

SPACE SYNTAX SEBAGAI METODE PERANCANGAN RUANG PADA GALERI KREATIF DI KOTA SURAKARTA

Alma Halimah Sa'diyah, Rachmadi Nugroho, Ofita Purwani
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : almaahalimah@gmail.com

Abstrak

Sistem ekonomi kreatif yang saat ini sedang berkembang di Indonesia memiliki pengaruh terhadap peningkatan jumlah pekerja dalam bidang ekonomi kreatif khususnya Kota Surakarta yang telah dinobatkan sebagai Kota Kreatif. Kota Surakarta memiliki pelaku ekonomi kreatif sejumlah 34.697 orang serta memiliki 25 ruang kreatif dengan 7 ruang kreatif di antaranya memiliki galeri. Galeri yang memiliki fungsi sebagai ruang bagi pelaku ekonomi kreatif untuk menampilkan karya masih tergolong tidak seimbang dengan jumlah pelaku ekonomi kreatif yang ada di Kota Surakarta. Hal ini berakibat pada masih minimnya tingkat apresiasi masyarakat terhadap karya yang dihasilkan oleh pelaku ekonomi kreatif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya dapat dilakukan dengan peningkatan pemahaman kualitas ruang menggunakan metode space syntax. Space syntax merupakan suatu sistem analisis terhadap hubungan ruang dengan pengguna untuk mendapatkan suatu hasil konfigurasi ruang yang optimal. Terdapat dua alternatif konfigurasi ruang yang akan dianalisis menggunakan metode space syntax untuk mendapatkan satu konfigurasi ruang dengan nilai yang bermakna kualitas ruang bersifat optimal. Analisis menggunakan metode space syntax menghasilkan tiga nilai, yaitu konektivitas, integritas, dan intelligibility.

Kata kunci: space syntax, galeri kreatif, kota surakarta.

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sistem perekonomian yang saat ini sedang berkembang di negara – negara dunia, termasuk Indonesia. Bidang ekonomi kreatif di Indonesia, berdasarkan Badan Pusat Statistika (2016) memiliki pengaruh pada peningkatan pendapatan produk domestik bruto nasional sebesar 7,44%. Hal ini membuat pemerintah memberikan dukungan positif kepada sistem ekonomi kreatif dengan membentuk lembaga Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Terdapat program yang dikembangkan oleh Bekraf dalam mendukung keberjalanan ekonomi kreatif di Indonesia, yaitu jaringan Kota Kreatif. Kota – kota yang termasuk dalam jaringan Kota Kreatif merupakan kota yang dapat menjadi percontohan dalam pengembangan ekonomi kreatif. Penetapan Kota Kreatif didasarkan pada 10 prinsip Kota Kreatif yang merupakan hasil dari konferensi Kota Kreatif (2015), yaitu welas asih, inklusif, tumbuh bersama lingkungan lestari, pemeliharaan kearifan sejarah serta pembangunan semangat pembaharuan, dikelola secara transparan, adil dan jujur, pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat, memanfaatkan energi terbarukan, dan penyedia fasilitas umum yang layak. Salah satu kota yang termasuk dalam jaringan Kota Kreatif adalah Kota Surakarta.

Kota Surakarta memiliki jumlah pelaku ekonomi kreatif sejumlah 34.697 orang yang tersebar dalam 16 subsektor (Bekraf, 2016). Ruang kreatif yang tersebar di Kota Surakarta berjumlah 25 ruang dan 7 diantaranya telah memiliki galeri. Ruang – ruang ini dapat digunakan oleh pelaku ekonomi kreatif dengan menyesuaikan subsektor yang diwadahi oleh masing - masing ruang kreatif. Salah seorang pegiat ekonomi kreatif, Pak Tresno, mengatakan bahwa saat ini masih minim apresiasi dari masyarakat terhadap karya yang dihasilkan oleh pelaku ekonomi kreatif. Hal ini melihat dari perbandingan jumlah pelaku ekonomi kreatif dengan jumlah ruang kreatif yang tersedia di Kota Surakarta. Perlu adanya wadah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat

terhadap karya dari pelaku ekonomi kreatif sehingga selain meningkatkan apresiasi terhadap karya juga keberadaan dari pelaku ekonomi kreatif dapat dirasakan oleh masyarakat.

Wadah yang dibutuhkan memiliki fungsi ruang untuk menampilkan karya sehingga masyarakat dengan mudah mengapresiasi. Wadah tersebut berupa sebuah bangunan galeri yang diperuntukkan bagi pelaku ekonomi kreatif untuk menampilkan hasil karya. Galeri memiliki makna sebagai suatu area tertutup yang panjang, seperti koridor yang membentang di dalam atau di luar gedung, atau antar gedung. Area ini dapat digunakan untuk kegiatan penampilan dengan mengatur ketinggian pada area ini, dapat diolah pada bagian interior maupun eksterior. Area ini dapat digunakan untuk aktivitas publik tapi juga dapat digunakan sebagai ruang khusus dengan acara tertentu (Harris, 2006). Menurut Bariarcrianur (2018) galeri memiliki 5 fungsi yaitu ruang pajang karya, ruang ekonomi, ruang pendidikan, ruang sosial, dan ruang ekspresi. Kreatif memiliki makna sebagai suatu tindakan, ide, ataupun produk yang merubah sesuatu yang telah ada, atau yang mentransformasikan sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang baru (Csikszentmihalyi, 1997). Kata kreatif berkaitan dengan ruang yang mendukung fungsi galeri untuk mewedahi pelaku ekonomi kreatif dalam berkegiatan. Secara garis besar, Galeri Kreatif memiliki makna sebagai suatu area yang dapat digunakan untuk aktivitas publik maupun aktivitas khusus dengan fungsi untuk memamerkan suatu karya yang telah ditransformasikan menjadi sesuatu yang baru ataupun berbeda oleh pelaku ekonomi kreatif.

Berkegiatan di dalam suatu ruang pelaku ekonomi kreatif membutuhkan ruang dengan karakteristik ruang yang kreatif. Karakteristik ruang kreatif terdiri atas *knowledge processor*, *indicator of culture*, *social dimention*, *sources of stimulation*, serta *process enabler* (Katja, 2018). *Knowledge processor* artinya ruang mampu menyimpan, menampilkan, serta mendorong terjadinya pertukaran informasi dan pengetahuan, baik secara *tacit* maupun eksplisit (Nonaka dan Tekeuchi, 1995). *Indicator of culture* artinya ruang mampu mengarahkan perilaku tertentu, baik melalui akal sehat, tertulis, maupun tidak tertulis, aturan, ritual, label dan tanda (Katja dkk, 2018). *Social dimention* artinya ruang dapat mempengaruhi interaksi sosial serta memfasilitasi kelompok ataupun personal untuk berinteraksi (Katja dkk, 2018). *Sources of stimulation* artinya ruang dapat memberikan stimulan berkaitan dengan proses kreatif, baik visual stimuli ataupun *tactile, olfactory, and acoustic stimuli* (Katja dkk, 2018). *Process enabler* artinya ruang menyediakan struktur spasial secara spesifik ataupun infrastruktur teknis yang dapat mengarahkan ataupun menghambat suatu proses kerja (Katja dkk, 2018). Berdasarkan karakteristik ruang kreatif, ruang – ruang di dalam Galeri Kreatif akan diolah membentuk dua alternatif konfigurasi ruang dengan tingkat kualitas ruang yang optimal.

Kualitas ruang dapat dilihat berdasarkan hubungan spasial antara ruang dengan pengguna. Hubungan spasial ruang dikembangkan secara teori yang dikenal dengan teori *space syntax* (Hillier, 1984). *Space syntax* merupakan suatu sistem teknik yang berfungsi untuk menganalisis ruang arsitektur dan perkotaan untuk mendapatkan suatu perkiraan hasil yang fungsional (Hillier, 1984). Metode *space syntax* memiliki dua hal yang menjadi dasar dalam pengembangannya. Pertama, ruang menjadi hal yang perlu dipahami bahwa ruang bukan sebagai latar belakang aktivitas manusia, tetapi ruang menjadi hal yang termasuk di dalamnya. Kedua, ruang menjadi konfigurasi yang utama dan penting. Dursun (2007) menyatakan bahwa *space syntax* dapat digunakan sebagai bahasa dalam berpikir dan berbicara tentang ruang. Bahasa yang dihasilkan membuat karakteristik ruang yang bersifat non-diskursif menjadi ruang yang bersifat diskursif. *Space syntax* menjadi salah satu alat yang dapat digunakan dalam memahami ruang dengan berfokus pada pengorganisasian ruang, pola pergerakan, serta makna sosial. Desain ruang yang dihasilkan tidak hanya menjadi ruang yang bersifat fisik dan statis, namun sebagai suatu kehidupan yang dapat dirasakan oleh penghuninya.

Sistem analisis *space syntax* dapat menggunakan aplikasi *DepthMap*. Aplikasi ini dikembangkan untuk memudahkan analisis sehingga hasil yang didapat lebih mudah dipahami. Aplikasi *DepthMap* dapat digunakan untuk menganalisis pergerakan individu pada suatu sirkulasi

sesuai dengan kebutuhan analisis. Analisis pada aplikasi *DepthMap* terdapat analisis garis axial, analisis ruang cembung, analisis grafik visibilitas, dan analisis agen.

a. Analisis Garis Axial

Sistem dari analisis garis axial akan memperhatikan unsur – unsur garis dengan subjek penelitian merupakan sebuah gerakan. Sistem ini menganalisis hubungan dari garis – garis yang saling berkaitan. Sistem ini digunakan apabila melakukan analisis struktur pada wilayah kota, desa ataupun lingkungan.

b. Analisis Ruang Cembung

Sistem dari analisis ruang cembung akan memperhatikan interaksi sosial pada satu ruang. Analisis terhadap ruang berdasarkan dua aspek, yaitu ruang menunjukkan perilaku non-linier antara ruang publik dan bangunan.

c. Analisis Grafik Visibilitas

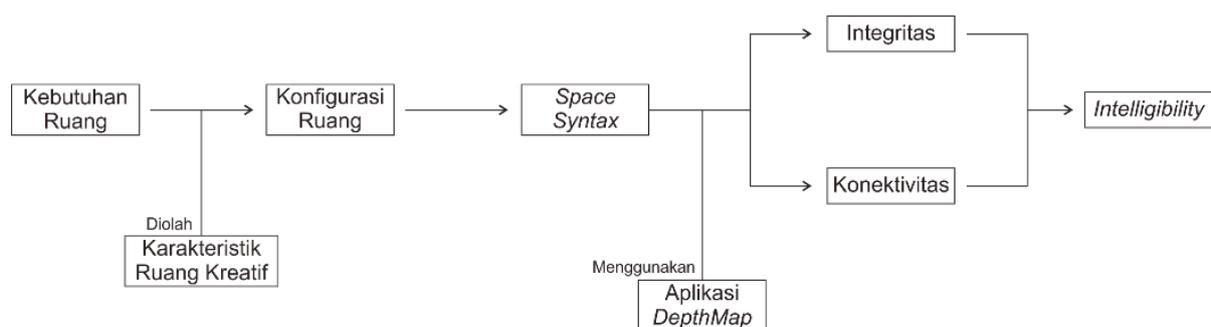
Analisis grafik visibilitas digunakan pada subjek penelitian yang menggambarkan suatu perilaku yang rumit. Analisis ini berdasarkan pada bidang pandang yang terlihat oleh individu sehingga dapat menentukan pola perilaku orang pada suatu ruang. Analisis ini digunakan apabila membutuhkan suatu analisis pada bangunan.

d. Analisis Agen

Sistem analisis agen berdasarkan pada individu yang berada pada suatu lingkungan dan individu tersebut dibiarkan untuk membuat keputusan pergerakan di dalam lingkungan tersebut.

Analisis yang digunakan untuk melihat kualitas ruang di dalam bangunan Galeri Kreatif menggunakan analisis grafik visibilitas.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1
Bagan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan memiliki tiga tahapan. Tahap pertama adalah memahami fungsi ruang dari galeri untuk mendapatkan kebutuhan ruang. Fungsi ruang galeri menurut Bariarcrianur (2018) terdapat lima fungsi, yaitu ruang pajang karya, ruang pendidikan, ruang sosial, ruang ekonomi, dan ruang ekspresi. Ruang pajang karya merupakan ruang yang digunakan oleh pelaku ekonomi kreatif untuk menampilkan karya yang telah dihasilkan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat. Ruang ekonomi merupakan ruang jual-beli karya yang ada. Hal ini berkaitan dengan galeri mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Ruang pendidikan merupakan ruang yang memiliki tujuan agar masyarakat dapat mengetahui, memahami, dan memelihara karya. Ruang sosial merupakan ruang yang digunakan sebagai penghubung untuk mempertemukan antara pelaku ekonomi kreatif dengan masyarakat. Ruang ekspresi merupakan ruang yang diperuntukkan bagi pelaku ekonomi kreatif untuk mengekspresikan pemikian dalam suatu karya. Fungsi dari galeri menjadi pedoman menyusun kebutuhan ruang di dalam Galeri Kreatif.

Tahap kedua adalah mengolah ruang – ruang di dalam Galeri Kreatif berdasarkan karakteristik ruang kreatif untuk membentuk dua alternatif konfigurasi ruang. Terdapat lima karakteristik ruang kreatif yaitu *knowledge processor*, *indicator of culture*, *social dimention*, *sources of stimulation*, serta *process enabler* (Katja dkk, 2018). *Knowledge processor* artinya ruang mampu untuk menyimpan, menampilkan serta mendorong terjadinya suatu pertukaran informasi (Katja dkk, 2018). Pertukaran informasi menggunakan proses *tacit* dan *explisit* (Nonaka dan Takeuchi, 1995). *Tacit* merupakan proses pertukaran informasi berdasarkan sesuatu yang tidak terlihat dan lebih bersifat ekspresif seperti pengalaman (Nonaka dan Takeuchi, 1995). Karakteristik selanjutnya adalah *indicator of culture*, yaitu ruang yang mampu mengarahkan pada perilaku tertentu (Katja dkk, 2018). Karakteristik selanjutnya adalah *social dimention*, yaitu ruang mampu mempengaruhi interaksi sosial pada kelompok maupun personal (Katja dkk, 2018). Karakteristik selanjutnya adalah *sources of stimulation*, yaitu ruang mampu memberikan rangsangan dalam proses kreatif (Katja dkk, 2018). Stimulan terbagi atas dua sumber, yaitu visual stimuli dan *tactile, olfactory, and acoustic stimuli* (Katja dkk, 2018). Karakteristik selanjutnya adalah *process enabler*, yaitu ruang mampu menyediakan struktur spasial secara spesifik atau infrastruktur teknis (Katja dkk, 2018). Berdasarkan karakteristik ruang kreatif terbentuk dua alternatif konfigurasi ruang.

Tahap ketiga adalah menganalisis dua alternatif konfigurasi ruang dengan metode *space syntax* menggunakan aplikasi *DepthMap*. Sistem analisis yang digunakan adalah sistem analisis grafik visibilitas karena sistem analisis yang dilakukan berdasarkan bidang pandang yang terlihat oleh individu untuk mengetahui pola pergerakan individu pada suatu ruang. Aplikasi *DepthMap* menggunakan metode *overlay* jangkauan visual dalam menghitung analisis visual, sehingga menghasilkan warna gradasi di dalam konfigurasi ruang. Warna gradasi yang dihasilkan menjadi parameter nilai dalam perhitungan nilai ruang. Warna biru tua menjadi warna dengan tingkat nilai perhitungan yang paling rendah, sedangkan warna merah merupakan warna dengan tingkat nilai perhitungan yang paling tinggi. Warna gradasi yang dihasilkan sebagai parameter nilai dalam perhitungan analisis ruang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2
Gradasi Warna sebagai Parameter Perhitungan

Sumber: Dursun, 2007

Perhitungan dalam analisis grafik visibilitas memiliki tiga perhitungan analisis yang dilakukan untuk mengetahui kualitas ruang. Tiga perhitungan analisis tersebut terdiri atas konektivitas, integritas, dan *intelligibility*.

a. Konektivitas

Konektivitas merupakan perhitungan dalam analisis grafik visibilitas untuk mengetahui hubungan ruang dengan ruang di sekitarnya. Hubungan ruang yang dianalisis hanya ruang yang terhubung secara langsung. Hasil perhitungan konektivitas digunakan sebagai salah satu aspek dalam perhitungan nilai *intelligibility*.

b. Integritas

Integritas merupakan perhitungan dalam analisis grafik visibilitas untuk mengetahui hubungan ruang dengan seluruh ruang yang ada di dalam bangunan, hubungan tersebut dapat berupa hubungan langsung maupun hubungan tidak langsung. Nilai dari perhitungan integritas dapat diinterpretasikan sebagai suatu tingkat kemudahan bagi pengguna, individu maupun kelompok,

dalam mencapai ruang – ruang yang ada di dalam bangunan. Tingkat kemudahan pencapaian ruang oleh pengguna sebanding dengan tingkat aktivitas manusia pada ruang tersebut. Nilai dari perhitungan integritas dikorelasikan dengan nilai dari perhitungan konektivitas untuk mendapatkan nilai *intelligibility*.

c. Intelligibility

Intelligibility merupakan perhitungan dalam analisis grafik visibilitas yang menggunakan hasil perhitungan konektivitas dan hasil perhitungan integritas untuk dikorelasikan. Hasil perhitungan *intelligibility* dapat diinterpretasikan sebagai kemudahan pengguna dalam memahami struktur ruang pada konfigurasi ruang yang telah terbentuk. Pemahaman pengguna terhadap struktur ruang akan mengarahkan pengguna dengan mudah untuk beraktivitas di dalam ruang. Perhitungan nilai *intelligibility* menghasilkan rentang angka antara 0 hingga 1. Nilai yang dihasilkan dengan angka mendekati 1 ataupun 1 memiliki makna kualitas ruang bersifat semakin optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. PENENTUAN KEBUTUHAN RUANG

Kebutuhan ruang di dalam Galeri Kreatif berdasarkan lima fungsi ruang galeri, yaitu ruang pajang karya, ruang pendidikan, ruang ekonomi, ruang sosial serta ruang ekspresi. Ruang di dalam Galeri Kreatif secara garis besar akan dibagi menjadi dua area, yaitu area ruang utama dan area ruang pengelola. Analisis *space syntax* dilakukan pada area ruang utama. Area ruang utama merupakan area publik yang dapat diakses oleh publik secara bebas. Setiap individu yang masuk ke dalam area ruang utama dapat melakukan pola pergerakan yang berbeda, sesuai dengan keinginan setiap individu. Sedangkan area ruang pengelola merupakan area privat dan tidak bisa diakses oleh publik. Area ini hanya dapat diakses oleh pihak pengelola dan individu ataupun kelompok yang berkepentingan dan diizinkan memasuki area oleh pengelola. Kebutuhan ruang pada area ruang utama dapat dilihat pada Tabel 1.

**TABEL 1
KEBUTUHAN RUANG DI DALAM GALERI KREATIF**

Ruang
Lobby
Ruang pameran
Ruang ekspresi
Ruang <i>workshop</i>
Cafe
Retail
Amphitheater
Bioskop
Seminar
Perpustakaan

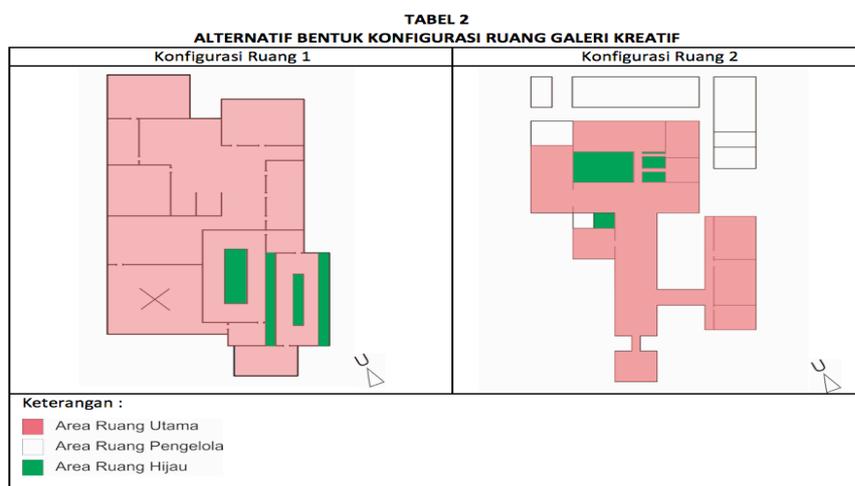
b. PEMBENTUKAN KONFIGURASI RUANG

Kebutuhan ruang yang ada di dalam area ruang utama diolah berdasarkan karakteristik ruang kreatif untuk membentuk dua alternatif konfigurasi ruang. Terdapat lima karakteristik ruang kreatif yaitu *knowledge processor*, *indicator of culture*, *social dimension*, *sources of stimulation*, serta *process enabler* (Katja dkk, 2018). *Knowledge processor* artinya ruang mampu untuk menyimpan, menampilkan serta mendorong terjadinya suatu pertukaran informasi (Katja dkk, 2018). Secara mendasar, manajemen pengetahuan terbagi atas *tacit* dan *explicit* (Nonaka dan Takeuchi, 1995). *Tacit* merupakan proses pertukaran informasi berdasarkan sesuatu yang tidak terlihat dan lebih bersifat ekspresif seperti pengalaman (Nonaka dan Takeuchi, 1995). Membentuk skenario

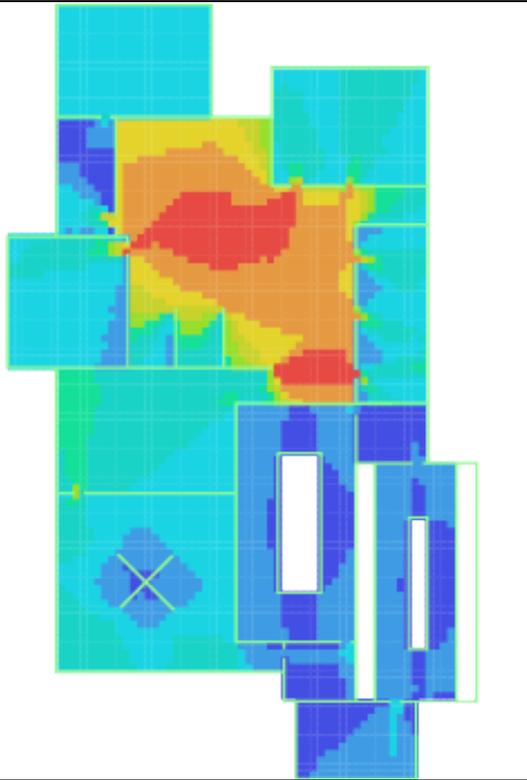
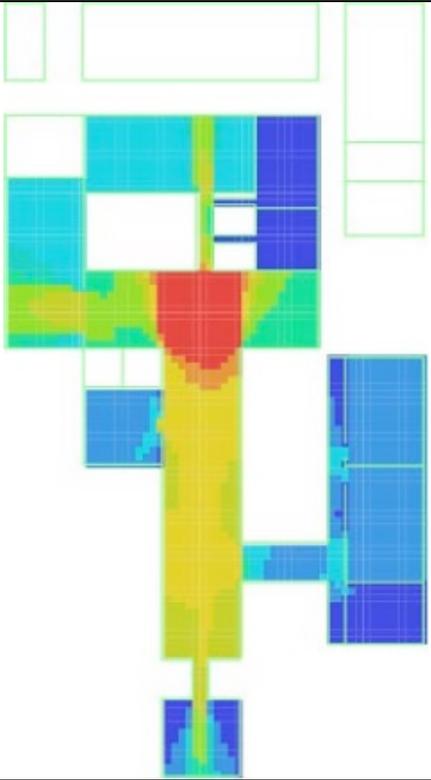
perjalanan untuk memberikan pengalaman kepada pengunjung menjadi salah satu karakteristik ruang kreatif, yaitu *knowledge processor*. Skenario perjalanan dengan menata karya di dalam ruang pameran menjadi tiga zona, yaitu zona pertama merupakan zona karya yang hanya dapat dilihat secara visual, zona kedua merupakan zona karya yang dapat digunakan oleh tubuh individu maupun dalam kehidupan sehari - hari, serta zona ketiga merupakan zona karya yang menerapkan teknologi di dalamnya. Skenario perjalanan dalam melihat karya akan memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung. Manajemen pengetahuan secara eksplisit akan diterapkan dengan menggunakan alat yang bersifat portabel. Alat ini nantinya dapat menghadirkan informasi mengenai karya dan pembuat karya secara visual dan audio. Alat ini diterapkan untuk memberikan informasi lebih detail terkait karya serta menjadi area yang ramah difabel. Karakteristik selanjutnya adalah *indicator of culture*, yaitu ruang yang mampu mengarahkan pada perilaku tertentu (Katja dkk, 2018). Penerapan lorong di dalam bangunan Galeri Kreatif secara tidak langsung mengarahkan pengunjung untuk membentuk pola pergerakan mengikuti arah lorong. Karya – karya akan ditampilkan di dalam lorong tersebut sehingga dapat terapresiasi oleh masyarakat. Karakteristik selanjutnya adalah *social dimention*, yaitu ruang mampu mempengaruhi interaksi sosial pada kelompok maupun personal (Katja dkk, 2018). Penerapan batasan ruang yang tidak bersifat solid pada ruang – ruang di dalam bangunan Galeri Kreatif memiliki kesan terbuka sehingga mampu memberikan pengaruh pada pengunjung di area tersebut untuk berinteraksi. Batasan yang memiliki kesan terbuka membuat orang – orang merasa diterima dengan baik pada ruang tersebut. Oleh karena itu, antar ruang – ruang di dalam bangunan Galeri Kreatif akan meminimalisir batasan yang bersifat solid. Karakteristik selanjutnya adalah *sources of stimulation*, yaitu ruang mampu memberikan rangsangan dalam proses kreatif (Katja dkk, 2018). Stimulan terbagi atas dua sumber, yaitu visual stimuli dan *tactile, olfactory, and acoustic stimuli* (Katja dkk, 2018). Namun, karakteristik dari *sources of stimulation* tidak mempengaruhi dalam membentuk konfigurasi ruang tetapi berpengaruh dalam membentuk suasana ruang. Karakteristik selanjutnya adalah *process enabler*, yaitu ruang mampu menyediakan struktur spasial secara spesifik atau infrastruktur teknis (Katja dkk, 2018). Penerapan *inner court* di dalam bangunan Galeri Kreatif menjadi salah satu rangsangan dalam berpikir kreatif. *Inner court* diletakkan di antara ruang – ruang, sehingga mampu dilihat dari berbagai arah. Konfigurasi ruang yang terbentuk terdapat dua alternatif yang dapat dilihat pada Tabel 2.

c. ANALISIS METODE SPACE SYNTAX

Dua alternatif konfigurasi ruang yang telah terbentuk dianalisis dengan metode *space syntax* menggunakan aplikasi *DepthMap*. Sistem analisis di dalam aplikasi *DepthMap* yang digunakan adalah sistem analisis grafik visibilitas dengan hasil analisis berupa perhitungan konektivitas, integritas, dan *intelligibility*. Nilai konektivitas yang dihasilkan pada setiap alternatif konfigurasi ruang dapat dilihat pada Tabel 3.



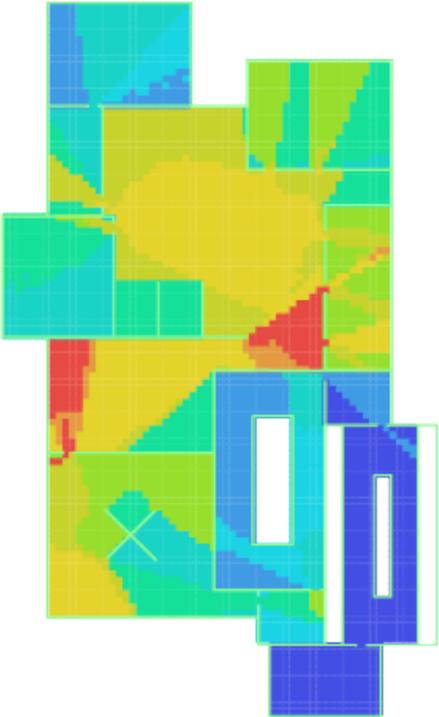
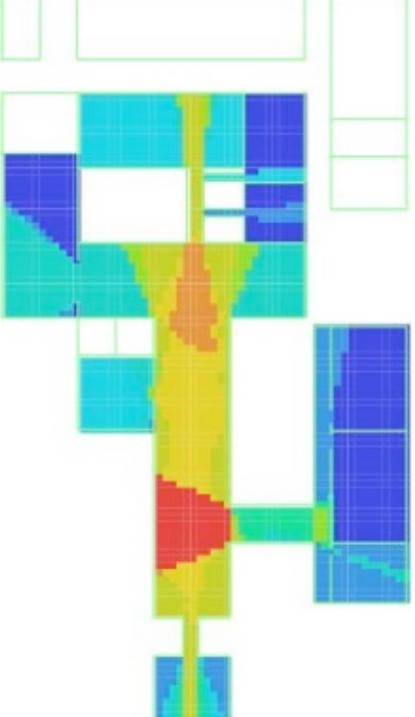
TABEL 3
HASIL ANALISIS PERHITUNGAN KONEKTIVITAS

Konfigurasi Ruang 1	Konfigurasi Ruang 2
	
<p>Analisis: Area dengan fungsi ruang pameran yang berada di barat daya memiliki tingkat konektivitas yang cukup rendah dengan melihat warna pada area ini berwarna biru tua. Area dengan fungsi koridor yang berada di timur laut memiliki tingkat konektivitas yang paling tinggi dengan melihat warna yang dihasilkan memiliki warna merah. Apabila melihat rentang angka, konfigurasi ruang 1 memiliki rentang 79 hingga 1176.</p>	<p>Analisis: Area dengan fungsi ruang pameran menjadi area dengan tingkat konektivitas relatif tinggi. Hal ini berdasarkan area warna merah yang terdapat di ruang pameran. Area dengan warna hijau-kuning memiliki tingkat konektivitas relatif cukup. Area lain yang memiliki warna biru menunjukkan tingkat konektivitas yang relatif rendah. Apabila melihat rentang angka, konfigurasi ruang 2 memiliki rentang 29 hingga 1032.</p>

Berdasarkan warna merah yang terdapat pada dua alternatif konfigurasi ruang, konfigurasi ruang pertama memiliki warna merah pada area koridor yang terhubung secara langsung terhadap beberapa ruang sedangkan warna merah pada konfigurasi ruang kedua berada pada area pameran bagian timur laut. Warna merah pada perhitungan konfigurasi menunjukkan bahwa area tersebut memiliki hubungan langsung yang paling tinggi terhadap ruang – ruang di sekitarnya. Apabila dilihat rentang angka yang dihasilkan, konfigurasi ruang pertama memiliki batasan atas angka yang lebih tinggi dibandingkan konfigurasi ruang kedua, yaitu 1176.

Nilai konektivitas yang dihasilkan pada setiap alternatif konfigurasi ruang dapat dilihat pada Tabel 4.

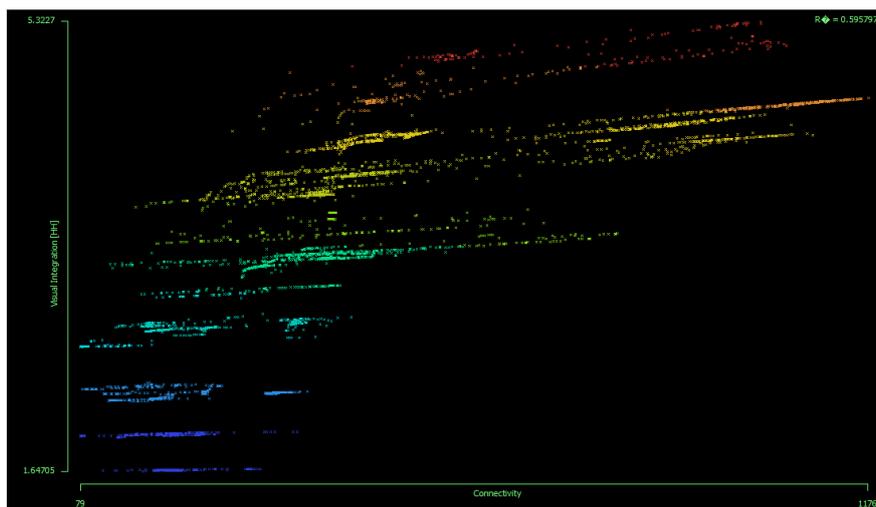
TABEL 4
HASIL ANALISIS PERHITUNGAN INTEGRITAS

Konfigurasi Ruang 1	Konfigurasi Ruang 2
	
<p>Analisis: Warna merah berada pada area ruang pameran bagian barat laut dan koridor pada bagian selatan. Ruang pameran secara keseluruhan memiliki warna yang beragam, ruang pameran bagian barat laut menunjukkan warna merah-hijau sedangkan ruang pameran bagian tenggara menunjukkan warna biru tua-biru muda. Ruang – ruang lainnya memiliki warna kuning-hijau. Apabila melihat rentang angka, konfigurasi ruang 1 memiliki nilai 1.64705 hingga 5.3227.</p>	<p>Analisis: Warna merah berada pada area ruang pameran depan yang memiliki makna sebagai ruang dengan aktivitas relatif tinggi. Ruang pameran secara keseluruhan memiliki warna merah-kuning yang bermakna aktivitas manusia di dalam ruang ini relatif tinggi. Sedangkan ruang lainnya memiliki warna hijau-biru yang bermakna ruang – ruang ini memiliki tingkat aktivitas manusia relatif sedang. Apabila melihat rentang angka, konfigurasi ruang 2 memiliki nilai 2.8272 hingga 9.33765.</p>

Konfigurasi ruang pertama memiliki dua titik area warna merah, yaitu pada area ruang pameran sebelah barat laut dan koridor pada bagian selatan. Sedangkan konfigurasi kedua memiliki satu titik area warna merah, yaitu area depan ruang pameran. Warna pada perhitungan integritas memiliki makna bahwa area dengan warna merah memiliki tingkat aktivitas manusia yang paling tinggi dibandingkan ruang lainnya. Sedangkan warna biru tua memiliki makna tingkat aktivitas manusia yang paling rendah dibandingkan dengan ruang lainnya dengan warna yang mengarah kepada warna merah. Apabila melihat berdasarkan rentang angka yang dihasilkan pada nilai integritas, batasan atas angka tertinggi dimiliki oleh konfigurasi ruang kedua dengan angka 9.33765.

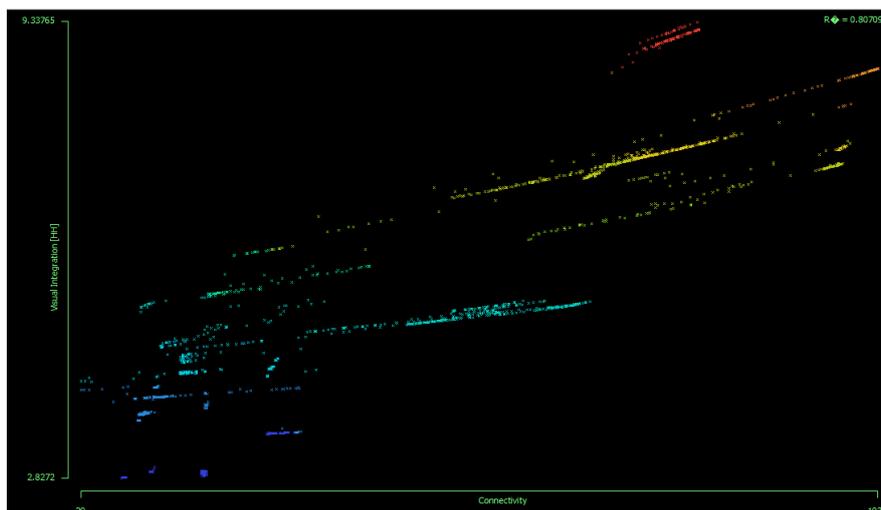
Nilai *intelligibility* yang dihasilkan pada setiap alternatif konfigurasi ruang dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4. Gambar 3 merupakan gambar grafik hasil dari korelasi antara nilai konektivitas dengan nilai integritas pada konfigurasi ruang pertama. Gambar grafik hasil dalam perhitungan nilai *intelligibility* pada konfigurasi ruang pertama yang menunjukkan angka 0,595797. Angka ini memiliki makna tingkat kemudahan individu dalam pemahaman struktur ruang bangunan

relatif sedang atau cukup. Oleh karena itu, konfigurasi ruang pertama memiliki kualitas ruang yang cukup optimal.



Gambar 3
Hasil Analisis Perhitungan *Intelligibility* Konfigurasi Ruang 1

Gambar 4 merupakan gambar grafik hasil dari korelasi antara nilai konektivitas dengan nilai integritas pada konfigurasi ruang kedua. Gambar grafik merupakan hasil dalam perhitungan nilai *intelligibility* pada konfigurasi ruang kedua yang menunjukkan angka 0,807093. Angka ini memiliki makna sebagai tingkat kemudahan individu dalam memahami struktur ruang bangunan relatif tinggi. Oleh karena itu, konfigurasi ruang kedua memiliki kualitas yang optimal.



Gambar 4
Hasil Analisis Perhitungan *Intelligibility* Konfigurasi Ruang 2

Konfigurasi ruang pertama memiliki nilai *intelligibility* yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai *intelligibility* pada konfigurasi ruang kedua. Penerapan konfigurasi ruang kedua dalam Galeri Kreatif akan membuat individu lebih mudah dalam memahami struktur ruang – ruang yang ada. Apabila individu mudah dalam memahami struktur ruang maka individu akan mudah dalam mencapai ruang – ruang yang ada di dalam bangunan dan tidak memiliki rasa bingung dalam menentukan pola pergerakan. Sehingga individu dapat lebih fokus pada karya ditampilkan dibandingkan memikirkan jalan yang perlu dilalui agar tidak tersesat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan apresiasi masyarakat terhadap karya pada Galeri Kreatif di Kota Surakarta dilakukan dengan peningkatan pemahaman kualitas ruang menggunakan metode *space syntax*. Metode *space syntax* merupakan metode yang tepat dalam perancangan ruang pada Galeri Kreatif tersebut dengan karakteristik ruang :

- a. Hasil penilaian perhitungan konektivitas pada area ruang pameran menghasilkan warna merah-kuning dengan makna sebagai ruang yang memiliki tingkat hubungan secara langsung dengan ruang lainnya paling tinggi.
- b. Hasil penilaian perhitungan integritas pada area ruang pameran menghasilkan warna merah-kuning dengan makna sebagai ruang yang memiliki aktivitas manusia paling tinggi.
- c. Hasil penilaian perhitungan *intelligibility* pada konfigurasi ruang dua memiliki makna kualitas ruang paling optimal sehingga individu yang hadir di dalam ruang tersebut dengan mudah memahami struktur ruang Galeri Kreatif.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistika. (2016). *Pendapatan Produk Domestik Nasional*. Jakarta: Badan Pusat Statistika.
- Badan Pusat Statistika, & Badan Ekonomi Kreatif. (2016). *Profil Usaha/Perusahaan 16 Subsektor Ekraf*. Jakarta: BEKRAF.
- Bariarcianur, F. (2018, Januari Jumat). *Lima Fungsi Galeri dalam Kehidupan Sosial*. Retrieved from artspace.id: <https://artspace.id>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperCollins.
- Dursun, P. (2007). Space Syntax in Architectural Design. *6th International Space Syntax Symposium*, (p. 056). Istanbul.
- Harris, C. M. (2006). *Dictionary of architecture and construction (fourth ed.)*. United States: The McGraw-Hill Companies.
- Hillier, B. (n.d.). *Space Syntax as a Theory as Well as a Method*. London: Laboratory University College London.
- Hillier, B., & Hanson, J. (1984). *The Social Logic Space*. New York: Cambridge University Press.
- Katja, T. e. (2017). Inspiration Space: Towards a Theory of Creativity-supporting Learning Environments. *Research Perspective on Creative Intersections* (p. 19). HongKong: Design Management Academy Conferences.
- Katja, T. e. (2018). *Design Principles for Creative Spaces*. Dessau: International Design Conference.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The Knowledge-Creating Company*. New York: Oxford University Press.