

## Latar Belakang Masalah

Desain interior adalah salah satu bidang ilmu yang mempergunakan perencanaan pencahayaan, khususnya cahaya buatan sebagai salah satu media bagi pemenuhan kenyamanan manusia melakukan aktivitas di dalam ruangan. Hasil akhir perencanaan pencahayaan bergantung pada kualitas cahaya yang dihasilkan. Ketepatan kualitas cahaya tersebut terkait dengan 3 (tiga) hal sebagai berikut, yaitu cara cahaya dihasilkan, pemilihan bentuk sumber cahaya, dan pemilihan ukuran dan jenis lampu. Dalam sebuah ruangan, perencanaan pencahayaan buatan merupakan salah satu hal penting yang berperan sebagai pemberi bentuk (*formgiver*) terhadap elemen-elemen interior. Dengan perencanaan pencahayaan buatan yang tepat, unsur-unsur seperti tekstur, warna, pola atau kontur permukaan bidang yang dimiliki oleh elemen-elemen interior, menjadi faktor pembentuk atmosfir ruang. Hal ini menjadi penting karena atmosfir ruang yang tercipta sangat menentukan tingkat kenyamanan visual para pengguna ruang. Selain membentuk elemen-elemen interior, perencanaan pencahayaan buatan dapat dimanfaatkan untuk memberi penekanan pada obyek-obyek di dalam ruangan. Sehingga informasi seperti bentuk, detail dan estetika obyek-obyek tersebut dapat tersampaikan dengan optimal kepada pemirsanya.

Galery adalah salah satu fasilitas umum yang patut memasukkan perencanaan pencahayaan buatan ke dalam perancangan interiornya. Peran penting pencahayaan pada gallery adalah untuk menerangi sekaligus memberi efek pencahayaan yang dramatis pada obyek seni yang ada di dalamnya. Hal ini tentu saja dimaksudkan untuk menarik perhatian pengunjung gallery. Perencanaan pencahayaan juga dimaksudkan agar pengunjung dapat menangkap informasi dari obyek seni yang dipamerkan, secara utuh. Terakhir, peran pencahayaan yang tidak kalah pentingnya adalah untuk menyenangkan pengunjung. Artinya pengunjung diberikan kenyamanan, khususnya kenyamanan visual selama melakukan aktivitasnya di dalam ruang gallery. Dari uraian singkat di atas, perencanaan pencahayaan buatan harus mampu berperan dalam menciptakan atmosfir ruang sesuai dengan fungsi ruang tersebut, baik siang terlebih lagi pada malam hari. Karena pada malam hari, efek pencahayaan yang dramatis akan hadir lebih optimal. Dan atmosfir ruang pun akan lebih terasa oleh pengunjung.

Selasar Sunaryo Art and Space adalah sebuah galeri yang menawarkan segala bentuk karya seni yang layak untuk diapresiasi. Berdiri pada tahun 1998, Selasar Sunaryo awalnya sebatas untuk menyimpan berbagai hasil karya dari sang pemilik, Drs. Sunaryo, dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB. Kini Selasar Sunaryo sudah menjadi tempat tujuan wisata budaya. Bagi pelaku dan penikmat seni mungkin Selasar Sunaryo sudah tidak asing lagi, karena galeri ini sudah cukup terkenal hingga ke kancah internasional. Selasar Sunaryo merupakan bangunan berupa kompleks yang terdiri dari area pameran (ruang A, ruang B, ruang Sayap dan Bale Tonggoh), Bale Handap dan Amphiteater yang biasa digunakan untuk berbagai perhelatan seni ataupun *workshop*, kemudian Kopi Selasar dan Cinderamata. Fasilitas berupa ruang pamer yang terdapat di Selasar Sunaryo terdiri dari tiga galeri utama yang diperuntukan untuk menyimpan dan memamerkan hasil karya seni baik dari Pak Sunaryo atau seniman yang sedang mengadakan

pameran di galeri yang nyaman itu. Ruang A dikhususkan untuk menyimpan dan memamerkan karya dari Pak Sunaryo. Ruang A terdiri dari 3 area, area pameran depan (memiliki akses langsung dengan pintu masuk), area pameran tengah, dan area pameran belakang (memiliki akses langsung dengan pintu keluar). Sedangkan 3 ruang lainnya yaitu ruang B, ruang sayap dan Bale Tonggoh diperuntukkan bagi para seniman melakukan pameran. Mengingat pentingnya karya seni Pak Sunaryo sebagai pemilik Selasar Sunaryo Art and Space, maka teknik pencahayaan buatan di 3 area pameran ruang A inilah yang akan ditinjau dalam penelitian.

#### Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian permasalahan di atas, maka pada dasarnya ada 3 (tiga) faktor penyebab mengapa perencanaan pencahayaan buatan sangat diperlukan untuk sebuah interior galeri, terutama pada malam hari. Hal tersebut memunculkan rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana teknik pencahayaan buatan terkait jenis sistem pencahayaan buatan, pengaturan dan distribusi pencahayaan buatan yang digunakan dalam perancangan interior galeri ?
2. Bagaimana teknik pencahayaan buatan terkait jenis sistem pencahayaan buatan, pengaturan dan distribusi pencahayaan buatan di interior ruang A Selasar Sunaryo Art and Space Bandung.

#### **Tinjauan Umum Desain Pencahayaan Buatan Dalam Perancangan Interior Galeri**

Cahaya adalah suatu bentuk energi yang merambat dan memungkinkan mata manusia untuk melihat. Cahaya yang dihasilkan oleh suatu sumber cahaya memiliki karakteristik tertentu yang berbeda satu dengan yang lain. Hal ini terjadi karena cahaya mengalami perubahan sesuai dengan sifat permukaan yang dikenainya. Perilaku cahaya tersebut sangat berpengaruh pada kualitas pencahayaan dalam interior. Berdasarkan bidang permukaan yang dikenainya, perilaku cahaya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

1. Refleksi (Memantulkan)  
Perilaku cahaya yang mengenai suatu bidang permukaan, dimana cahaya dipantulkan secara sempurna. Terjadi pada permukaan yang padat.
2. Transmisi (Meneruskan/Menyebarkan)  
Perilaku cahaya yang melewati suatu bidang permukaan, dimana cahaya diteruskan melewati bidang permukaan tersebut, dan sebagian disebarkan. Terjadi pada permukaan yang transparan.
3. Absorpsi (Menyerap)  
Perilaku cahaya yang terjadi ketika cahaya mengenai permukaan yang padat, dimana cahaya tidak dipantulkan maupun ditransmisikan.

Berdasarkan sumber nya, cahaya bisa dibedakan menjadi 2, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya alami adalah cahaya yang bersumber dari alam (matahari, bulan, bintang dan pijaran api alam). Sedangkan cahaya buatan adalah cahaya yang dibuat oleh manusia (lampu minyak, lampu gas, lilin, lampu listrik). Cahaya buatan adalah jenis pencahayaan yang relatif dapat dikendalikan oleh manusia sesuai dengan waktu dan jumlah yang diinginkan. Sumber-sumber cahaya buatan meliputi cahaya yang berasal dari pembakaran, lampu listrik, maupun yang berasal dari reaksi fotokimia dan reaksi lainnya seperti ledakan. Perkembangan cahaya buatan dewasa ini, dimulai dengan penemuan Thomas Alfa Edison di tahun 1878. Ia mengembangkan dinamo penghasil arus listrik konstan sekaligus menemukan bahan filament yang terdapat untuk lampu listrik. Lampu bohlam hasil penemuannya dipatenkan pada tahun 1880 dan dapat menyala selama 45 jam. Kemudian pada tahun 1908, Coolidge menemukan lampu tungsten yang ditempatkan dalam selubung sendiri. Konsep yang hingga kini menjadi model untuk perkembangan lampu tungsten. Di tahun 1913, Irving Langmuin dari General Electric mengusulkan pengisian gas bertekanan ke dalam bohlam lampu untuk mencegah menghitamnya bohlam lampu. Pada tahun 1934, dikembangkan filament dengan koil berlapis yang di dalamnya disertakan gas. Hal ini merupakan suatu penemuan yang meningkatkan efisiensi lampu bohlam serta umur penggunaannya.

Meluasnya penggunaan cahaya buatan di segala aspek kehidupan masyarakat, dipicu oleh penemuan lampu fluorescent. Lampu ini menggunakan prinsip dari proses berpendarnya mineral (fluorescent) yang diekspos terhadap sinar ultraviolet. Sehingga mampu menghasilkan intensitas cahaya yang jauh lebih baik, umur penggunaan yang lebih lama, dengan konsumsi energi yang efisien. Hal inilah yang menjadi dasar pernyataan bahwa jenis lampu fluorescent merupakan sumber cahaya yang sangat baik, terutama untuk bangunan komersil dan institusi.

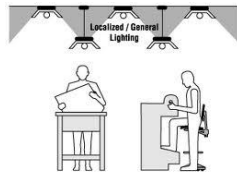
Permasalahan pencahayaan buatan pada perancangan interior tidak hanya tentang banyaknya jumlah cahaya yang dihasilkan. Impresi suasana ruang, kenyamanan serta peningkatan efisiensi aktivitas pengguna ruang merupakan peran yang harus dicapai oleh pencahayaan buatan. Pengguna ruang mempersepsikan sesuatu melalui kemampuan visualnya. Sedangkan obyek akan memberikan impresi bagi yang melihatnya. Kualitas visual obyek menjadi faktor penting tersampainya informasi tentang bentuk, warna, tekstur, proporsi dan pengaruh-pengaruh yang timbul, terhadap yang melihatnya. Ini semakin menguatkan pendapat bahwa pencahayaan buatan dapat digunakan untuk menciptakan tatanan order dan relevansi dalam lingkungan tempat aktivitas berlangsung dan tidak sebagai penerangan semata.

Berbeda dengan cahaya alami, cahaya buatan memiliki sistem tersendiri dalam menerangi ruangan. Sistem tersebut dimaksudkan untuk tercapainya efektifitas dan efisiensi pemanfaatan cahaya buatan di dalam ruangan. Sistem cahaya buatan dibagi menjadi 2, yaitu :

#### 1. Sistem Lighting Primer

- a. General Lighting (Downlighting) : sistem pencahayaan umum, merata di semua ruangan.
- b. Localized Lighting (Free Standing Up Lighter) : menyerupai general lighting, tetapi sistem ini mempunyai penataan khusus untuk mendukung aktivitas tertentu di area tertentu.

- c. General Lighting dan Localized Lighting : sistem ini merupakan gabungan dari sistem general lighting dan localized lighting. Sistem ini biasanya diterapkan pada ruangan yang membutuhkan intensitas cahaya dengan lux tertentu.



Gambar 1. Sistem Penerangan General Localized Lighting

Sumber : Philips Lights Catalogue

## 2. Sistem Lighting Sekunder

- a. Ambient Light : sistem penerangan yang sinarnya dibuat merata (difuse). Cahaya yang merata mengurangi kepekaan plastisitas (penglihatan 3D) dan tidak memberikan bayangan sehingga ruangan menjadi lebih terang.



Gambar 2. Penggunaan Ambient Light Pada Interior

Sumber : Selasar Sunaryo, Tempat 'Pamer' Para Seniman \_ Bandung Citizen Magazine

- b. Accent Light : penerangan yang sinarnya berfungsi sebagai aksen.



Gambar 3. Penggunaan Accent Light Pada Interior

Sumber : Philips Accent Light Catalogue

- c. Task Light : penerangan yang sinarnya bertujuan fungsional, seperti untuk membaca.



Gambar 4. Penggunaan Task Light Pada Interior

Sumber : Philips Task Light Catalogue

- d. Effect Light : sistem penerangan yang menyerupai accent light, tetapi obyek dan cahaya itu sendiri menjadi pusat perhatian.



Gambar 5. Penggunaan Effect Light Pada Karya Seni

Sumber : Philips Effect Light Catalogue

- e. Decorative Light : sistem penerangan yang mempunyai bentuk sekaligus sebagai unsur dekoratif interior dengan intensitas dan warna cahaya tersendiri untuk menciptakan suasana.



Gambar 6. Penggunaan Decorative Light Pada Interior

Sumber : Philips Decorative Light Catalogue

- f. Architecture Light : sistem penerangan yang memanfaatkan cahaya sebagai media pendukung olahan atau karya arsitektur (disebut juga *structural light*)



Gambar 7. Penggunaan Architecture Light Menonjolkan Karya Arsitektur  
Sumber : Philips Structural Light Catalogue

Pengaturan pencahayaan buatan pada perancangan interior galeri, dilakukan melalui teknik-teknik tertentu. Hal ini bertujuan menciptakan intensitas pencahayaan tertentu di dalam ruangan. Teknik pengaturan pencahayaan buatan tersebut antara lain :

1. *High Lighting*

Teknik pengaturan cahaya buatan yang bertujuan untuk menciptakan interior ruang yang memiliki intensitas cahaya tinggi. Hal ini dilakukan dengan memberikan sorotan cahaya pada obyek tertentu, sehingga mempertajam detail dan warna obyek tersebut.



Gambar 8. Penggunaan *High Lighting* Pada Interior  
Sumber : Philips Lights Catalogue

2. *Wall Washing*

Teknik pengaturan cahaya buatan yang memberikan suatu lapisan pencahayaan pada bidang dinding sehingga dinding terkesan merata dengan cahaya.



Gambar 9. Penggunaan *Wall Washing* Pada Interior  
Sumber : Philips Wall Washer Catalogue

### 3. *Silhouetting*

Teknik pengaturan cahaya buatan dengan cara menempatkan obyek pameran di antara bidang tangkap cahaya, sehingga obyek pameran terlihat sebagai suatu bentuk bayangan.



Gambar 10. Penggunaan *Silhouetting* Pada Benda Pamer

Sumber : Philips Lights Catalogue

### 4. *Beam Play*

Teknik pengaturan cahaya yang memanfaatkan sorotan cahaya sebagai elemen visual. Teknik ini memanfaatkan bidang tangkap tertentu untuk dapat memperlihatkan sorotan cahaya tersebut. Sumber cahaya diatur menjadi permainan titik lampu.



Gambar 11. Penggunaan *Beam Light*

Sumber : Philips Beam Light Catalogue

### 5. *Shadow Play*

Teknik pengaturan cahaya yang menonjolkan bayangan hasil sorotan cahaya sebagai elemen visual. Teknik ini biasanya menggunakan jenis lampu yang memiliki karakter berkas sinar yang sempit.



Gambar 12. Penggunaan *Shadow Play* Pada Interior

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 6. *Sparkle*

Teknik pengaturan cahaya yang menjadikan sumber cahaya sebagai elemen visual. Teknik ini mampu memberikan kesan elegan dan mewah pada perancangan sebuah interior.



Gambar 13. Penggunaan *Sparkle Light* Pada Interior

Sumber : Philips Lights Catalogue

Dalam sistem pencahayaan buatan, ada teknik pembagian berkas cahaya atau distribusi cahaya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan armature lampu. Tujuannya, menciptakan efek-efek tertentu pada obyek yang disinari. Jenis-jenis armature lampu tersebut, adalah :

1. Indirect  
Armatur jenis ini mengarahkan lebih dari 90% cahaya ke atas dengan memanfaatkan langit-langit sebagai pemantul. Dipakai pada bidang yang mempunyai daya reflektansi cukup besar
2. Semi Indirect  
Armatur jenis ini menyerupai jenis armature indirect, lebih dari 60% cahaya lampu diarahkan ke atas, sekaligus mengarahkan 40% cahaya ke bawah
3. Semi Direct  
Armatur jenis ini mengarahkan cahaya yang sama kuatnya ke arah atas dan arah bawah.
4. Direct  
Armatur jenis ini mengarahkan cahaya lebih dari 90% ke arah bawah.
5. Diffused  
Armatur jenis ini menyebarkan cahaya secara merata ke segala arah



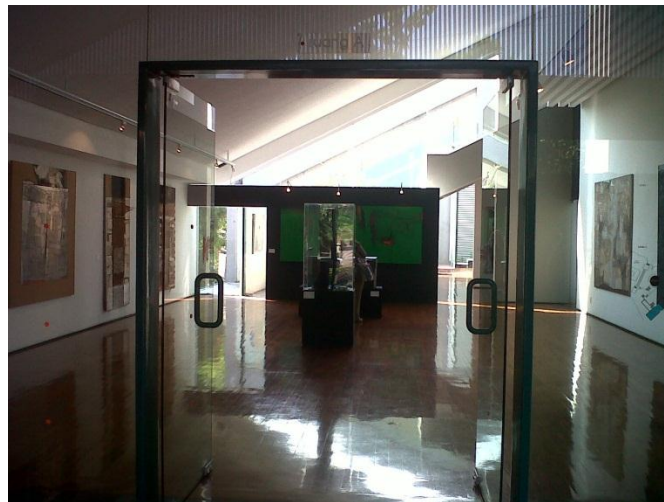
Gambar 14 : Lima Teknik Pendistribusian Cahaya

Sumber : Philips *Methods of light disperement*

## Tinjauan Desain Pencahayaan Buatan di Area Pamer Selasar Sunaryo Art and Space



Area pameran di Ruang A diperuntukkan untuk menyimpan dan memamerkan hasil karya seni dari Sunaryo sebagai pemilik Selasar Sunaryo Art and Space. Ruang A terdiri dari 3 area, area pameran depan (memiliki akses langsung dengan pintu masuk), area pameran tengah, dan area pameran belakang (memiliki akses langsung dengan pintu keluar). Sebagian besar karya Sunaryo yang dipamerkan di ruang ini merupakan karya 2 dimensi, yaitu lukisan, disamping karya 3 dimensinya yang berupa *statue*. Ruang A area pameran depan didesain dengan 2 permukaan dinding yang saling berhadapannya berasal dari material kaca. Yaitu di bagian pintu masuknya dan di dinding yang berhadapan dengan dinding pintu masuk. Hal ini menjadikan ruangan mendapatkan pencahayaan alami secara maksimal di siang hari. Pencahayaan alami yang masuk secara maksimal ke dalam ruang merupakan tujuan dari desain arsitekturnya yang berorientasi pada penghematan energi. Sehingga desain ruangan ini tidak menggunakan lampu *general*. Karya lukisan di bagian depan ruang A ini didisplay di permukaan dinding kiri dan kanan ruangan yang di cat warna putih. Selain itu karya lukisan ada yang didisplay di dinding panel yang disamarkan sebagai dinding semi permanen ruangan (dinding panel di cat warna hitam). Sedangkan 2 buah karya 3 dimensinya didisplay di atas pedestal.



Gambar. Arah depan /pintu masuk Ruang A  
 Sumber : Dokumentasi penulis


Ruang	Keterangan <i>Fixtures</i>	Sistem Pencahayaan Buatan	Pengaturan Pencahayaan buatan	Distribusi Pencahayaan
	Berkas cahaya dari <i>linear track system</i> , 1 lampu menyinari 1 karya seni. Jenis lampu yang digunakan adalah <i>white set down track spot</i>	Sistem <i>Lighting Primer</i> : <i>Localized Lighting</i>  Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<b>Karya lukis di dinding kiri (dari arah depan/pintu masuk ruang A)</b>				


	<p>Tidak menggunakan penerangan khusus untuk karya seni 3D</p>			
<b>Karya seni 3D yang didisplay di atas pedestal</b>				
	<p>Berkas cahaya dari <i>linear track system</i>, 4 lampu menyinari 3 karya seni. Jenis lampu yang digunakan adalah <i>adjustable tubular spotlight</i>.</p>	<p>Sistem <i>Lighting Primer</i> : <i>Localized Lighting</i></p> <p>Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i></p>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<b>Karya lukis di dinding Kanan (dari arah pintu masuk ruang A)</b>				
	<p>Berkas cahaya dari <i>wall stalk style spotlight</i>, 3 lampu menerangi 1 karya seni. Jenis lampu yang digunakan adalah <i>low voltage halogen</i>. Lampu dengan <i>voltage</i> rendah sangat tepat untuk menerangi karya lukis dengan cat minyak.</p>	<p>Sistem <i>Lighting Primer</i> : <i>Localized Lighting</i></p> <p>Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i></p>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<b>Karya lukis di dinding Panel (dinding semi permanen)</b>				

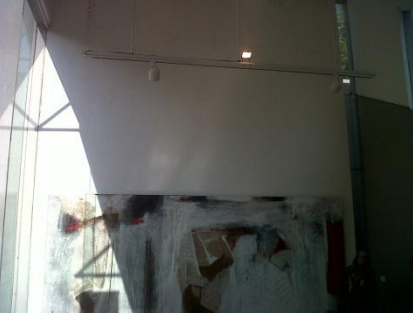

Area pameran tengah di ruang A merupakan sebuah ruang yang tidak terlalu besar. Begitu masuk ke area tengah ini, perhatian pengunjung langsung tertuju pada dinding cat warna putih di


hadapannya. Di sana terdapat karya 3 dimensi berupa obyek seni pigura putih yang di bagian bawahnya meleleh mengarah lantai ruang. Obyek seni ini berukuran besar dan didisplay seolah-olah merupakan bagian dari dinding ruangan. Selain itu, pengunjung dapat menikmati karya lukis Sunaryo yang didisplay di dinding kiri kanan dan dinding belakang ketika pengunjung keluar dari area tersebut menuju area pameran belakang. Area pameran tengah ini, memiliki bukaan kecil di ujung dinding kiri kanan ruang. Walaupun demikian, area ini tetap mendapatkan cahaya alami secara maksimal, terlebih karena mendapatkan cahaya alami yang berasal dari area depan dan belakang. Sehingga seperti di area pameran depan, area tengah di ruang A ini tidak menggunakan lampu *general*.

Area pameran belakang di ruang A adalah ruang yang memiliki akses pintu keluar menuju teras luar. Di teras tersebut didisplay karya 3 dimensi Sunaryo berupa statue berdimensi besar. Dari arah memasuki area pameran ini, sebagian besar dinding kiri dan dinding yang menuju teras luar didesain dari material kaca. Hal ini mengakibatkan area ini mendapat pencahayaan alami secara maksimal. Sehingga di area ini tidak menggunakan lampu general. Di area ini 2 dinding, dan 1 dinding panel (dinding semi permanen) difungsikan untuk mendisplay karya lukis Sunaryo.

Ruang	Keterangan <i>Fixtures</i>	Sistem Pencahayaan Buatan	Pengaturan Pencahayaan buatan	Distribusi Pencahayaan
	<p>Berkas cahaya dari <i>directional surface-mounted spotlight</i> dan <i>linear track system</i> yang diletakkan di dinding kolom atas, letaknya bersebrangan dengan obyek seni. 4 lampu menyinari 1 obyek seni. Jenis lampu yang digunakan adalah <i>white set down track spot</i></p>	<p>Sistem <i>Lighting Primer</i> : mengendalikan cahaya alami Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i></p>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<p><b>Karya 3 dimensi berupa obyek seni pigura putih yang di bagian bawahnya meleleh mengarah ke lantai ruang dan pencahayaannya</b></p>				
	<p>Berkas cahaya dari <i>directional surface-mounted spotlight</i>. 1 mengarah ke dinding kiri dan 1 lagi mengarah</p>	<p>Sistem <i>Lighting Primer</i> : mengendalikan cahaya alami Sistem</p>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>

	ke dinding kanan. Karya lukis di dinding belakang tidak mendapat pencahayaan khusus.	<i>Lighting Secunder : Accent Lighting</i>		
<b>Karya lukis di dinding kiri kanan dan belakang area pameran tengah (mengarah keluar area pameran tengah menuju area pameran belakang)</b>				

Ruang	Keterangan <i>Fixtures</i>	Sistem Pencahayaan <b>Buatan</b>	Pengaturan Pencahayaan <b>buatan</b>	Distribusi Pencahayaan
	Berkas cahaya dari <i>anti-glare louvres on spot</i> , 2 lampu menerangi satu karya seni. 1 lampu <i>wall washer</i> mengarah ke arah sebaliknya	Sistem <i>Lighting Primer</i> : mengandalkan cahaya alami  Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<b>Karya lukis di dinding kanan (arah masuk ke area pameran belakang di ruang A)</b>				
	Berkas cahaya dari <i>wall stalk style spotlight</i> , 1 lampu menerangi 1 karya seni. Jenis lampu yang digunakan adalah <i>low voltage halogen</i> .	Sistem <i>Lighting Primer</i> : mengandalkan cahaya alami  Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<b>Karya lukis di dinding panel(dinding semi permanen)</b>				

	Berkas cahaya dari <i>linear track system</i> , 2 lampu menyinari 1 karya seni. Jenis lampu yang digunakan adalah <i>white set down track spot</i>	Sistem <i>Lighting Primer</i> : mengandalkan cahaya alami  Sistem <i>Lighting Secunder</i> : <i>Accent Lighting</i>	<i>Highlighting</i>	<i>Direct</i>
<b>Karya lukis di dinding kiri (arah masuk ke area pameran belakang di ruang A)</b>				

## Kesimpulan

Teknik pencahayaan buatan yang digunakan dalam perancangan interior galeri idealnya menggunakan sistem *lighting primer* berupa *General Lighting* dan *Localized Lighting*. yaitu sistem yang merupakan gabungan dari sistem general lighting dan localized lighting. Sistem ini akan membuat ruangan galeri memiliki pencahayaan umum yang merata di semua ruangan sekaligus mempunyai penataan khusus untuk mendukung aktivitas tertentu di area tertentu. Sedangkan sistem *lighting secunder* nya berupa *accent lighting*. Sistem ini akan memberikan berkas cahaya sebagai aksen yang bertujuan menonjolkan performa karya seni yang didisplay.

Teknik pengaturan pencahayaan buatan di ruang pameran galeri harus disesuaikan dengan tujuan dan konsep seniman dalam menampilkan karya seninya. *Shadow playing* dan *highlighting* merupakan teknik pengaturan cahaya yang acap kali digunakan di ruang pameran galeri. Sedangkan distribusi pencahayaan di ruang pameran galeri, disesuaikan dengan fungsi ruang. Di ruang pameran galeri idealnya menggunakan distribusi pencahayaan *direct*.

Area pameran di ruang A Selasar Sunaryo Art & Space, tidak menggunakan *sistem lighting primer*. Ruangan ini secara keseluruhan mengandalkan sistem lighting secunder, berupa *accent lighting* untuk karya seninya. Hal ini disebabkan sumber cahaya alami dapat masuk secara optimal ke dalam area pameran tersebut. Dan hal ini memang menjadi konsep arsitekturalnya sejak awal. Teknik pengaturan pencahayaan ruang pameran menggunakan *highlighting*, sedangkan distribusi pencahayaannya menggunakan distribusi pencahayaan *direct*. Dan terakhir, area pameran

menggunakan 4 jenis *fixtures* yaitu *linear track system*, *wall stalk style spotlight*, *directional surface-mounted spotlight* dan *anti-glare louvres on spot*.

#### Daftar Pustaka

Karlen, Mark., James, Benya.(2007). "Dasar-dasar Desain Pencahayaan". Erlangga : Jakarta

Martin, Lucy.(2010). "The Lighting Bible".Quarto Publishing plc : London

Pile, John F.(1988). "Interior Design".Harry N. Abrams, Incorporated : New York