasio *brightness* berdasarkan penggunaan tabel 2.1. sebagian besar rasio iluminasinya bernilai 2:1, yang mempunyai makna sulit dibedakan antara objek dengan *backgroundnya*. Bahkan ada yang tidak mengandung nilai rasio *brightness*, yang berarti nilai lux objek hampir sama dengan *backgroundnya*.

Melalui rasio iluminasi atau rasio *brightness*, kita bisa menggambarkan suatu keadaan melalui sebuah afeksi baik itu suram, menyenangkan, terdistrak, atau berkilauan. Setelah kita memberikan afeksi ruangan, komponen ekspektasi terhadap ruang pun hadir. Apakah harus segera keluar dari tempat itu, atau menetap karena sudah merasa aman dan nyaman.

Adanya bayangan atau tidak adanya bayangan juga berpengaruh pada afeksi dan ekspektasi pengguna ruang. Perhatikan Gambar 4.36, Rasio iluminasi sebagian besar 2:1. Alhasil, sebagian besar dari jalanan di taman fatahillah dan Kali Besar, penulis berafeksi suram dan berekspektasi ingin cepat-cepat melewati jalan.

#### Rangkuman:

Kota tua mempunyai nilai historis dari bangunan lamanya. Penulis melakukan studi pencarian objek historis melalui studi efek cahaya dan studi proses persepsi untuk menentukan atmosfer dalam kawasan kota tua. Kota tua mempunyai banyak objek yang mengandung nilai historis berupa bangunan lama. Namun, bangunan ini tidak diperlakukan sebagai objek. Menurut Elizabeth, cahaya bisa menjadi objek dan bisa berperan sebagai pembentuk atmosfer. Hasil analisis penulis adalah Iluminasi lampu-lampu kota tua sangat minim. Alhasil efek cahaya yang ditimbulkan menghasilkan atmosfer suram, tidak nyaman, dan tidak aman. Ditambah lagi banyaknya PKL membuat silau. Selain itu, ekspektasi yang dihasilkan tidak jauh-jauh dari afeksinya. Ekspektasinya sebagian besar tidak aman.

## BAB V

### KESIMPULAN

Daya tarik Kota Tua di siang hari terletak pada bangunan lama baik dari elemen fasad, misalnya pola jendela, pintu maupun material bangunannya sendiri. Penulis mendefinisikan pola atau tekstur sebagai signal informasi. Penulis telah melakukan studi kasus berdasarkan kajian beberapa teori pencahayaan dan persepsi yang menyimpulkan bahwa signal informasi sebagai daya tarik. Hal ini menandakan bahwa daya tarik pada malam hari tidak terlalu ditekankan.

Berdasarkan teori Elizabeth, cahaya memberikan ekspresi sebagai objek (2012). Setelah penulis melakukan studi kasus efek cahaya, penulis tidak banyak menemukan objek dalam kawasan kota tua khususnya pada malam hari. Iluminasi setiap bangunan tidak merata, misalnya hanya pintu lantai pertama atau pola jendela saja bahkan hanya sebagian kecil tembok.

Selain memberikan ekspresi sebagai objek, cahaya juga membentuk atmosfer (Elizabeth, 2012). Akibat dari iluminasi di area taman Fatahillah yang seperti ini, area Taman Fatahillah mempunyai *afeksi* buruk. Penulis telah melakukan analisis efek cahaya, hasilnya diantaranya atmosfer suram, tidak nyaman, dan tidak aman. Selain itu, menimbulkan ekspektasi ruang yang buruk juga. Sebagian besar ruang, penulis berekspektasi ruang tidak aman.

Hasil penulisan skripsi menunjukkan pentingnya penekanan cahaya pada objek, Prinsip Kaoru Mende juga dapat diterapkan. Kaoru Mende selalu menekankan elemen arsitektural, misalnya menyinari mahkota bangunan, struktur bangunan, menekankan garis horizontal dan lain-lain. Lou juga menunjukkan bukan hanya pola dari iluminasi yang menjadikan nilai artistik, bahkan pola bayangan yang diakibatkan oleh bayangan(1977). Bayangan mengandung nilai artistik karena memberikan representatif visual. Penulis menekankan bukan hanya mencari pola dari objek, tetapi *spasial depth* atau kedalaman ruang yang dibentuk oleh bayangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhaqqi, Fahmi. (2010). *Emergence of Creative Economy due Pedestrianisation in Jakarta Old Town*. Bandung: Tesis SAPPK ITB.
- Attahiyyat, Candrian (2012, 17 Mei). Wawancara.
- Bataviase Nouvelles. (2007, 29 Mei). *Revitalisasi Kota Tua*. dari website <http://oudbatavia.blogspot.com/> (Diakses pada tanggal 19 Mei 2012).
- Lam, William M.C. (1977). *Perception and Lighting as Formgivers for Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold. Christopher hugh ripman.
- Corten, Jean. P., & Dun, P.V. (2006). *Halte Jakarta Kota Development Opportunities of Old Jakarta*. Makalah disusun sebagai hasil kerja lapangan bekerja sama dengan Universitas Tarumanegara.
- Design Singapore Council. (2012). *President's Design Award Singapore 2012*. [http://www.designsingapore.org/pda\\_public/gallery.aspx?sid=772](http://www.designsingapore.org/pda_public/gallery.aspx?sid=772) (Diakses pada tanggal 19 Mei 2012).
- Donoff, Elizabeth. (2006, Maret 20). The Restorative Power of Lighting. *Architecture Lighting*, hal. 9.
- Farwah, Fera. (2011). *Revitalisasi Kota Tua*. Paper sebagai tugas akhir mata kuliah Perencanaan Kota dan Wilayah.
- Ginthner, Delores. (2005). *Lighting: Its Effect on People and Spaces*. Implication, 2,1-5. Diakses dari <http://www.informedesign.org/>.
- Jacob, Jane. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.
- Japan Creative Team. (2011). *JCC Talk and Workshop by Mr Kaoru Mende "Designing With Shadow"*. <http://www.sg.emb-japan.go.jp/jcc/>. (Diakses tanggal 19 Mei 2012).

Klinkenborg, Verlyn. (2008, November). *Our Vanishing Night*. Dari website National Geographic. <http://ngm.nationalgeographic.com/> (Diakses pada tanggal 7 Mei 2012).

Mansyur (2012, 21 Mei). Wawancara.

Mende, Kaoru & LPA.(2005). *Lighting Design for Urban Environment and Architecture*. Tokyo: Rikuyosha.

Michel, Lou. (1996). *Light: The Shape of Space, Designing with Space and Light*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Sea, Mark. (2000). *The IESNA Lighting Handbook Reference and Application*. New York: Illuminating Engineering Society of North America.

Srikanth, Preethi. (2010). *Object to Experience: Understanding to Create Events*. Ohio: University Cincinnati.

Tan, Ria. (2012). *Masterplan Singapore*. <http://wildsingaporenews.blogspot.com> (Diakses pada tanggal 5 Mei 2012).

Three types of Light Pollution. [www.nightwise.org](http://www.nightwise.org) (Diakses pada tanggal 26 Mei 2012)

Tim Dosen UI. (2011). *Artificial lighting 101*. Slide mata kuliah pilihan pencahayaan. TU Delft. (1991, November). *The Kota Project Jakarta, Indonesia*. Makalah disusun sebagai hasil kerja lapangan bekerjasama dengan Universitas Indonesia.

UPK Kota Tua. (2012). *Rencana Peruntukkan Kota Tua Kota Madya Jakarta Barat dan Jakarta Utara*. Jakarta: Publikasi terbatas

Universitas Indonesia. (2008). *Pedoman Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Indonesia*. Depok: SK Rektor

URA. *Lighting Design Concept*. Diambil dari website Lighting Up Our City Centre. <http://www.ura.gov.sg/lightingplan/> (Diakses pada tanggal 8 Mei 2012)

URA. *Good Lighting Practices*. Diambil dari website Lighting Up Our City Centre. <http://www.ura.gov.sg/lightingplan/> (Diakses pada tanggal 8 Mei 2012)

Wijayanti, Karina\ (2011). Studi Pengaruh Pencahayaan Buatan Pada Area Publik Lembaga Kuliner (Studi Kasus Lembaga Kuliner di Area Depok dan Jakarta). Depok: Universitas Indonesia.