

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PERINGKAT	DIY TRIP VII
HAFT	IV
NO. TUGAS	31 December 2004
NO. NIM	001421
NO. NPM	1120001121001

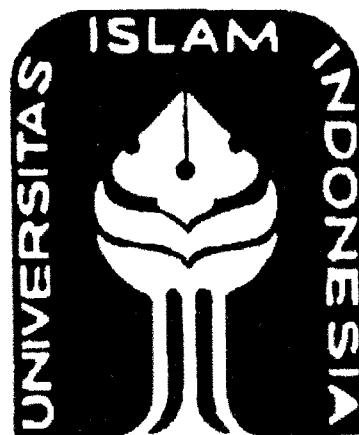
## SANGGAR SENI LUKIS DI YOGYAKARTA

*Transformasi Aliran Lukis Kubisme Pablo Picasso dalam Desain*

## SCHOOL OF PAINTING IN YOGYAKARTA

*The Transformation of Pablo Picasso's Cubism in Design*

R  
 7.1.2005  
 1000  
 1  
 ...



disusun oleh :

**FARID ARMAN**  
99512005

- ...
- ...

**JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
 YOGYAKARTA  
 2004**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

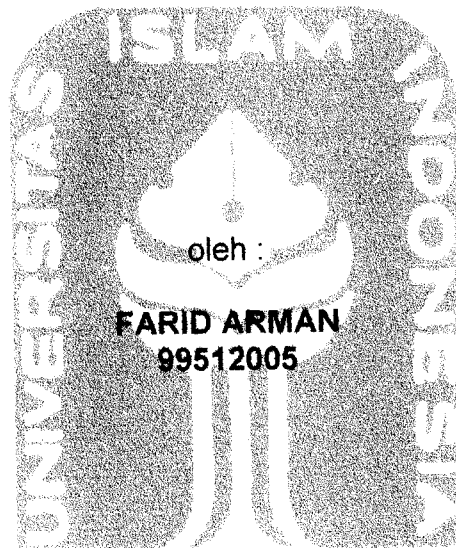
Judul :

**SANGGAR SENI LUKIS DI YOGYAKARTA**

*Transformasi Aliran Lukis Kubisme Pablo Picasso dalam Desain*

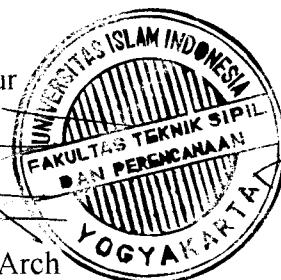
**SCHOOL OF PAINTING IN YOGYAKARTA**

*The Transformation of Pablo Picasso's Cubism in Desain*



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Revianto B. Santoso, M.Arch



Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

Ir. H. Fajriyanto, MTP

Kupersembahkan karya ini untuk :

**Abah dan Mama** yang tercinta  
selalu menjadi pemacu semangatku  
dan semua pihak yang menemaniku dalam  
suka dan duka selama proses tugas akhir ini



## KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum wr.wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, berkat rahmat, hidayah, inayah dan ridho dari Allah SWT yang Maha menguasai dan mengatur segalanya, laporan tugas akhir ini akhirnya dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat dan salam selalu dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membuat kita bisa hidup di alam berakal dan berakhlak Islam.

Selaku penyusun kami sudah berusaha mempersembahkan dengan sebaik-baiknya. Segenap kekuatan dan kemampuan telah dicurahkan untuk menyelesaikan karya ini. Akan tetapi, kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang diperoleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini.

Selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari orang lain. Untuk itu tak lupa kami persembahkan ungkapan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Revianto B. Santoso, M.Arch selaku kepala Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. H. Fajriyanto, MTP selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir ini.
3. Abah dan mama tercinta atas dukungan semangat, do'a, materi dan segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah diberikan dengan tulus ikhlas.
4. Ading Darma (Cima), asisten komputerku yang selalu siap mengatasi masalah teknis komputer dan printerku.
5. Dewi Ariani (mdw), y2nk yang selalu menemaniku dikala senang dan stress, meredam keteganganku, selalu berusaha memahami TA ini dan bahkan memberi masukan non-arsitektural.



6. Sahabat sejawatku, Dewi halus, terimakasih atas dukungan morilnya.
7. Syarif, atas printernya disaat-saat terakhir.
8. Andre (arsitek 2000) dan Yudhi (arsitek 2002), teman yang benar-benar ada saat susah dan selalu siap membantu.
9. Ahmad (Tomat), terima kasih atas gambar orang-orangnya.
10. Nisa, Silfi, Usman, Heru, Dian, kalian hadir tepat waktu disaat detik-detik terakhir studio. Terima kasih atas bantuannya.
11. Silvani (suvanvan), Yuyun (suyuyun), One (suonon), teman-teman studio yang menyenangkan. Kita akan merindukan saat-saat itu.
12. Titis, Adit, Imey, atas tebengannya.
13. Johan dan Agus, atas computer dan printernya.
14. Mas Marwan, atas bantuan fotokopinya. Sukses buat TGAny.
15. Bojek, atas pinjaman kamera digitalnya.
16. Teguh dan Dani, atas maketnya. Semoga kita bisa menghasilkan karya yang lebih baik nantinya.
17. Semua teman seperjuangan selama studio yang panjang dan melelahkan. Terima kasih atas izin beredarnya Kla Project di sana.
18. Semua komunitas arsitektur 1999 atas bantuan, dukungan dan persahabatannya. Semoga kita tak terpisahkan jarak dan waktu. Sukses buat semua.
19. Semua pihak yang turut membantu kelancaran tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah kalian berikan. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi dan semua pembaca sebagai bahan referensi. Percayalah pada kemampuan diri sendiri, kalian pasti bisa lebih baik dari ini.

Wassalamu'alaikum. wr.wb.

Yogyakarta, Mei 2004  
Penyusun



Farid Arman

## ABSTRAKSI

Sebagai suatu seni yang dapat dinikmati lewat indera mata, seni lukis merupakan suatu ilmu atau keterampilan yang dapat dipelajari. Kemampuan menggambar atau melukis dapat dimiliki oleh setiap orang. Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan budaya, memiliki potensi yang besar di bidang seni lukis. Perkembangan seni lukis dari tahun ke tahun selalu meningkat. Berkembangnya seni lukis di Yogyakarta selain dari iklim budaya yang mendukung, juga didukung dengan adanya lembaga pendidikan formal dan non-formal yang tumbuh cukup pesat. Sebagai lembaga non formal, sanggar lukis menjadi sebuah tempat yang mewadahi kegiatan para pelukis yang menciptakan suatu karya kreatif (lukisan). Sanggar menjadi sebuah studio pelukis untuk melukis, berdiskusi, memamerkan, dan mempromosikan karyanya. Akan tetapi, sanggar-sanggar tersebut masih berupa wadah yang belum didesain khusus untuk melukis. Sanggar masih berupa rumah tinggal yang dialih fungsikan dan belum memiliki fasilitas penunjang yang mendukung proses belajar mengajar. Di samping itu masih terbatas pada satu bidang media lukis saja. Sehingga dibutuhkan sanggar lukis yang representatif, multi-media, dan lengkap dengan fasilitas penunjangnya.

Permasalahan yang diangkat adalah merancang sanggar seni lukis yang mewadahi kegiatan seni lukis yang bersifat edukatif dan rekreatif berdasarkan konsep transformasi aliran lukis Kubisme Pablo Picasso. Dengan konsentrasi pada penciptaan tata ruang dalam dan penampilan sanggar seni lukis yang dapat merangsang kreativitas peserta didik.

Karakter khas yang radikal, revolusioner, dan kreatif dari kubisme Pablo Picasso akan diterapkan ke dalam desain sanggar seni lukis yang didalamnya terdapat proses kreatif dan imajinatif. Dengan mengambil ide bentuk "geometris" dan ide ruang "dimensi keempat" dari kubisme diharapkan dapat memecahkan permasalahan desain yang diangkat. Konsep yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah metafora dari kubisme Pablo Picasso. Dengan mengambil karakter atau sifat dari kubisme yang akan ditransformasikan secara metafora ke dalam desain. Karakter ruang dalam yang dapat merangsang kreativitas dan citra sanggar seni lukis dapat diwujudkan dengan mentransformasikan ide bentuk dan ruang yang kreatif dari kubisme Pablo Picasso. Hasil akhir, didapatkan desain akhir sanggar seni lukis yang diwujudkan dalam gambar-gambar kerja yang komunikatif.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Persembahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstraksi .....	vi
Daftar Isi .....	vii

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang	
1.1.1. Seni lukis sebagai keterampilan khusus yang dapat dipelajari.....	1
1.1.2. Potensi seni lukis di Yogyakarta.....	3
1.1.3. Lembaga pendidikan seni lukis di Yogyakarta.....	6
1.1.4. Sanggar seni lukis di Yogyakarta yang kurang representatif.....	7
1.1.5. Kubisme Pablo Picasso sebagai landasan desain sanggar lukis....	11
1.2. Permasalahan	
1.2.1. Permasalahan umum.....	13
1.2.2. Permasalahan khusus.....	13
1.3. Tujuan dan Sasaran	
1.3.1. Tujuan.....	13
1.3.2. Sasaran.....	13
1.4. Lingkup Permasalahan.....	14
1.5. Metode Pembahasan.....	14
1.6. Sistematika Penulisan.....	16
1.7. Keaslian Penulisan.....	18
1.8. Kerangka Pola Pikir.....	19

## **BAB 2 TINJAUAN TEORI**

2.1. Seni Lukis	
2.1.1. Pengertian seni .....	20
2.1.2. Pengertian seni lukis .....	21
2.1.3. Struktur seni lukis .....	22
2.1.4. Bahan atau materi seni lukis .....	22
2.1.5. Aliran seni lukis .....	24
2.2. Sanggar Seni Lukis	
2.2.1. Pengertian sanggar .....	26
2.2.2. Pengertian sanggar seni lukis .....	28
2.2.3. Macam sanggar seni lukis .....	29
2.2.4. Fungsi sanggar seni lukis .....	29
2.2.5. Sifat kegiatan sanggar seni lukis .....	29
2.3. Tata Ruang Dalam	
2.3.1. Pengertian tata ruang dalam .....	32
2.3.2. Pengertian kreativitas .....	33
2.3.3. Faktor pengaruh kreativitas .....	34
2.3.4. Karakter kreatif pada bangunan .....	34
2.3.5. Tata ruang dalam yang merangsang kreativitas .....	35
2.4. Citra Bangunan	
2.4.1. Pengertian citra bangunan .....	45
2.4.2. Peran citra bangunan .....	46
2.4.3. Tujuan citra bangunan .....	47
2.4.4. Faktor penentu citra bangunan .....	48
2.5. Kubisme Pablo Picasso	
2.5.1. Perjalanan hidup Pablo Picasso .....	55
2.5.2. Periode lukis Pablo Picasso .....	59
2.5.3. Karakteristik Pablo Picasso .....	71

2.6. Transformasi dalam Desain	
2.6.1. Pendekatan konsep perancangan arsitektur .....	78
2.6.2. Metafora dalam arsitektur .....	78

### **BAB 3 ANALISA DAN KONSEP**

3.1. Analisa Site	
3.1.1. Site terpilih .....	80
3.1.2. Ukuran site terpilih .....	81
3.1.3. Alasan pemilihan site .....	82
3.2. Analisa Kegiatan	
3.2.1. Sifat kegiatan .....	85
3.2.2. Pengguna .....	85
3.2.3. Macam kegiatan .....	87
3.2.4. Pola kegiatan .....	88
3.3. Analisa Ruang	
3.3.1. Macam ruang .....	90
3.3.2. Kelompok ruang .....	96
3.3.3. Pola ruang .....	96
3.4. Konsep Perancangan	
3.4.1. Jenis transformasi desain .....	100
3.4.2. Proses transformasi desain .....	100

### **BAB 4 DESAIN AKHIR**

4.1. Situasi .....	115
4.2. Site Plan .....	116
4.3. Denah	
4.3.1. Denah Lantai Dasar .....	119
4.3.2. Denah Lantai 1 .....	125
4.3.3. Denah Lantai 2 .....	128

4.4. Tampak .....	130
4.5. Potongan .....	136
4.6. Rencana-rencana	
4.6.1. Rencana Pola Plafon .....	139
4.6.2. Rencana Titik Lampu .....	140
4.7. Detil Arsitektural .....	141
4.8. Perspektif Eksterior dan Interior .....	141
Daftar Pustaka .....	144
Lampiran .....	146

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**





## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

#### 1.1.1. Seni Lukis sebagai Keterampilan Khusus yang dapat Dipelajari

Manusia sebagai makhluk berakal selalu berusaha untuk bertahan hidup dan berkembang guna mencapai kebahagiaan hidup. Dengan segala kemampuan manusia berusaha memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya. Seni merupakan salah satu hal yang dapat memenuhi kebutuhan rohani manusia. Lewat seni manusia dapat mencapai kepuasan jiwa atau batin yang tidak didapatkannya hanya dengan memenuhi kebutuhan makan dan minum. Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa perasaan manusia<sup>1</sup>.

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang paling tua usianya dibandingkan cabang yang lainnya. Suatu karya seni yang dihasilkan dalam bentuk dua dimensional. Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional yang menggunakan garis dan warna. Penyatuan unsur-unsur yang merupakan ekspresi ide, pengalaman, dan emosi pelukis tersebut menghasilkan karya seni yang indah dan harmoni. Seni lukis adalah penggunaan warna, tekstur, ruang, dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image yang merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi, dan pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni<sup>2</sup>.



Bunga Kana, 1969, Affandi

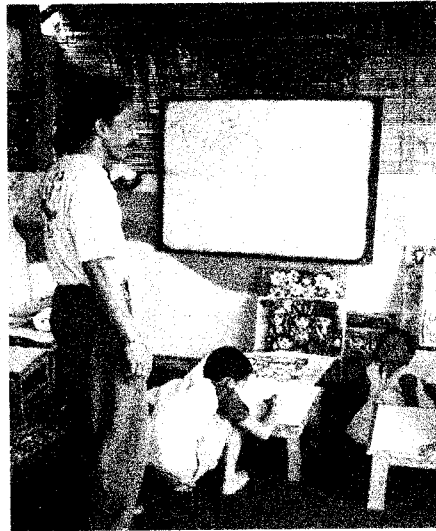
<sup>1</sup> Ki Hadjar Dewantara, Bagian Pertama : Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962.

<sup>2</sup> Herbert Read, *The Meaning of Art*, vol.II, diterjemahkan oleh Soedarso, STSRI ASRI, Yogyakarta, 1973.





Sebagai suatu seni yang dapat dinikmati lewat indera mata, seni lukis merupakan suatu ilmu atau keterampilan yang dapat dipelajari. Kemampuan menggambar atau melukis dapat dimiliki oleh setiap orang. Bakat menggambar atau melukis yang dimiliki suatu individu hanyalah suatu modal awal atau dasar yang jika tidak diasah tidak akan berkembang. Keuletan untuk belajar seni lukis dapat menghasilkan kemampuan yang lebih baik. Setiap individu (terutama anak-anak) punya potensi yang alami, daya imajinasi dan kelugasan, intuisi untuk menjadi kreatif dalam melukis<sup>3</sup>.



Seni lukis dapat dipelajari dan diajarkan  
Sumber : sanggar lukis Pak Maman

Adanya lembaga-lembaga pendidikan seni lukis baik yang bersifat formal maupun non formal merupakan bukti konkret bahwa seni lukis ini dapat diajarkan dan dipelajari. Ada metoda-metoda khusus mengenai seni lukis baik yang bersifat teknik dasar maupun aplikasinya yang menggambarkan tahapan dan langkah-langkah menggambar atau melukis<sup>4</sup>. Pengembangan dan aplikasi dari teknik dasar lukis tersebut yang berbeda pada setiap individu. Daya kreativitas dan imajinasi yang menentukan kualitas kemampuan lukis seseorang. Hal inipun dapat dipelajari walaupun secara harfiah tidak dapat diajarkan. Dengan sistem pengajaran yang baik maka potensi, kepribadian dan kreativitas individu akan muncul.

<sup>3</sup> Agung, alumni ISI, staf pengajar PPPG Kesenian, sedang menempuh S3 di UGM Bidang Kajian Seni, hasil wawancara.

<sup>4</sup> Maman, pemilik sanggar lukis Pak Maman, hasil wawancara.



### 1.1.2. Potensi Seni Lukis di Yogyakarta

Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan budaya, memiliki potensi yang besar di bidang seni lukis. Perkembangan seni lukis dari tahun ke tahun selalu meningkat. Secara kuantitas dan kualitas kegiatan seni lukis di Yogyakarta menunjukkan kecenderungan meningkat. Berbagai hal baru yang inovatif dan kreatif muncul beberapa tahun belakangan<sup>5</sup>. Berbagai unsur pelaku kegiatan seni lukis saling berperan aktif menghidupkan dan mengembangkan seni lukis di Yogyakarta. Unsur-unsur pelaku kegiatan seni lukis terdiri atas pelukis itu sendiri (individu maupun komunitas), lembaga pendidikan (formal dan non formal), masyarakat (sebagai penikmat dan kritikus seni lukis). Dinamika seni lukis Yogyakarta tampaknya tidak pernah berhenti bereksistensi, untuk menunjukkan bahwa para pelukis di sini tetap bersemangat untuk berolah cipta, tak sekadar berbasa-basi bernaung di bawah nama Yogyakarta sebagai kota 'Budaya'<sup>6</sup>.

Sejarah mencatat, di kota ini telah banyak melahirkan pelukis-pelukis terkenal secara nasional dan internasional. Beberapa contohnya adalah Affandi (almarhum), Nasjah Djamin (almarhum), Tino Sidin (almarhum), Batara Lubis (almarhum), Trubus Sudarsono, Sapto Hoedoyo, dan Djoko Pekik yang mewakili generasi terdahulu. Generasi selanjutnya adalah Kartika Affandi, Lucia Hartini, Nindityo Purnomo, Heri Dono dan banyak pelukis muda lainnya yang ada di Yogyakarta. Seniman lukis Yogyakarta yang tercatat dalam Himpunan Seni Rupawan Indonesia berjumlah kurang lebih 200 orang.

Selain itu lahir juga pelukis-pelukis junior yang berprestasi dalam setiap event-event perlombaan seni lukis tingkat nasional dan internasional. Berkat sederet prestasi yang diraih dalam bidang melukis, baik di tingkat nasional maupun internasional, Jeanne Francoise Intan Sari Dewi Saputro, terpilih sebagai 'Remaja Mandiri Remaja Berprestasi' Program Pendidikan Bank Mandiri. Lomba melukis tingkat Jateng-DIY dia meraih 83 kali sebagai juara pertama, tingkat Nasional 20 kali, 2 kali pula lukisan Intan dijadikan perangko kilat Indonesia. Di tingkat internasional 20 kali juara pertama, 2 kali di antaranya tahun 1994 dan 1999, diundang ke Tokyo Jepang selama 1

<sup>5</sup> Dinas Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY, hasil wawancara.

<sup>6</sup> Dinamika Seni Lukis Yogya oleh Herry Wibowo, <http://www.minggupagi.com>



pekan sebagai Juara I (*Grand Prix Winner*) dalam lomba lukis Buku Harian Bergambar (BHB) atau Enikki (dalam bahasa Jepang). Karena Intan dari Indonesia, merupakan satu-satunya anak yang memenangkan 2 kali Grand Prix Winner, maka di salah satu sudut Museum Mitzubishi Jepang dinamai 'Intan Corner', di sini pula 2 karya Intan dipamerkan<sup>7</sup>. Contoh lain, tiga bersaudara, yaitu Adya Satya Puspita (10th), Sotya Satmaka Adira (6th) dan Lalitya Paramarta (4th) berhasil memenangkan lomba lukis anak-anak internasional yang diselenggarakan *Shankar's Internasional Childern's Competition*<sup>8</sup>.



Affandi

Sumber : laras,sept'93



Intan Sari Dewi Saputro

Sumber : <http://www.kompas.com>

Adanya lomba-lomba lukis baik tingkat lokal, nasional maupun internasional sangat berpengaruh terhadap perkembangan seni lukis di Yogyakarta. Frekuensi (secara kuantitas) lomba lukis di kota ini yang cukup besar ikut berperan dalam menumbuhkan minat masyarakat terutama pelukis junior akan seni lukis. Hampir setiap minggu ada lomba-lomba lukis tingkat lokal di Yogyakarta yang biasanya diselenggarakan oleh pihak swasta. Bahkan sering kali, dalam satu waktu (hari) ada beberapa lomba digelar sekaligus<sup>9</sup>. Sebagai contoh, lomba lukis "Lingkungan Hidup dan Seni" oleh WALHI di benteng Vredeburg, lomba lukis "Desaku Yang Indah" di Balai Desa Jogotirto, Sleman, lomba lukis Kali Code, di Jembatan Sardjito.

<sup>7</sup> Intan Sari Dewi Saputro Terpilih Remaja Mandiri dan Berprestasi, <http://www.kompas.com>.

<sup>8</sup> Tiga Pelukis Anak Yogya Raih Penghargaan Internasional, Yogya, Bernas.

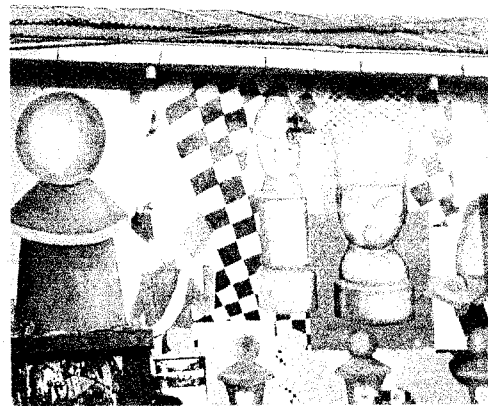
<sup>9</sup> Maman, pengajar sanggar Pak Maman dan Hery Kustriatmo, pimpinan sanggar Pratista, hasil wawancara.



Pihak pemerintah propinsi DIY sendiri memiliki komitmen untuk mengembangkan potensi seni lukis terutama untuk kalangan anak-anak. Suatu wujud nyata untuk mencari dan memunculkan seniman lukis berbakat. Program rutin tahunan yang telah dilaksanakan adalah lomba lukis pelajar (tingkat TK, SD, SLTP, SMU/SMK) yang hasil lukisannya sebanyak 30 finalis akan diikuti dalam pameran lukis Kyoto di Jepang. Kegiatan bertaraf internasional ini merupakan hasil kerjasama Pemerintah DIY -dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata- dengan Kyoto Prefecture<sup>10</sup>.



Lomba lukis lingkungan hidup dan seni  
Sumber : dok. pribadi



Lukisan dinding Apotek Komik  
Sumber : dok. pribadi

Banyaknya pameran lukisan yang diselenggarakan oleh rumah seni dan galeri seni menunjukkan apresiasi pelukis untuk memamerkan karyanya cukup besar. Seperti pada Purna Budaya, Bentara Budaya, Benteng Vredeburg, rumah seni Cemeti, galeri Affandi, galeri ISI, ataupun galeri Tembi. Hal ini tak lepas dari respon masyarakat yang baik terhadap seni lukis. Seni lukis yang dulu hanya dikenal lewat media kertas atau kanvas –seni lukis murni- telah berkembang lewat berbagai media alternatif –seni lukis terapan-. Hal ini menunjukkan kreativitas seniman lukis dalam menuangkan ide dan gagasannya telah tumbuh dan berkembang. Segala macam cara dan alat dipakai untuk menampilkan citra baru dunia seni lukis. Ada yang masih setia melukis di atas kertas atau kanvas, ada juga yang menggunakan papan, kulit

<sup>10</sup> Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi DIY.



kayu atau triplek sebagai kanvasnya. Banyak pula eksperimen dicoba, seperti lukisan di atas plat seng, untuk menampilkan wajah baru seni lukis.

Dengan menggunakan ruang publik –dalam hal ini dinding atau tembok kota-, Apotek Komik telah memberikan warna baru tentang seni lukis kepada masyarakat. Melukis di dinding atau tembok –dikenal dengan Mural- mulai dilakukan komunitas ini pada 1997 lewat pameran berjudul ‘Melayang’ di Nitiprayan. Setelah itu Apotek Komik juga sukses membuat proyek mural ‘Sama-sama’ di 4 titik di Yogyakarta. Sejak saat itu seni lukis mural telah menghiasi sudut-sudut kota Yogyakarta seperti terjadi di wilayah Prawirodirjan dan Sayidan. Anak muda setempat membuat mural di tanggul Kali Code sepanjang 660 meter. Bahkan beberapa rumah penduduk, juga dihiasi dengan berbagai gambar menarik<sup>11</sup>. Melukis di atas barang pecah belah seperti botol, stoples, nampan, atau barang-barang kaca lainnya dilakukan oleh sanggar ‘Jidor Porah’ yang pernah memamerkan karyanya di Bentara Budaya. Seni lukis batik yang dipelopori oleh Amri Yahya juga memberikan perubahan pada seni lukis batik dan batik tradisional itu sendiri.

### 1.1.3. Lembaga Pendidikan Seni Lukis di Yogyakarta

Berkembangnya seni lukis di Yogyakarta selain dari iklim budaya yang mendukung, juga didukung dengan adanya lembaga pendidikan formal dan non-formal yang tumbuh cukup pesat. Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan budaya merupakan perintis dalam pendidikan seni rupa terutama seni lukis di Indonesia. Lembaga-lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Menengah Seni Rupa Indonesia, Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) yang sekarang bernama Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta Fakultas Seni Rupa, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia (STSRI), Jurusan Seni Rupa IKIP Negeri Yogyakarta, Jurusan



Galeri ISI Yogyakarta  
Sumber : websiteISI

<sup>11</sup> Remaja Kota Ramai-ramai Bikin Mural, Minggu Pagi 27/12/2002.



Seni Rupa IKIP Sarjana Wiyata Taman Siswa telah memberikan kontribusinya cukup besar terhadap perkembangan seni lukis di Yogyakarta. Hal ini didukung oleh staf pengajar yang merupakan pelukis-pelukis senior yang ada di Indonesia. Beberapa pengajar pada masa ASRI adalah Affandi, Kusnadi, Hendra Gunawan. Banyaknya sanggar-sanggar lukis yang tumbuh dan tersebar di Yogyakarta merupakan potensi yang cukup besar dalam dunia seni lukis. Sanggar-sanggar lukis anak dan remaja yang jumlahnya tidak kurang dari 100 sanggar yang tersebar di Yogyakarta tersebut membuat proses regenerasi seni lukis dapat terus berjalan<sup>12</sup>.

Proses pengajaran keterampilan seni lukis yang ada di institusi formal ditujukan kepada kalangan remaja dan mahasiswa. Sebagai institusi seni tertua, ISI terutama fakultas seni rupa merupakan jalur pendidikan formal yang kualitasnya sudah baik. Setingkat sekolah menengah umum, di Yogyakarta terdapat Sekolah Tinggi Seni Rupa yang ditujukan kepada kalangan remaja. Sebagai sebuah institusi atau sekolah formal, tentunya sudah memiliki sistem pembelajaran yang jelas dan terstruktur.

#### **1.1.4. Sanggar Seni Lukis di Yogyakarta yang Kurang Representatif**

Pada tahap awal perkembangannya, istilah sanggar seni lukis digunakan untuk menamai suatu komunitas pelukis. Sejumlah pelukis baik itu junior maupun senior yang berkumpul untuk membentuk suatu kelompok atau komunitas sanggar lukis. Para pelukis tersebut melakukan kegiatan mencipta atau kegiatan lain yang menyangkut atau menunjang kreativitas secara bersama-sama. Sanggar menjadi sebuah tempat yang mewadahi kegiatan para pelukis yang menciptakan suatu karya kreatif (lukisan). Sebuah studio pelukis untuk melukis, berdiskusi, memamerkan, dan mempromosikan karyanya. Sanggar 'Kaya Makna' yang bertempat di Kulon Progo Yogyakarta merupakan salah satu contohnya.

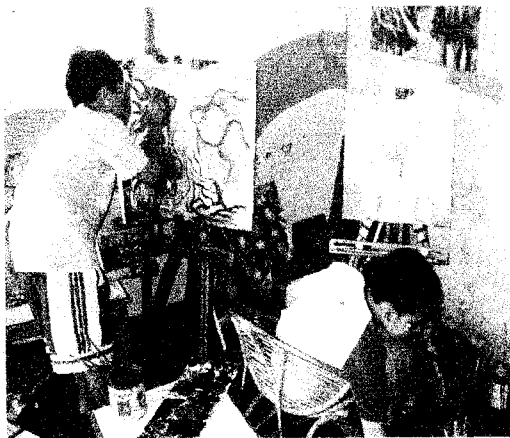
Kesadaran akan pentingnya regenerasi dan perkembangan seni lukis membuat para pelukis mulai membuka diri bagi masyarakat awam untuk belajar seni lukis kepadanya. Sanggar lukis berkembang menjadi tempat

<sup>12</sup> Dody, staf pengajar sanggar lukis Pratista, hasil wawancara.



pelukis mengajarkan seni lukis kepada masyarakat. Tahap awal sanggar ini masih bersifat individu-individu pelukis ataupun komunitas kecil pelukis. Tempat proses belajar mengajarnya pun masih berupa tempat tinggal yang dijadikan sanggar<sup>13</sup>. Dengan tempat yang seadanya baik di dalam ruang (*indoor*) maupun di luar ruang (*outdoor*). Sebagai contoh, sanggar lukis Pak Maman yang menggunakan ruang terbuka sebagai studio belajar mengajar. Suasana alam dan pedesaan sangat mendukung proses pengalihan ide dan gagasan anak-anak (peserta sanggar)<sup>14</sup>.

Sanggar lukis terus berkembang menjadi sebuah lembaga pendidikan non formal yang mengajarkan seni lukis kepada masyarakat. Sanggar lukis yang lebih berkembang saat ini diperuntukkan untuk anak-anak. Sanggar lukis 'Pratista' di Demangan, 'Affandi' di Jl. Solo atau 'Arena Kecil' di Bantul merupakan contoh sanggar lukis anak-anak yang cukup terkenal dan masih eksis. Sanggar seni lukis Pratista yang memiliki beberapa cabang di Yogyakarta telah dimanagemen lebih khusus dan baik. Walaupun demikian, sanggar-sanggar tersebut belum berupa wadah yang didesain khusus untuk melukis. Masih berupa rumah tinggal yang dialih fungsikan.



Sanggar lukis Pak Maman  
Sumber : dok. pribadi



Sanggar lukis Pratista  
Sumber : dok. pribadi

Sanggar lukis yang ada di Yogyakarta sebagian besar hanya mengajarkan seni lukis yang bersifat umum yaitu dengan media gambar kertas, kanvas dan sejenisnya. Hanya sedikit sanggar lukis yang mengajarkan seni lukis khusus atau alternatif seperti kaligrafi, dinding (*mural*),

<sup>13</sup> Hery Kustriatmo, pimpinan sanggar Pratista, hasil wawancara.

<sup>14</sup> Maman, pengajar sanggar Pak Maman, hasil wawancara.



batik, kaca atau bulu. Tidak ada sanggar lukis yang mengajarkan kedua media tersebut (umum dan alternatif) secara khusus dan seimbang. Hanya terbatas dan ditekankan pada media tertentu saja. Mengingat luasnya cakupan seni lukis, sudah semestinya ada sanggar yang memiliki pengajaran seni lukis dengan media yang beragam guna merangsang penemuan atau inovasi baru dalam seni lukis.

Melihat sanggar yang ada di Yogyakarta, kondisi ruang belajar mengajar belum menggambarkan sebuah studio yang representatif dan mendukung proses penciptaan karya seni. Macam ruang hanya terbatas pada studio indoor atau outdoor saja. Karakter interior ruang yang dapat merangsang kreativitas peserta didik belum muncul. Permainan bentuk, dimensi, tekstur, dan warna ruang yang dinamis dan tidak monoton kurang diperhatikan. Besaran ruang yang tidak seimbang dengan jumlah peserta didik sehingga sirkulasi dalam ruang menjadi tidak bebas. Lay-out furniture lukis (meja lukis dan kursi) terkesan statis dan formal. Fleksibilitas ruang terhadap lay-out furniture yang lebih dinamis belum muncul pada studio-studio lukis tersebut. Persyaratan ruang akan kenyamanan pencahayaan, penghawaan, dan pandangan (*view*) juga kurang diperhatikan. Dibutuhkan tata ruang (dalam dan luar) yang representatif dan merangsang proses kreativitas peserta didik dan pelukis.



Ruang pameran dan studio kurang representatif  
Sumber : dok. pribadi



Lay-out statis dan sirkulasi tidak bebas  
Sumber : dok. pribadi





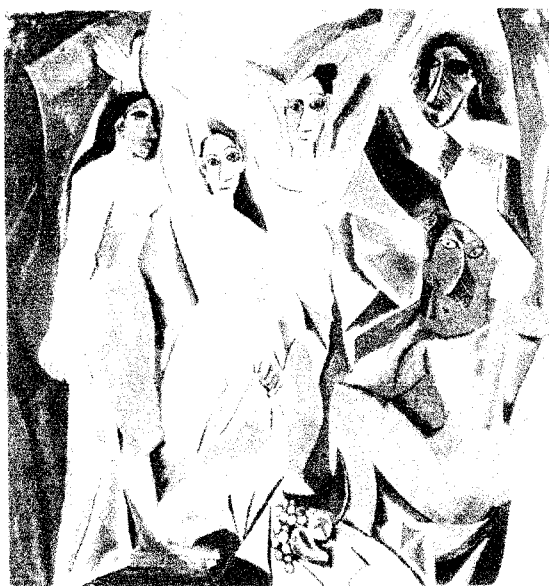
Dalam proses pengajaran dan penciptaan karya seni perlu didukung oleh fasilitas yang dapat menunjang proses kreativitas peserta didik atau pelukis. Ruang pameran sebagai ajang apresiasi seni perlu dihadirkan secara khusus. Sanggar lukis yang ada hanya memanfaatkan ruang-ruang (dinding) yang ada sebagai media atau tempat memamerkan karya lukis peserta didiknya. Kapasitas jumlah lukisan dan luasan dinding tidak seimbang sehingga kenyamanan dalam pengamatan kurang optimal. Fasilitas galeri biasanya bergabung dengan ruang lukis. Tidak terdapat perpustakaan sebagai sarana informasi yang bersifat literatural dan ruang audiovisual yang bersifat visual. Fasilitas rekreasi yang bersifat membangkitkan daya imajinasi belum ada. Sanggar lukis yang cukup representatif adalah sanggar lukis Affandi. Ruang studio yang cukup luas (galeri 3) dengan banyak lukisan di dindingnya dan sistem pencahayaan alami (*void-skylight*), perpustakaan dan ruang audiovisual, menara pandang (4 lantai), dan lingkungan outdoor (*landscape*) yang tertata sangat mendukung proses belajar mengajar lukis.

Sebagai kegiatan yang bersifat mendidik (edukatif) sanggar lukis membutuhkan pengaturan sistem belajar mengajar yang baik dan terstruktur sehingga kemampuan peserta didik dapat terpantau dan berkembang sesuai rencana pengajaran. Untuk menghilangkan kesan formal seperti sebuah lembaga pendidikan formal yang ada dibutuhkan kegiatan yang rileks dan bersifat rekreatif. Proses kreativitas dapat dirangsang melalui kegiatan rekreasi yang tetap bersifat mendidik. Oleh karena itu, fasilitas yang bersifat rekreatif juga penting dan dibutuhkan pada sanggar lukis sebagai sarana merangsang kreativitas peserta didik. Kreativitas adalah kemampuan untuk menampilkan sesuatu yang baru, membuat pemecahan masalah secara baru. Pengolahan tata ruang yang baik dapat mendukung proses kreativitas peserta didik yaitu tata ruang yang bersifat dinamis, interaktif, akrab, tidak monoton, bergerak, selalu berkembang, fleksibelitas, bebas, dan tanpa tekanan. Ada beberapa alternatif desain yang dapat dilakukan pada elemen-elemen pembentuk ruang dalam. Modifikasi dan kombinasi antar elemen pembentuknya dapat memperkuat kesan dinamis dan tidak monoton pada ruang dalam ataupun luar.



### 1.1.5. Kubisme Pablo Picasso sebagai Landasan Desain Sanggar Lukis

Kubisme ( *cubisme*), sebuah gerakan atau aliran dalam seni lukis yang paling revolusioner dan radikal sepanjang abad ke-20. Lahir dari tangan seorang Pablo Picasso, putra seorang guru seni lukis tumbuh dan berkembang sebagai pelukis muda paling inovatif dan terkenal sepanjang abad 19-20 yang memberi nuansa warna baru pada khazanah seni lukis dunia. Sebuah aliran seni rupa yang sepenuhnya baru. Baru dalam sikapnya memandang alam, maupun terhadap karya seni rupa itu sendiri yang terekspresi dalam gaya "tidak meniru" (*nonimitative*). Sebagai kunci pembuka "Les Demoiselles d' Avignon" (Wanita-wanita dari Avignon), sedangkan karya puncaknya lukisan berjudul "Guernica". Keduanya karya Picasso yang sarat dengan elemen-elemen geometris. Picasso dengan segala intuisi, bakat, dan pengenalannya terhadap patung-patung primitif Afrika dan Liberia membuat aliran ini terus mengalami perkembangan dan perbaikan. Kekonsistensiannya untuk berinovasi dan berkreasi membuat aliran ini semakin kuat di jalurnya sendiri dan mematahkan perspektif masa Renaissans. Sejarah mencatat perkembangan kubisme Picasso selama 10 tahun (1907-1916) mengalami perkembangan dan perbaikan untuk menjawab permasalahan yang timbul pada seni lukis dan kubisme itu sendiri. Ada beberapa karakter yang khas/khusus sekaligus radikal pada kubisme Picasso. Semuanya itu, merupakan reaksi Picasso yang kreatif untuk menjawab permasalahan tadi.



Les Demoiselles d'Avignon  
Sumber : on-line Picasso project



“Konsep Bentuk” pada kubisme telah melahirkan bentuk baru berupa bentuk geometri (*geometric form*) sebagai hasil transformasi distorsi optis dari bentuk alam (*natural*). Picasso memandang “objek alam (*natural*)” sebagai objek yang nyata secara visual dan langsung dapat ditangkap oleh indera manusia. Bukan objek khayal atau imajiner yang ada di alam pikiran manusia sebagai hasil ekspresi jiwa manusia yang penuh dengan simbolisasi. Objek tersebut ditransformasikan secara distorsi optis. Sebuah penyederhanaan bentuk yang sangat radikal (*a radical simplification of form*) yang mengubah pandangan terhadap realita, proporsi lokal, dan penampilan alam masa Renaissance. Hasil objek gambar yang ditransformasikan oleh Picasso diwujudkan dalam bentuk yang geometris (*geometric form*). Picasso menganggap bentuk asli objek alam adalah sebuah bentuk geometris. Suatu cara untuk menimbulkan dan menekankan kesan objek memiliki dimensi volume (*volume is geometric*). Perkembangan kubisme menunjukkan format geometri yang dihasilkan terus berkembang mulai dari geometri sederhana (*simple elementary forms*) sampai ke bentuk geometri yang kompleks dan rumit (*complex forms*). Sebuah ide tentang “bentuk” dalam dunia lukis yang baru, kreatif, dan original. “Konsep Ruang” kubisme yang disebut sebagai “Konsep Ruang Dimensi Keempat” telah mematahkan perspektif akan ruang pada masa sebelumnya, Renaissance. Picasso menyajikan objek secara simultan dari berbagai sudut pandang yang berlainan. Sebuah penyajian ruang yang lebih lengkap yaitu ruang tiga dimensional dan konstruksi waktu (*space and time*). Pergerakan objek tiga dimensional dalam durasi waktu tertentu diekspresikan dalam wujud bidang dua dimensional.

Karakter khas yang radikal, revolusioner, dan kreatif dari kubisme ini akan diterapkan ke dalam desain sanggar seni lukis yang didalamnya terdapat proses kreatif dan imajinatif. Dengan mengambil ide bentuk “geometris” dan ide ruang “dimensi keempat” dari kubisme diharapkan dapat memecahkan permasalahan desain yang diangkat. Karakter ruang dalam yang dapat merangsang kreativitas dan citra sanggar seni lukis dapat diwujudkan dengan mentransformasikan ide bentuk dan ruang yang kreatif dari kubisme pablo Picasso.



## **1.2. PERMASALAHAN**

### **1.2.1. Permasalahan Umum**

Permasalahan umum yang diangkat adalah merancang sanggar seni lukis yang mewadahi kegiatan seni lukis yang bersifat edukatif dan rekreatif berdasarkan konsep transformasi aliran lukis Kubisme Pablo Picasso.

### **1.2.2. Permasalahan Khusus**

- a. Bagaimana merancang tata ruang dalam sanggar seni lukis yang dapat merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis berdasarkan konsep transformasi aliran lukis Kubisme Pablo Picasso.
- b. Bagaimana merancang citra sanggar seni lukis yang dapat merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis berdasarkan konsep transformasi aliran lukis Kubisme Pablo Picasso.

## **1.3. TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1. Tujuan**

Merancang sanggar seni lukis yang mewadahi kegiatan seni lukis yang bersifat edukatif dan rekreatif berdasarkan konsep transformasi aliran lukis Kubisme Pablo Picasso.

### **1.3.2. Sasaran**

- a. Menghasilkan tata ruang dalam sanggar seni lukis yang dapat merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis.
- b. Menghasilkan citra sanggar seni lukis yang dapat merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis berdasarkan konsep transformasi aliran lukis Kubisme Pablo Picasso.



#### 1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dibatasi pada masalah disiplin arsitektur dengan penekanan pada aspek fisik bangunan yang dapat menghasilkan konsep desain perencanaan dan perancangan sanggar seni lukis, yaitu:

1. Ruang lingkup fungsi dan kegiatan seni lukis yang bersifat edukatif dan rekreatif.
2. Ruang lingkup tata ruang dalam yang dapat merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis.
3. Ruang lingkup citra bangunan sanggar seni lukis.
4. Ruang lingkup karakteristik aliran lukis Kubisme Pablo Picasso dan proses transformasinya ke dalam desain.

#### 1.5. METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deduksi dengan menguraikan permasalahan-permasalahan ke dalam pembahasan yang lebih spesifik. Tahapan-tahapannya adalah :

1. Tahap identifikasi masalah, yaitu :
  - a. Mengidentifikasi keberadaan sebuah bangunan sanggar seni lukis di Yogyakarta.
  - b. Mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang terdapat pada sanggar lukis baik murni maupun terapan.
  - c. Mengidentifikasi fasilitas-fasilitas pendukung fungsi-fungsi tersebut.
2. Tahap identifikasi dan spesifikasi data.

Studi literatur dengan studi pustaka dan internet, yaitu :

  - a. Studi tentang seni lukis dan sanggar lukis.
  - b. Studi tentang arsitektur, ruang, bentuk, dan komposisi.
  - c. Studi tentang tata ruang dalam arsitektur.
  - d. Studi tentang penampilan atau citra arsitektur.
  - e. Studi tentang aliran lukis Kubisme Pablo Picasso.



- Studi observasi lapangan, yaitu :
- a. Pengamatan dan interview langsung pada sanggar seni lukis murni dan terapan di Yogyakarta.
  - b. Wawancara dengan pakar atau ahli seni lukis (seniman lukis atau pelukis).
3. Tahap analisa
- a. Analisa program kegiatan
    - Pengelompokan kegiatan
    - Karakter kegiatan
  - b. Analisa integrasi kegiatan pada tata ruang dalam
    - Program ruang
    - Pengelompokan ruang
    - Analisa penggabungan ruang
    - Sirkulasi ruang dalam
    - Bentuk dan kualitas ruang
    - Hubungan ruang
    - Organisasi ruang
  - c. Analisa citra pada penampilan bangunan
    - Citra dan faktor penentunya
    - Bentuk massa
    - Struktur dan bahan bangunan
  - d. Analisa aliran lukis Pablo Picasso
    - Biografi Pablo Picasso
    - Karakter aliran lukis Kubisme Pablo Picasso
    - Konsep transformasi pada desain
4. Tahap sintesa
- a. Konsep pemilihan site
    - Potensi lokasi terpilih
    - Potensi site pada lokasi terpilih
  - b. Konsep tata ruang dalam
    - Kebutuhan ruang
    - Zonifikasi ruang



- Sirkulasi ruang dalam
  - Hubungan ruang
  - Organisasi ruang
- c. Konsep penampilan bangunan
- d. Konsep sistem struktur dan utilitas

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut ini susunan atau sitematika penulisan, yaitu :

### **Bab 1**

#### **Pendahuluan**

Mengungkap latar belakang, permasalahan umum dan khusus, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan kerangka pola pikir.

### **Bab 2**

#### **Tinjauan Sanggar Seni Lukis**

Berisi tentang kajian atau tinjauan pustaka terhadap seni lukis dan sanggar seni lukis yang meliputi pengertian, ruang lingkup, peran dan fungsi, lingkup kegiatan, dan lingkup pewadahan kegiatan.

### **Bab 3**

#### **Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Penampilan Bangunan**

Berisi tentang kajian teori tata ruang dalam yang meliputi pengertian, pola tata ruang dalam, hubungan antar ruang, organisasi ruang, dan sirkulasi ruang dalam. Dengan penekanan pada penciptaan ruang yang merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis. Selanjutnya berisi tentang kajian teori penampilan atau citra bangunan dan faktor pembentuknya.

### **Bab 4**

#### **Tinjauan Kubisme Pablo Picasso**



Berisi tentang kajian teori tentang kubisme Pablo Picasso yang meliputi biografi Pablo Picasso, pengertian dan perkembangan kubisme, dan karakter aliran lukis kubisme Pablo Picasso. Tinjauan tentang bentuk transformasi yang akan diterapkan ke dalam desain.

## **Bab 5**

### **Analisa Sanggar Seni Lukis**

Menganalisa seluruh data dan dikelompokkan berdasarkan kelompok analisa yang terdiri dari lokasi, site, kajian pelaku dan kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang, organisasi ruang, pola tata massa, bentuk dan penampilan bangunan, sistem struktur, dan sistem utilitas.

## **Bab 6**

### **Konsep Sanggar Seni Lukis**

Berisi tentang konsep desain yang diawali dengan penentuan lokasi site dan rencana pencapaian serta tata massa yang didasarkan pada kondisi ada. Dilanjutkan dengan pengolahan program ruang beserta dimensi besaran ruang yang dibutuhkan berdasarkan kenyamanan pengguna. Langkah pengolahan zonifikasi tata ruang dalam, sirkulasi, hubungan ruang, dan organisasi ruang. Dengan memperhatikan penekanan pada penciptaan suasana ruang yang merangsang kreativitas peserta didik sanggar dan komunitas pelukis. Langkah selanjutnya, pengolahan konsep bentuk dan penampilan bangunan. Selanjutnya konsep struktur dan utilitas bangunan sebagai pelengkap tampilan bangunan dan fasilitas standar suatu bangunan. Semua rancangan desain didasarkan atas hasil transformasi aliran lukis kubisme Pablo Picasso dengan penekanan pada perancangan citra bangunan.





### 1.7. KEASLIAN PENULISAN

Beberapa laporan tugas akhir yang memiliki judul yang sejenis, yaitu :

1. Sanggar Seni Rupa di Yogyakarta

RS. Prioutomo, Tugas Akhir UGM, 2000.

Penekanan :

Pengolahan ruang, bentuk, dan penmpilan bangunan yang menonjolkan kegiatan seni rupa dan mendukung proses interaksi antar pelaku kegiatan di dalamnya.

2. Bengkel Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta

Ahmad Hendra Gunawan, Tugas Akhir UGM, 1998.

Penekanan :

Pengolahan penampilan bangunan yang menonjolkan kegiatan seni rupa kontemporer melalui penerapan karakteristik seni rupa kontemporer itu sendiri pada komponen-komponen perancangan bangunan yang mewujudkan bangunan secara keseluruhan.

3. Kampung Seniman sebagai pengembangan studio Kartika Affandi

YO. Puspodewi, Tugas Akhir UGM, 1999.

Penekanan :

Pengolahan penampilan bangunan yang menampilkan karakter seni rupa, yang diwujudkan dengan preseden arsitektur tradisonal Indonesia.

4. Taman Interaksi Seni di Yogyakarta

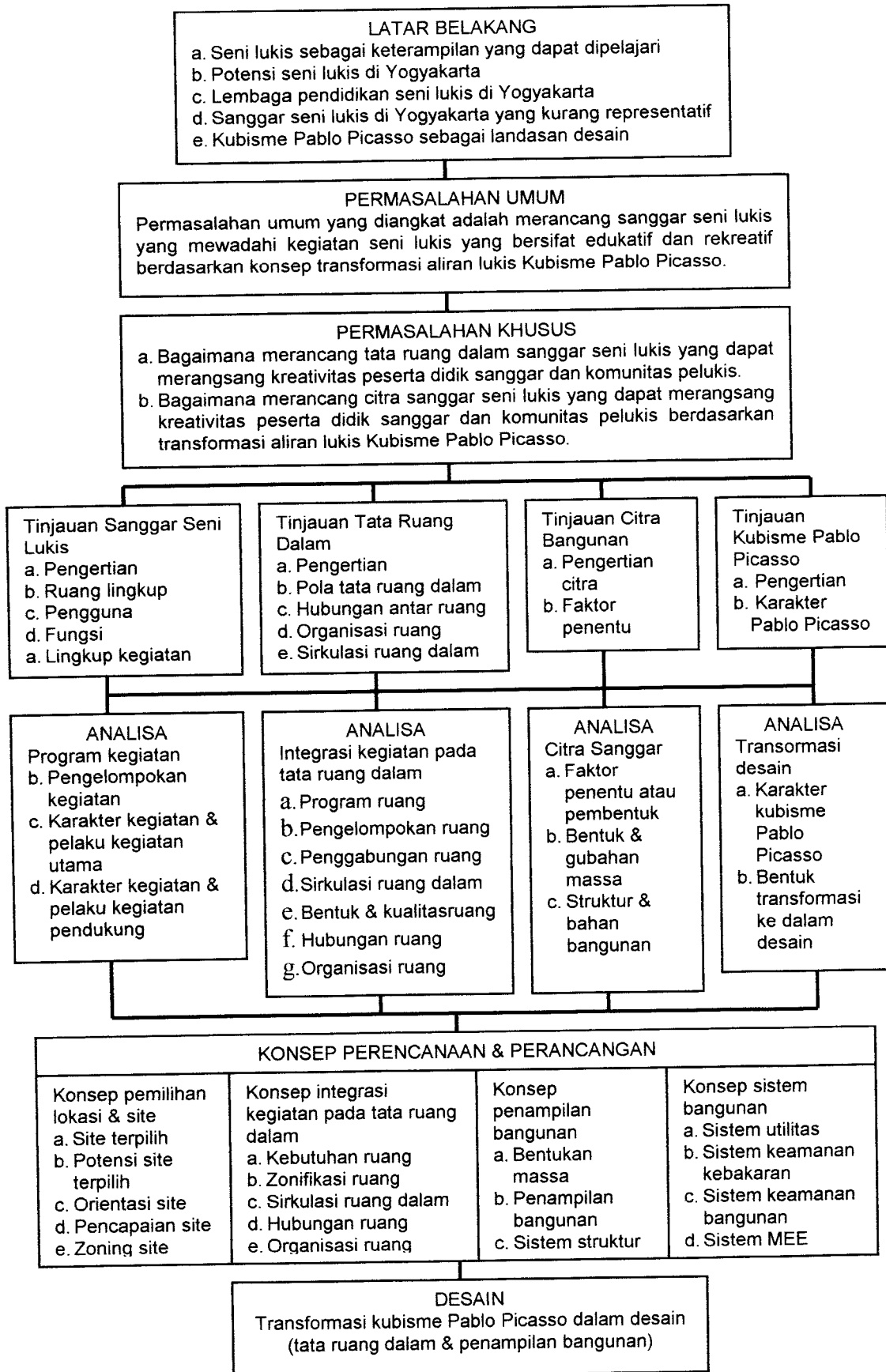
Decky Adi Surya, Tugas Akhir UGM, 1999.

Penekanan :

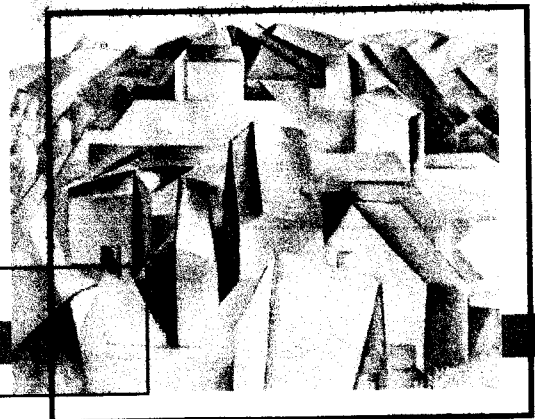
Penciptaan interaksi dan komunikasi antar wadah dan kegiatan cabang-cabang seni.



1.8. KERANGKA POLA PIKIR



**BAB II**  
**TINJAUAN TEORI**





## BAB 2

# TINJAUAN TEORI SANGGAR SENI LUKIS

### 2.1. TINJAUAN SENI LUKIS

#### 2.1.1. Pengertian Seni

Beberapa pengertian seni menurut beberapa ahli.

Menurut Ki Hajar Dewantara :

Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa perasaan manusia<sup>1</sup>.

Menurut Akhdiat Kartamiharja :

Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksi realitet (kenyataan) dalam sesuatu karya yang bentuk dan isinya mempunyai daya untuk pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerima<sup>2</sup>.

Dari dua definisi diatas dapat dinyatakan bahwa seni merupakan sebuah kegiatan rohani, bukan hanya kegiatan jasmani semata. Tidaklah dapat dikatakan sebuah karya seni jika dalam penciptaannya hanya menggerakkan fisik atau tangannya tanpa disertai dengan aktivitas jiwanya. Terlebih lagi jika seni tersebut dapat memberikan pengalaman rohani atau jiwa bagi penikmat seni tersebut.

Menurut Thomas Munro :

Seni adalah alat buatan manusia yang menimbulkan efek-efek psikologi atas manusia lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun emosional<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Ki Hajar Dewantara, Pendidikan, Bagian pertama, majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962.

<sup>2</sup> Akhdiat K. Miharja, Seni dalam Pembinaan Kepribadian Nasional, Majalah Budaya, Yogyakarta.

<sup>3</sup> Thomas Munro, *Evaluation in The Arts*, The Cleveland Museum of Art, Cleveland, 1963.



Berdasarkan beberapa pengertian seni diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan secara indah dan menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin bagi penerima yang menghayatinya.

### 2.1.2. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang paling tua usianya dibandingkan dengan cabang-cabang seni rupa lainnya.

Pengertian seni lukis menurut Herbert Read<sup>4</sup> :

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional yang menggunakan garis dan warna.



Lukisan maestro Affandi  
"Angrek", 1982.

Di samping itu Herbert Read menyatakan bahwa :

Seni lukis adalah penggunaan warna, tekstur, ruang, dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi-emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.

Pengertian lain tentang seni lukis<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Herbert Read, *The Meaning of Art*, vol.II, diterjemahkan oleh Soedarso, sp, STSRI ASRI Yogyakarta, 1973.

<sup>5</sup> Official website ITB, Departemen Seni Rupa Murni ITB, [www.itb.co.id](http://www.itb.co.id).



Seni lukis adalah seni menyusun pigmen di atas bidang (kanvas, kertas, kayu, tembok, dan lain sebagainya) untuk menghasilkan efek-efek :

- representasi objek atau pemandangan, baik melalui alam maupun imajinasi
- komposisi tekstur, garis, raut dan warna
- bentuk dengan makna simbolik
- kecenderungan abstrak melalui alam atau pengalaman manusia

### 2.1.3. Struktur Seni Lukis

Sesuai pendapat Herbert Read, seni lukis terdiri dari elemen-elemen atau unsur-unsur seni lukis seperti garis, warna, ruang, dan bentuk yang disatukan menjadi suatu susunan dalam bidang dua dimensional yang merupakan pengekspejian atau curahan ide, pengalaman, dan emosi si pelukis.

Menurut Suwarjono, struktur seni lukis terdiri atas dua faktor, yaitu :

#### 1. Faktor idioplastis

meliputi ide atau pendapat, pengalaman, emosi, fantasi. Faktor ini lebih bersifat mendasari penciptaan seni lukis.

#### 2. Faktor fisikoplastis

meliputi hal-hal yang menyangkut teknik, termasuk organisasi elemen-elemen visual seperti garis, warna, tekstur, dan bentuk.

### 2.1.4. Bahan atau Materi Seni Lukis

Lukisan merupakan susunan berbagai bahan yang dapat diuraikan sebagai berikut :<sup>6</sup>

#### 1. Bantalan (*support*)

bagian yang penting bagi struktur fisik yang kan menerima beban komponen lukisan. Bantalan ini biasanya terdiri dari kertas, kanvas, papan, hardboard, dan bagor.

<sup>6</sup> Setiawan, Perkembangan Seni Lukis Indonesia, ditinjau dari aspek material dan teknik, STSRI ASRI Yogyakarta, 1983.



## 2. Perekat (*sizing*)

bahan yang berfungsi untuk melekatkan fiber pada permukaan kanvas sehingga menjadi halus. Bahan perekat ini berupa glue. Untuk bantalan papan menggunakan perekat shellac atau lacquer.

## 3. Dasar (*ground*)

terdiri atas satu atau dua bahan pengisi dan pigmen-pigmen yang dilarutkan dengan bahan pengencer minyak (*oil medium*) atau bahan perekat dari glue. Campuran bahan-bahan tersebut merupakan lapisan yang dapat membuta kanvas menjadi rata dan siap untuk dilukisi cat mintak.

## 4. Pigmen

bahan-bahan warna lukisan yang berasal dari binatang, tumbuh-tumbuhan atau mineral.

## 5. Paint film

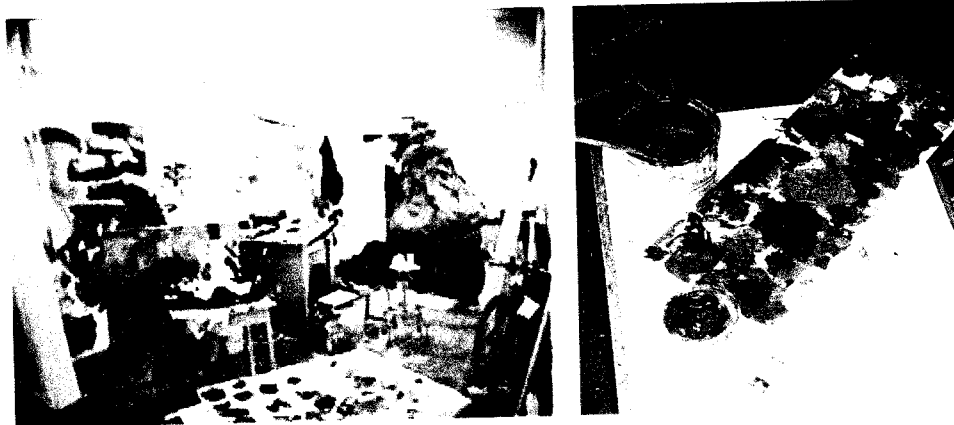
bahan yang berasal dari campuran bahan warna (pigmen) dengan bahan perekat.

## 6. Medium

bahan pengencer cat yang dapat digunakan untuk melukis seperti linseed oil, poppy oil, atau nut oil.

## 7. Pernis

suatu lapisan pelindung yang digunakan pada permukaan bidang gambar.





### 2.1.5. Aliran dalam Seni Lukis

Menurut Leonardo Widya macam aliran seni lukis terdiri atas : <sup>7</sup>

1. Neoklasisme
  - Mengangkat kembali seni jaman Yunani dan Romawi Klasik.
  - Realisasi anatomi dengan proporsi yg harmonis.
  - Kesan ruang dan perspektif (kedalaman) dengan perhitungan yang sedikit matematis.
  - Bersifat intelektual dengan sistem akademis yang ketat pada aturan-aturan.
2. Romantisme
  - Lahir pada jaman Revolusi Prancis.
  - Tema tentang sejarah atau legenda kejadian-kejadian yg dahsyat, penuh emosi, pertentangan, tragedi, dan mengesankan gerak dinamis.
  - Sering membombastis kejadian yang sebenarnya.
3. Naturalisme
  - Berusaha mewujudkan alam yang sesungguhnya.
  - Dari perspektif, warna, dan bentuk seperti sebuah foto.
4. Realisme

Sama dengan naturalisme, tetapi pada realisme ada beberapa penonjolan karakter, seperti close up detail, background yg diblur, atau penonjolan karakter obyek.
5. Impresionisme
  - Berarti impresi (kesan).
  - Terlihat kesan yang ditangkap dari objek outdoor yg dilukis.
  - Seperti kesan tebing batu terjal yang terus menerus didera air laut atau kesan “panas/haus” pada lukisan gurun pasir.
6. Pointilisme atau Devisionisme
  - Menurut Paul Cessane, warna adalah bentuk.
  - Menurut George Seurat, menguraikan warna lebih spesifik dan pemecahan warna menjadi “tabur rintik”.

<sup>7</sup> Fundamental of Art and Design – Cybermedia College, Lecturer : Leonardo Widya





7. Ekspresionisme:

Melukiskan dasar-dasar emosi paling dalam dari diri seorang seniman seperti perasaan sedih, marah, atau takut.

8. Fauvisme

- Berarti binantang jalang atau liar.
- Memiliki ciri-ciri radikal, agresif, mencolok mata, tidak natural, garis-garis liar, sapuan kuas kasar, semauanya, dan sesukanya.
- Menundang reaksi dan sensasi.
- Merupakan cikal bakal seni abstrak.

9. Dadaisme

- Dunia fantasi anak-anak yang berkarya bebas, bersifat naif.
- Memandang peradaban manusia sebagai lelucon.

10. Kubisme

- Melepaskan diri dari bentuk asli objek
- Dilukis hanya berdasar bentuk-bentuk geometris.

11. Futurisme

- Mencerminkan kesigapan dan kegesitan.
- Memperlihatkan dan mengesplotasi "gerak" yang mengandung kecepatan.
- Hasil lukisan tampak kacau oleh gerak yang simpang siur.

12. Surealisme

Fantasi dan mimpi. Melukiskan sesuatu hal diluar kemungkinan.

13. Abstraksionisme

Ungkapan perasaan murni yang diwujudkan lewat unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip komposisi.

14. Pop Art (Popular Art)

- Mengambil objek yang biasa (tidak mengada-ada).
- Kesederhanaan lukisan dan warna-warna dominan merah, biru, dan kuning.

15. Op Art

Bentuk-bentuk geometri yg diulang-ulang / garis yg diatur rapi.



## 2.2. SANGGAR SENI LUKIS

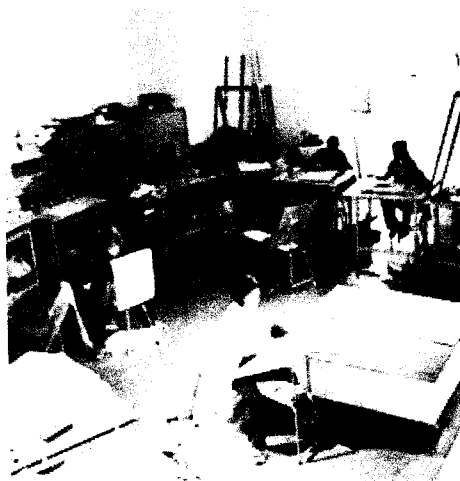
### 2.2.1. Pengertian Sanggar<sup>8</sup>

#### a. Pengertian Masa Lalu

Didalam tradisi masyarakat Jawa, dikenal istilah 'sanggar' atau 'pesanggrahan' yaitu tempat beristirahat bagi kaum raja atau bangsawan untuk melepas lelah dari rutinitas kerja dan merenungkan hal-hal yang bersifat batiniah, magis, atau sejenisnya. Karakter kehidupan sanggrahan pada masa itu mengacu pada kebudayaan yang berkembang yaitu 'mistis'. Hal ini seringkali menumbuhkan pengalaman-pengalaman religius atau estetis yang akan mendorong raja atau bangsawan untuk mewujudkannya dalam bentuk tertentu, yang bermakna simbolis dan diangkat dari pengalamannya tersebut. Keadaan tersebut membuktikan bahwa pada masa ini para seniman hanya berasal dari kalangan raja atau bangsawan.

#### b. Pengertian Masa Sekarang

Perkembangan zaman dan bahasa membuat perubahan arti dan bentuk morfologis pada kata 'pesanggrahan'. Kata 'pesanggrahan' berubah menjadi kata 'sanggar' yang lebih mengidentifikasi suatu fungsi bangunan. Sanggar adalah suatu fasilitas umum yang identik dengan tempat melepas lelah dan kegiatan batiniah yang berkaitan dengan pengalaman estetis dengan segala perwujudannya. Bagi kaum seniman, sanggar adalah wadah kegiatan kreatif bagi seseorang atau sejumlah seniman untuk melakukan kegiatan mencipta atau kegiatan lain yang menyangkut atau



Sanggar sebagai wadah komunitas pelukis

<sup>8</sup> WJS Poerwodarminto, Kamus Umum Indonesia, 1985.



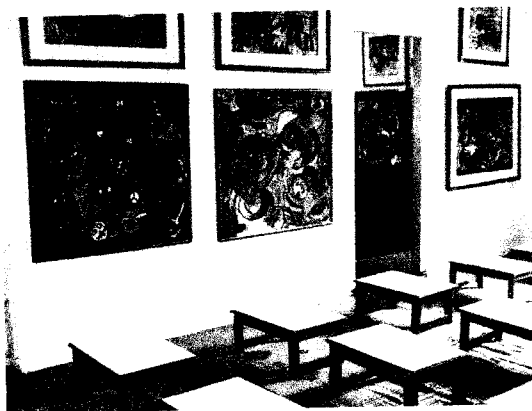
menunjang kreativitasnya. Dengan kata lain, sanggar seni lukis merupakan tempat yang mewadahi kegiatan seniman seni lukis (pelukis) yang menciptakan suatu karya kreatif (lukisan). Biasanya terdiri atas beberapa pelukis yang merasa memiliki kesamaan visi, misi, dan kepentingan seni lukis sehingga membentuk sebuah komunitas.

Perkembangan zaman dan kepentingan membuat sanggar lukis yang tadinya diperuntukkan untuk wadah penciptaan karya bagi seniman lukis berkembang lebih jauh menjadi sebuah lembaga pendidikan lukis yang bersifat non formal.



Sanggar sebagai lembaga pendidikan non formal Sanggar Lukis Pratista

Sanggar lukis adalah suatu wadah yang dibentuk agar kemampuan seni dari setiap individu (anak-anak, remaja, dewasa) dapat berkembang, secara khusus di bidang lukis. Sanggar lukis yang lebih berkembang saat ini diperuntukkan untuk anak-anak. Sebuah sanggar seni lukis yang lengkap, memiliki beberapa fasilitas pendukung guna membantu proses belajar dan penciptaan karya lukis. Bertujuan untuk memamerkan hasil karya (lukisan) peserta sanggar, sebuah sanggar juga berfungsi sebagai galeri. Terdapat



Sanggar sebagai galeri Sanggar Lukis Pratista

tempat untuk melakukan pameran lukisan baik itu bersifat permanen maupun temporeri. Hal ini dijadikan sebagai ajang promosi dan wujud apresiasi sanggar tersebut. Lewat pameran diharapkan dapat terjadi komunikasi dan interaksi antara pelukis dan masyarakat sebagai penikmat seni.



### 2.2.2. Pengertian Sanggar Seni Lukis

Beberapa pengertian sanggar seni lukis :

1. Sanggar seni lukis adalah wadah kegiatan kreatif dimana seniman (pelukis) tersebut melakukan kegiatan mencipta dan kegiatan lain yang menyangkut proses kreativitasnya<sup>9</sup>.
2. Sanggar adalah suatu wadah yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan seni lukis, yang mewadahi proses penciptaan maupun pementasan hasil karya<sup>10</sup>.
3. Sanggar lukis adalah suatu wadah yang dibentuk agar kemampuan seni dari setiap individu (anak-anak, remaja, dewasa) dapat berkembang, secara khusus di bidang lukis<sup>11</sup>.
4. Sanggar lukis adalah sebuah lembaga pendidikan non formal di bidang seni lukis yang memberikan pelatihan atau kursus tentang keterampilan melukis<sup>12</sup>.

### 2.2.3. Macam Sanggar Seni Lukis

Perkembangan zaman dan kepentingan membuat ruang lingkup kegiatan suatu sanggar lukis menjadi lebih kompleks dan beragam. Macam sanggar seni lukis :

1. Berdasarkan sifat kepemilikan atau kelembagaan
  - a. Sanggar yang dikelola oleh individu atau perorangan pelukis
  - b. Sanggar yang dikelola oleh kelompok pelukis
  - c. Sanggar yang dikelola pihak swasta bukan pelukis
2. Berdasarkan fungsi kegunaan
  - a. Sanggar lukis sebagai wadah pendidikan non formal
  - b. Sanggar lukis sebagai pusat pengembangan kreativitas
  - c. Sanggar lukis sebagai wadah promosi dan apresiasi
  - d. Sanggar lukis sebagai galeri atau museum
3. Berdasarkan bidang seni lukis yang diwadainya

<sup>9</sup> WJS Poerwodarminto, Kamus Umum Indonesia, 1985.

<sup>10</sup> Basuki, staf pengajar PPPG Kesenian, hasil wawancara.

<sup>11</sup> internet

<sup>12</sup> Hery Kustriyatmo, pimpinan sanggar Pratista, hasil wawancara.



- a. Sanggar lukis murni dengan media kertas dan kanvas
  - b. Sanggar lukis terapan dengan media selain kertas dan kanvas (alternatif media)
  - c. Sanggar lukis murni dan terapan dengan kombinasi keduanya (mix-media)
4. Berdasarkan ruang lingkup pelaku
- a. Sanggar lukis pelukis pribadi (studio lukis)
  - b. Sanggar lukis pelukis kelompok atau komunitas
  - c. Sanggar lukis masyarakat (pelaku, penikmat, pengamat)

#### 2.2.4. Fungsi Sanggar Seni Lukis

Sanggar sebagai wadah atau sarana pengembangan seni lukis harus mampu menampung segala kegiatan dalam bidang seni lukis, dengan sifat-sifat kegiatan yang berlangsung di dalamnya.

Fungsi dari sanggar seni lukis secara umum, yaitu :

1. Sarana pendidikan non formal di bidang seni lukis yang memberikan pelatihan atau kursus tentang keterampilan melukis.
2. Sarana atau wadah alternatif bagi komunitas pelukis dalam mencipta karya.
3. Sarana atau wadah bentuk komunikasi antar pelukis, antara pelukis dan masyarakat.
4. Sarana atau wadah kegiatan apresiasi bagi kalangan pelukis kepada masyarakat.

#### 2.2.5. Sifat Kegiatan Sanggar Seni Lukis

Secara garis besar, kegiatan yang diwadahi sanggar lukis bersifat :

1. Kegiatan edukatif

Edukatif berarti hal, cara mendidik, bersifat mendidik, berkenaan dengan pendidikan<sup>13</sup>. Pengertian pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara<sup>14</sup> :

<sup>13</sup> M.B.Ali, T.Deli, Kamus Bahasa Indonesia, Bandung, 1997 hal. 183.

<sup>14</sup> Surnarto, Wasty dan Soetopo, Hendyat, 1982, Dasar dan Teori Pendidikan Dunia, Usaha Nasional, Surabaya.

Pendidikan adalah upaya memajukan bertumbuhnya budi pekerti (karakter dan kekuatan batin), pikiran, dan tubuh anak untuk memajukan anak didik selaras dengan dunianya. Tujuannya adalah suatu sistem nilai, kemana anak didik diarahkan untuk mengenali, menghayati, dan mengamalkan di dalam sepanjang hidupnya.

Pendidikan adalah semua proses baik formal maupun non formal yang membentuk potensi manusia dewasa<sup>15</sup>. Dengan pendidikan, pemikiran, mental dan perilaku seseorang diubah ke arah yang lebih positif melalui transformasi pengetahuan. Pendidikan formal -melalui jalur formal- seperti sekolah, pusdiklat atau sejenisnya merupakan usaha sadar kelompok masyarakat untuk menanamkan keahlian dan membentuk pemikiran dengan mempertimbangkan fungsi sosial yang penting. Teknik instruksi sering merefleksikan sikap masyarakat seperti kelompok otoriter biasanya menggunakan metode dogmatik, sementara masyarakat demokratis memberi tekanan pada kebebasan berpikir. Pendidikan non formal -yang berupa pendidikan di luar sekolah dan umumnya dikemas secara rekreatif dan dinamis- menghasilkan pengaruh tetap pada lingkungan, dimana kekuatannya dalam membentuk nilai dan kebiasaan tidak dapat diperkirakan.

Sistem pendidikan progresif (*progressive education*) merupakan pembaharuan dalam sistem pendidikan Amerika dan mencakup pelatihan industri, pendidikan pertanian, dan pendidikan sosial- menyatakan bahwa anak memperoleh pelajaran terbaik melalui pengalaman menariknya sehingga terbentuk sikap yang lebih mudah dipahami oleh individu tersebut. Oleh karena itu pendidikan formal maupun non formal harus dikemas secara menarik dalam segi sistem pengajaran (kurikulum) maupun lingkungan tempat belajar (di dalam dan di luar kelas).

#### 1. Kegiatan rekreatif

Rekreatif berarti penyegaran kembali tubuh dan pikiran<sup>16</sup>. Rekrearif menurut asal kata *recreation, re-create* (bahasa Inggris) yang

<sup>15</sup> [http : //www.infoplease.com](http://www.infoplease.com)

<sup>16</sup> M.B.Ali.T.Deli, Kamus Bahasa Indonesia. Bandung, 1997.



artinya mencipta kembali, menumbuhkan kembali daya cipta dan daya pikir yang kemudian muncul keinginan, kemauan untuk bertindak atau berbuat, melakukan sesuatu hal. Dalam arti yang lebih luas, *recreation is the action of recreating (on self another) or pact of being recreated by some pleasant occupantion past time or amusement* yang berarti rekreasi adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain untuk menciptakan kembali suasana baru melalui kesibukan-kesibukan yang menyenangkan, hiburan pelengah waktu dan kesenangan. Ruang rekreatif adalah wadah atau tempat yang dapat menimbulkan dan menumbuhkan daya cipta dan daya pikir seseorang agar muncul kesadaran, keinginan, dan kemauan untuk bertindak.

Rekreasi merupakan suatu kegiatan mengistirahatkan pikiran dan tubuh melalui kegiatan yang menghibur dan merangsang, seperti bermain. Lebih jauh, terdapat beberapa tanggapan mengenai rekreasi yang diungkapkan oleh Wing Haryono (1978) antara lain; rekreasi dirasakan sebagai suatu bentuk pengalaman; rekreasi adalah suatu bentuk yang khas; sebagai salah satu sikap atau pendapat yang dianut terhadap suatu cara hidup yang khas; rekreasi adalah spirit hidup dan karena itu dianggap sebagai suatu pernyataan jiwa; pihak tertentu memandang sebagai lawan dari kerja, sedangkan beberapa kalangan pendidikan melihat rekreasi sebagai suatu cara dan proses pendidikan<sup>17</sup>.

Dari rumusan pengertian rekreasi diatas, Wing mengemukakan ciri-ciri rekreasi, yaitu :

1. Aktifitas fisik, mental, dan emosional baik aktif maupun pasif.
2. Tidak memiliki bentuk atau macam tertentu.
3. Dilakukan karena terdorong oleh keinginan atau mempunyai motif.
4. Dilakukan pada waktu senggang.
5. Dilakukan secara sukarela.

<sup>17</sup> Amanati, Ratna, Fasilitas Rekreasi dan Pendidikan Budaya di Prambanan, Jurusan Teknik Arsitektur UGM, 1997.



6. Bersifat universal dan fleksibel; tidak dibatasi umur, tempat, dan jumlah peserta.

7. Bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan.

Ciri-ciri rekreasi menurut Mathiesen dan Wall (1982), yaitu :

1. Rekreasi merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang bersifat fisik, mental, dan emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.
2. Aktivitas rekreasi tidak mempunyai dan macam tertentu, semua kegiatan yang dapat dilakukan dalam waktu senggang dapat memenuhi tujuan dan maksud tertentu.
3. Rekreasi dilakukan karena dorongan keinginan dan mempunyai motif. Motif tersebut memilih gerakan atau bentuk dan macam kegiatan yang hendak dilakukan.
4. Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala macam dan bentuk paksaan.
5. Rekreasi bersifat universal, rekreasi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.

## **2.3. TATA RUANG DALAM**

### **2.3.1. Pengertian Tata Ruang Dalam**

Secara garis besar, ruang terdiri atas :

1. Ruang terbuka atau ruang luar

Ruang yang terbentuk dengan pembatas yang bersifat transparan atau imajiner.

Fungsi ruang terbuka :

- Tempat bermain
- Tempat bersantai
- Tempat komunikasi sosial
- Tempat peralihan atau tempat menunggu
- Sebagai sarana penghubung

2. Ruang terlindungi atau ruang dalam





Suatu wadah dimana objek atau kejadian yang terjadi didalamnya dibatasi oleh bidang-bidang horisontal dan vertikal, yaitu :

1) Bidang dasar (lantai)

Bidang tanah memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk-bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan di dalam bangunan.

2) Bidang dinding

Bidang-bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.

3) Bidang atas (atap).

Bidang atap, unsur utama bangunan yang melindunginya dari unsur-unsur iklim atau bidang langit-langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur.

Tata ruang dalam bangunan meliputi :

1) Hubungan ruang

2) Organisasi ruang

3) Sirkulasi ruang dalam

4) Karakter dan tuntutan ruang

Sebagai faktor pendukung tata ruang dalam adalah :

1) Fisik yaitu ruang fungsional dan elemen pembatas ruang.

2) Non fisik yaitu kegiatan di dalam ruang dan hubungan antar fungsi.

### 2.3.2. Pengertian Kreativitas

Kreatif adalah sesuatu yang baru, apapun yang sebelumnya tidak ada atau belum ada atau pernah muncul pada ide seseorang. Kreativitas adalah kemampuan untuk menampilkan sesuatu yang baru, membuat pemecahan masalah secara baru. Kreativitas merupakan kemampuan mencipta atau berkreasi untuk :

1. Menghasilkan gagasan pemecahan secara benar dan cepat.
2. Menemukan gagasan berbeda dan luar biasa untuk memecahkan masalah.



Seni adalah sesuatu yang kreatif, selalu menghadirkan sesuatu yang baru. Rangkaian kegiatan manusia yang selalu menciptakan realitas baru, berupa apapun yang sebelumnya tidak ada atau belum ada atau pernah muncul pada ide seseorang. Seorang seniman yang kreatif akan selalu mencoba untuk menciptakan ide-ide baru, belum pernah terpikirkan oleh orang lain, meskipun yang dihasilkan bukan sesuatu yang baru sama sekali.

Terdapat beberapa tahapan cara berpikir kreatif, yaitu :

1. *Preparation* yaitu tahap pengumpulan data dan fakta untuk merumuskan masalah.
2. *Incubation* yaitu tahap perenungan diri dalam memecahkan masalah, ide-ide yang mengganggu cenderung dihilangkan.
3. *Illumination* yaitu tahap saat ide tiba-tiba muncul (intuisi).
4. *Verification* yaitu tahap pengujian solusi terhadap realitas yang ada.
5. *Revision* yaitu tahap perbaikan solusi setelah proses *verification*.

### 2.3.3. Faktor Pengaruh Kreativitas

Kreativitas tidak selalu hadir dengan sendirinya tetapi terdapat faktor-faktor yang mendukung dan mempengaruhinya, yaitu :

1. Manusia merupakan subjek pelaku kreatif, faktor yang sulit direkayasa karena berhubungan dengan faktor kodrati dan kepribadian seseorang.
2. Informasi berupa masukan data dan fakta.
3. Metode merupakan cara-cara dalam memecahkan masalah.
4. Lingkungan merupakan tempat atau wadah dalam berpikir kreatif, faktor yang paling mudah direkayasa.

### 2.3.4. Karakter Kreatif pada Bangunan

Secara umum, karakter kreatif terhadap bangunan identik dengan :

1. Dinamis, interaktif, akrab, tidak monoton.
2. Bebas terbuka pada suatu komposisi tertentu.



3. Progresif, memiliki keinginan untuk berkembang.
4. Fleksibilitas, memberikan suasana yang bebas tanpa tekanan dalam kebebasan berekspresi dan berapresiasi.
5. Mengurangi kesan monoton atau kebosanan, menimbulkan kesan kreatif, bergerak dan selalu berkembang.
6. Tidak konvensional (*unconventionality*), wujud bentuk yang tidak umum, bebas, menarik, dan pengembangan bentuk geometri, deformasi.
7. Warna menyolok beragam dan bahan atau tekstur beragam
8. Permainan ketinggian lantai, ketinggian langit-langit (plafon), lebar-sempit koridor atau selasar, cahaya gelap-terang.
9. Terciptanya interaksi ruang dalam dengan lingkungan, keterbukaan bangunan dengan open space.

### 2.3.5. Tata Ruang Dalam yang Merangsang Kreativitas

Secara garis besar atau prinsip, tata ruang yang dapat merangsang kreativitas adalah tata ruang yang bersifat :

- Dinamis, interaktif, akrab
- Tidak monoton, bergerak, selalu berkembang
- Fleksibilitas, bebas, tanpa tekanan

Untuk mencapai karakter tata ruang yang bersifat merangsang kreativitas, ada beberapa alternatif desain yang dapat dilakukan pada elemen-elemen pembentuk ruang dalam. Modifikasi dan kombinasi antar elemen pembentuknya dapat memperkuat kesan dinamis dan tidak monoton pada ruang dalam.

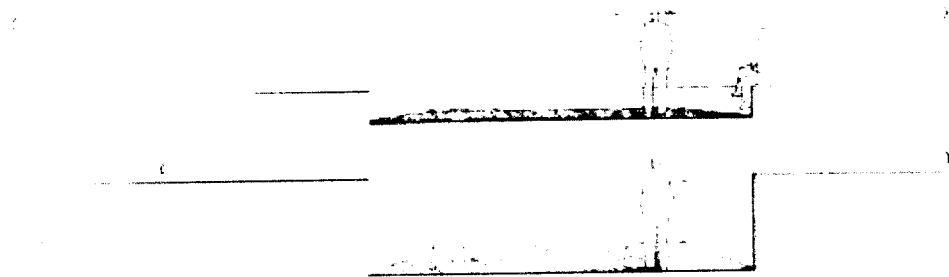
#### 1. Bidang dasar

Permainan ketinggian bidang dasar atau lantai dengan cara menaikkan atau menurunkan ketinggian lantai. Kombinasi antara keduanya dapat menimbulkan kesan dinamis dan tidak monoton.

- a. Bidang dasar yang dipertinggi



b. Bidang dasar yang diperendah



**2. Bidang dinding dan atap**

Bukaan merupakan elemen bidang dinding atau atap yang dapat memberikan kesan tertentu pada ruang yang diwadahnya.

Bukaan pada ruang berupa :

- a. Pintu sebagai jalan masuk ke dalam suatu ruang dan menentukan pola pergerakan dan penggunaan didalamnya.
- b. Jendela atau perlubangan; memungkinkan pandangan, memberikan hubungan visual antar ruang, memberi ventilasi dan memungkinkan cahaya masuk untuk menerangi permukaan dalam ruang.

Ukuran, rupa dan letak bukaan akan menentukan dan mempengaruhi kualitas suatu ruang, dalam hal :

- a. Derajat ketertutupan

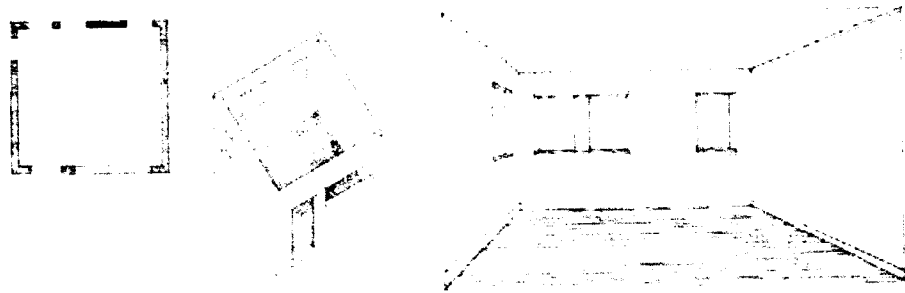


Derajat ketertutupan ruang yang diakibatkan oleh konfigurasi unsur-unsur penentunya dan pola-pola bukaannya, berpengaruh kuat pada persepsi kita mengenai orientasi dan bentuk keseluruhan ruang. Pandangan visual yang luas ke luar akan memberikan pengalaman visual yang akan merangsang daya imajinasi dan kreativitas. Tingkat keterbukaan bidang dinding disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang diwadahnya. Kombinasi macam perlubangan pada bidang dinding akan memberikan kesan dinamis dan tidak monoton.

Macam perlubangan pada ruang :

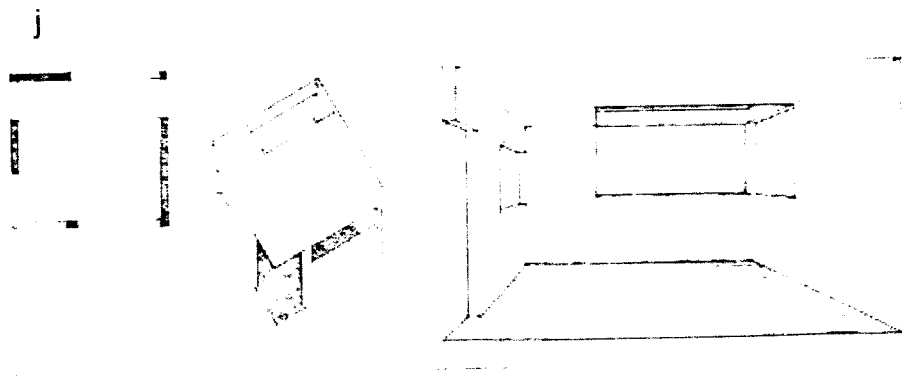
1) Bukaannya pada seluruh bidang

Tidak melemahkan batas-batas tepi maupun kesan tertutup suatu ruang, bentuk ruang tetap ada dapat dirasakan.



2) Bukaannya pada sisi bidang

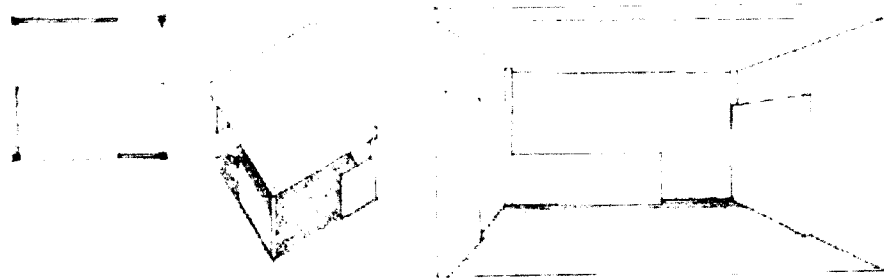
Secara visual akan melemahkan batas-batas suatu ruang, dapat merusak bentuk ruang secara keseluruhan tapi dapat meningkatkan kontinuitas visual (kaitan dengan ruang yang bersebelahan).





### 3) Bukaannya diantara bidang-bidang penutup

Akan memisahkan bidang secara visual, menegaskan keindividualannya dan ruang akan kehilangan kesan tertutup (jika bukaan ditingkatkan jumlah dan ukurannya).



### b. Cahaya

Cahaya yang berasal dari matahari maupun sumber cahaya yang lain sangat berguna untuk menerangi bentuk dan ruang dalam arsitektur. Adanya cahaya suatu ruang dapat dilihat adanya komposisi, tekstur, gradasi, warna, solid void. Cahaya dapat menciptakan suasana semarak dalam ruang secara perlahan-lahan dapat memasukkan suasana baru dalam ruang tersebut. Permainan cahaya yang masuk ke dalam ruangan akan memberikan kesan dinamis pada ruangan.

Kualitas cahaya matahari berubah dari waktu ke waktu dan dari musim ke musim yang akan berakibat :

- 1) Pola-pola cahaya dan bayangan yang terjadi mampu menghidupkan suasana ruang dan menegaskan bentuk-bentuk yang ada didalamnya.
- 2) Intensitas cahaya matahari terjadi secara tetap dan arahnya dapat diramalkan, erat kaitannya dengan penentuan ukuran, lokasi, dan orientasi jendela kamar pada suatu ruang maupun bukaan-bukaan pada atap.

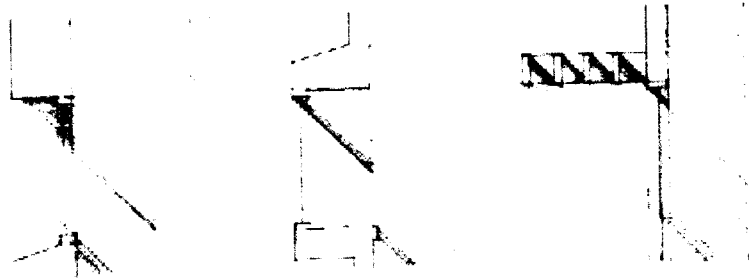
Ukuran jendela atau bukaan atap akan menentukan banyaknya cahaya yang diterima oleh suatu ruang.



Bukaan dapat diorientasikan untuk menerima cahaya matahari secara langsung yang akan menimbulkan :

- 1) Pola gelap terang yang kontras pada permukaan
- 2) Perasaan silau dan rasa panas

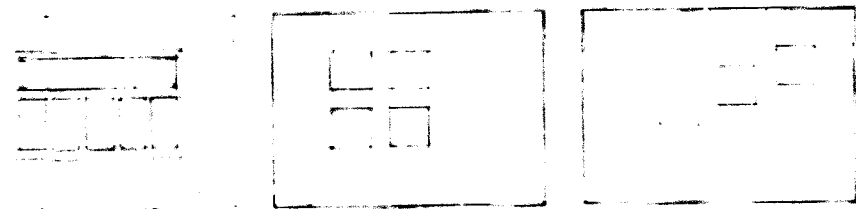
Keadaan tersebut dapat dikurangi dengan alat pelindung bahan seperti pohon dan jalusi. Bukaan juga bisa diorientasikan menjauh cahaya matahari langsung dan menangkap sinar yang berasal dari lengkung langit, yang merupakan sumber cahaya yang cukup konstan.



posisi penempatan bukaan juga mempengaruhi cara sinar matahari masuk ke dalam ruang :

- 1) Bukaan pada bidang pelingkup ruang

Lubang pembukaan yang berulang dapat dikelompokkan untuk membentuk kesatuan komposisi dalam bidang atau disusun menyerupai tangga atau disebarkan untuk menciptakan gerak visual sepanjang permukaan bidang.

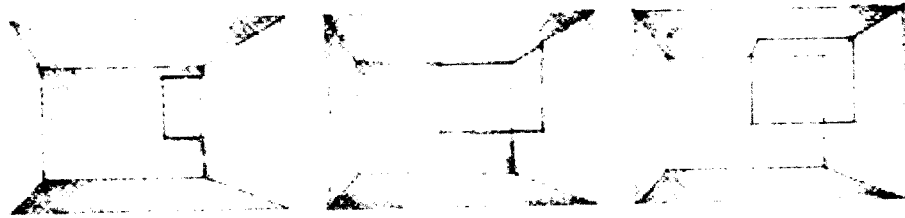


- 2) Bukaan pada sudut

Akan memberikan orientasi diagonal pada ruang dan bidang-bidang yang bersangkutan. Secara visual akan menghapus sisi-sisi bidang dimana bukaan berada dan mempertegas sisi bidang yang berada di dekatnya dan tegak lurus padanya.

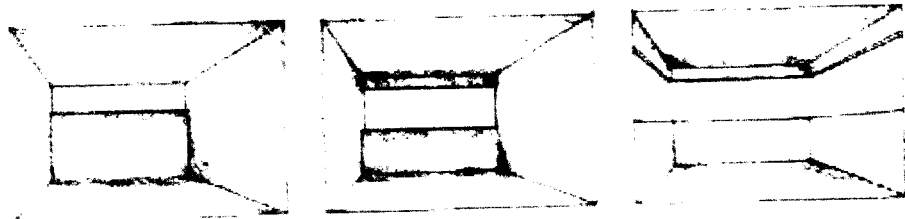


Semakin luas bukaan, semakin lemah batas-batas sudut sehingga kesan ruang tidak kaku tapi lebih dinamis.

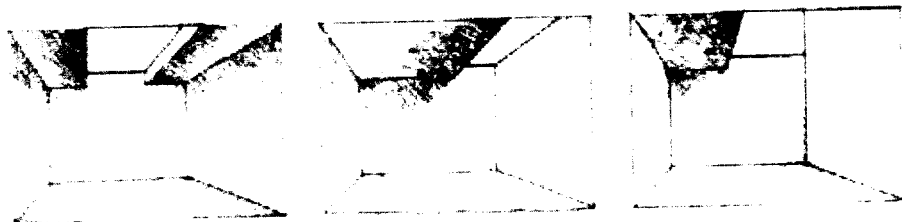


### 3) Bukaan di antara bidang-bidang

Lubang pembukaan horisontal akan memperkuat lapisan ruang horisontal dan memperluas pemandangan alam dari dalam ruang sehingga menimbulkan perasaan ringan.



Lubang pembukaan pada bidang langit-langit akan memberikan cahaya masuk menyinari permukaan dinding, menghidupkannya dan meningkatkan tingkat terang ruang.



Faktor lain seperti wujud dan penegasan suatu bukaan juga mempengaruhi kualitas cahaya pada ruang yang akan tercermin pada bayangan yang terjadi misalnya jeruji dan jendela berpola.

### c. Dimensi

Dimensi atau ukuran ruang sangat ditentukan oleh aktivitas, ukuran manusia serta benda didalamnya. Ketepatan penentuan





dimensi akan berpengaruh dalam tingkat kenyamanan bagi penghuni dalam melakukan aktivitasnya.

### 1) Proporsi

hubungan geometris dari sisi dan isinya, perbandingan bagian-bagian yang berbeda dari suatu komposisi. Dasar penentuan proporsi disesuaikan dengan proporsi bahan, struktur, dan pabrik. Sistem proporsi melampaui faktor-faktor yang menentukan dalam bentuk dan ruang untuk memberikan rasio estetika untuk ukuran-ukurannya :

- Dapat menyatukan kelipatan unsur-unsur perancangan.
- Memberi perasaan teratur, suatu urutan ruang-ruang.
- Dapat menetapkan hubungan antara unsur eksterior dan interior bangunan

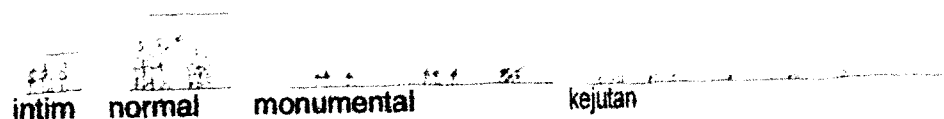
### 2) Skala

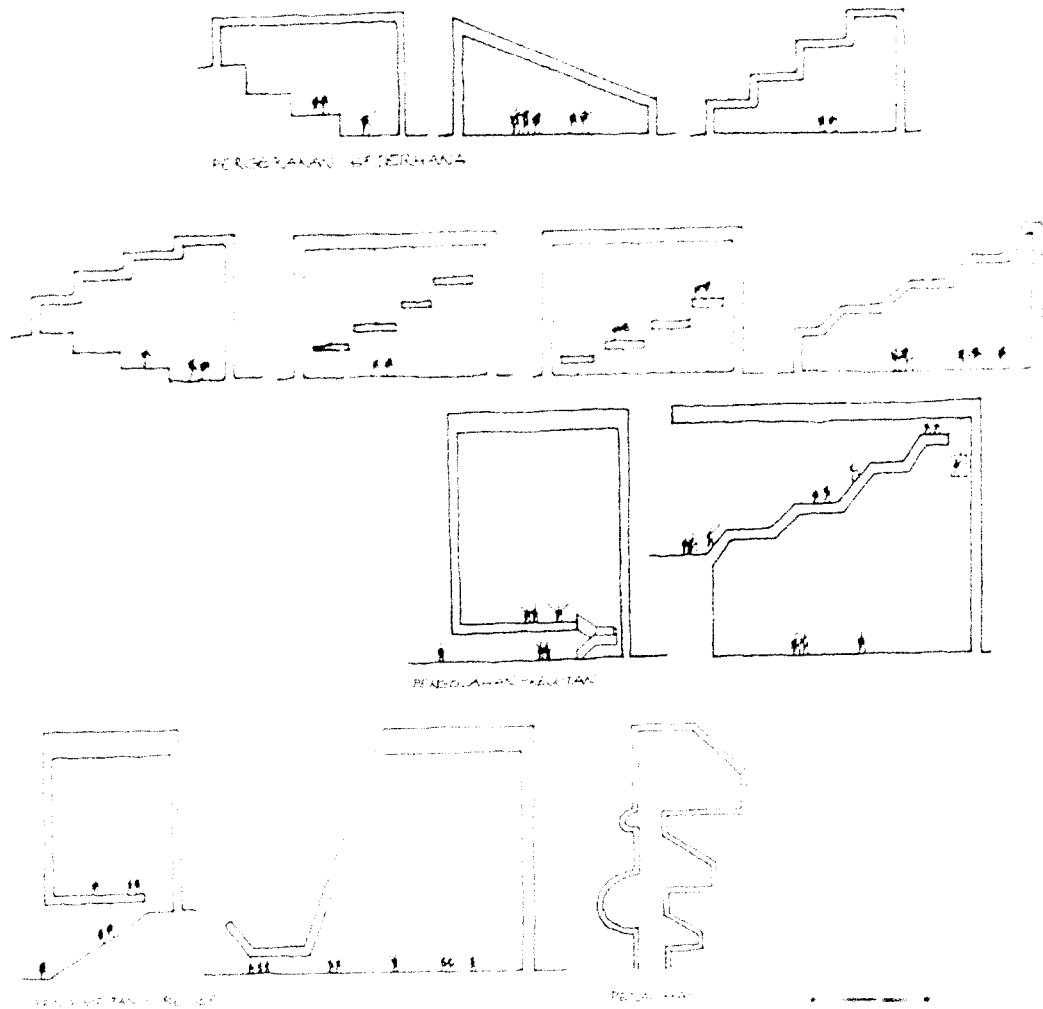
Bertitik tolak bagaimana memandang besarnya unsur bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk lain.

Skala dalam arsitektur dibagi atas dua macam, yaitu :

- Skala manusia = ukuran relatif unsur bangunan/ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.
- Skala umum = ukuran relatif unsur bangunan/ruang terhadap bentuk lain didalam lingkungannya.

Permainan dan kombinasi tipe-tipe skala dalam ruang akan menimbulkan kesan yang dinamis, tidak monoton, dan mengandung alur gerak.





### 3. Hubungan Ruang

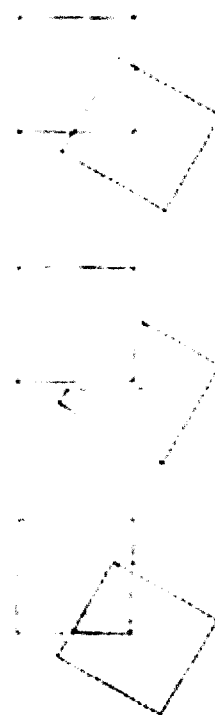
Kombinasi pola-pola hubungan ruang dalam satu bangunan akan menimbulkan kesan ruang yang dinamis dan tidak monoton.

Tipe pola hubungan ruang, yaitu :

#### b. Ruang-ruang yang saling berkaitan

Bagian yang saling berkaitan dari dua ruang dapat :

- 1) Dipergunakan secara seimbang dan merata oleh masing-masing ruang.





2) Melebur dengan salah satu ruang dan menjadi bagian yang integral dari ruang tersebut.

3) Mengembangkan integritasnya sebagai ruang yang berfungsi penghubung bagi kedua ruang aslinya.

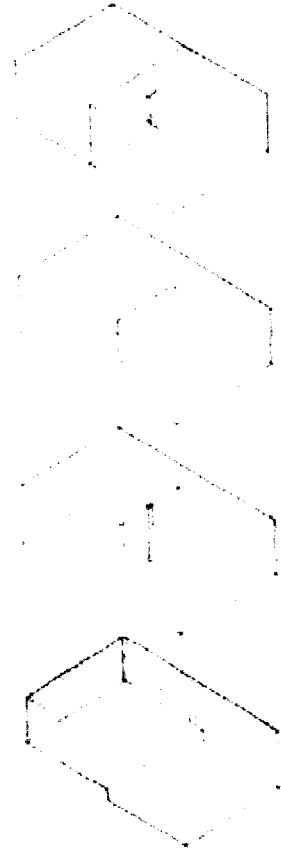
c. Ruang-ruang yang saling bersebelahan

Bidang pemisah dapat :

1) Muncul sebagai suatu bidang yang berdiri sendiri dalam volume ruang tunggal.

2) Pembatas berupa deretan tiang-tiang yang memberikan derajat kontinuitas visual

3) Terbentuk dengan sendirinya akibat perbedaan ketinggian lantai sehingga ruang terbagi menjadi dua kawasan yang berhubungan.



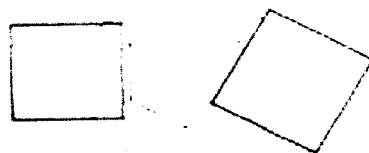
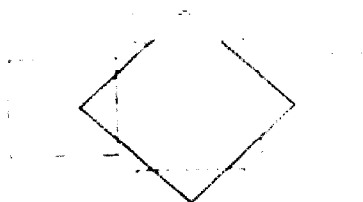
d. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Ruang antara dapat :

1) Setara dalam wujud dan orientasi sehingga membentuk urutan-urutan linier.

2) Menjadi ruang yang dominan dalam hubungan dan mampu mengorganisir sejumlah ruang.

3) Ditentukan oleh bentuk dan orientasi dari ke-2 ruang yang dihubungkan atau dikaitkan.





#### 4. Sirkulasi Ruang Dalam

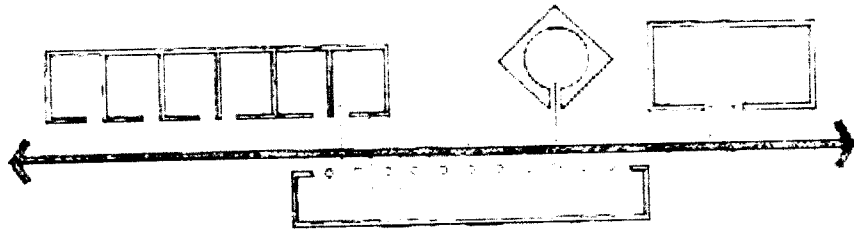
Karakter sirkulasi ruang dalam yang dapat merangsang kreativitas:

1. Sirkulasi harus bersifat jelas, dinamis, bebas, dan mengalir.
2. Memberikan pengalaman visual dan ruang yang dinamis (perubahan suasana ruang) sehingga tidak membosankan.
3. Permainan pada dimensi, skala, cahaya (gelap-terang), material dinding (alami-nonalami).
4. Kombinasi berbagai tipe sirkulasi yang ada sesuai dengan karakter ruang yang dilewatinya.

Hubungan sirkulasi dengan ruang yang digunakan :

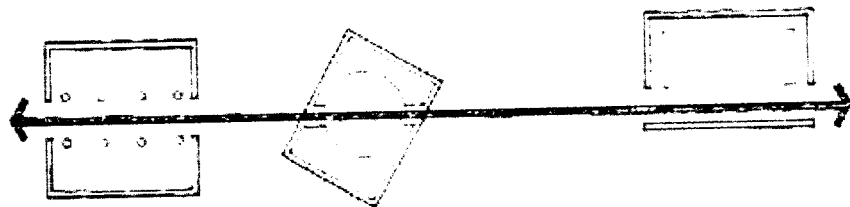
1. Melewati ruang-ruang

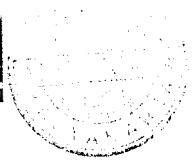
Integrasi ruang dipertahankan, konfigurasi jalan luwes, ruang-ruang antara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.



2. Menembus ruang-ruang

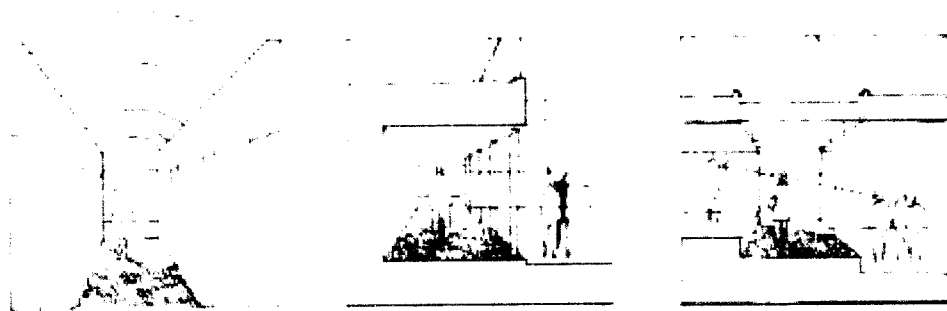
Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya. Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya.





Bentuk sirkulasi ruang dalam yang digunakan :

1. Tertutup, membentuk sebuah lorong yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan.
2. Terbuka pada salah satu sisi, dimaksudkan untuk memberikan kontinuitas visual maupun ruang dengan ruang yang dihubungkan.
3. Terbuka pada kedua sisinya, dimana ruang sirkulasi menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



## 2.4. CITRA SANGGAR SENI LUKIS

### 2.4.1. Pengertian Citra Bangunan

Citra atau image adalah gambar, gambaran atau rupa, gambaran yang dimiliki orang tentang sesuatu, kesan dan bayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah bahasa.<sup>18</sup>

Citra atau image adalah suatu kesan atau gambaran penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang, menunjuk pada tingkat kebudayaan.<sup>19</sup>

Citra melibatkan dua unsur, yaitu

#### 1. Ekspresi (objek)

makna yang terkandung dalam arsitektur dan hanya manusia yang dapat menafsirkannya. Ekspresi adalah komposisi dan karakter yang dipancarkan oleh bangunan.<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990.

<sup>19</sup> Mangunwijaya, YB, Wastu Citra, 1988.

<sup>20</sup> Mangunwijaya, YB, Wastu Citra, 1988.



## 2. Persepsi (subjek atau pengamat)

didasarkan kepada suatu asimilasi total melalui panca indera, baik segala tunggal ataupun bersama-sama, tergantung kepada situasi tertentu. Segala indera dan cita rasa kita yang tergetar oleh suatu situasi atau penggairahan fisik alami, langsung menyentuh juga ke dalam perasaan, menimbulkan reaksi dan sikap kejiwaan.<sup>21</sup>

### 2.4.2. Peran Citra Bangunan

Peran citra bangunan adalah :

#### 1. Citra sebagai Bahasa Komunikasi

Dalam mengkomunikasikan suatu bangunan kepada pemakainya, maka diperlukan bahasa yang dapat menimbulkan perasaan yang tepat. Bahasa tersebut secara tidak langsung mengkomunikasikan apa yang dimiliki oleh bangunan tersebut. Terkadang citra dipakai sebagai alat untuk mengkomunikasikan antara sebuah bangunan dengan lingkungan dimana ia berada. Komunikasi yang diharapkan di sini tentu saja komunikasi dua arah, yaitu komunikasi yang tidak saja terjadi karena hanya melihat secara fisik saja, namun juga disebabkan oleh ruang-ruang dalamnya yang terwujud oleh dan dalam bentuk (Hendraningsih, 1982).

#### 2. Citra sebagai Ungkapan Jiwa atau Ekspresi

Ekspresi digunakan dalam menyampaikan suatu citra yang dimiliki oleh sebuah bangunan. Ekspresi bertujuan mewujudkan apa yang ada dalam ide atau gagasan. Kesan ekspresi dapat dirasakan, dilihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya, lewat indera penglihatan atau secara visual. Ekspresi ditangkap sebagai sesuatu yang dimiliki citra dari apa yang dimiliki oleh sebuah bangunan. Citra secara arsitektural mencerminkan dan mengungkapkan gagasan-gagasan tersebut dengan ungkapan material pada elemen-elemen bangunannya (Holl, 1994).

<sup>21</sup> Onggodiputro, Aris, K. Pendekatan kepada Perancangan Arsitektur. Intermatra. 1986.



### 3. Citra sebagai Karakter atau Ciri

Peran citra sebagai pengungkap guna dari sebuah bangunan membawa konsekuensi bahwa citra juga bisa dijadikan ciri atau karakter. Suatu bangunan memiliki ungkapan-ungkapan (antiseden) yang merupakan citra yang melambangkan fungsi bangunan itu dalam masyarakat.

### 4. Citra sebagai Simbol

Suatu lambang atau simbol merupakan citra yang mewakili suatu gagasan kolektif atau perangkat gagasan. Seperti halnya dalam peran arsitektur sebuah bangunan merupakan kontrol, fasilitator, dan simbol. Simbolisasi dipandang sebagai pendekatan pengenalan terhadap identitas objek. Hanya melalui simbolisme inilah budaya arsitektur dapat memasuki arti (Schulz, 1988). Simbolisme memiliki peran yang cukup penting juga di dalam filosofi arsitektur budaya suatu wilayah. Tanda-tanda yang ada pada sebuah bangunan atau wadah kegiatan dapat memberikan suatu konotasi secara tidak langsung akan suatu benda atau tujuan.

#### 2.4.3. Tujuan Citra Bangunan

Citra bangunan merupakan acara mengkomunikasikan visi pada pengguna secara visual atau tiga dimensional kepada pelaku pada bangunan tersebut. Arsitektur berfungsi sebagai media komunikasi antara bangunan dan publik. Hal yang terpenting adalah menyusun cerita atau teks, dan transformasi dari cerita itu dalam bahasa arsitektur sehingga menjadi suatu bentuk dan tatanan bangunan.

Tujuan dari citra atau penampilan bangunan adalah :

1. Memberi karakter yang khas bagi bangunan.
2. Meningkatkan nilai arsitektural.
3. Menarik perhatian publik atau pengunjung.



#### 2.4.4. Faktor Penentu Citra Bangunan

Pengungkapan bentuk bangunan yang memuat ekspresi dan citra yang ingin disampaikan dapat dilakukan dengan (DK Ching, 1984) bentuk, warna, material, ornamen, skala, dan proporsi.

##### 1) Bentuk atau wujud

Bentuk atau wujud adalah hasil konfigurasi tertentu permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk. Dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar, dan tinggi. Dimensi menentukan proporsi, skala ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.

Bentuk diwujudkan secara geometri. Geometri berasal dari bahasa Yunani, yaitu bumi (ge) dan ukuran (metron), sedangkan menurut kamus berarti ilmu ukur. Menurut Simon Unwin (1997) di dalam arsitektur ada beberapa tinjauan mengenai geometri, yaitu :

##### a. Geometri ideal atau dasar sederhana (*simply of elementary geometries*)

Geometri dengan bentuk dasar atau murni seperti bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran, segitiga (2 dimensional) atau kubus, bola, piramid (3 dimensional) serta proporsi dan perbandingan. Komposisi dan modifikasi bentuk dasar akan memberikan kesan kreatif pada penampilan bangunan.

- Komposisi hasil rotasi dan modifikasi bujur sangkar



- Komposisi lingkaran dan segmen-segmen lingkaran





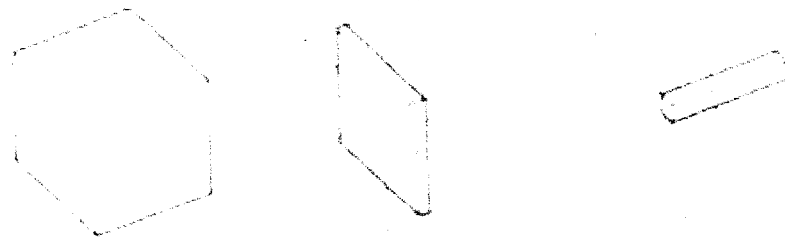
- Komposisi hasil rotasi dan modifikasi segitiga

**b. Geometri kompleks overlap (*complex of overlaid geometries*)**

Geometri kompleks overlap adalah geometri hasil pengembangan dari bentuk geometri dasar yang mengalami perubahan dimensi dan volume. Perubahan akibat pengurangan dengan memotong bentuk dasar. Perubahan akibat penambahan dengan menambah atau menggabungkan bentuk-bentuk dasar. Bentuk tidak beraturan berasal dari pengembangan bentuk dasar. Bentuk-bentuk baru ini akan mengurangi kesan monoton atau kebosanan, menimbulkan kesan kreatif, bergerak dan selalu berkembang.

**Perubahan dimensi**

Suatu bentuk dapat dirubah dengan mengubah satu atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap memiliki identitas asalnya. Sebuah kubus dapat diubah bentuk menjadi bentuk prisma dengan menubah ukuran tinggi, lebar atau panjangnya. Bentuk tersebut dapat dipadatkan menjadi bentuk bidang pipih atau direntangkan menjadi suatu bentuk linier.



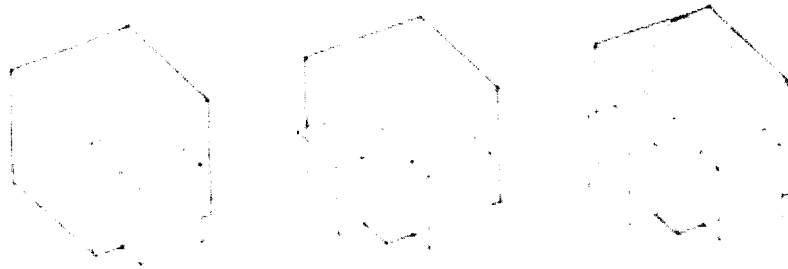
**Perubahan akibat pengurangan**

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengurangi sebagian dari volumenya. Tergantung dari besarnya proses pengurangannya, suatu bentuk mampu mempertahankan identitas asalnya atau dirubah menjadi suatu bentuk yang sama sekali lain.



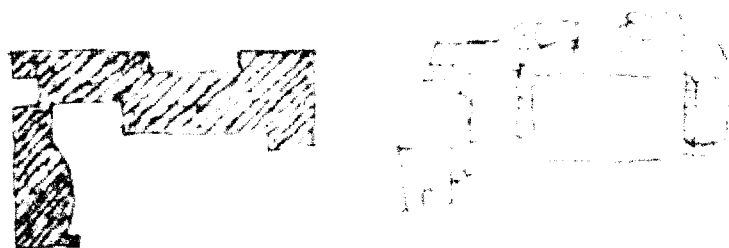
### **Perubahan akibat penambahan**

Suatu bentuk dapat diubah dengan menambah unsur-unsur tertentu kepada volumenya. Sifat proses penambahan akan menentukan identitas bentuk asalnya dapat dipertahankan atau berubah.



### **Kombinasi pengurangan dan penambahan**

Bentuk baru dapat didapatkan akibat kombinasi hasil pengurangan dan penambahan volume. Ada bagian yang dipotong dan bagian lain ditambahkan dengan unsur lain.



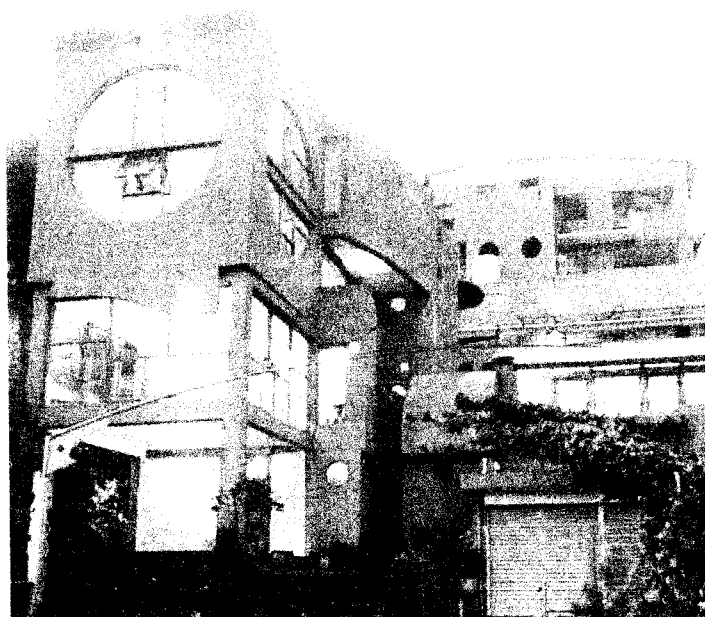
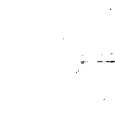
### **Persenyawaan bentuk geometri**

Penggabungan beberapa bentuk dasar yang berbeda akan menghasilkan komposisi bentuk yang baru. Jika dua buah bentukan yang berbeda geometri atau perbenturan orientasinya saling menembus batas masing-masing maka tiap bentuk akan bersaing mendapatkan supremasi dan dominasi visual.



CONTOH ARSITEKTUR FASILITASI

CONTOH ARSITEKTUR FASILITASI



Bangunan mengalami **pengurangan, penambahan, dan persenyawaan geometri**



## 2) Warna

Warna adalah corak, intensitas, dan nada pada permukaan suatu bentuk. Warna merupakan atribut yang paling mencolok dan membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk. Pengaruh warna pada permukaan suatu bidang akan menimbulkan berbagai perasaan pada manusia. Warna memiliki karakteristik, yaitu :

a. Corak

Warna akan membedakan warna yang satu dengan yang lain.

b. Nilai

Warna menimbulkan kesan atau efek gelap-terang.

c. Intensitas

Warna menimbulkan kesan pada temperatur atau efek dingin-panas.

Pengaruh warna terhadap  
karakter ruang dan perilaku manusia<sup>22</sup>

Warna / Jenis	Karakter Ruang	Efek pada manusia
Warna panas (merah, jingga, kuning, ungu kemerahan)	Ceria, riang, hangat, dan terbuka	Suasana aktif, merangsang kreativitas, menghilangkan depresi, dan suasana gembira
Warna dingin (biru, hijau, ungu kebiruan)	Sejuk, dingin, tenang, dan tertutup	Perasaan sehat, ketenangan, kesejukan, dan menurunkan suasana hati
Putih	Lembut, riang, netral, dan bersih	Menimbulkan suasana lamban, statis, dan bersih
Hitam	Tertekan, murung	Menimbulkan suasana tertekan, kurang bergairah, dan murung

<sup>22</sup> Color in Environmental Design.



Pengaruh warna juga mempengaruhi kualitas ruang, yaitu :

1. Menyatakan kedalaman

Warna terang = terasa dekat

Warna gelap = terasa jauh

2. Menyatakan kesan luas

Warna terang = berkesan meluas

Warna gelap = berkesan sempit

3. Memperlebar objek di depan benda

Warna terang = nampak lebih luas

Warna gelap = nampak lebih sempit

4. Menimbulkan efek dramatis

Warna terang = berkesan objek biasa

Warna gelap = berkesan objek lebih dramatis

### 3) Tekstur atau material

Tekstur merupakan nilai atau karakter permukaan yang akan menimbulkan efek difuse jika terkena sinar oleh sentuhan manusia. Tekstur mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh dan melihat kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut. Dalam ruang arsitektur, tekstur akan mempengaruhi sebaran cahaya yang mengenainya sehingga mengurangi efek pantul pada akustik.

Pemasukan unsur alam memberi manfaat :

1. Pemanfaatan unsur alam air untuk memberikan efek pemantulan bangunan maupun karya lain.
2. Cahaya matahari di sela-sela jalur sirkulasi akan memberikan efek dinamis (bayangan).
3. View ke alam atau ke luar memberikan suasana yang segar pada ruangan.
4. Dapat merasakan alam secara langsung.
5. Sumber inspirasi untuk mendapatkan ide atau gagasan.



Pengaruh tekstur pada bahan material terhadap karakter<sup>23</sup>

Bahan / Jenis	Karakter Bahan	Warna	Karakter Ruang	Efek pada manusia
Semen	Kasar	Abu-abu	Alamiah, hangat	Kesejukan
Kayu	Halus	Coklat	Hangat, lunak, alamiah	Semangat, kesejukan
Beton	Kasar	Abu-abu	Modern, megah, berat, formil, kokoh	Berkesan kaku dan berat
Kaca	Halus	Bening	Ringkih, dinamis, ringan	Panas
Baja	Kasar	Hitam	Modern, keras, kokoh	Kesan kaku
Plastik	Halus	Bening	Ringan, dinamis	Kesan ringan



Unsur alamiah (batu & kayu) memberi kesan segar & sejuk



Unsur non-alamiah (baja, beton & kaca) memberi kesan kaku & berat

<sup>23</sup> Landscape Architecture, 1978.



## 2.5. KUBISME PABLO PICASSO

### 2.5.1. Perjalanan Hidup Pablo Picasso (1881-1973)

Picasso, putra seorang guru seni lukis tumbuh dan berkembang sebagai pelukis muda paling inovatif dan terkenal sepanjang abad 19-20 yang memberi nuansa warna baru pada khazanah seni lukis dunia. Kemampuannya untuk membuat gerakan seni lukis modern paling revolusioner dan radikal yang pernah dicatat dalam sejarah yaitu Kubisme (*cubisme*). Sebuah aliran seni rupa yang sepenuhnya baru. Baru dalam sikapnya memandang alam, maupun terhadap karya seni rupa itu sendiri yang terekspresi dalam gaya "tidak meniru" (*nonimitative*). Sebagai kunci pembuka "Les Demoiselles d' Avignon" (Wanita-wanita dari Avignon), sedangkan karya puncaknya lukisan berjudul "Guernica". Keduanya karya Picasso yang sarat dengan elemen-elemen geometris. Dengan kenyataan ini pula Picasso dinobatkan sebagai pelopor aliran ini.



Picasso, pelukis paling revolusioner abad XX  
Sumber : on-line Picasso project

Picasso lahir di Malaga, sebuah daerah di pesisir selatan Kerajaan Spanyol pada tanggal 25 Oktober 1881. Kedua orang tuanya, yakni pasangan berdarah biru Don Jose Ruiz Blasco (1838–1913) dan Maria Picasso y Lopez, memberinya nama kecil Pablo. Walaupun berhak memakai nama keluarga Blasco, Pablo lebih suka



menggunakan nama keluarga ibunya, Picasso, yang ia anggap lebih eksotis untuk menandatangani lukisan-lukisannya. Picasso memiliki dua saudara perempuan yaitu Lola dan Conchita.

Picasso mulai melukis sejak kanak-kanak tahun 1888. Ayahnya, Don Blasco adalah orang pertama yang memperkenalkan keindahan sapuan kuas dan cat di atas kanvas kepada Picasso. Don Blasco adalah seorang staf pengajar (*professor of drawing*) di School of Arts dan Oficios "San Telmo". Lukisan-lukisan Picasso pada masa remajanya sangat didominasi oleh aliran realisme gaya Spanyol yang dianut ayahnya. Perjalanan waktu dan pergaulan Picasso dengan seniman-seniman lain mulai membuka pandangannya pada aliran-aliran yang lebih bervariasi. Picasso pun mulai melepaskan diri dari bayang-bayang ayahnya. Pelukis poster Swiss, T.A. Steinlen, dan pelukis pasca-impresionisme Prancis, Toulouse-Lautrec, menjadi panutan yang mengarahkan Picasso pada impresionisme gaya noktah (*dotted style*) dan gerakan *art nouveau*.



Picasso memperlihatkan karyanya  
Sumber : [www.ecbaill\\_free\\_fr-dossiers-picasso.htm](http://www.ecbaill_free_fr-dossiers-picasso.htm)

Picasso kecil sempat merasakan kehidupan berpindah-pindah dari Malaga hingga ke pelabuhan Atlantik di La Caruna. Tahun 1891 keluarga Ruiz-Picasso pindah ke Corunna karena Don Blasco menerima posisi sebagai professor di School of Art "Gives Guard". Di





bulan Oktober 1892, Picasso dalam usia 11 tahun diijinkan untuk masuk School of Fine Arts of Corogne. Pada tahun 1895 keluarga Ruiz-Picasso kembali hijrah karena Don Blasco memperoleh pekerjaan sebagai pengajar di School of Fine Arts di Barcelona. Pada tahun 1897, ia melanjutkan sekolah di Royal Academy, Madrid. Tahun 1898, Picasso mengidap penyakit infeksi bintik merah (*the scarlet fever*) dan harus menjali pengobatan di daerah pegunungan Hota de Ebro.

Kota Madrid yang kaya dengan peninggalan seni ternyata tidak terlalu menarik perhatian Picasso muda. Tahun 1899, Picasso akhirnya memutuskan untuk kembali ke ibu kota Catalan, Barcelona dan berhasil memperoleh kesempatan menimba ilmu dan bertukar pengalaman dengan para seniman seperti Carles Junyer-Vidal, Carles Casagemas (yang akan menjadi sahabatnya), Manolo, Fernandez de Soto, penyair Sabartis (Picasso ikut ambil bagian dalam "Four cats"), dan kritikus Eugenio d' Ois dari luar Spanyol yang sering berkumpul dan berbincang-bincang di penginapan Els Quarte Gats.

Media seni lukis, baik itu lukisan di atas kanvas maupun lukisan dekorasi panggung drama /teater, ternyata tidak cukup menuntaskan hasrat seni Picasso yang menggebu. Ia menciptakan banyak lukisan, cetakan gambar, pahatan dan barang keramik. Seni pembuatan keramik dan kolase sempat pula mendapat sentuhan tangan dinginnya. Uniknya benda



Picasso dan karyanya di kediamannya, French Riviera. Sumber : Laras, April 1993.

seni apa pun yang lahir dari tangannya tampak semarak dengan ide-ide baru yang segar dan inovatif. Sebuah pot misalnya, tidak dibuat dalam bentuk yang sewajarnya, melainkan tampil unik sekaligus aneh.



Bahan dasar sederhana seperti kertas, dapat pula disulap menjadi kerajinan kertas lipat dalam aneka bentuk yang jenaka, seperti bebek dan ikan.

Pada tahun-tahun terakhir menjelang kematiannya, Picasso banyak menghasilkan karya yang merupakan interpretasi ulang dalam terminologi pribadinya atas karya-karya elacroix, Velazquez, dan Manet. Pelukis besar yang selalu penuh semangat ini akhirnya menutup mata pada tanggal 8 April 1973 di Mougins (South of Perancis). Tidak lama setelah kematiannya, keluarga Picasso secara tidak sengaja menemukan beberapa buku sketsa yang tersimpan ketika sedang membersihkan studio Picasso. Buku sketsa yang dipublikasikan sekitar 1986 oleh London Royal Academy of Arts itu ternyata berisi sekumpulan sketsa dasar dari lukisan-lukiaan ternama Picasso.

Setelah melakukan studi secara seksama, diketahui bahwa buku sketsa tersebut ternyata juga memuat lukisan-lukisan Picasso selama masih menjadi mahasiswa di Spanyol. Beberapa buku memuat



London Daily Express/Archive Photos

Picasso, pelukis (*painter*)  
dan pemahat (*sculptor*)  
Sumber : [www.ecbaill.free.fr-  
dossiers-picasso.htm](http://www.ecbaill.free.fr/dossiers-picasso.htm)

sketsa-sketsa yang menampakkan perkembangan keterlibatan Picasso dengan gaya kubisme, tidak lama sebelum meletusnya perang dunia ke-2. Demikian pula dengan karya-karyanya selama periode 1920–1965, saat Picasso membuat sketsa pengalaman-pengalaman pribadi yang dituangkan dalam berbagai variasi aliran seni lukis. Beberapa ahli seni lukis berpendapat bahwa buku sketsa tersebut merupakan wadah Picasso untuk mengumpulkan ide-ide cemerlangnya sebelum dituangkan ke dalam lukisan.



## 2.5.2. Periode Lukis Pablo Picasso

Sepanjang hidupnya, Picasso mengalami berbagai perubahan aliran lukis akibat pengaruh lingkungan sekitarnya sebagai wujud proses menuju kematangan diri. Perubahan aliran dan gaya lukis yang silih berganti ini merupakan faktor atau hal yang membuat Picasso berbeda dari pelukis-pelukis abad ke-20 lainnya. Berbagai sumber, membagi periode perkembangan seni lukis Picasso atas lima periode atau kuartet, yaitu :

### 1. Periode Biru atau *The Blue Period* (1901-1904)

Kematian seorang teman terbaik, Carles Casagemas akibat bunuh diri membuat Picasso berada dalam suasana kesedihan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap gaya lukisan-lukisannya mendatang. Picasso membuat satu rangkaian lukisan untuk mengenang sahabatnya tersebut. "The death of Casagemas" dan "The burial of Casagemas" (1901), lukisan berseri yang menggambarkan kematian Casagemas.

Kehidupan kaum miskin yang tersisih dari masyarakat menjadi tema favorit Picasso selama tahun 1901-1904. Figur-figur seperti pengemis, orang-orang cacat, pecandu minuman keras (alkoholik), dan wanita tuna susila kerap muncul dalam kanvasnya. Sebuah tema umum tentang "kesengsaraan manusia (*human messary*)". Ciri yang khas pada masa ini adalah dominasi sapuan warna biru. Oleh karena itu lukisan-lukisan pada periode ini sering disebut sebagai lukisan periode biru (*the blue period*). Pilihan warna biru melambangkan kepedihan hidup yang dialami Picasso. Antara tahun 1900–1902, Picasso melakukan tiga kali perjalanan ke Paris dan tahun 1904, Picasso menetap di The Boat wash-house, Paris, sebuah kediaman seniman.

Pada masa ini Picasso banyak menghasilkan karya-karya bermutu seperti "The celestine", "Poor men to borders of the sea", "The old blind guitarist" atau "The old Jew". Walaupun demikian Picasso harus menjalani hari-harinya dengan perut lapar tanpa uang.



The old blind guitarist  
Sumber : on-line  
Picasso project



The old Jew  
Sumber : on-line  
Picasso project

## 2. Periode Merah Muda atau *The Pink Period* (1904-1906)

Sekitar tahun 1904 (sampai 1909), Picasso pindah ke sebuah gubuk reot di pemukiman kumuh Bateau-Lavoir di jln. Ravignan 13, Montmartre. Di tempat ini ia berkenalan dengan seorang wanita bernama Fernande Olivier, gadis cantik yang kelak menjadi salah satu dari sekian banyak kekasihnya. "Picture of Fernande Olivier with handkerchief", lukisan wanita yang akan merubah suasana hati Picasso. Suasana di tempat tinggalnya yang baru membawa perubahan suasana pada lukisan-lukisan Picasso. Nuansa warna biru mulai digantikan oleh kombinasi warna-warna redup dan hangat, seperti warna tanah dan warna merah muda sehingga periode ini sering disebut sebagai periode merah muda (*the pink period*).

Tema kehidupan di kedai-kedai minum dan rumah makan di kota besar mulai tersingkir oleh romantika kehidupan pemain sirkus (The lapin Agile dan The Medrano circus), penyanyi jalanan, dan para gelandangan yang mengalami kehidupan papa. Seperti dalam karyanya "Acrobat with ball or girl with ball", "The family of saltimbanquis", "Acrobat and young person arlequin", "Seated arlequin" atau "Family of acrobats with a monkey".



Family of acrobats  
with a monkey  
Sumber : on-line Picasso project



Seated arlequin  
Sumber : on-line  
Picasso project

Selama tahun 1905, Picasso melakukan perjalanan ke Barcelona dan Gosol. Di Lleida Picasso lebih sering melukis pemandangan kamar mandi dan orang telanjang (*naked*) yang didominasi warna merah. Terlihat pada lukisan "Two naked women", "The hairdo", "Woman undresses front and naked of profile", "Naked woman on red bottom" atau "Woman undresses sitting". Ketika di Louvre, Picasso menghadiri pameran patung Liberia (*sculptures*). Meningkatkan pengamatan Picasso akan gereja Gosol. Hal tersebut memberikan inspirasi Picasso untuk membuat lukisan diri (*self-portrait*) seniman terkenal. "Picture of Gertrude Stein", Self-portrait with trowel", dan "Picture of Allan Stein".



Two naked women  
Sumber : on-line  
Picasso project



Picture of Allan Stein  
Sumber : on-line  
Picasso project



### 3. Periode Kubisme atau *Cubisme Period* (1907-1915)

Lewat tangan jenius Picasso aliran seni lukis modern yang paling radikal dan revolusioner abad ke-20 muncul, tercipta, dan berkembang. Kubisme (*cubisme*), aliran lukis yang merekonstruksikan perspektif zaman Renaissance. Walaupun sebenarnya aliran ini merupakan kelanjutan dari pandangan Paul Cezanne terhadap objek alam (*natural*). Tetapi ditangan Picasso dengan segala intuisi, bakat, dan pengenalannya terhadap patung-patung primitif Afrika dan Liberia membuat aliran ini terus mengalami perkembangan dan perbaikan. Kekonsistensiannya untuk berinovasi dan berkreasi membuat aliran ini semakin kuat di jalurnya sendiri dan mematahkan perspektif masa Renaissance. Perkembangan kubisme dibagi atas tiga periode, yaitu :

#### 1) Periode Kubisme Cezanne (1907-1909)

Pada masa ini Picasso banyak dipengaruhi oleh seni dari Afrika (setelah mengunjungi *the Museum of Ethnologia*), seni tradisional Spanyol, dan pelukis-pelukis Perancis modern terutama Paul Cezanne. Oleh karena itu masa ini disebut sebagai periode "kubisme Cezanne". Picasso menggali bentuk kesenian primitif, seperti patung suku bangsa Liberia, ukiran timbul (*basrelief*) bangsa Mesir, dan topeng-topeng patung suku Afrika.

Tahun 1906 Picasso mengunjungi pameran patung Liberia di Louvre. Hal ini memberikan pengaruh dan kesan yang dalam pada Picasso. Tahun 1907 merupakan titik awal bagi perkembangan kegeniusan Picasso dalam merekonstruksi gaya seni lukis terdahulu. Awal 1907, Picasso mulai melukis serangkaian lukisan diri (*self-portrait*) dengan gaya (*style*) yang berbeda dan baru. Hal ini akan menjadi awal munculnya prinsip gaya kubisme. Di tahun yang sama, Picasso mengunjungi pameran patung Afrika di Museum of Ethnologia. Pada akhir 1907, kritikus penyair Apollinaire memperkenalkan George Braque kepada Picasso. George tinggal di bangunan yang sama dengan Picasso di Bateau-Lavoir. Picasso mempunyai teman untuk bertukar pikiran mengenai gagasan revolusionernya. Perkenalan



kedua seniman ini, menjadi awal dari terwujudnya sebuah aliran seni lukis modern yang paling revolusioner dan radikal sepanjang abad XX, yaitu "Kubisme (*cubisme*)". Sebagai kunci pembuka (*first cubista*) lahirnya aliran ini adalah lukisan berjudul "Les Demoiselles d'Avignon (Wanita-wanita dari Avignon)" yang dibuat pada musim dingin 1907. Picasso melakukan revolusi (*revolution*) dan rekonstruksi (*reconstruction*) terhadap figur badan (*body*) dan wajah (*face*) yang tradisional. Sebuah penghancuran (*disintegrates*) objek nyata ke dalam bentuk geometris (*geometric forms*).

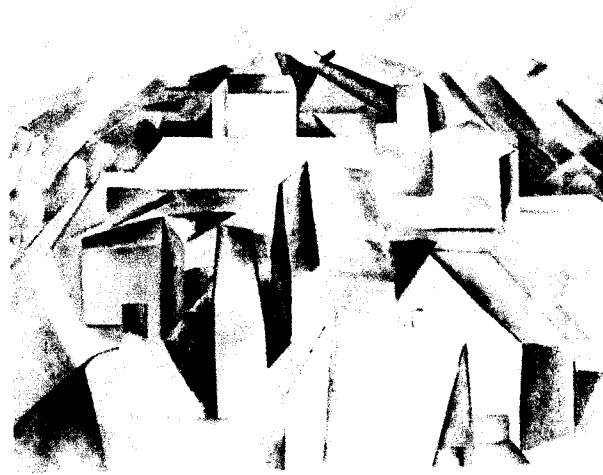


Les Demoiselles d'Avignon  
Sumber : on-line Picasso project

Pada masa awal perkembangannya, kubisme Picasso masih sarat dengan pengaruh Paul Cezanne terutama karya still life dan pemandangan, yang mengenalkan bentuk geometri baru dengan menentang aturan lukis tradisional dan mematahkan perspektif zaman Renaissance. Cezanne berkata, "Perlakukan alam dengan silinder, bola, kerucut, semuanya letakkan di dalam prospek (*treat nature by the cylinder, the sphere, the cone, the whole put in prospect*)". Hal ini membekas pada Picasso sehingga meneteskan aliran kubisme ini. Contoh lain, pada lukisan "Head of woman with mountains of bottom" dan "Three women".



Selama 1908, Picasso lebih banyak menghasilkan lukisan orang Afrika yang telanjang (*naked African*). Pada Mei 1909, Picasso dan Fernande melakukan perjalanan ke Barcelona untuk mengunjungi orang tua dan teman-temannya. Perjalanan ke Horta of the Ebro menghasilkan beberapa lukisan pemandangan (*landscape*) seperti lukisan "Houses in the hill, Horta de Ebro" dan "The water tank of Horta de Ebro". Pada September 1908, Picasso pindah ke perumahan yang kondisinya lebih baik di Boulevard de Clichy 11 dimana Braque juga tinggal di daerah itu.



Houses in the hill, Horta de Ebro  
Sumber : on-line Picasso project

Kubisme merupakan sebuah interpretasi baru terhadap kenyataan (*reality*). Sebuah pandangan atau asumsi baru bahwa alam dapat dikembalikan ke struktur aslinya sebab alam merupakan sebuah struktur (*nature is a structure*). Picasso mentransformasikan objek alam ke dalam elemen atau bentuk geometris (*geometric form*). Suatu hasil penyederhanaan atau transformasi bentuk-bentuk alam secara geometris (*geometric*). Suatu penyederhanaan bentuk yang sangat radikal (*a radical simplification of form*). Format alam diwakili oleh format geometri. Suatu cara untuk menimbulkan dan menekankan kesan objek memiliki dimensi volume (*volume is geometric*).

Sikapnya memandang alam terekspresi dalam gaya "tidak meniru (*non-imitative*)" sehingga menolak dikatakan mengkopi alam





(*copy the natural*). Picasso memandang objek alam sebagai ilham. Ia melukis ilham yang diperolehnya dari alam, bukan melukis alam itu sendiri. Sebuah reaksi akan sifat kepekaan terhadap objek (*the sensitivity to the things*).

Pada masa awal ini (kubisme Cezanne) Picasso mentransformasikan objek alam ke dalam format geometri yang masih sederhana yaitu bentuk geometri dasar (*simple elementary forms*). Penyederhanaan bentuk alamnya masih menyesuaikan dengan permukaan (*surface*) gambar objeknya. Selain itu komposisi warna masih terlihat monokrom. Dominasi warna coklat, abu-abu, dan hijau tua. Kesan atau efek kedalaman (*the effect of depth*) masih kurang dirasakan.

## 2) Periode Kubisme Analitis (1909–1912)

Tahun 1909 menjadi titik awal kematangan kubisme. Mulai melepaskan diri dari pengaruh bentukan primitif dan gaya lukisan Paul Cezanne. Fase awal ini sering diberi istilah Kubisme Analitis karena objek lukisan harus di “analisis”, dipecah-pecah dan harus dipandang dari beberapa sudut yang kemudian dilukis sekaligus. Semua elemen lukisan harus dipecah-pecah terdiri atas faset-fasetnya atau dalam bentuk kubus. Suatu proses fragmentasi (*fragmentation*), proses pemecahan objek menjadi kepingan atau serpihan (*fragments*). Objek-objek dalam lukisannya tampil sebagai serpihan-serpihan yang hanya dapat dilihat melalui proses konjugasi bentuk, pemenggalan-pemenggalan, dan rekonstruksi sintetik.

Proses transformasi atau penyederhanaan bentuk objeknya menjadi lebih rumit. Akan tetapi format geometri tetap konsisten digunakan. Komposisi/penyusunan bentuk geometrinya (*geometrical form*) lebih kompleks dan rumit. Elemen serpihannya terkesan terbuka dan menyebar. Kesan nyata (*realistic*) pada objek menjadi berkurang sehingga objek menjadi sulit untuk dikenali. Tapi jika serpihan-serpihan tadi dilepas maka objek dapat dikenali. Kesan nyata pada objek tidak hilang sepenuhnya. Menurut kolektor Kahnweiler, Picasso membuat



ledakan format yang homogen (*burst the homogeneous form*). Seperti pada lukisan "Still life in the violin (1910)", "Girl with mandolina", "Man with mandolina".



Girl with mandolina  
Sumber : on-line  
Picasso project



Man with mandolina  
Sumber : on-line  
Picasso project

Warna-warna yang digunakan lebih bersifat kelam atau kelabu seperti warna kuning tua (*ochre*), coklat (*brown*), dan abu-abu (*grey*). Pada masa ini warna diabaikan dan dianggap tidak penting (*the color is not significant*). Elemen-elemen serpihannya terlihat bercahaya (*the fragments with the light*) sehingga kesan ruang (*space*) pada objek terlihat. Ada bagian bagian atau titik-titik bidang lukisan yang berwarna lebih terang (abu-abu atau putih) daripada sisi lain yang lebih gelap. Seolah-olah ada cahaya yang datang tersembunyi dari titik tersebut. Efek gradasi warna yang dibuat di tiap permukaan elemen serpihannya menguatkan efek bercahaya dan kesan ruang tadi. Walaupun dilihat secara utuh atau keseluruhan tampak monokrom. Salah satu karya agung Picasso dan masa ini adalah "Portrait of Daneil-Henry Kahnweiler" (1910) yang tampak lebih menekankan struktur daripada variasi warna. "Still Life with Chair Caning (1911-1912)" justru dibanjiri dengan warna-warna cantik.



Picasso memperlihatkan sebuah benda sekaligus dari berbagai titik pandangan. Ia menyajikan objek yang sama dalam berbagai sudut pandang (*present the same object under various angles*). Suatu penyajian objek yang baru dan lengkap. Objek lukisan kadang-kadang setengah tampak digambar dari depan persis, sedangkan setengahnya lagi dilihat dari belakang atau samping. Wajah manusia atau kepala binatang yang diekspos sedemikian rupa, sepintas terlihat dari samping dengan mata yang seharusnya tampak dari depan. Kubisme membuat pernyataan dimensi keempat dalam lukisan, yaitu ruang dan waktu karena pola perspektif lama telah ditinggalkan. Seperti pada *self-portrait* "Picture of Wilhelm Uhde" dan "Picture of Ambroise Vollard".



Picture of Wilhelm Uhde  
Sumber : on-line  
Picasso project



Picture of Ambroise Vollard  
Sumber : on-line  
Picasso project

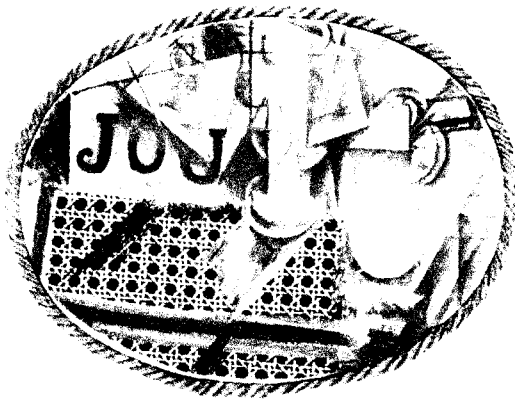
Pada 1911 Picasso mengadakan pameran di New York. Saat musim panas (*summer*), Picasso tinggal di Ceret dengan Fernande dan Braque. Di sini Picasso menghasilkan "Dead nature". Kesalahpahaman Picasso dengan penyair Gery Pieret membuat Picasso harus berurusan dengan polisi. Hal ini membuat kerenggangan hubungannya dengan Fernande.



### 3) Periode Kubisme Sintetis (1912–1916)

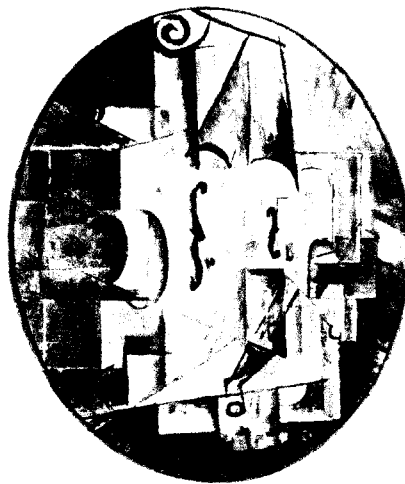
Kegilaan Picasso memecah-mecah objek dalam bentuk faset-faset terus berlanjut menjadi lebih kompleks sehingga hal ini membuat objek sebenarnya menjadi hampir tidak terbaca dan kehilangan arahnya. Terjadi kesulitan untuk mengenali dan memahami objek aslinya (*difficulty to reading*), sangat dekat dengan abstrak. Untungnya Picasso menyadari sangat penting untuk menjaga kesatuan objek. Picasso mengurangi fragmentasi dan memberi perhatian pada realitas (*reference to reality*) tapi tetap berpegang pada prinsip kubisme.

Picasso bereksperimen dengan memasukkan elemen-elemen *not-painted* seperti guntingan-guntingan kata atau kalimat yang diambil dari surat kabar (*newspaper*), label, pengumuman, surat, amplop, kertas dinding (*wallpaper*) yang kemudian direkatkan pada kanvas sehingga membentuk satu komposisi geometris. Picasso juga mengkonstruksi karakteristik patung-patung tradisional atau primitif dengan menempelkan bidang atau permukaan tiruan kayu (*wood*) dan seprei (*sheet*) ke dalam lukisannya. Picasso mencoba berbagai kemungkinan materi termasuk pasir (*sand*) dan serbuk gergaji (*sawdust*) untuk menimbulkan kesan timbul atau relief. Sebuah perpaduan aneka elemen materi dalam satu bidang lukisan (*heterogeneous element*) atau penggabungan elemen (*joining the elements*). Eksperimen tempelan seperti ini nantinya disebut teknik kolase (*paper colle*). Pada masa itu dikenal dengan istilah "*stuck paper*". Artinya memasukkan (*stuck or stick*) berbagai materi ke dalam kertas gambar (*paper*). Sebuah revolusi baru dalam kubisme dimana untuk pertama kalinya menggunakan atau memasukkan bahan atau objek nyata (*real object*) ke dalam lukisan. Sebuah cara untuk membuat objek dalam lukisan menjadi nyata dengan cara yang tetap abstrak (*to reality with the abstrak*). Seperti terlihat pada lukisan "Still life in the caned chair (1912)", "Nature died with chair braid", "A Violin", "Bottle upon the table", "The guitar", dan "Bottle of Vieux Marc, glass and periodic".

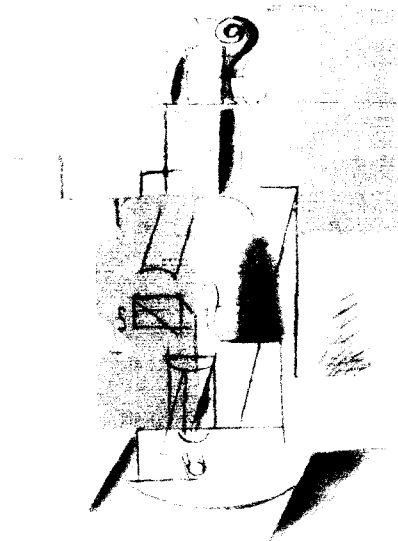


◀ Still life in the caned chair  
Sumber : on-line Picasso project

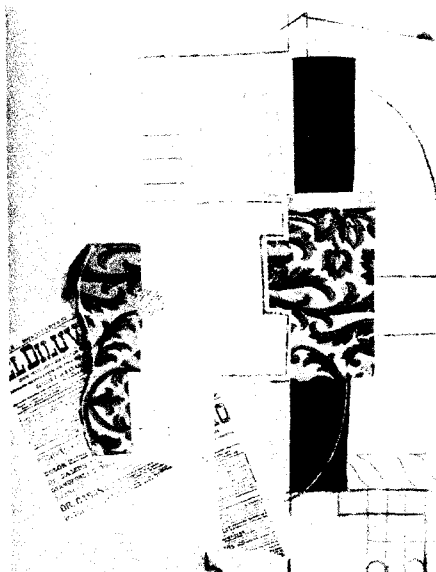
Violin >  
Sumber : on-line  
Picasso  
project



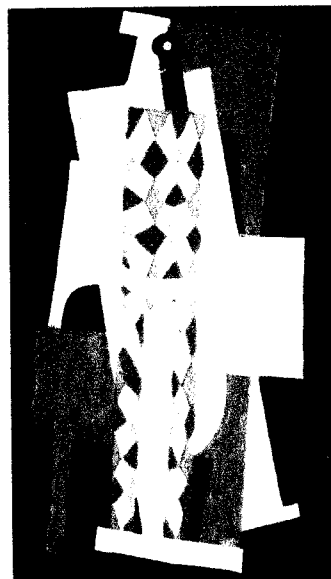
▲ A Violin  
Sumber : on-line Picasso project



Selain itu, penyusunan tekstur atau warna yang berbeda menggunakan teknik tumpang menumpang. Terlihat seakan-akan lukisan disusun dari bidang-bidang berlainan warna ataupun berlainan tekstur yang saling tumpang menumpang. Seperti pada lukisan "The guitar" terlihat di satu sisi lukisan, bidang berupa potongan surat kabar menumpang atau menindih bidang berupa potongan seprei atau wallpaper. Tetapi di sisi lukisan yang lain, terjadi sebaliknya. Tumpang menumpang bidang berlainan warna terlihat jelas pada lukisan "The arlequin" antara bidang berwarna merah, biru, putih, dan motif baju pemain sirkus. Strategi lain antar bidang materi atau warna yang berbeda tadi dimiringkan atau diserongkan sehingga terlihat bersimpangan. Dengan demikian kesan ruang (*space*) pada kubisme hadir dalam bentuk yang lebih lengkap daripada perspektif Renaissance.



The guitar  
Sumber : on-line  
Picasso project

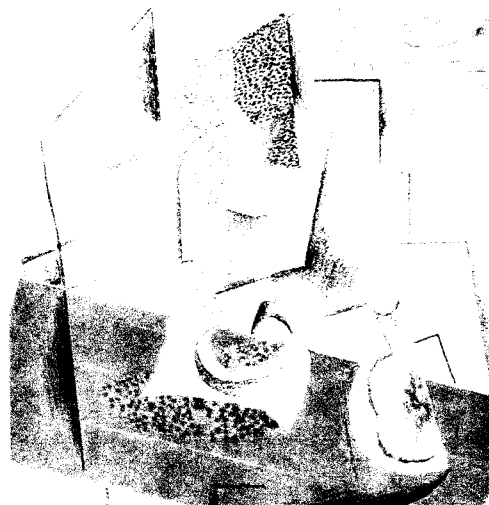


The arlequin  
Sumber : on-line  
Picasso project

Objek dibuat transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*) sehingga terlihat kesan objek nyata (*the real object*) dan ruang (*space*). Dengan cara mengurangi volume bidang yaitu melubanginya sehingga terlihat bidang di dalam atau di bawahnya yang tersembunyi. Selain itu, Picasso juga membuat efek bayangan akibat jatuhnya cahaya ke bidang objek. Seperti pada lukisan "Bottle of Pernod and glass" dan "Glass and pear cut on a table".



Bottle of Pernod and glass  
Sumber : on-line Picasso project



Glass and pear cut on a table  
Sumber : on-line Picasso project



Picasso tidak lagi terpaku pada tiga warna pokok dalam goresan-goresannya. Picasso menunjukkan perhatian khusus dalam memperbaharui komposisi warna lukisannya (*renewed for the color*). Keragaman atau variasi warna lebih terlihat, kesan warna monokrom mulai ditinggalkan, warna menjadi lebih jelas dan tajam (*sharp*). Seperti pada lukisan "The arlequin (1915)".

### 2.5.3. Karakteristik Kubisme Pablo Picasso

Sejarah mencatat perkembangan kubisme Picasso selama 10 tahun (1907-1916) mengalami perkembangan dan perbaikan untuk menjawab permasalahan yang timbul pada seni lukis dan kubisme itu sendiri. Ada beberapa karakter yang khas/khusus sekaligus radikal pada kubisme Picasso. Semuanya itu, merupakan reaksi Picasso yang kreatif untuk menjawab permasalahan tadi. Secara umum, penulis membagi dua kelompok besar, mengenai karakteristik kubisme Picasso baik pada masa Cezanne, analitis maupun sintesis.

Karakteristik kubisme Pablo Picasso, yaitu :

#### 1. Konsep Bentuk

**Transformasi distorsi optis objek alam (*natural*) ke dalam bentuk geometris (*geometric form*).**

Ada tiga hal yang dapat dijabarkan, yaitu :

##### 1) Objek gambar berupa objek "alam (*natural*)"

Objek gambar berarti sesuatu hal yang akan ditransformasikan oleh Picasso. Dikatakan "**objek alam (*natural*)**" mengandung pengertian yang luas. Artinya objek yang nyata secara visual dan langsung dapat ditangkap oleh indera manusia. Bukan objek khayal atau imajiner yang ada di alam pikiran manusia sebagai hasil ekspresi jiwa manusia yang penuh dengan simbolisasi. Objek yang bersifat objektif.

Objek yang digunakan Picasso bervariasi dan tidak terpaku pada satu hal. Semua objek yang terdapat di alam termasuk manusia, tumbuhan (buah-buahan), dan benda mati. Objek



manusia dapat ditampilkan dalam wujud utuh maupun potret diri (*sel-portrait*). Objek alam ditampilkan dalam wujud pemandangan (*landscape*). Objek benda mati ditampilkan sangat beragam seperti alat musik, objek buah, botol.

## 2) Transformasi distorsi optis objek

Sebenarnya Picasso memandang objek gambarnya sebagai ilham. Artinya secara harfiah Picasso melukis ilham yang diperolehnya dari objek, bukan melukis objek itu sendiri. Picasso memiliki gaya "tidak meniru" (*non-imitative*) sehingga menolak dikatakan mengkopi alam (*copy the natural*). Ada suatu proses transformasi yang dilakukan terhadap objek yang akan digambar. Dalam sejarah aliran seni lukis abad XX, kubisme Picasso merupakan proses transformasi bentuk yang paling radikal. Suatu penyederhanaan bentuk yang sangat radikal (*a radical simplification of form*). Model transformasi yang dilakukan dengan cara "**distorsi optis**" yang mengubah pandangan visual terhadap realita, proporsi lokal, dan penampilan alam.

Masa kubisme Cezanne, distorsi yang digunakan masih sederhana artinya objek benda yang dijadikan model masih dapat dikenali. Komposisi bentuknya masih sederhana (*simple*). Masih mengikuti bentuk aslinya. Pada masa analitis dan sintetis kubisme, distorsi yang digunakan sudah lebih rumit dan kompleks artinya objek benda yang dijadikan model susah untuk dikenali kecuali dengan analisis bentuk terlebih dahulu. Komposisi bentuknya sudah kompleks (*complex*) yang mengalami penambahan dan pengurangan bentuk.

## 3) Hasil transformasi

Hasil objek gambar yang ditransformasikan oleh Picasso diwujudkan dalam **bentuk yang geometris (*geometric form*)**. Picasso menganggap bentuk asli objek alam adalah sebuah bentuk geometris. Objek alam dapat dikembalikan ke bentuk atau struktur aslinya sebab alam merupakan sebuah struktur (*nature is a*





*structure*). Format alam diwakili oleh format geometri. Suatu cara untuk menimbulkan dan menekankan kesan objek memiliki dimensi volume (*volume is geometric*).

Bentuk geometri yang dihasilkan dapat berupa **bentuk geometri dasar (*simple elementary forms*)** maupun **bentuk geometri rumit /kompleks (*complex forms*)**. Masa awal (kubisme Cezanne) Picasso hanya menyesuaikan dengan objek alam aslinya. Bentuk geometri yang terjadi hanya mengikuti bentuk permukaan objek alam. Tarikan garisnya yang geometris mengikuti alur atau arah bentuk alamnya sehingga menghasilkan bentuk geometri dasar. Seperti bujur sangkar atau kubus (*cube*), persegi panjang atau kotak (*box*), lingkaran atau bola (*sphere*) atau silinder (*cylinder*), atau segitiga atau kerucut (*cone*).

Pada masa analitis dan sintesis kubisme, bentuk geometri yang terjadi lebih rumit dan kompleks. Pengembangan dari bentuk-bentuk dasar. Mengalami pengurangan bidang atau volume (*reduces the volume*). Ada bentuk-bentuk dasar yang terpotong atau dilubangi. Terkesan terbuka dan transparan. Sebaliknya ada bentukan yang ditambahkan atau *overlap* sehingga menjadi bentukan baru yang tidak beraturan.

### **Fragmentasi objek (*fragmentation*)**

Objek yang telah didistorsikan menjadi bentuk geometri tadi dibagi-bagi atau dipecah-pecah menjadi elemen-elemen yang lebih kecil. Dikenal istilah "kubisme analitis" karena objek lukisan harus di "analisis", sehingga bisa dikenali. Semua elemen lukisan yang dipecah-pecah tadi terdiri atas faset-fasetnya. Suatu proses fragmentasi (*fragmentation*), proses pemecahan objek menjadi kepingan atau serpihan (*fragments*). Objek-objek dalam lukisannya tampil sebagai serpihan-serpihan yang hanya dapat dilihat melalui proses konjugasi bentuk, pemenggalan-pemenggalan, dan rekonstruksi sintetik.



## 2. Konsep Ruang

### Dimensi keempat yaitu ruang (*space*) dan waktu (*time*)

Sebelum kubisme seperti masa Klasik atau Renaissance, kesan ruang (*space*) dalam lukisan yang notabene berupa dua dimensional ditampilkan dengan teknik perspektif. Sebuah teknik pandangan mata normal manusia dimana terdapat titik lenyap, objek semakin jauh mengecil dan menghilang. Picasso merekonstruksi cara tersebut. Artinya Picasso menggunakan cara yang original dan radikal. Hanya proses analisis yang dapat dilakukan untuk memahani kesan ruang pada kubisme. Objek harus dipecah-pecah dan harus dipandang dari beberapa sudut yang kemudian dilukis sekaligus. Semua elemen lukisan harus dipecah-pecah terdiri atas faset-fasetnya atau dalam bentuk kubus. Objek-objek dalam lukisannya tampil sebagai serpihan-serpihan (*fragments*) yang hanya dapat dilihat melalui proses konjugasi bentuk, pemenggalan-pemenggalan, dan rekonstruksi sintetik.

Cara Picasso untuk menerapkan kesan dimensi ruang (*space*) dan waktu (*time*) pada lukisannya yang dikenaldenngan istilah “dimensi keempat”, yaitu :

#### 1) Beragam sudut pandang (*various angles*)

Teknik perspektif Renaissance akan memperlihatkan sisi objek (depan atau samping). Tidak halnya Picasso, secara sekilas lukisan Picasso akan terlihat plat/datar (*flat*) dan dua dimensional. Tapi jika dianalisis lebih jauh dengan proses konjugasi atau pemenggalan maka terlihat kesan ruang. Picasso memperlihatkan sebuah benda sekaligus dari berbagai titik pandangan dan dalam satu waktu pandangan. Ia menyajikan objek yang sama dalam **berbagai sudut pandang** (*present the same object under various angles*). Suatu penyajian objek yang baru dan lengkap. Objek lukisan kadang-kadang setengah tampak digambar dari depan persis, sedangkan setengahnya lagi dilihat dari belakang atau samping. Wajah manusia atau kepala binatang yang diekspos sedemikian rupa,



sepintas terlihat dari samping dengan mata yang seharusnya tampak dari depan.

2) Pergerakan (*movement*)

Keistimewaan kubisme yang penting, dapat menghadirkan waktu di dalam lukisannya. Sebuah penggambaran objek yang mengalami **durasi waktu pergerakan**. Picasso menangkap objek wajah yang bergerak menoleh ke samping atau ke belakang sehingga digambarkan objek terlihat sebagian dari depan dan samping atau belakang. Contoh lain, Picasso menghadirkan lima wanita Avignon dalam berbagai pose atau sisi adalah untuk memberikan kesan objek wanita yang sedang bergerak. Pergerakan yang acak atau cepat menghasilkan gambar yang terkesan tidak teratur. Posisi elemen-elemen gambar menjadi berubah dan tidak seperti aslinya. Posisi mata, hidung atau mulut sebuah objek wajah menjadi tidak beraturan.

3) Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)

Kesan ruang yang nyata (*reality*) akan muncul ketika elemen nyata tersebut ikut masuk ke dalam lukisan. Picasso berusaha memasukkan elemen atau materi nyata ke dalam lukisannya. Walaupun nyata dalam arti harfiah berupa elemen tiruan yang bertekstur nyata.

Picasso bereksperimen dengan memasukkan elemen-elemen *not-painted* seperti guntingan-guntingan kata atau kalimat yang diambil dari surat kabar (*newspaper*), label, pengumuman yang kemudian direkatkan pada kanvas sehingga membentuk satu komposisi geometris. Artinya realitas kehidupan manusia yang terdiskripsikan di dalam tulisan surat kabar atau pengumuman ikut masuk dan berbicara di dalam lukisan Picasso.

Picasso juga mengkonstruksi karakteristik patung-patung tradisional atau primitif dengan menempelkan bidang atau permukaan tiruan kayu (*wood*) dan seprei (*sheet*) ke dalam lukisannya. Sebuah cara yang radikal dimana memasukkan elemen



yang benar-benar alamiah walaupun secara material tiruan bukan materi aslinya.

Sebuah perpaduan aneka materi dalam satu bidang lukisan (***heterogeneous element***). Eksperimen tempelan seperti ini lazim disebut teknik kolase (*paper colle*). Sebuah revolusi baru dalam kubisme dimana untuk pertama kalinya menggunakan atau memasukkan bahan nyata ke dalam lukisan. Sebuah cara untuk membuat objek dalam lukisan menjadi nyata dengan cara yang tetap abstrak (*to reality with the abstrak*).

4) Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan.

Dalam lukisan (2 dimensional), beberapa objek (3 dimensional) yang dilukis dan memiliki dimensi ukuran yang berbeda (besar dan kecil) ketika disusun akan terlihat saling tumpang tindih dan menutupi. Kesan ruang menjadi hilang. Untuk menghindari itu Picasso menggunakan **teknik tumpang menumpang** dalam menyusun bidang-bidang objeknya yang berlainan elemen materi atau warna.

Terlihat seakan-akan lukisan disusun dari bidang-bidang berlainan warna ataupun berlainan tekstur yang saling tumpang menumpang. Seperti pada lukisan "The guitar" terlihat di satu sisi lukisan, bidang berupa potongan surat kabar menumpang bidang berupa potongan seprei atau wallpaper. Tetapi di sisi lukisan yang lain, terjadi sebaliknya. Tumpang menumpang bidang berlainan warna terlihat jelas pada lukisan "The arlequin" antara bidang berwarna merah, biru, putih, dan motif baju pemain sirkus. Strategi lain Picasso untuk menguatkan kesan nyata tumpang menumpang maka antar bidang materi atau warna yang berbeda tadi dimiringkan atau diserongkan sehingga terlihat bersimpangan.

5) Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)

Picasso membuat objek gambarnya terkesan **transparan** (***transparency***) sehingga terlihat benda yang tersembunyi di bawah atau di dalamnya. Dengan cara mengurangi volume bidang yaitu



melubanginya sehingga terlihat bidang yang tersembunyi. Membuat objek yang bermaterial transparan terbuat dari kaca seperti botol atau gelas. Efek bidang tembus, artinya di dalam bidang kaca akan terlihat objek di belakangnya.

Pada masa analisis, Picasso membuat efek cahaya yang lebih radikal. Pada lukisannya, elemen-elemen serpihannya terlihat **bercahaya** (*the fragments with the light*) sehingga kesan ruang pada objek terlihat. Ada bagian bagian atau titik-titik bidang lukisan yang berwarna lebih terang (abu-abu atau putih) daripada sisi lain yang lebih gelap. Seolah-olah ada cahaya yang datang tersembunyi dari titik tersebut. radikal. Sebuah benda jika disinari cahaya akan membentuk bayangan. Mengambil retorika tersebut, dalam lukisannya Picasso juga membuat efek bayangan yang diakibatkan oleh jatuhnya cahaya ke bidang objek. Dengan garis-garis hitam atau warna lebih tebal. Seperti pada lukisan "Bottle of Pernod and glass" dan "Glass and pear cut on a table".

Secara singkat, karakter utama kubisme Pablo Picasso, yaitu :

1. Transformasi distorsi optis objek alam (*natural*) ke dalam bentuk geometris (*geometric form*)
  - a. Objek gambar berupa objek "alam (*natural*)"
  - b. Transformasi distorsi optis objek
  - c. Hasil transformasi berupa bentuk geometris (*geometric form*)
2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)
3. Rekonstruksi ruang (*space*) dan waktu (*time*)
  - a. Beragam sudut pandang (*various angles*)
  - b. Pergerakan (*movement*)
  - c. Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)
  - d. Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan
  - e. Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)



## 2.6. TRANSFORMASI DALAM DESAIN

### 2.6.1. Pendekatan Konsep Perancangan Arsitektur

Menurut McGinty, proses pembentukan konsep perancangan dapat dibagi melalui lima cara, yaitu :

1. Esensi, dengan memperhatikan diluar kebutuhan program, mengambil sesuatu dari kebutuhan pragmatik, mencari makna atau hakikat dari sesuatu.
2. Analogi, dengan mencari kesamaan suatu benda lain yang dijadikan model, memandang suatu benda lain sebagai objek.
3. Metafora, dengan melihat pada abstraksi benda lain.
4. Progmatic, dengan memperhatikan persyaratan yang diperlukan
5. Ideal, dengan memperhatikan dan berpegang pada nilai-nilai universal.

Konsep yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah metafora dari kubisme Pablo Picasso. Dengan mengambil karakter atau sifat dari kubisme yang akan ditransformasikan secara metafora ke dalam desain.

### 2.6.2. Metafora dalam Arsitektur

Anthony Antoniades mengidentifikasi tiga buah kategori metafora arsitektur, yaitu :

1. Metafora abstrak (*intangible Metaphor*)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya).

Arsitek-arsitek Jepang seperti Arata Isozaki, Kazuhiro Isli dan rekan lainnya juga menemukan inspirasinya melalui metafora. Kazuo Shinohara, dianggap berhasil mengangkat sifat "keheningan" Jepang ke dalam ruangan tiga dimensi. Ksho Kurokawa mengangkat konsep simbiosis dalam karya-karyanya sebagai manifestasi ruang Jepang yang bersahabat dengan alam. Melalui beranda "engawa" sebagai ruang antara (*intermediary*



*space*) sebuah bangunan. Memberikan tempat "pertemuan" antara eksterior antara alam-buatan antara public-privat.

## 2. Metafora konkrit (*tangible metaphor*)

Ide atau gagasan pemberangkan metaforiknuya melalui karakter materi atau visual obyeknya konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya).

Sebagai contoh adalah Sydney Opera House, yang terletak dipelabuhan kota Sydney, Australia, karya John Utzon. Ada beberapa pendapat berbeda yang menginterpretasikan makna metaorik dari bangunan tersebut. Utzon ingin menunjukkan cangkang sebuah bangunan dalam hubungannya dengan permukaan bola dan sayap burung yang sedang terbang kalangan jurnalis mengungkapkan bahwa cangkang sebagai kerang laut dan layar perahu yang meramaikan pelanuhan Sydney. Serta pendapat yang lainnya mengatakan perkembangan kuncup bunga, atau kura-kura yang sedang bercinta.

## 3. Metafora kombinasi (*combined metaphor*),

Konsep abstrak dan materi bergabung sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektual. Karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat-sifat, kualitas, dan karakter wadah visualnya.

Sebagai contoh adalah, Albuquerque Blood Bank, karya antonie Predock. Karya arsitektur ini disebut sebagai penerapan metafora berlapis. Melihat ide awalnya sebagai bank maka warna merah darah menjadi ide. Dengan setting lokasi lembah Rio Grande yang ketika matahari terbenam langitnya memerah seperti darah. Maka ide darah dianggap cocok dengan letak lokasi.

**BAB III**  
**ANALISA DAN KONSEP**



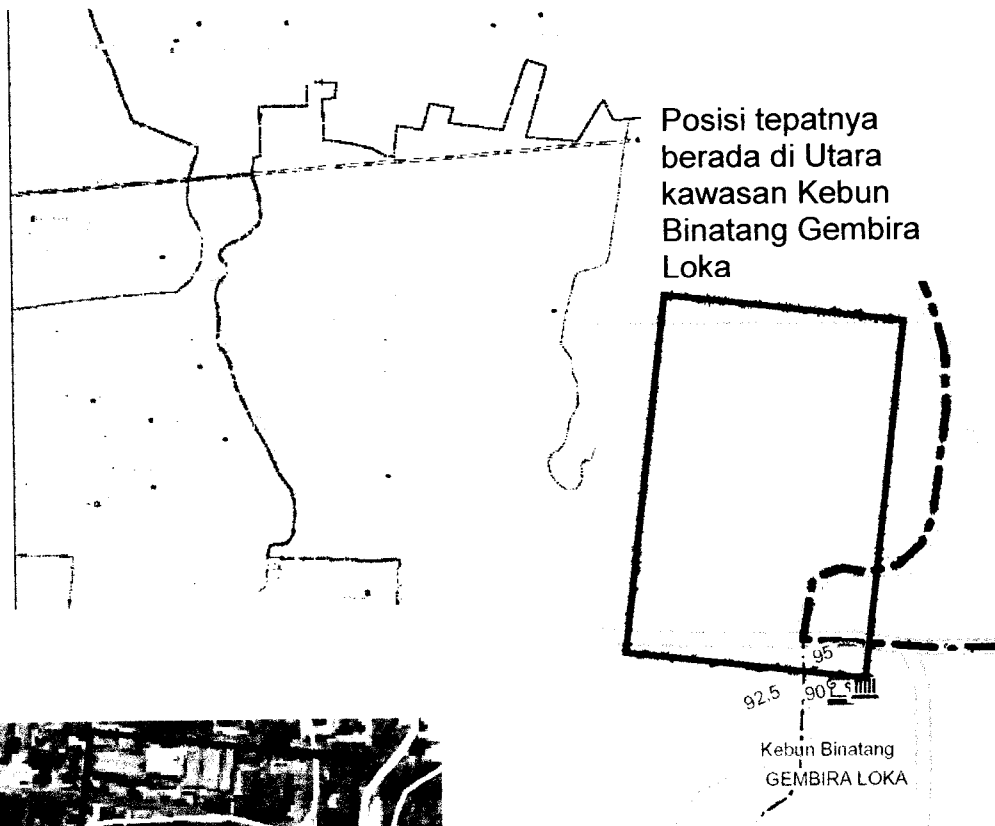




## BAB 3 ANALISA DAN KONSEP SANGGAR SENI LUKIS

### 3.1. ANALISA SITE

#### 3.1.1. Site Terpilih



Posisi tepatnya berada di Utara kawasan Kebun Binatang Gembira Loka

Kebun Binatang  
GEMBIRA LOKA

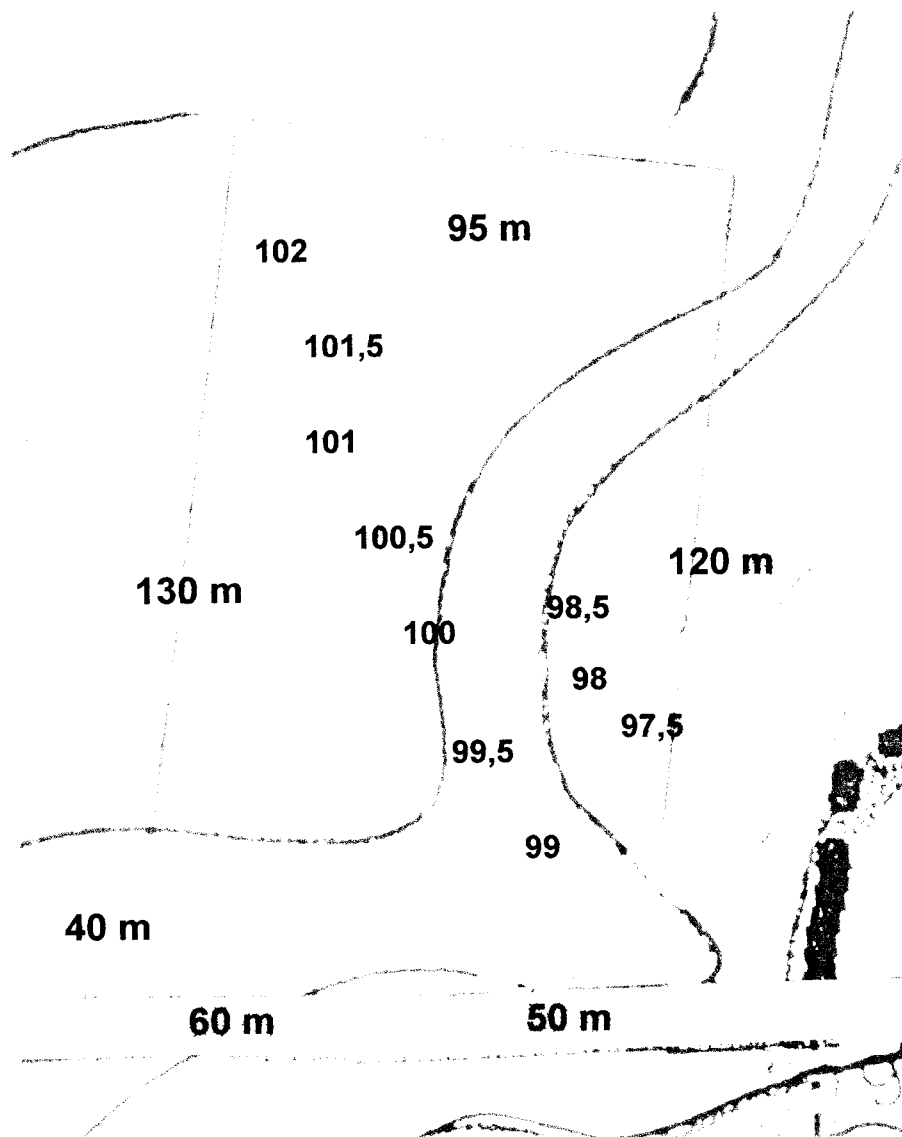
Kondisi eksisting site berupa bangunan **rumah tinggal** dan **pabrik kulit**

#### Batas site

Utara = Jl. Sidorali  
Selatan = jalan raya (Jl. Kusumanegara) + Gembira Loka  
Barat = rumah tinggal+pabrik+sawah  
Timut = Jl. Kali Gajah Wong menuju IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) + taman + Kali Gajah Wong



### 3.1.2. Ukuran Site Terpilih



Ketinggian antar kontur tanah besar (garis tebal) = 2,5m

Luasan site :

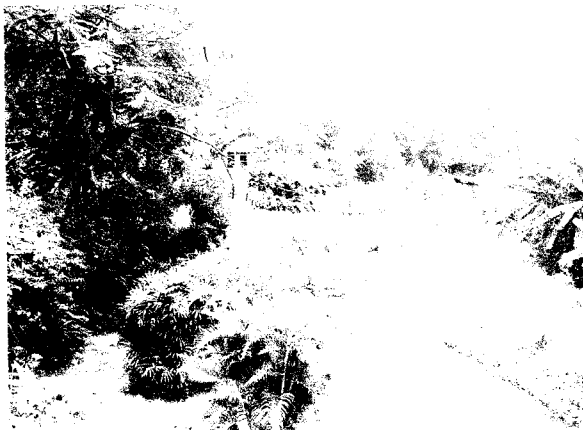
$$\begin{aligned}
 & \text{L. persegi} - \text{L. Segitiga} = \\
 & = (95 \text{ m} \times 160 \text{ m}) - 1/2(50 \text{ m} \times 50 \text{ m}) \\
 & = 15200 - 1250 \\
 & = 13950 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$



### 3.1.3. Alasan Pemilihan Site

Beberapa alasan yang membuat site ini menjadi terpilih sebagai lokasi sanggar seni lukis di Yogyakarta, yaitu :

1. Sebuah sanggar yang di dalamnya terdapat kegiatan/proses penciptaan karya seni lukis memerlukan visual ke luar yang luas dan bebas sehingga **view** ke luar site menjadi penting. Pada site terpilih **view alam (taman dan sungai)** sangat potensial untuk merangsang kreativitas peserta didik dan komunitas pelukis.



**Kali Gajah Wong**

Pandangan luas  
dan bebas  
sebagai sumber  
inspirasi



2. Berada di **kawasan kota** (kotamadya Yogyakarta) sehingga akses menuju site lebih terjangkau. Mengingat fungsi bangunan sebagai sarana pendidikan non-formal dan tempat apresiasi lukis para komunitas pelukis yang membutuhkan kehadiran masyarakat sebagai penikmat seni lukis.

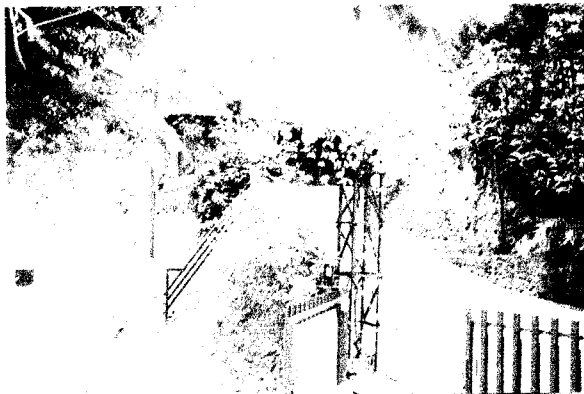


3. Posisi site berada **di tepi jalan raya** dan dilewati jalur transportasi umum sehingga aspek pencapaian ke bangunan lebih mudah.



Jl. Kusumanegara

4. Kondisi site terpilih yang **berkontur** (variasi ketinggian kontur tanah). Potensi site yang dapat digunakan untuk perancangan sebagai wujud tata ruang yang dinamis dan merangsang kreativitas.



Site di lihat dari  
Jl. Kusumanegara

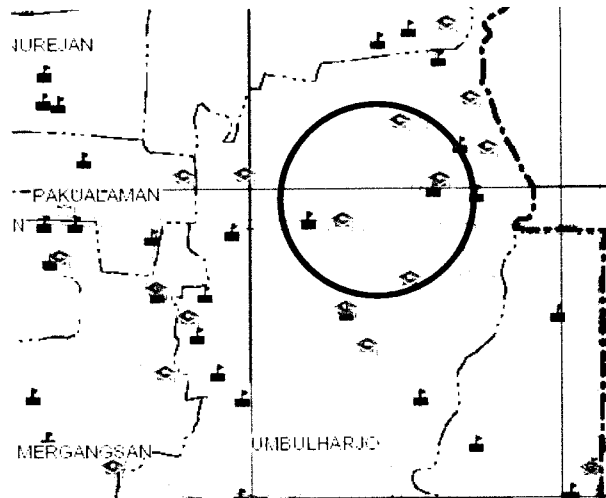
Site di  
lihat dari  
jembatan





5. Berada di **kawasan pendidikan**, sekitar site terdapat beberapa sarana pendidikan formal (kampus dan sekolah). Sanggar sebagai tempat kursus atau pelatihan dapat diakses oleh peserta didik sanggar yang notabene kalangan siswa, pelajar, dan mahasiswa.

Sebaran sarana pendidikan di sekitar site terpilih  
**Merah = sekolah**  
**Hijau = kampus**



6. Dekat dengan **fasilitas objek wisata** (kebun binatang Gembira Loka) yang mempunyai daya tarik pengunjung atau wisatawan. Para peserta didik dan komunitas pelukis dapat dengan mudah dan dekat untuk mengakses Gembira Loka sebagai tempat pencarian inspirasi dan objek lukis. Sebaliknya para pengunjung Gembira Loka dapat dengan mudah dan dekat mengakses sanggar seni lukis yang juga mempunyai daya tarik seni lukis.





## **3.2. KEGIATAN**

### **3.2.1. Sifat Kegiatan Sanggar Seni Lukis**

Secara umum, sifat kegiatan terdiri atas :

1. Kegiatan bersifat edukatif
  - a. Kegiatan proses belajar mengajar keterampilan seni lukis
  - b. Kegiatan penambah wawasan seni lukis seperti membaca, berdiskusi, melihat/mengamati.
  - c. Kegiatan memamerkan karya lukis
2. Kegiatan bersifat rekreatif
  - a. Kegiatan mencari inspirasi, ide atau gagasan
  - b. Kegiatan menikmati pemandangan alami maupun buatan

### **3.2.2. Pengguna Sanggar Seni Lukis**

Pelaku kegiatan dalam sanggar seni lukis terbagi atas :

#### 1. Pelaku utama

Pelaku utama adalah peserta didik pelatihan keterampilan seni lukis atau melukis.

Dibagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan media lukis yang digunakan, yaitu :

#### a. Media lukis kertas dan kanvas (media umum)

Dibagi berdasarkan batasan usia atau umur

##### 1) Anak-anak

Dibagi berdasarkan tingkat kemahiran

- a) Dasar
- b) Terampil
- c) Mahir

##### 2) Remaja

Dibagi berdasarkan tingkat kemahiran

- a) Dasar
- b) Terampil
- c) Mahir



- 3) Dewasa  
Dibagi berdasarkan tingkat kemahiran
  - a) Dasar
  - b) Terampil
  - c) Mahir
- b. Media lukis selain kertas dan kanvas (media alternatif)  
Dibagi berdasarkan media lukis yang berbeda dan khas/khusus
  - 1) Dinding tembok atau kayu (mural)
  - 2) Bulu
  - 3) Wayang
  - 4) Kaca
  - 5) Kaligrafi
  - 6) Mix-media
2. Pelaku pelengkap
  - a. Pengantar atau penjaga peserta didik (kelas anak-anak dan remaja), biasanya orang tua atau dewasa lainnya yang bertugas mengantar dan menemani anak-anaknya belajar.
  - b. Pelukis-pelukis yang membentuk komunitas  
Sejumlah pelukis yang berkumpul, berkelompok, dan membentuk komunitas pelukis.
3. Pelaku penunjang
  - a. Pengelola (administrasi dan service)  
Pihak yang mengelola kegiatan yang ada di dalam sanggar seni lukis baik intern maupun ekstern. Mengurus masalah administrasi, keuangan, tata usaha, personalia, urusan umum. Selain itu mengurus masalah teknis, operasional, mekanikal, elektrikal, dan service bangunan.
  - b. Staf pengajar atau pendidik  
Pihak yang memberikan materi pelatihan seni lukis kepada peserta didik. Terdiri atas pelukis-pelukis senior, ahli, dan berpengalaman.



c. Pengunjung

Masyarakat penikmat seni (orang awam, pengamat, dan kritikus seni lukis) yang berkunjung untuk melihat jalannya aktivitas yang diadakan sanggar seni lukis (pameran, workshop, seminar) sekaligus berinteraksi dan berkomunikasi dengan pelaku sanggar (peserta didik dan komunitas pelukis).

### 3.2.3. Macam Kegiatan Sanggar Seni Lukis

Macam kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pengguna sanggar seni lukis.

1. Peserta didik

- Menerima materi seni lukis sesuai tingkatan keahlian dan media
- Kegiatan praktek, wujud aplikasi dari materi yang telah diberikan
- Mencari informasi dan wawasan tentang seni lukis
- Berdiskusi untuk memperluas wacana dengan sesama peserta didik dan pengajar
- Memamerkan hasil karya lukis
- Mencari inspirasi, ide, gagasan
- Kegiatan rekreasi seperti bermain, menikmati pemandangan, mengunjungi objek wisata
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum

2. Pelukis-pelukis (komunitas pelukis)

- Mencipta karya seni lukis
- Mencari inspirasi, ide, gagasan
- Berdiskusi dengan sesama pelukis
- Berdiskusi dengan pengamat/kritikus lukis
- Berdiskusi dengan masyarakat awam
- Memamerkan hasil karya lukis
- Mempromosikan hasil karya lukis
- Kegiatan rekreasi seperti menikmati pemandangan
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum



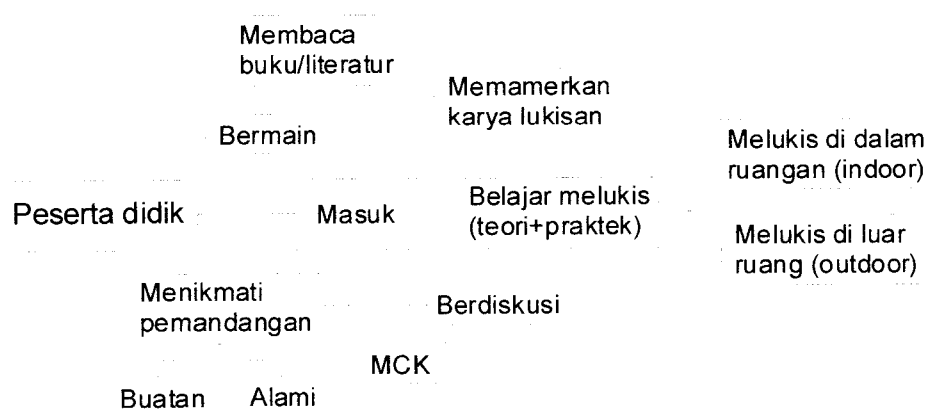


3. Staff pengajar
  - Memberi materi lukis secara teori dan praktek
  - Berdiskusi dengan peserta didik
  - Buang air besar dan kecil, makan dan minum
4. Pengantar/penunggu
  - Mengantar peserta didik
  - Menunggu peserta didik
  - Melihat atau mengamati proses belajar mengajar
  - Praktek melukis
  - Menikmati pemandangan alam dan buatan
  - Buang air besar dan kecil, makan dan minum
5. Masyarakat penikmat seni (awam, pengamat, kritikus seni)
  - Berdiskusi dengan pelukis (komunitas pelukis)
  - Mengikuti kegiatan sanggar (pameran, seminar, workshop)
  - Menikmati pemandangan alami dan buatan
  - Buang air besar dan kecil, makan dan minum

### 3.2.4. Pola Kegiatan Sanggar Lukis

Pola kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pengguna sanggar seni lukis, yaitu :

#### 1. Peserta didik





### 2. Komunitas pelukis



### 3. Staf pengajar



### 4. Pengantar/penunggu



### 5. Penikmat seni lukis





### 3.3. ANALISA RUANG

#### 3.3.1. Macam Ruang Sanggar Lukis

Macam ruang yang terdapat pada sanggar seni lukis guna mewadahi kegiatan seni lukis yang bersifat edukatif dan rekreatif.

1. Ruang Lukis Indoor (kelas atau studio lukis tertutup) dan Outdoor (teras terbuka)

Terdiri atas ruang kelas atau studio :

Lukis media umum (media kertas atau kanvas) :

- a. Kelas anak-anak tingkat dasar
- b. Kelas anak-anak tingkat terampil
- c. Kelas anak-anak tingkat mahir
- d. Kelas remaja tingkat dasar
- e. Kelas remaja tingkat terampil
- f. Kelas remaja tingkat mahir
- g. Kelas dewasa tingkat dasar
- h. Kelas dewasa tingkat terampil
- i. Kelas dewasa tingkat mahir

Lukis media alternatif

- a. Kelas lukis dinding (mural)
- b. Kelas lukis bulu
- c. Kelas lukis kaca
- d. Kelas lukis kaligrafi
- e. Kelas lukis wayang
- f. Kelas lukis mix-media

2. Studio lukis komunitas pelukis Indoor (studio lukis tertutup) dan Outdoor (teras terbuka)

3. Ruang pameran

Terdiri atas :

- a. Ruang pameran bersama anak-anak
- b. Ruang pameran bersama remaja
- c. Ruang pameran bersama dewasa
- d. Ruang pameran bersama lukis kaca dan dinding (mural)



- e. Ruang pameran bersama lukis bulu, wayang, dan kaca
  - f. Ruang pameran bersama lukis mix-media dan kaligrafi
  - g. Ruang pameran bersama komunitas pelukis
  - h. Ruang pameran besar
    - dapat disewakan untuk pameran dari luar
    - bersifat tidak tetap
4. Perpustakaan
- Terdiri atas :
- a. R. Lobby, informasi, resepsionis
  - b. R. Sirkulasi (peminjaman dan pengembalian buku)
  - c. R. Baca individu dan kelompok
  - d. R. Buku dan referensi
  - e. R. Bermain anak-anak (indoor)
5. Tempat rekreasi
- Terdiri atas :
- a. R. Bermain anak-anak (indoor dan outdoor)
  - b. Menara pandang
  - c. Taman
  - d. Kolam air
  - e. Plasa atau hall
6. Ruang administrasi
- Terdiri atas :
- a. R. Pimpinan
  - b. R. Tamu
  - c. R. Tunggu tamu
  - d. R. Staf administrasi  
(sekretaris, keuangan, tata usaha, personalia, urusan umum)
  - e. R. Staf pengajar
  - f. R. Rapat
7. Ruang penunjang
- Terdiri atas :
- a. Lobby, informasi, resepsionis



- b. Plasa atau hall, taman terbuka
  - c. R. Tunggu indoor dan outdoor
  - d. R. Auditorium (seminar atau workshop)
  - e. Kantin dan dapur
8. Ruang servis
- a. Area parkir indoor dan outdoor
  - b. Musholla dan tempat wudhu
  - c. Lavatory
  - d. Tempat penyimpanan
  - e. Gudang
  - f. R. MEE
  - g. R. Control panel
  - h. R. Ground water tank dan pump
  - i. R. Satpam (security)

### 3.3.2. Kelompok Ruang Sanggar Lukis

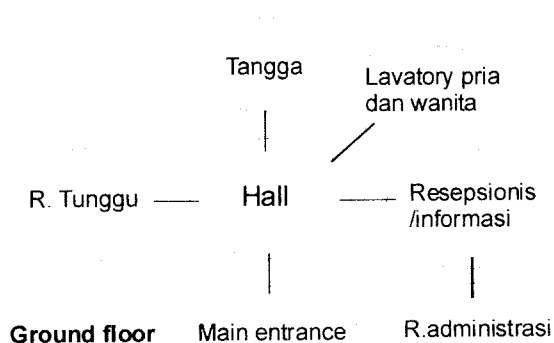
Ruang-ruang dikelompokkan dalam blok-blok massa besar yaitu :

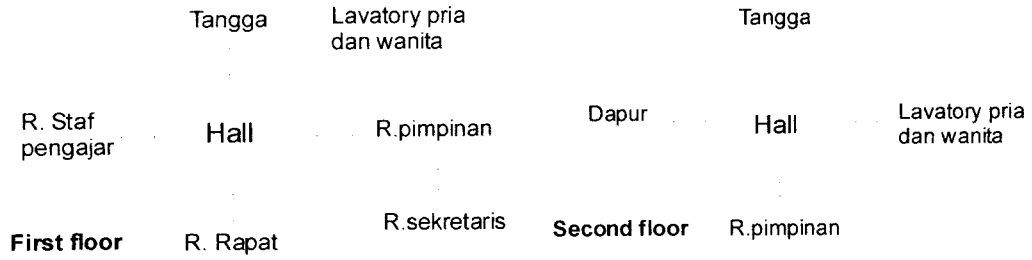
1. Kelompok ruang hall dan administrasi
2. Kelompok ruang pameran besar
3. Kelompok perpustakaan
4. Kelompok kelas lukis umum (anak-anak, remaja, dan dewasa)
5. Kelompok kelas lukis khusus alternatif
6. Kelompok studio lukis pelukis

### 3.3.3. Pola Ruang Sanggar Lukis

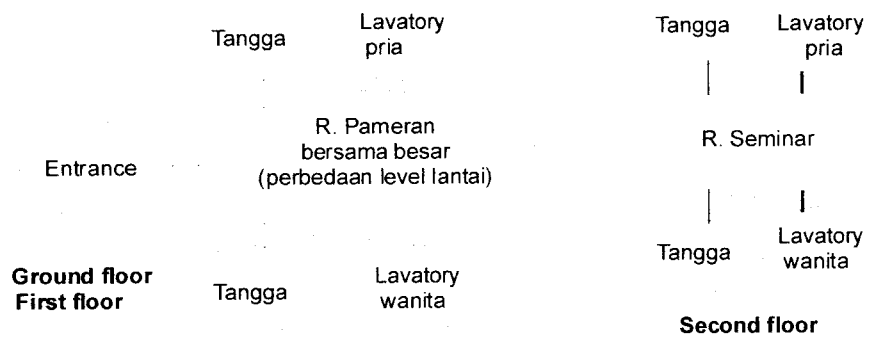
Pola ruang dalam sanggar seni lukis di setiap lantai dan per blok massa.

1. Kelompok ruang hall dan administrasi



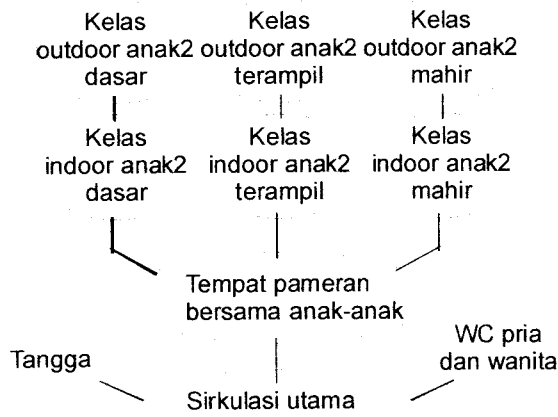


### 2. Kelompok ruang pameran besar

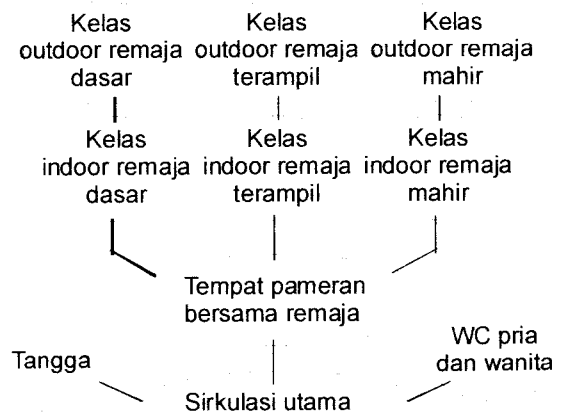


### 3. Kelompok kelas lukis umum (anak-anak, remaja, dan dewasa)

#### Kelompok anak-anak



#### Kelompok remaja

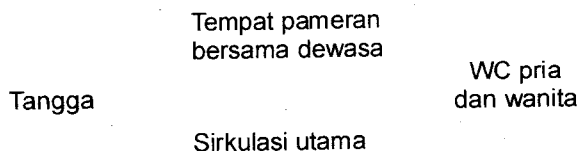




### Kelompok dewasa

Kelas outdoor dewasa dasar    Kelas outdoor dewasa terampil    Kelas outdoor dewasa mahir

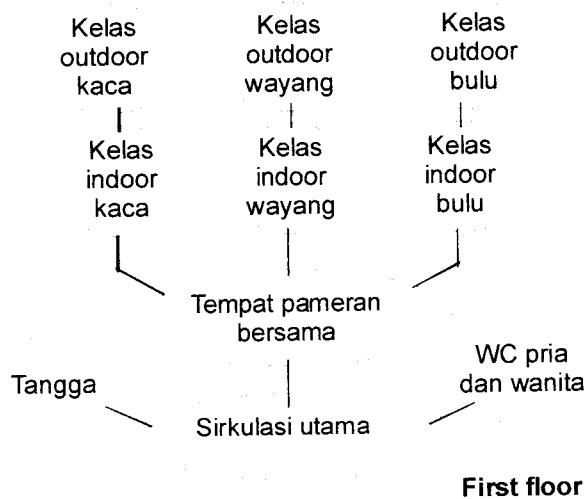
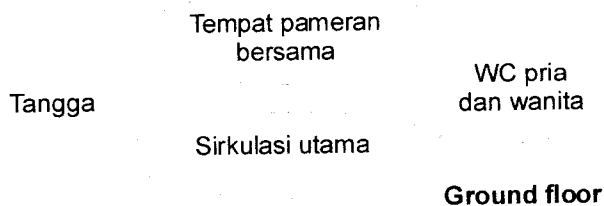
Kelas indoor dewasa dasar    Kelas indoor dewasa terampil    Kelas indoor dewasa mahir

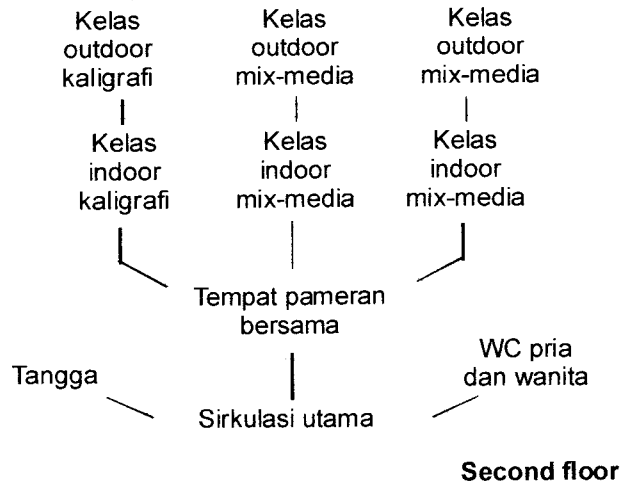


### 4. Kelompok kelas lukis khusus alternatif

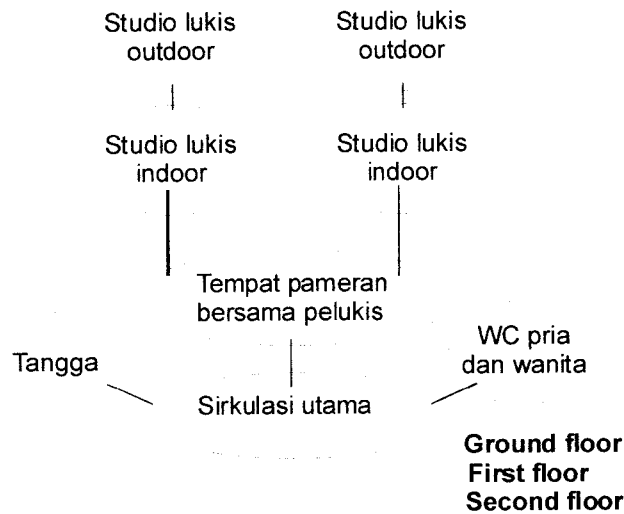
Kelas outdoor kaca    Kelas outdoor mural    Kelas outdoor mural

Kelas indoor kaca    Kelas indoor mural    Kelas indoor mural

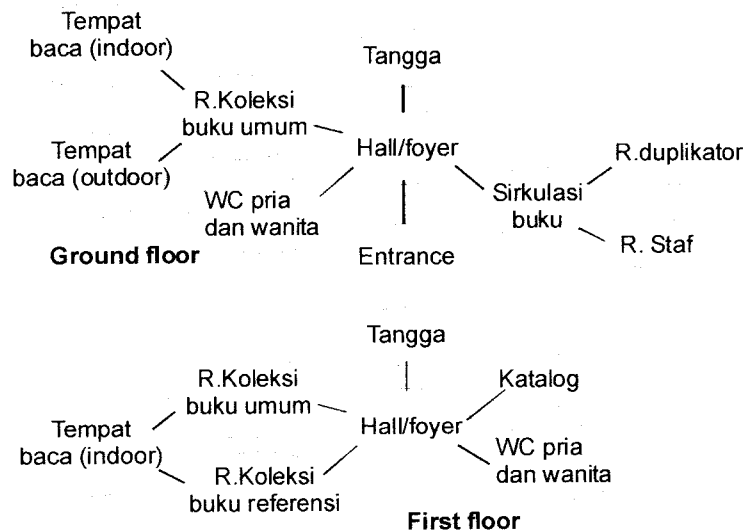




5. Kelompok studio lukis pelukis



6. Kelompok perpustakaan







### 3.4. KONSEP PERANCANGAN

#### 3.4.1. Jenis Transformasi Desain

Konsep transformasi yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah metafora dari kubisme Pablo Picasso. Dengan mengambil karakter atau sifat dari kubisme yang akan ditransformasikan secara metafora ke dalam desain. Metafora, melihat pada abstraksi hal/benda lain. Metafora abstrak (*intangible Metaphor*) adalah ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya). Dengan menganalisa sifat dan karakter inti dari kubisme yang kemudian digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan memecahkan permasalahan yang ditimbulkan.

#### 3.4.2. Proses Transformasi Desain

Secara singkat, karakter utama kubisme Pablo Picasso, yaitu :

1. Transformasi distorsi optis objek alam (*natural*) ke dalam bentuk geometris (*geometric form*)
  - a. Objek gambar berupa objek "alam (*natural*)"
  - b. Transformasi distorsi optis objek
  - c. Hasil transformasi berupa bentuk geometris (*geometric form*)
2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)
3. Rekonstruksi ruang (*space*) dan waktu (*time*)
  - a. Beragam sudut pandang (*various angles*)
  - b. Pergerakan (*movement*)
  - c. Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)
  - d. Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan
  - e. Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)

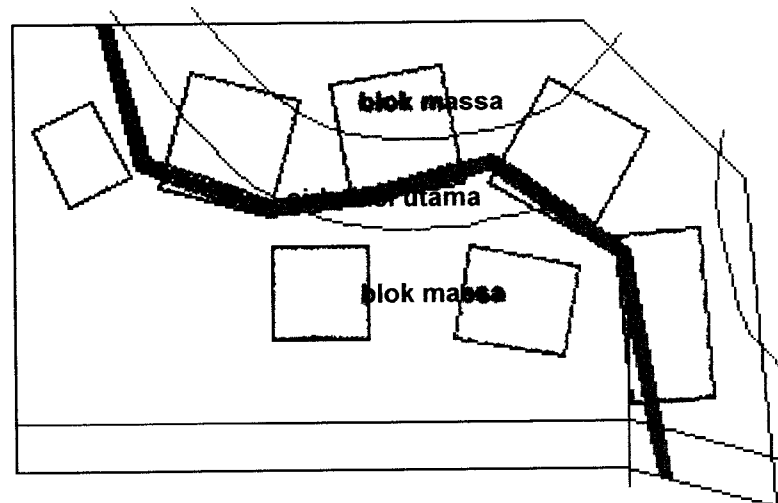
Karakter tersebut akan diwujudkan secara konkret ke dalam konsep bentuk dan ruang baik secara makro (keseluruhan/garis besar) maupun mikro (bagian/detil).



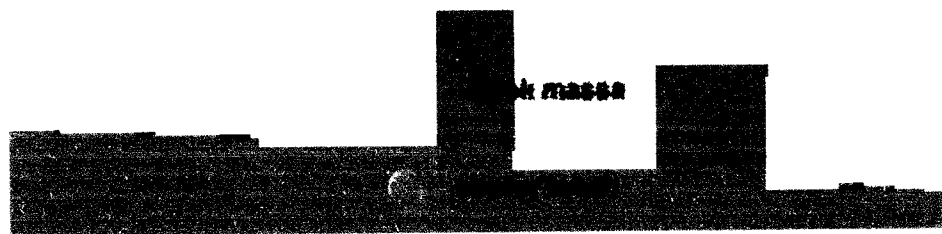
## 1. Transformasi distorsi optis objek alam ke dalam bentuk geometri

### Distorsi optis

Distorsi dari bentukan kontur tanah secara horisontal menjadi sirkulasi utama dengan blok-blok massa bergerak mengikuti arah gerak sirkulasi atau kontur tanah. Hasil distorsi dari kontur tanah menjadi sirkulasi utama yang linier terpatah-patah. Pergerakan blok-blok massa bangunan yang mengikuti bentuk patahan sirkulasi utama. Posisi dan arah orientasi blok massa disesuaikan dengan arah sirkulasi utama yang dilewatinya. Sehingga tiap blok massa bangunan memiliki orientasi yang berbeda-beda.



Distorsi dari bentukan kontur tanah secara vertikal menjadi pengelompokan massa dengan perbedaan level lantai dengan arah mengikuti penurunan kontur tanah.





### Bentuk geometris (*geometric form*)

Bentuk geometri yang dipakai adalah geometri dasar dan geometri kompleks yang didapat dari hasil kombinasi penambahan dan pengurangan.

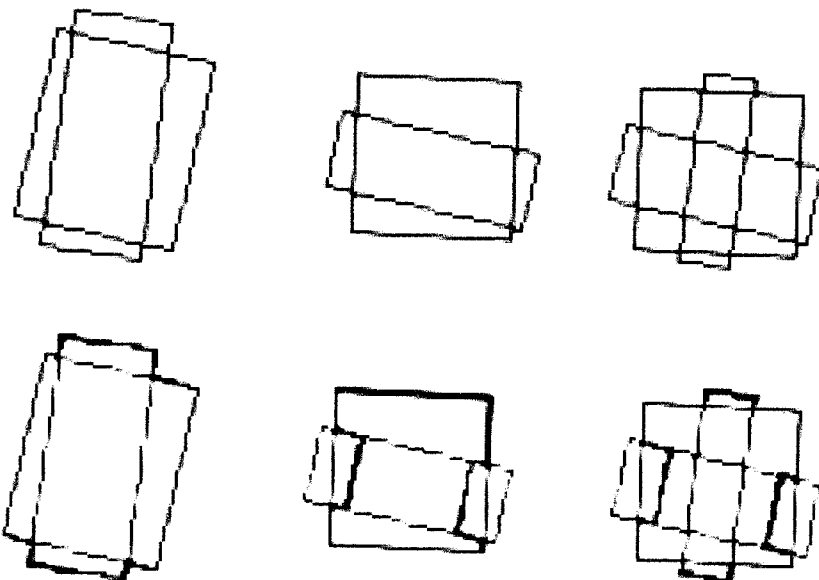
#### Geometri dasar

Digunakan bentuk dasar 2 dimensional bujur sangkar dan persegi panjang sebagai bentuk yang paling mewakili secara konseptual kubisme dan konseptual ruang formal pendidikan /pengajaran sanggar.



#### Geometri kompleks/aplikasi

Bentukan aplikasi didapatkan dari hasil distorsi bidang 2 dimensional dengan cara memutar rotasi dari bidang tersebut. Kemudian menghasilkan berbagai bentuk baru yang sebagai wujud penambahan dan atau pengurangan elemen bidang.



Penambahan /  
penggabungan  
elemen

Pengurangan  
elemen

Kombinasi  
penambahan  
dan pengurangan  
elemen

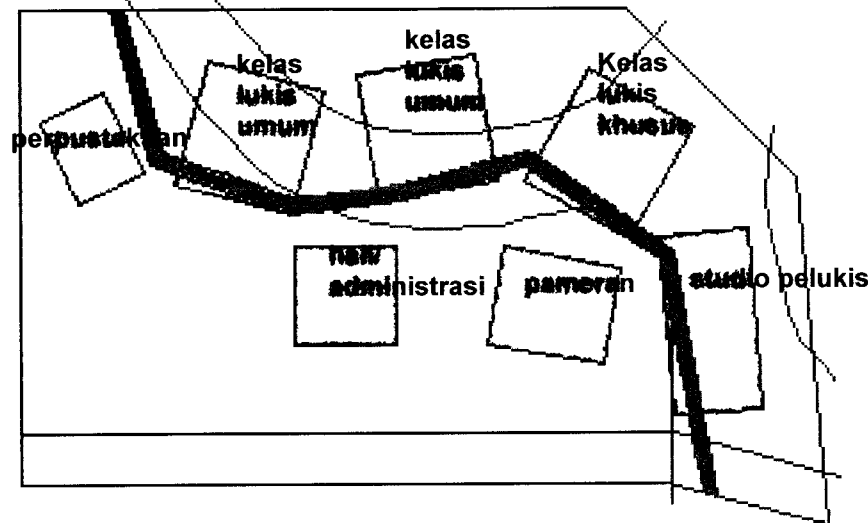


## 2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)

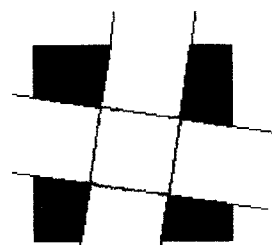
Bangunan sanggar lukis yang memiliki kompleksitas fungsional di pecah (difragmentasikan) dan dikelompokkan sesuai kesamaan fungsionalnya ke dalam blok-blok massa.

Terdapat 7 blok massa yaitu :

- 1) Blok massa hall/administrasi
- 2) Blok massa pameran
- 3) Blok massa perpustakaan
- 4) Blok massa kelas lukis umum (anak dan remaja)
- 5) Blok massa kelas lukis umum (anak dan dewasa)
- 6) Blok massa kelas lukis khusus.alternatif
- 7) Blok massa studio pelukis



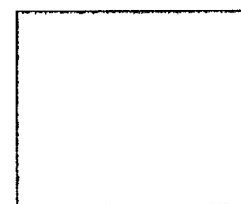
Setiap blok massa akan dipecah lagi secara vertikal menjadi level lantai (2-3 lantai) dan secara horisontal menjadi ruang-ruang yang bersifat tertutup (indoor) dan terbuka (outdoor). Ruang terbagi atas elemen-elemen bidang yaitu atas (lantai), tengah (dinding/bukaan), atas (plafon/atap), dan ornamen (sirip/shading). Setiap elemen bidang terpecah menjadi elemen yang lebih kecil menjadi pola lantai, finishing dinding, dan pola plafon.



lantai berbeda jenis keramik



dinding berbeda warna /material



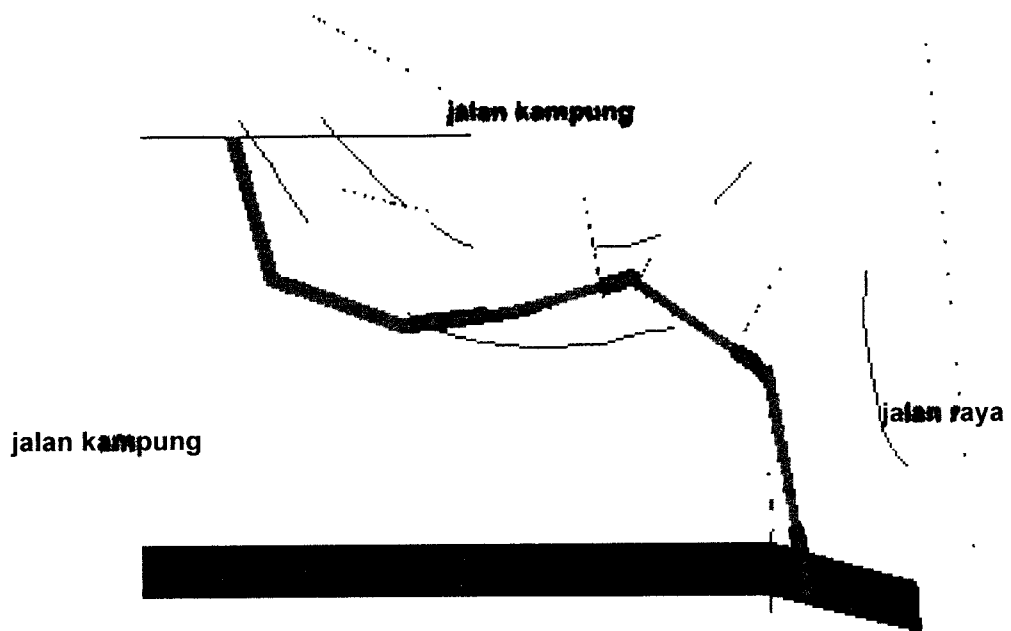
plafon berbeda ketinggian



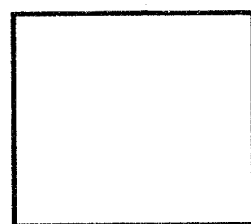
3. Rekonstruksi ruang (*space*) dan waktu (*time*)

**Beragam sudut pandang (*various angles*)**

Menyajikan objek dari berbagai sudut pandang. Objek setengah terlihat dari depan setengah lagi terlihat dari samping atau belakang. Agar massa bangunan dapat dilihat dari beberapa sudut pandang sehingga sisi barat site dibuat jalan baru (2 jalur mobil) sebagai akses utama ke dalam site. Menjadi jalan umum sebagai alternatif jalan raya.

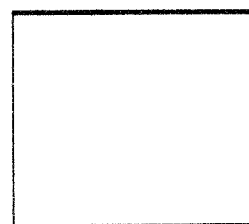


Objek dapat terlihat sekaligus dalam satu kali tampilan dengan cara pergeseran rotasi objek tersebut sehingga menghasilkan bentuk baru dengan sisi depan dan samping atau belakang sekaligus.



tampak  
depan

tampak  
samping



tampak  
depan

tampak  
samping

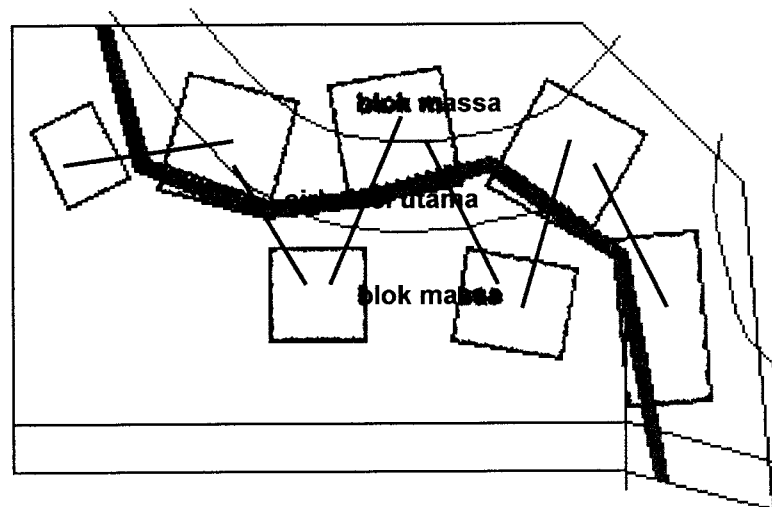


### Pergerakan (*movement*)

Penyajian objek dengan durasi waktu (dimensi ke-4) seperti menangkap objek yang bergerak sehingga terlihat dari berbagai sisi, sebagai penyajian yang lengkap. Objek seolah-olah ditampilkan berulang tapi dengan posisi yang berbeda-beda. Prinsip pergerakan ini diterapkan dalam pengaturan blok massa, elemen-elemen penyusun blok massa tersebut (dinding, lantai, plafon, atap, dan bukaan).

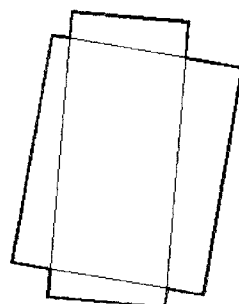
#### Pergerakan blok-blok massa

Blok-blok massa disusun bergerak mengikuti pergerakan sirkulasi utama. Setiap massa memiliki posisi yang berbeda-beda.



#### Pergerakan dinding dengan dinding (secara horisontal dan vertikal)

Dengan cara merotasi atau merubah sudut kemiringan suatu dinding terhadap dinding yang lainnya.



horizontal / denah

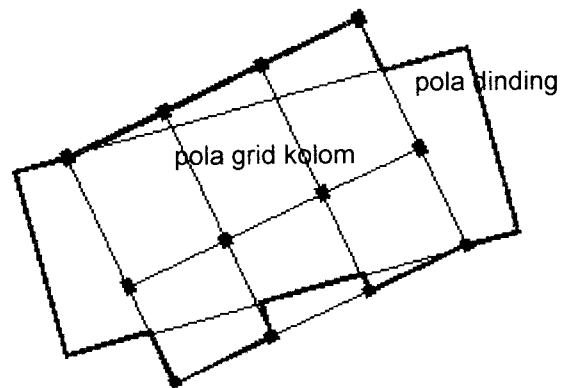


vertikal / tampak



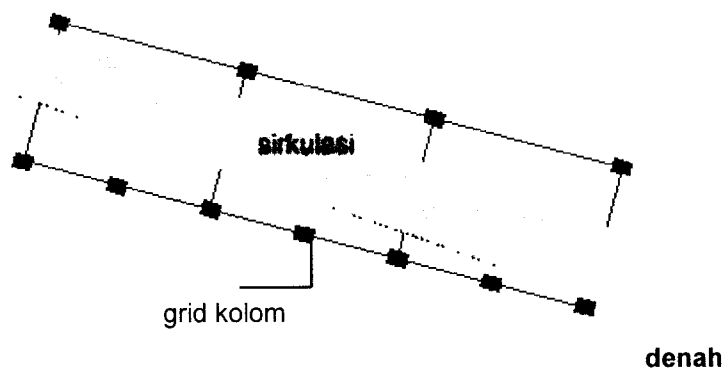
### Pergerakan dinding dengan grid kolom

Ada perbedaan sudut kemiringan antara pola dinding dan pola grid kolom sehingga antar keduanya saling bersilangan. Bentukkan ruang yang terjadi mengikuti pergerakan keduanya.



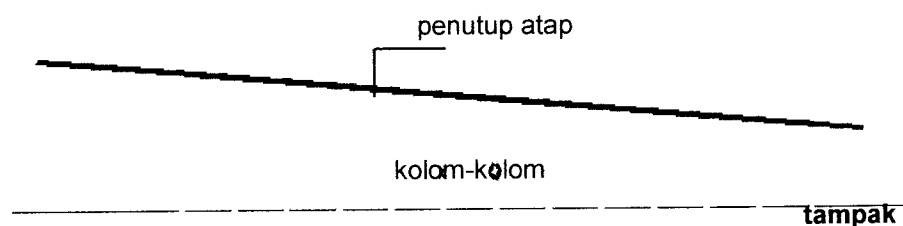
### Pergerakan sirkulasi dengan grid kolom

Ada perbedaan sudut kemiringan antara pola sirkulasi dan pola grid kolom. Arah gerak sirkulasi tidak mengikuti arah pola grid kolom sehingga jarak antara kolom dan sirkulasi di sepanjang sirkulasi tidak sama.



### Pergerakan kolom dengan penutup atap

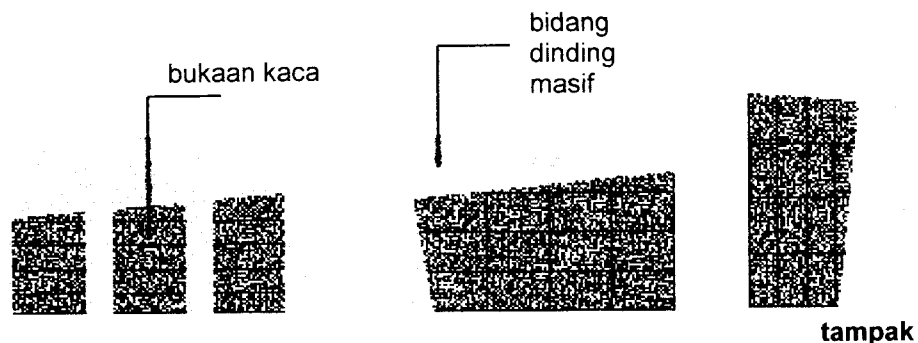
Perbedaan ketinggian tiap kolom yang diikuti pergerakan penutup atap yang miring sudutnya.





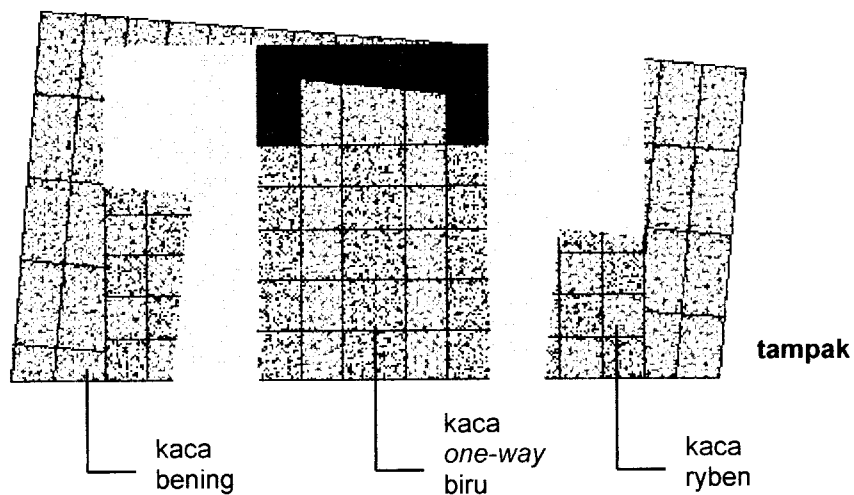
Pergerakan dinding dengan bukaan jendela kaca

Posisi bukaan jendela kaca yang miring terhadap bidang dinding masif.



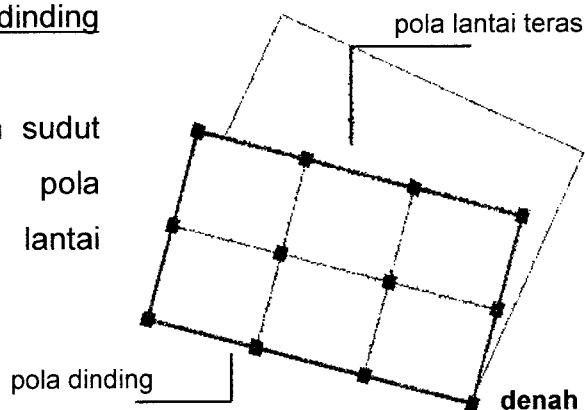
Pergerakan jenis kaca

Jenis kaca-kaca yang digunakan berbeda-beda yaitu kaca bening, kaca ryben, dan kaca *one-way* biru. Pola penyusunan kaca-kaca tersebut mengalami pergerakan alur.



Pergerakan pola dinding dan lantai teras

Ada perbedaan sudut kemiringan antara pola dinding dan pola lantai teras.





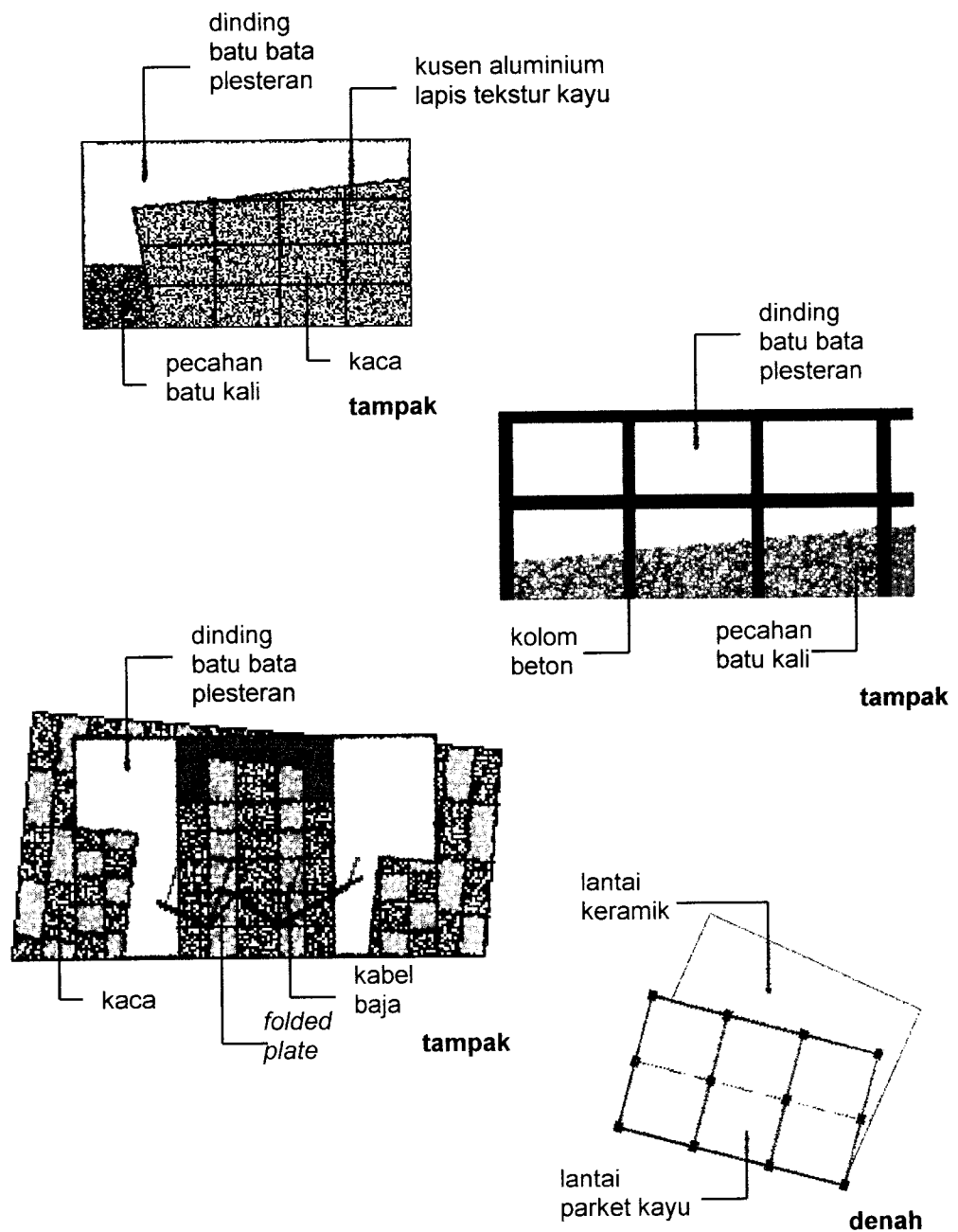


### Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)

Kombinasi elemen painted (cat warna) dengan elemen non painted (kertas, surat kabar, tiruan kayu). Prinsip penggabungan elemen ini diterapkan dalam material dan warna bangunan.

#### Penggunaan material yang alami dan non-alami.

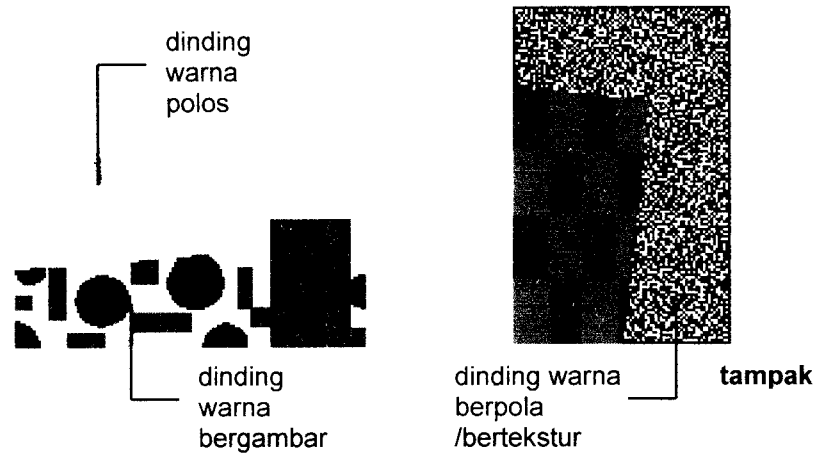
Dalam satu bidang atau massa menggunakan elemen alami (batu pualam/batu kali, kayu) dan elemen non-alami (beton, kaca, baja).





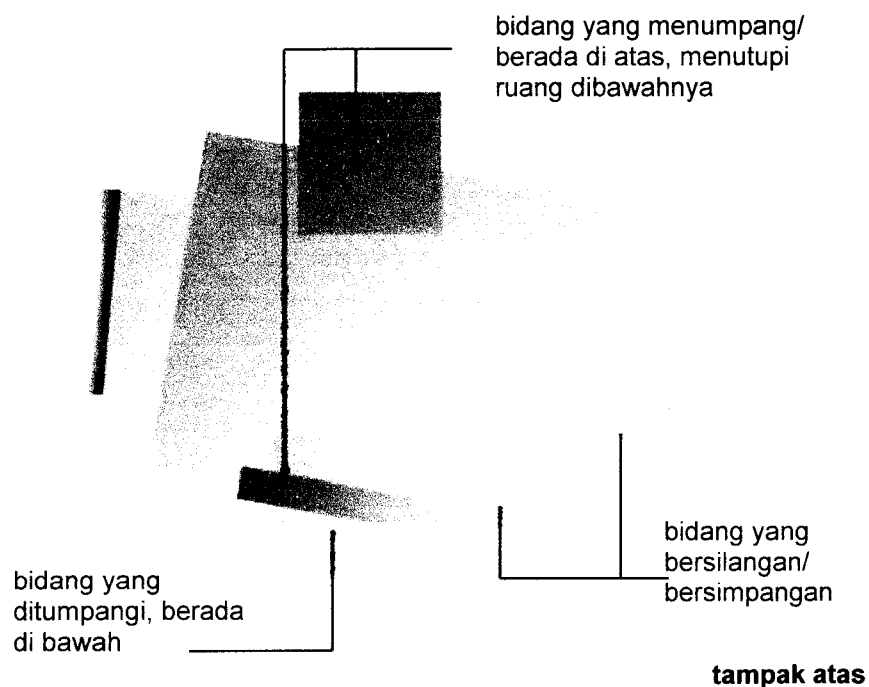
### Penggunaan finishing warna bangunan

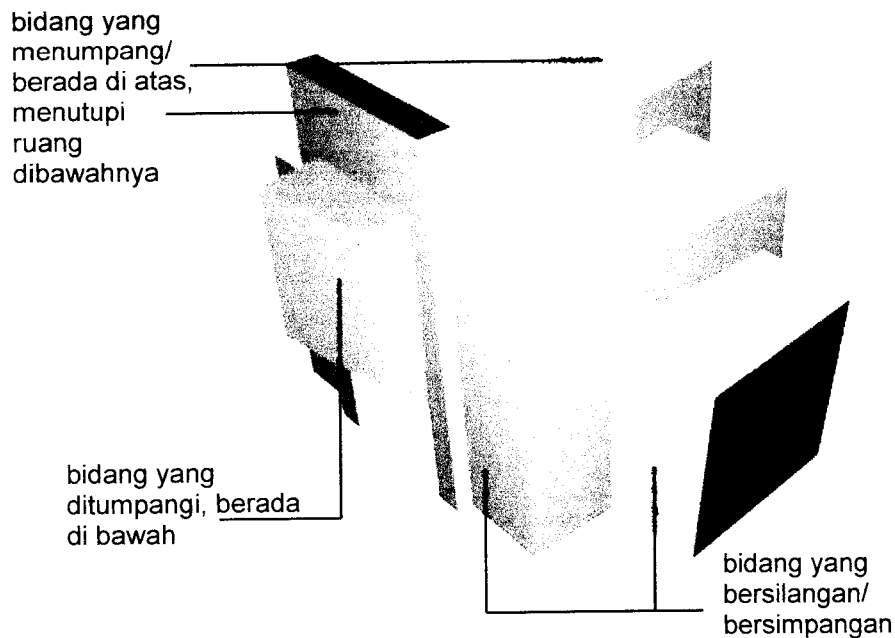
Teknik finishing warna bangunan menggunakan cara biasa/polos (alami) dan cara bertekstur/berpola/bergambar (non-alami).



### **Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan**

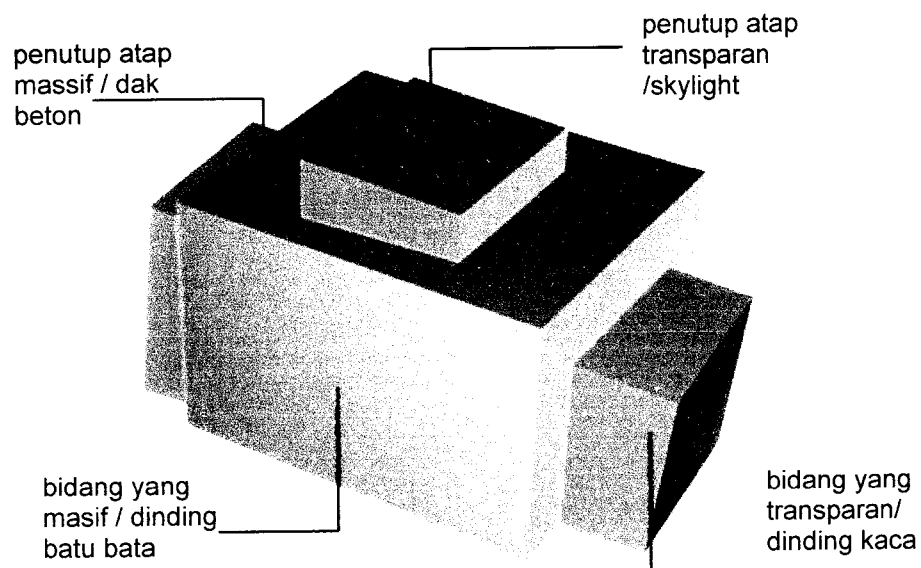
Bidang-bidang yang berlainan warna atau tekstur disusun saling tumpang tindih dan bersilangan. Penyusunan massa yang bersilangan dan tumpang tindih. Ada bidang atau massa yang menutupi massa yang lain atau sebaliknya berada di sisi dalamnya.

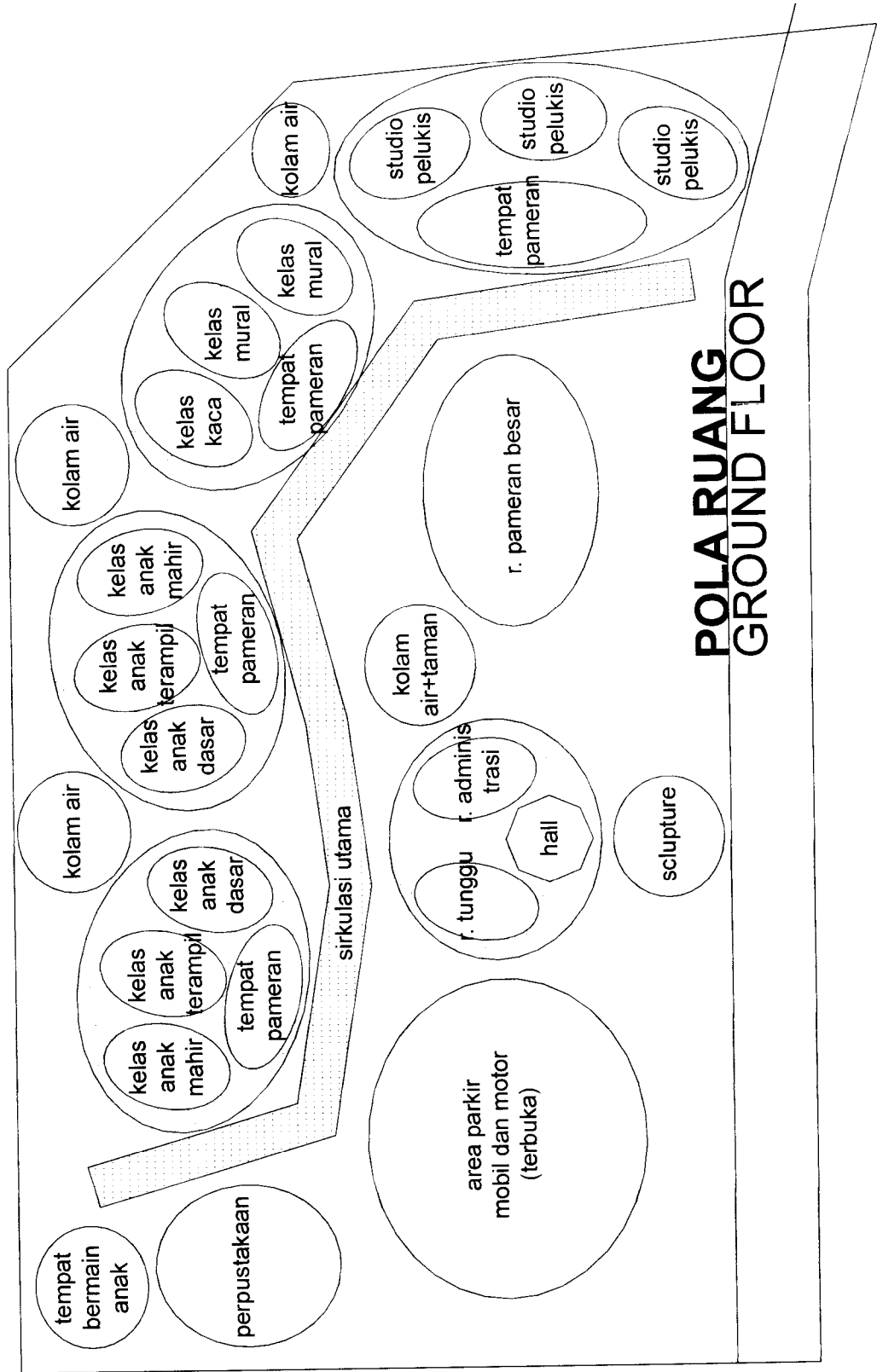




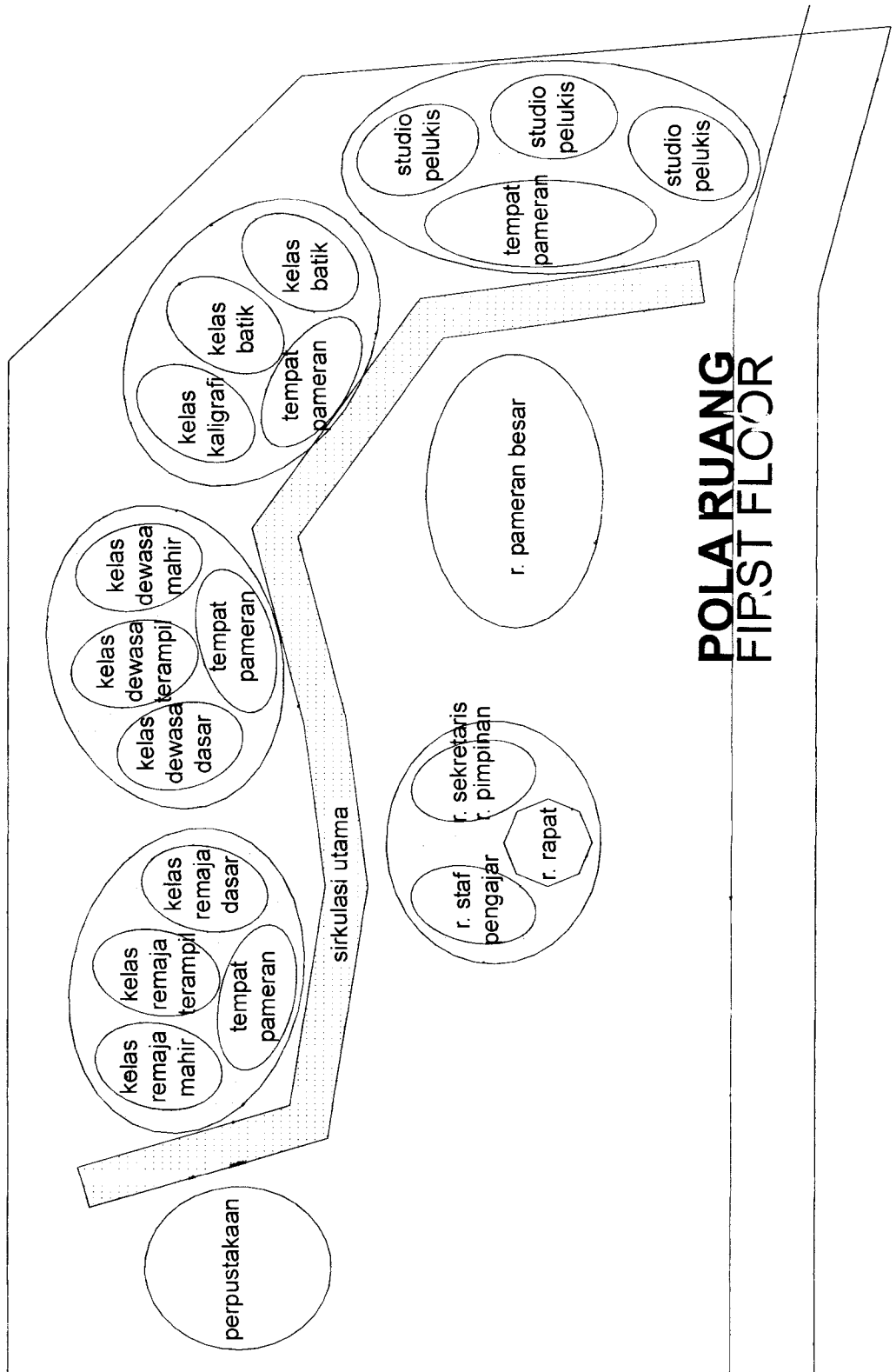
### Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)

Efek objek yang memiliki bayangan (bercahaya) dan tembus pandang (transparan). Efek transparan dengan penggunaan elemen transparan dan void/berlubang. Penggunaan elemen kaca sebagai selubung bangunan. Penggunaan elemen bahan-bahan skylight (*fiberglass / polycarbonate*) sebagai penutup atap. Efek cahaya pada bangunan ditimbulkan dengan pemakaian lampu pada plafon, dinding, dan kolom.

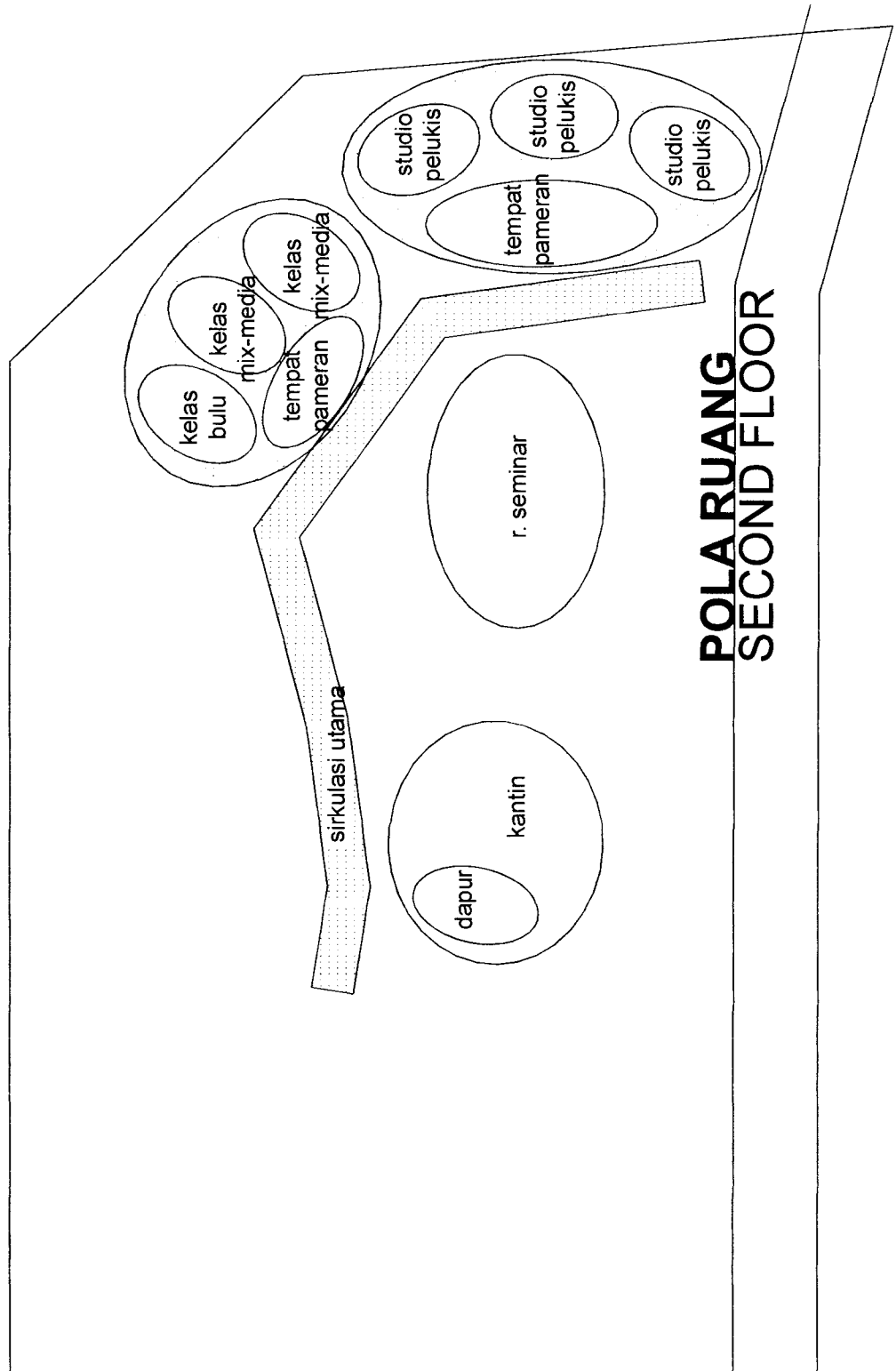


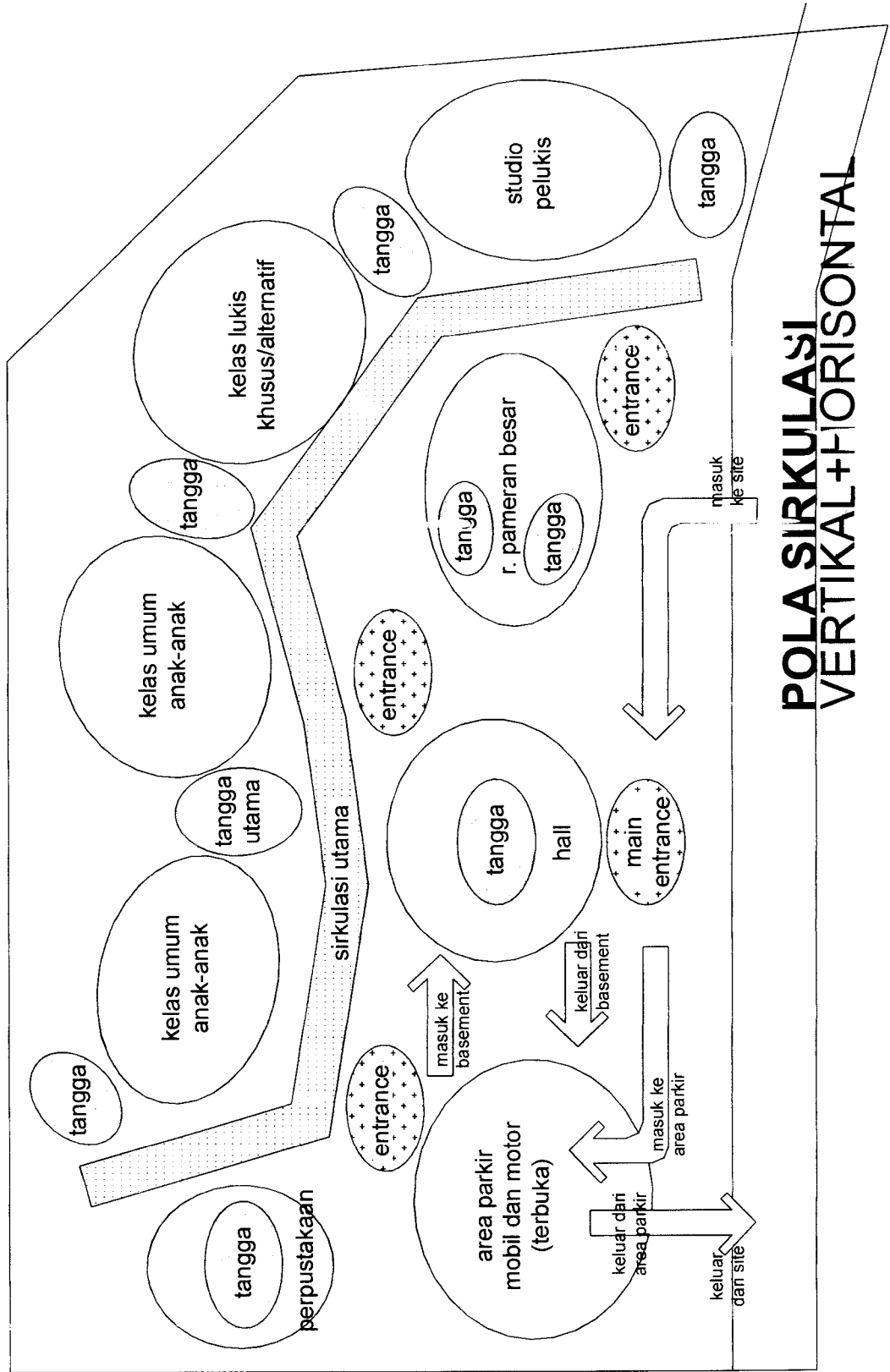


# POLA RUANG GROUND FLOOR



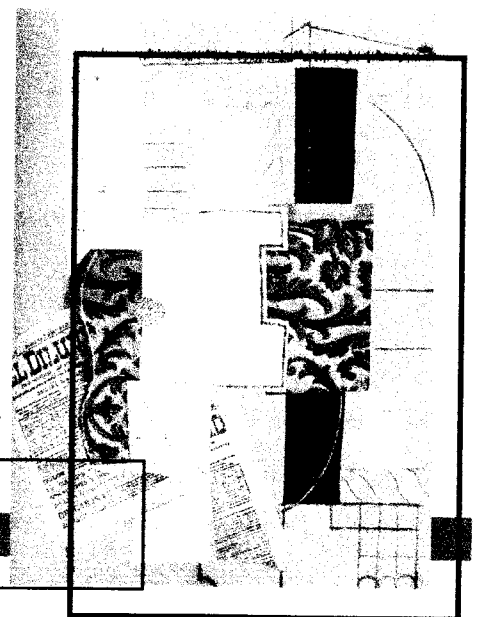
# POLA RUANG FIRST FLOOR





# POLA SIRKULASI VERTIKAL+HORIZONTAL

**BAB IV**  
**DESAIN AKHIR**





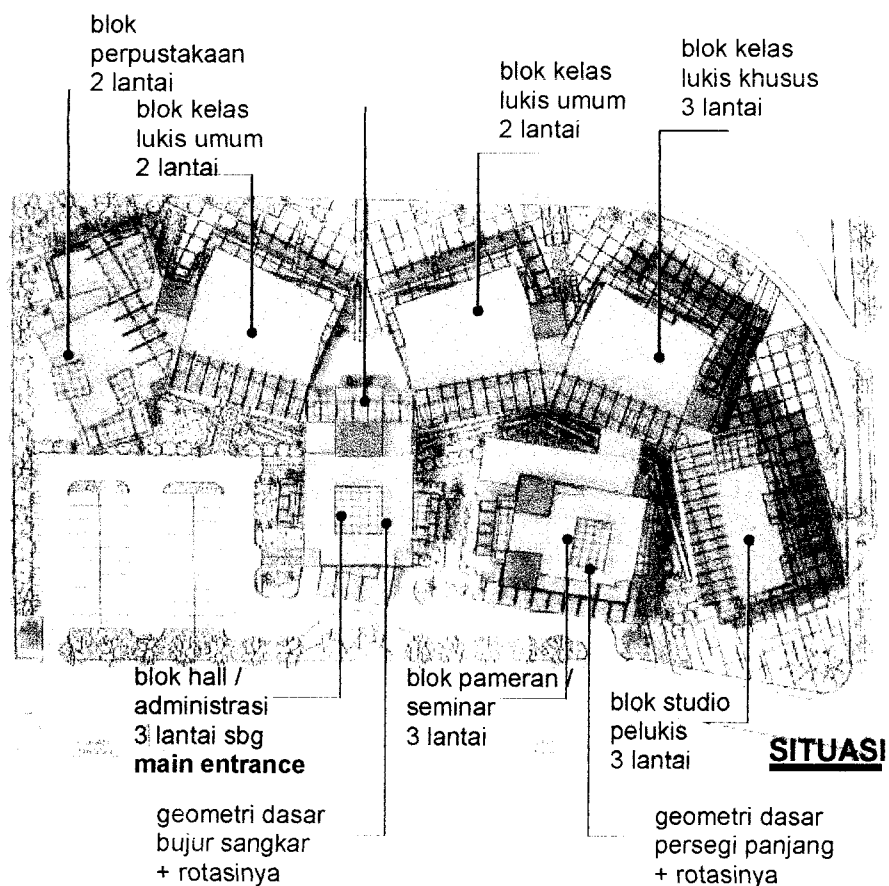


## BAB 4 DESAIN AKHIR SANGGAR SENI LUKIS

### 4.1. SITUASI

Prinsip **distorsi** kontur tanah menjadi sirkulasi utama yang linier terpatah-patah. Prinsip **pergerakan** blok-blok massa yang mengikuti bentuk patahan sirkulasi utama. Posisi dan arah orientasi blok massa disesuaikan dengan arah sirkulasi utama yang dilewatinya. Bentuk blok massa menggunakan **geometri dasar** bujur sangkar/persegi panjang dan **geometri kompleks** (rotasi bentuk dasar).

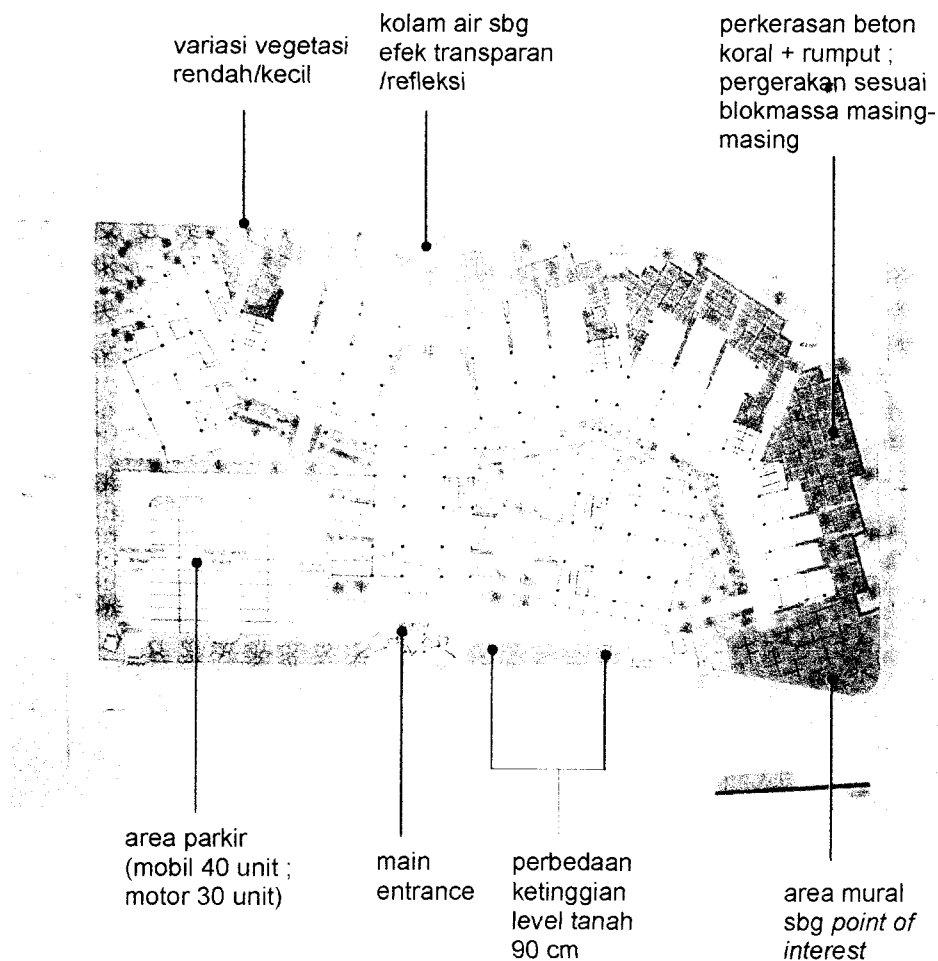
Secara Horisontal



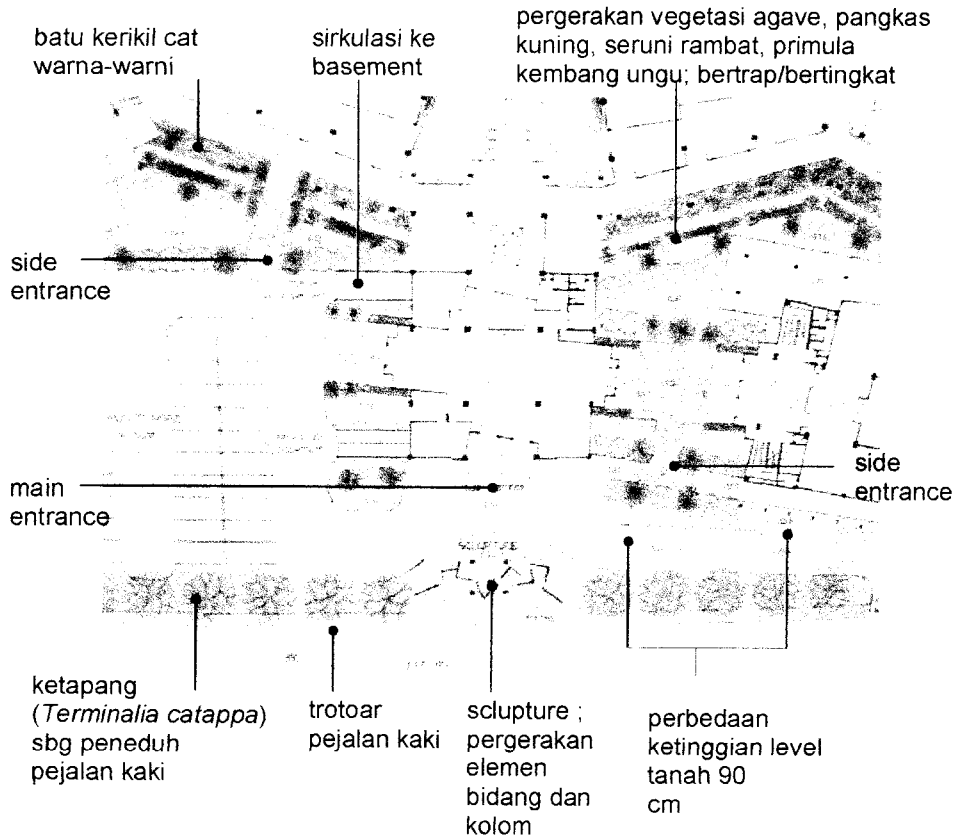


## 4.2. SITE PLAN

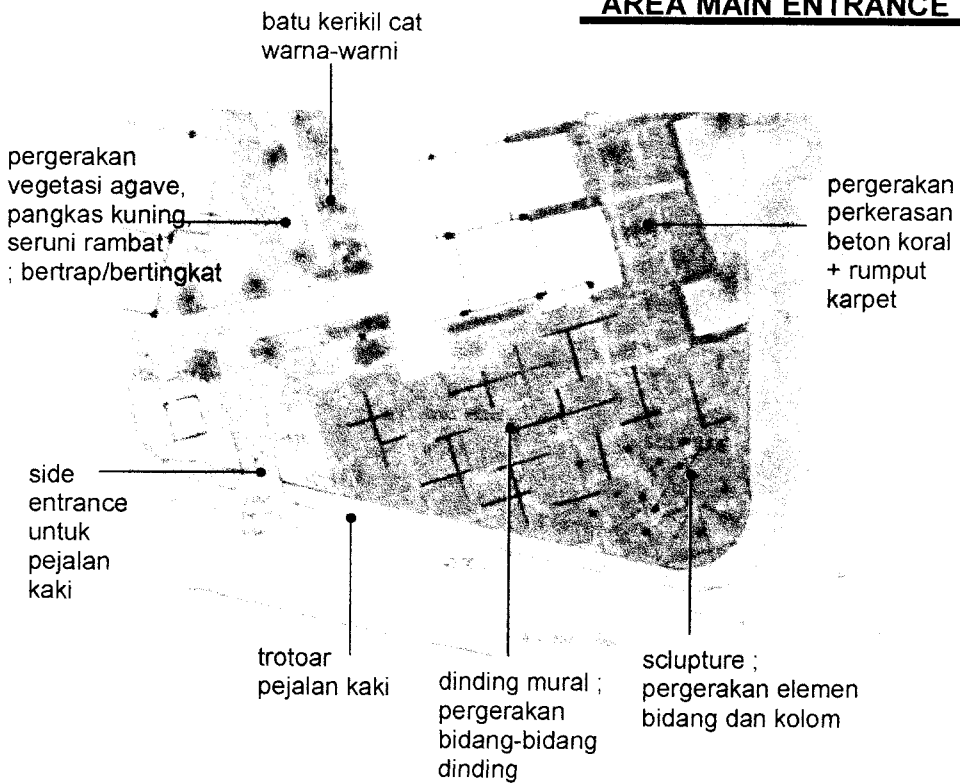
Gambar siteplan akan menjelaskan pengaturan ruang-ruang luar. Prinsip-prinsip kubisme tetap diterapkan pada bentuk, material, dan warna elemen-elemen pembentuk ruang luar. Site dikelilingi oleh jalan (jalan raya, kampung, dan jalan baru) sehingga bangunan bisa di pandang dari berbagai sudut pandang (beragam sudut pandang). Area mural ditempatkan pada pertigaan jalan raya sebagai *point of interest*. Area parkir berada di bagian depan site yang kondisi tanahnya datar. Sirkulasi masuk dan keluar site berada di sisi jalan baru untuk menghindari kemacetan pada jalan raya. Sirkulasi masuk ke bangunan tersebar di 4 titik guna penyebaran sirkulasi pengguna.



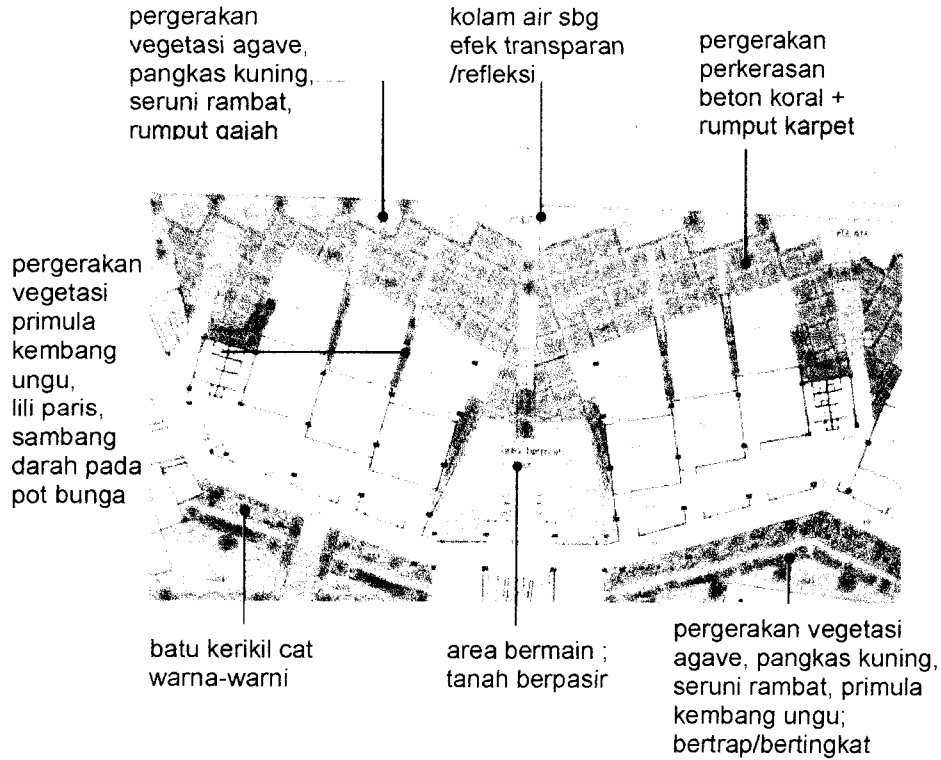
### SITE PLAN



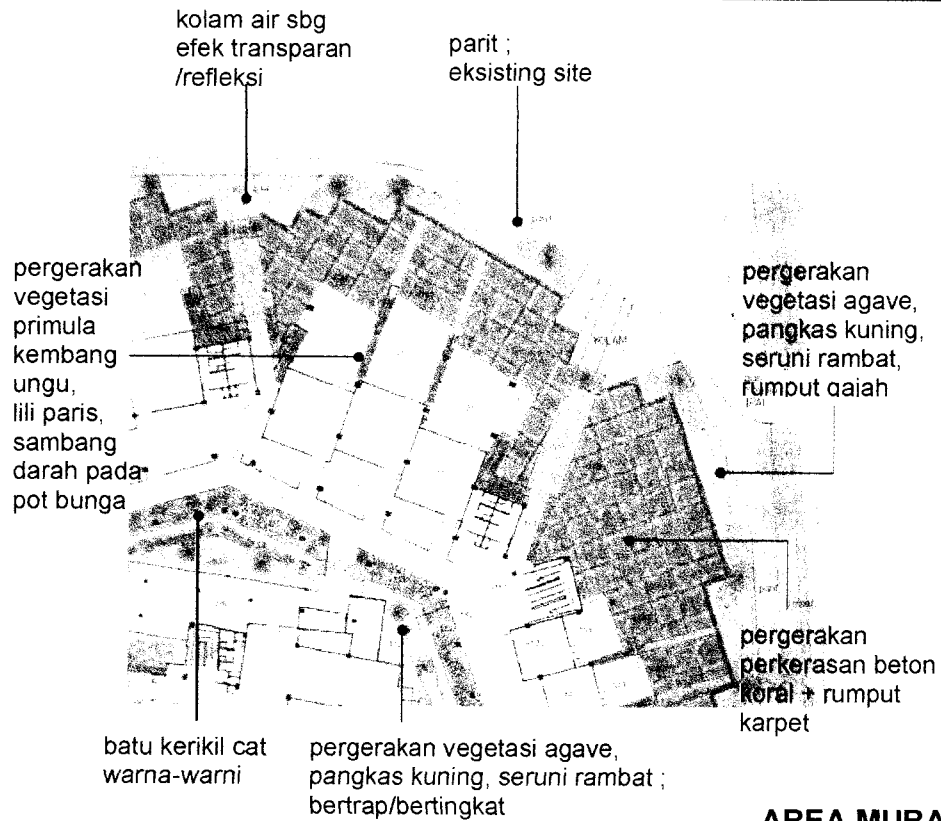
**AREA MAIN ENTRANCE**



**AREA MURAL**



**AREA MURAL**



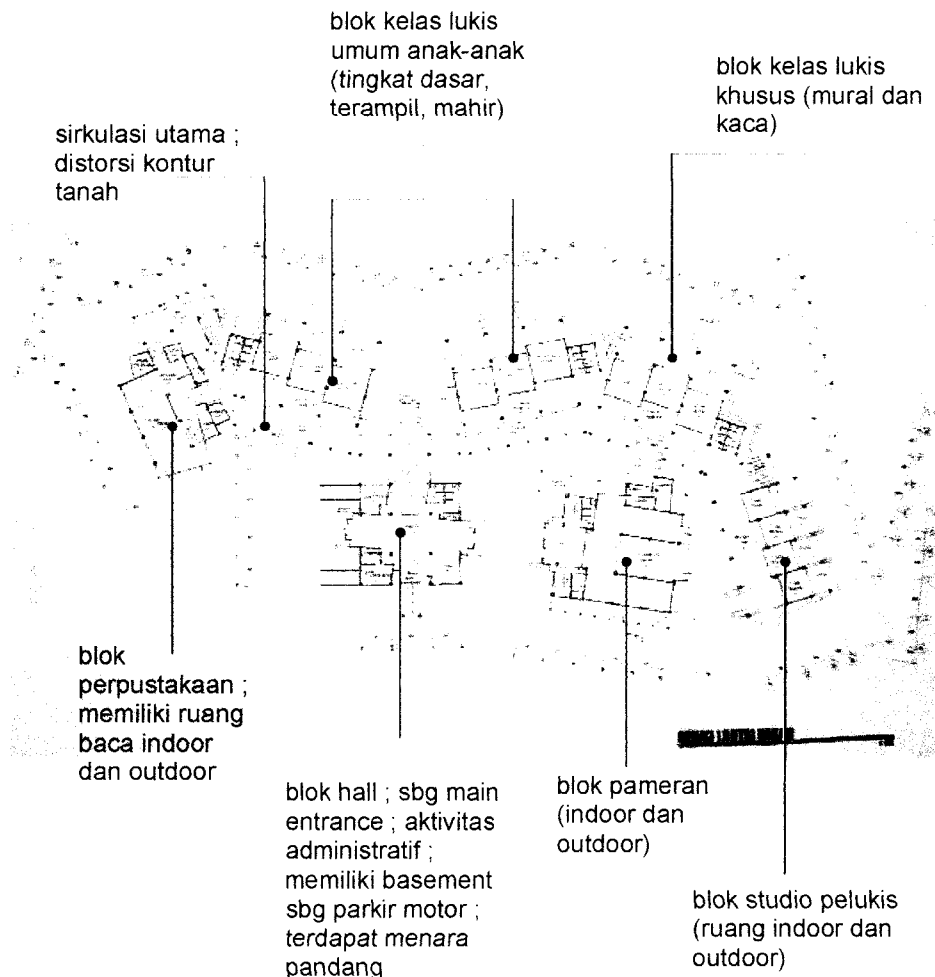
**AREA MURAL**



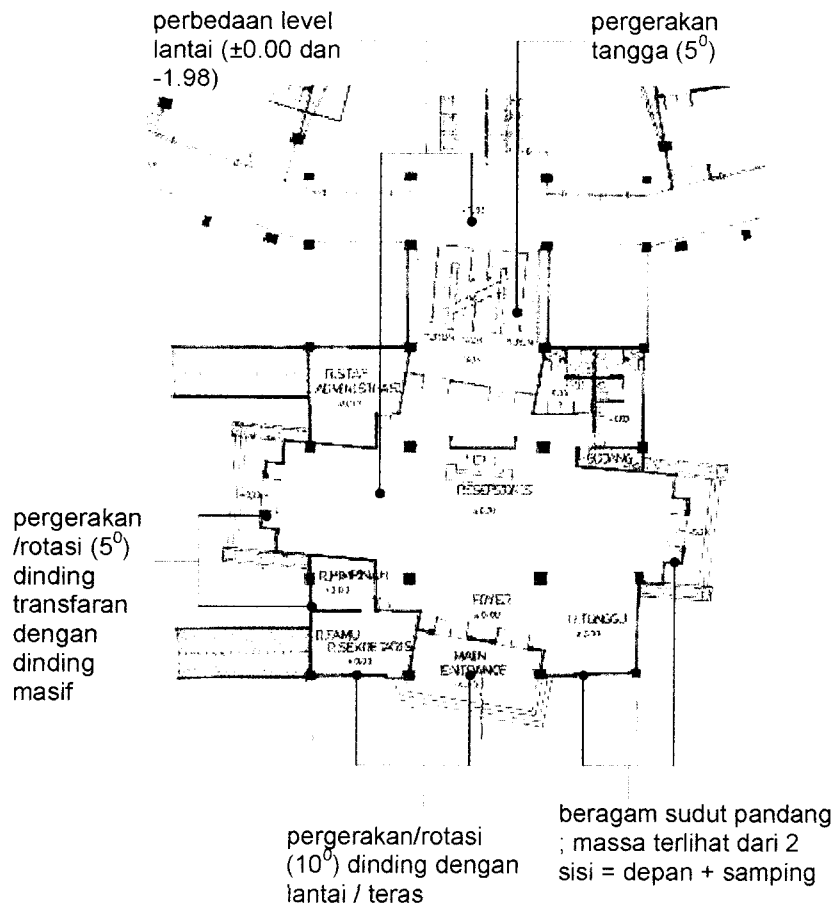
### 4.3. DENAH

#### 4.3.1. Denah Lantai Dasar

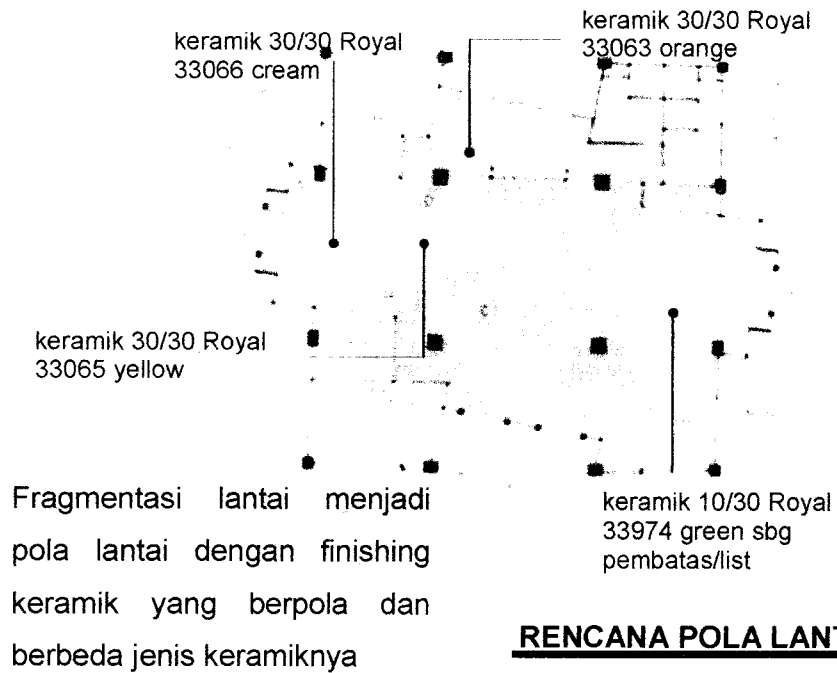
Penerapan prinsip-prinsip kubisme pada tata ruang (dalam dan luar) guna menumbuhkan kreativitas pada peserta didik sanggar. Massa bangunan yang terbagi atas 7 blok disusun berdasarkan kesamaan fungsional atau jenis kegiatan fungsional. Bentuk dasar tiap blok merupakan bentuk dasar bujur sangkar atau persegi dan bentuk aplikasi dengan merotasi bentuk dasar tersebut. Didapat bentukan baru akibat proses penambahan dan pengurangan ruang/bentuk. Tiap blok terbagi atas ruang-ruang (indoor ataupun outdoor), suatu fragmentasi objek menjadi faset-fasetnya.



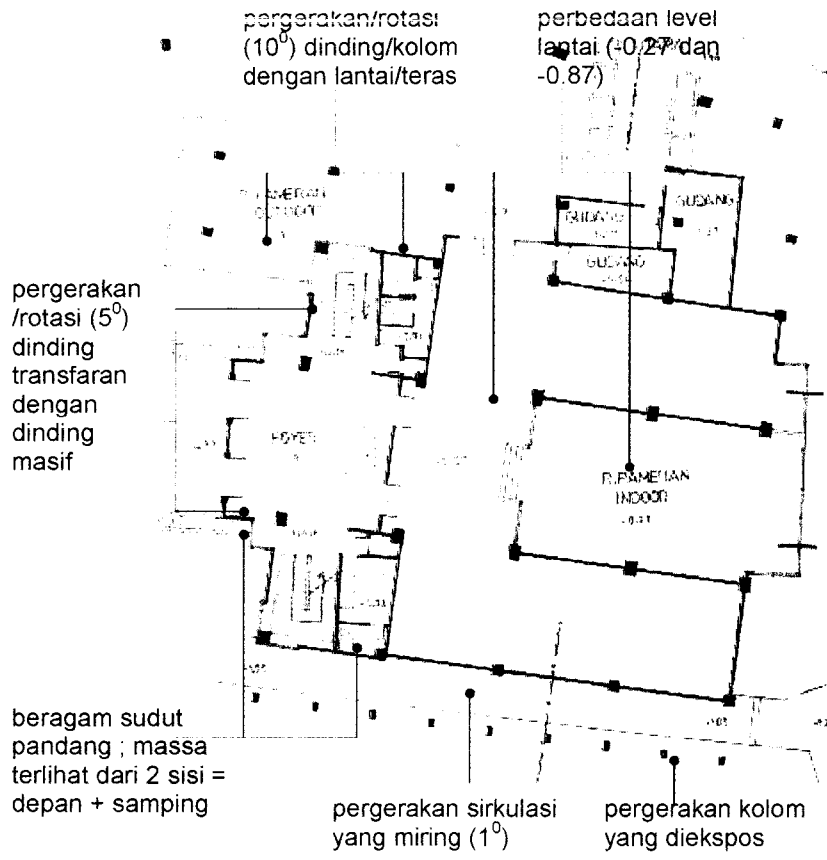
#### DENAH LANTAI DASAR



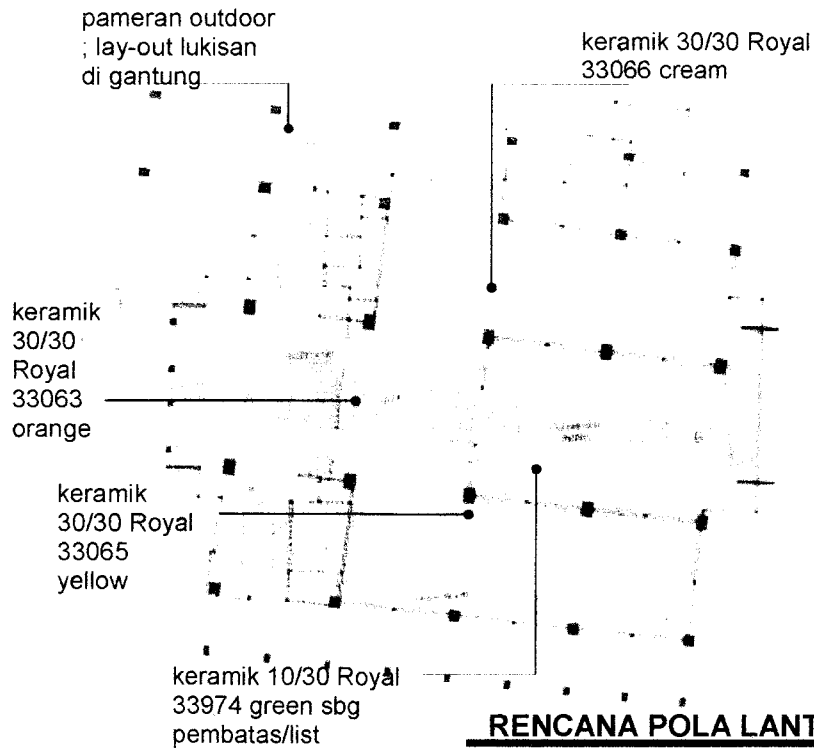
**DENAH LT. DASAR HALL**



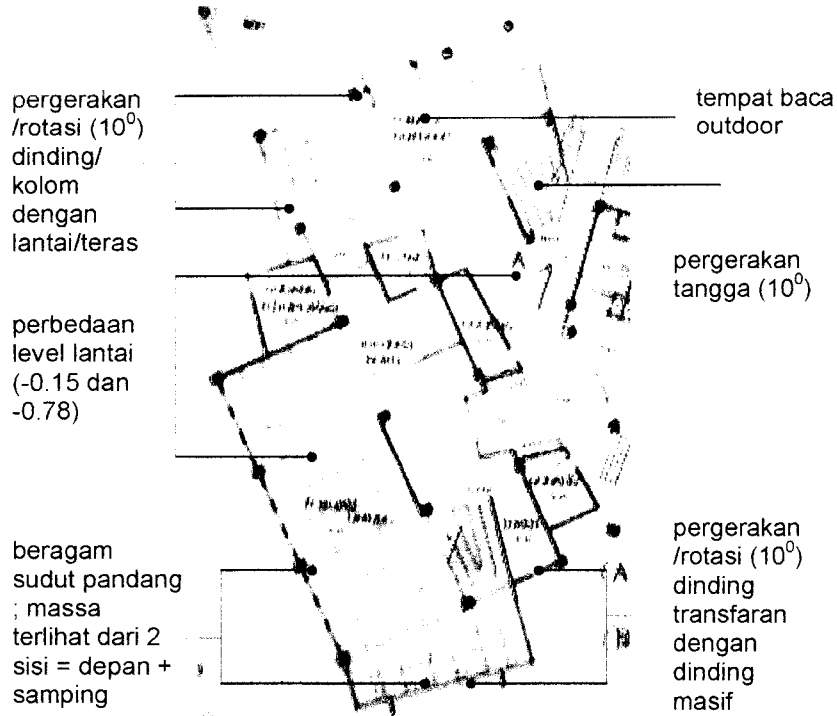
**RENCANA POLA LANTAI**



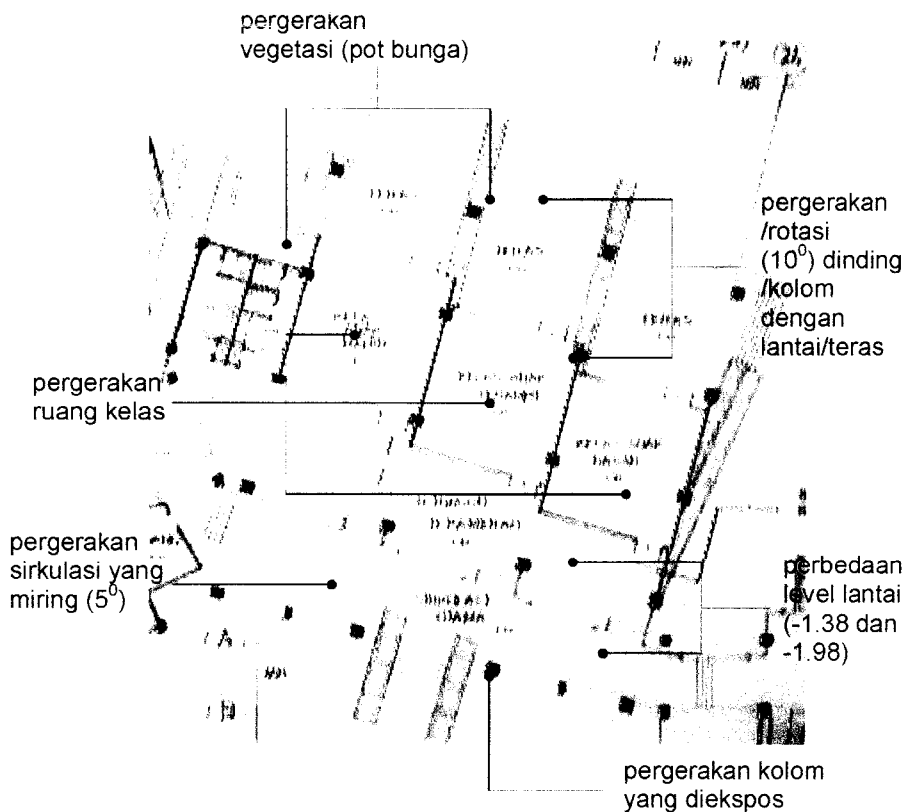
**DENAH LT. DASAR PAMERAN**



**RENCANA POLA LANTAI**



**DENAH LT. DASAR PERPUSTAKAAN**

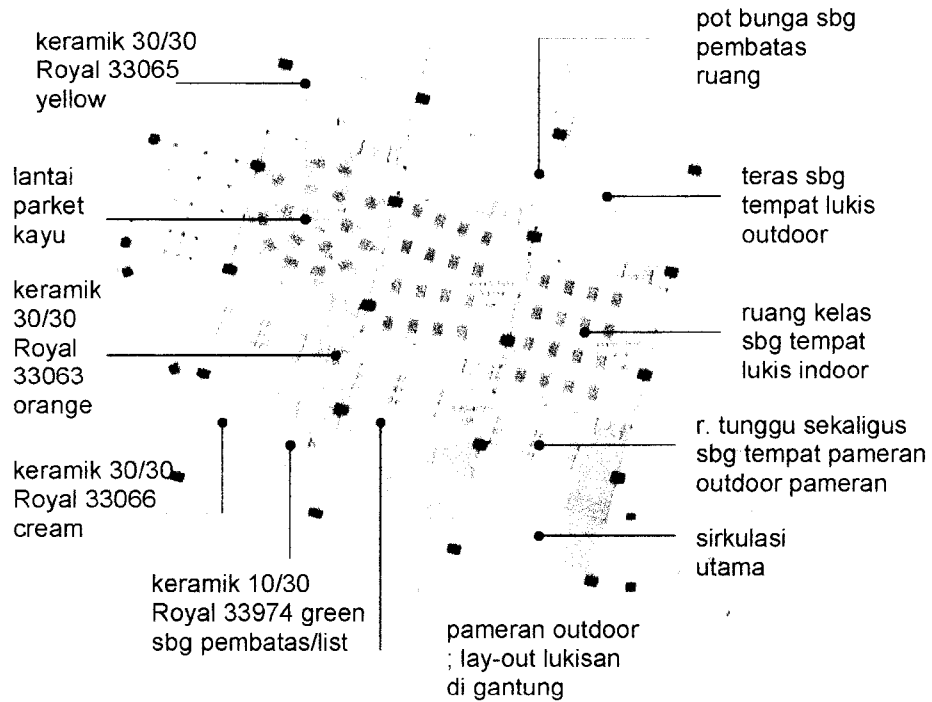


**DENAH LT. DASAR KELAS UMUM ANAK-ANAK**

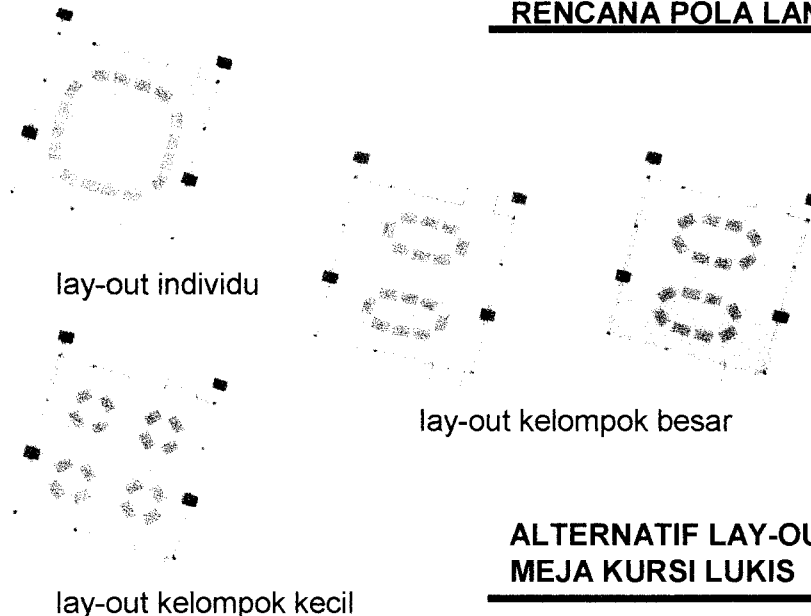




Fragmentasi ruang blok massa menjadi ruang-ruang kelas (tingkat dasar, terampil, mahir), teras, dan sirkulasi. Fragmentasi lantai menjadi pola lantai dengan finishing keramik yang berpolo dan berbeda jenis keramiknya. Menyusunan lay-out meja/kursi lukis yang bervariasi (bersifat individu atau kelompok) diterapkan dapat mengatasi kebosanan dan menumbuhkan kreativitas peserta didik.



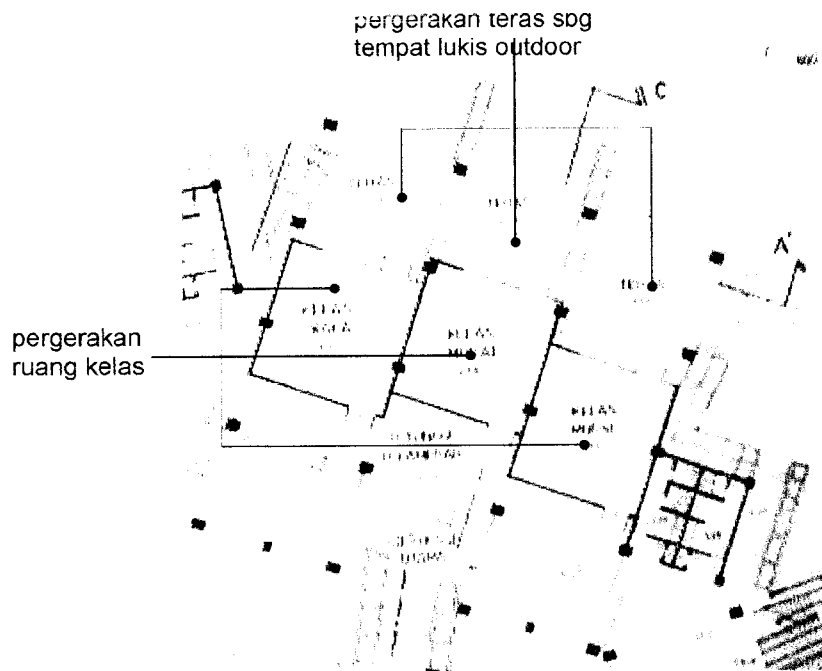
**RENCANA POLA LANTAI**



**ALTERNATIF LAY-OUT MEJA KURSI LUKIS**



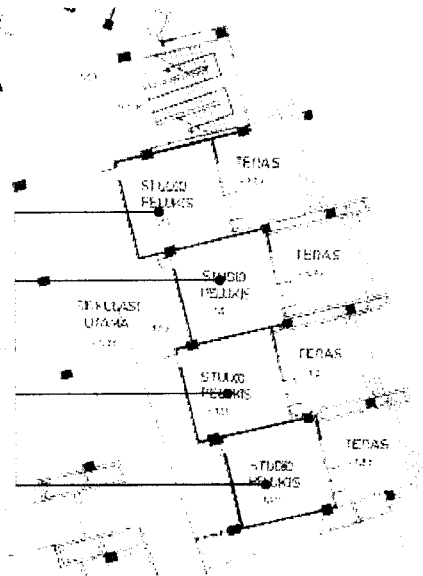
Secara prinsip, bentukan kelas lukis khusus (pada lantai dasar = kelas mural dan kaca) sama dengan kelas lukis umum. Perbedaan terletak pada pergerakan ruang-ruang (indoor ataupun outdoor) di dalam blok kelas. Pada kelas lukis umum, pergerakannya lebih teratur seandainya pada kelas lukis khusus pergerakannya ruang kelasnya acak.



**DENAH LT. DASAR KELAS LUKIS KHUSUS**

Pada blok studio pelukis terdiri atas ruang-ruang studio (indoor dan outdoor). Pergerakan ruangnya teratur dengan irama zig-zag atau selang-seling.

pergerakan studio sbg tempat lukis indoor

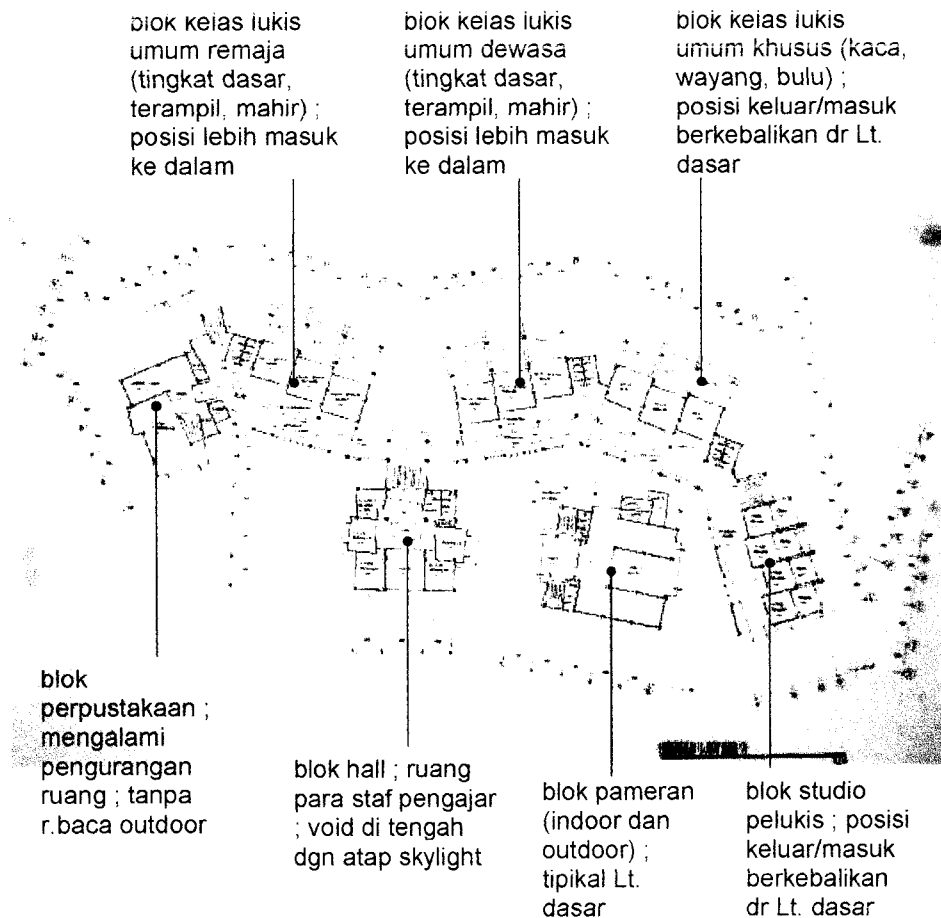


**DENAH LT. DASAR STUDIO PELUKIS**

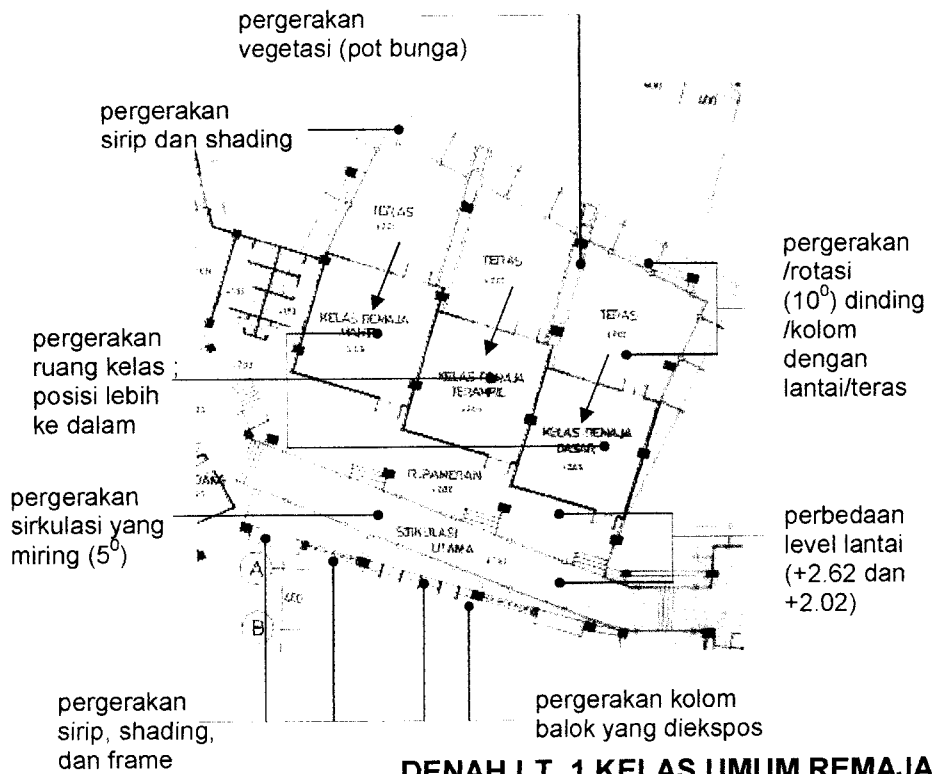
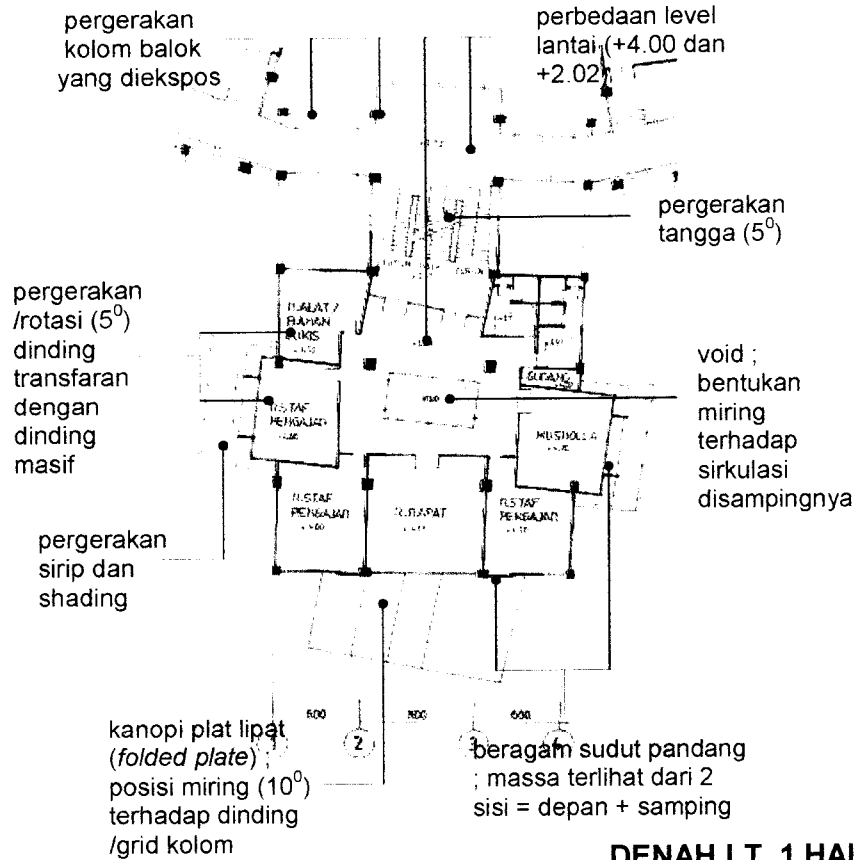


### 4.3.2. Denah Lantai 1

Secara umum, bentukan lantai 1 merupakan modifikasi bentuk uan lantai dasar yang mengalami penambahan dan pengurangan bidang/ruang. Terjadi pergerakan ruang secara vertikal termasuk ruang di bawahnya. Posisi ruang kelas lukis lebih menjorok ke dalam dan ruang di bawahnya. Hal ini terjadi pada blok lukis umum. Pada blok lukis khusus dan blok studio pelukis terjadi pergerakan ruang secara vertikal yang berkebalikan dengan pola ruang di lantai dasar. Posisi ruang menjadi masuk dan keluar dari posisi semula (lantai dasar). Terjadi pengurangan ruang pada blok perpustakaan. Tidak terdapat lagi ruang baca outdoor. Pada blok pameran tidak terjadi perubahan bentuk ruang dari lantai dasar. Tapi tetap melanjutkan pergerakan bidang dinding yang miring secara vertikal.

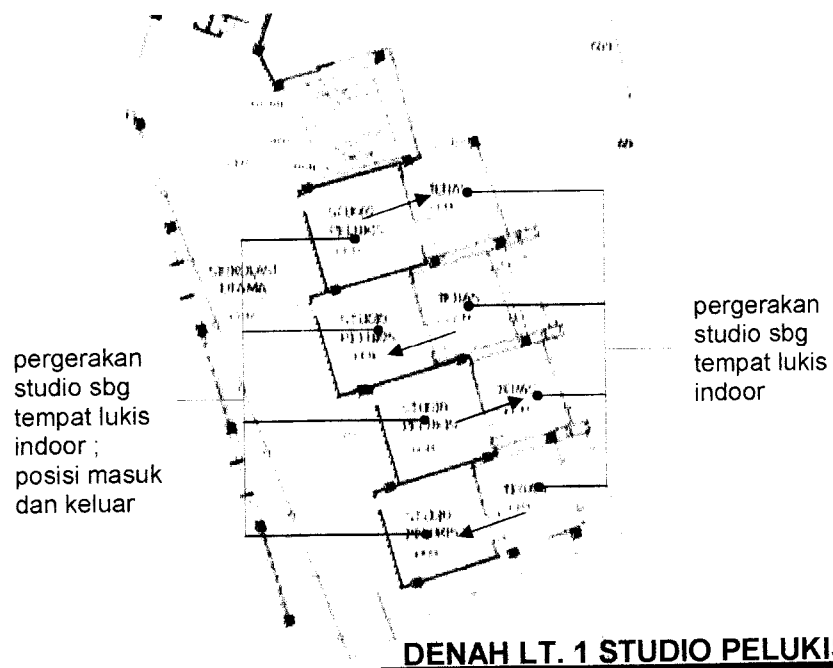
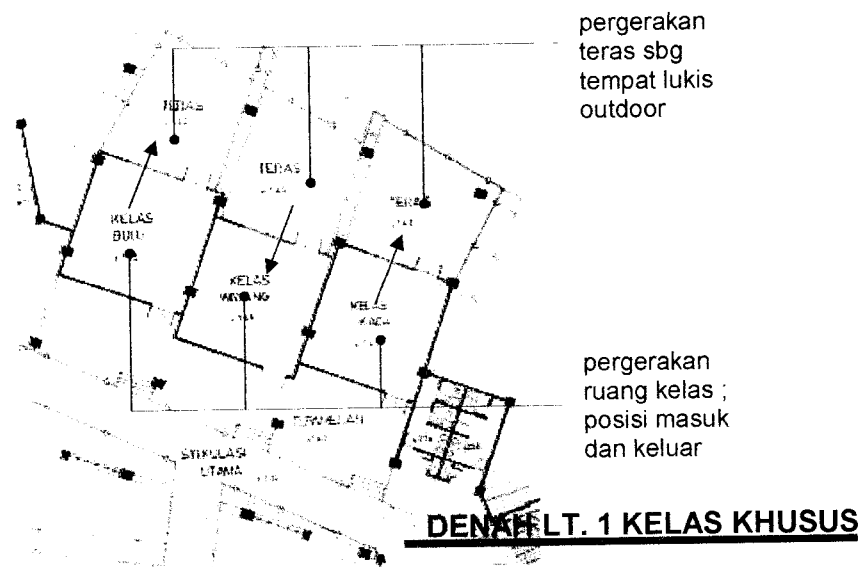


**DENAH LT. 1**





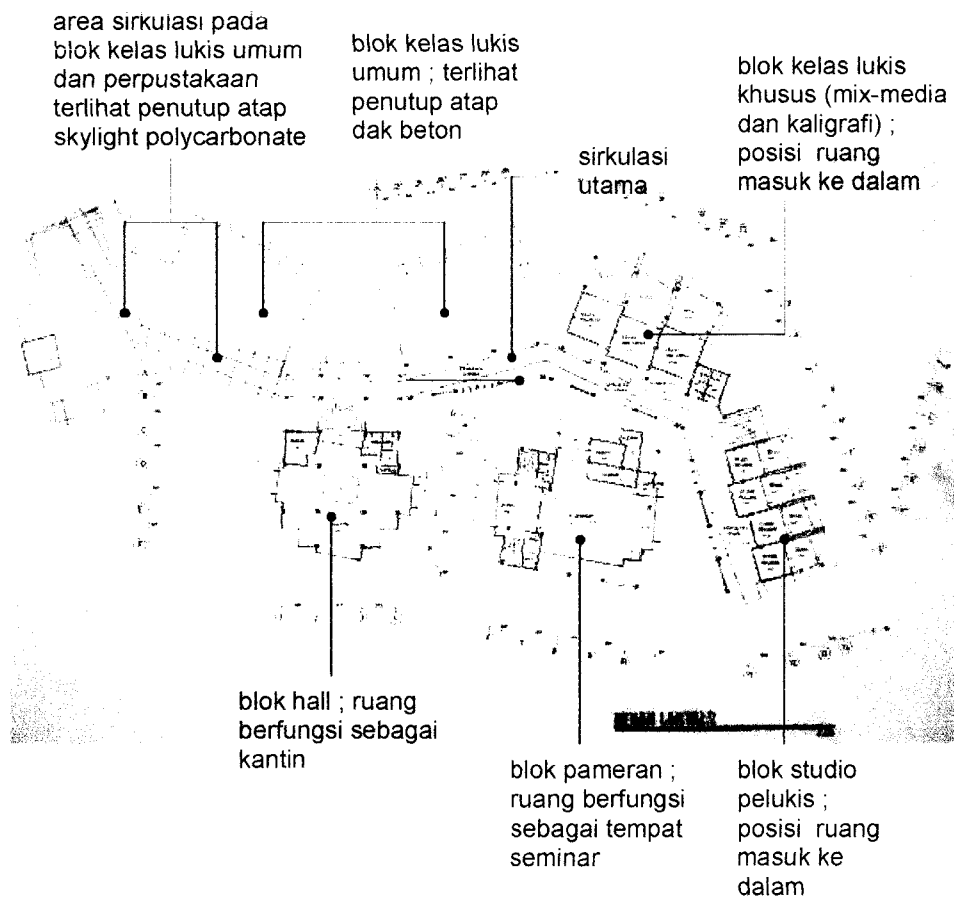
Bentukan blok kelas lukis khusus (kaca, wayang, dan bulu) didapatkan dari hasil pergerakan ruang pada lantai dasar. Posisi kelas (indoor ataupun outdoor) pada lantai 1 berkebalikan arah dengan posisi kelas lantai dasar. Ruang mengalami pergerakan maju dan mundur atau masuk dan keluar. Terjadi pola selang-seling atau zig-zag secara vertikal antar ruang. Hal ini juga diterapkan pada blok studio pelukis. Ruang studio (indoor ataupun outdoor) lantai 1 berkebalikan posisi dengan ruang studio lantai dasar.



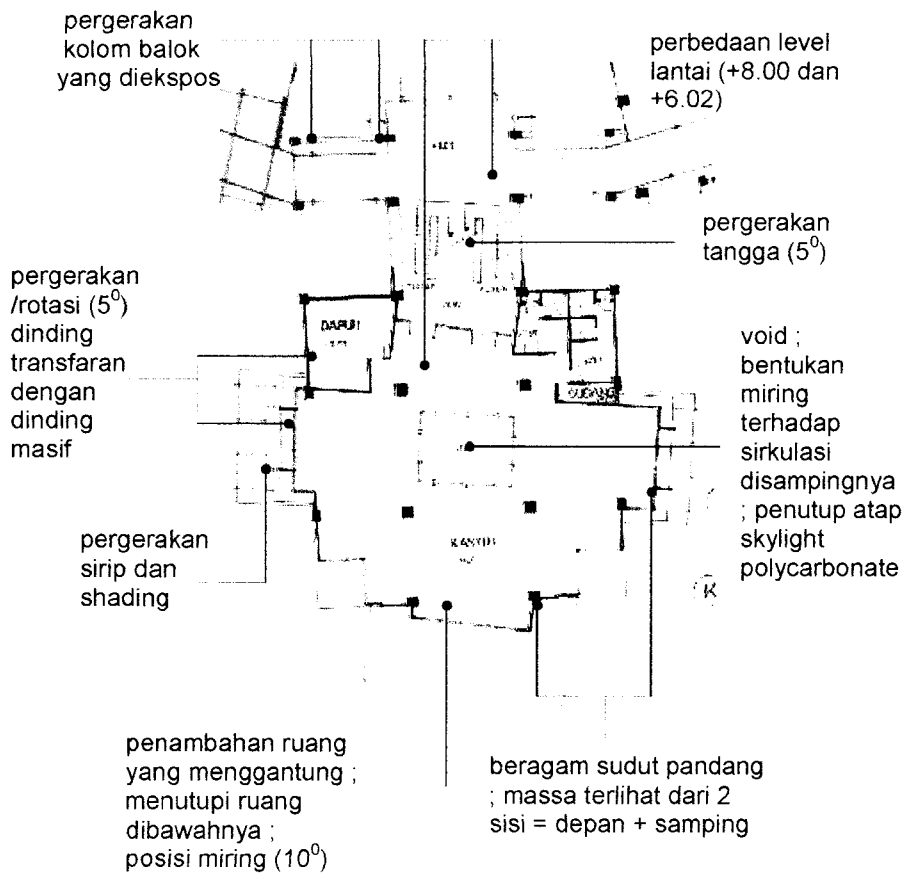


### 4.3.3. Denah Lantai 2

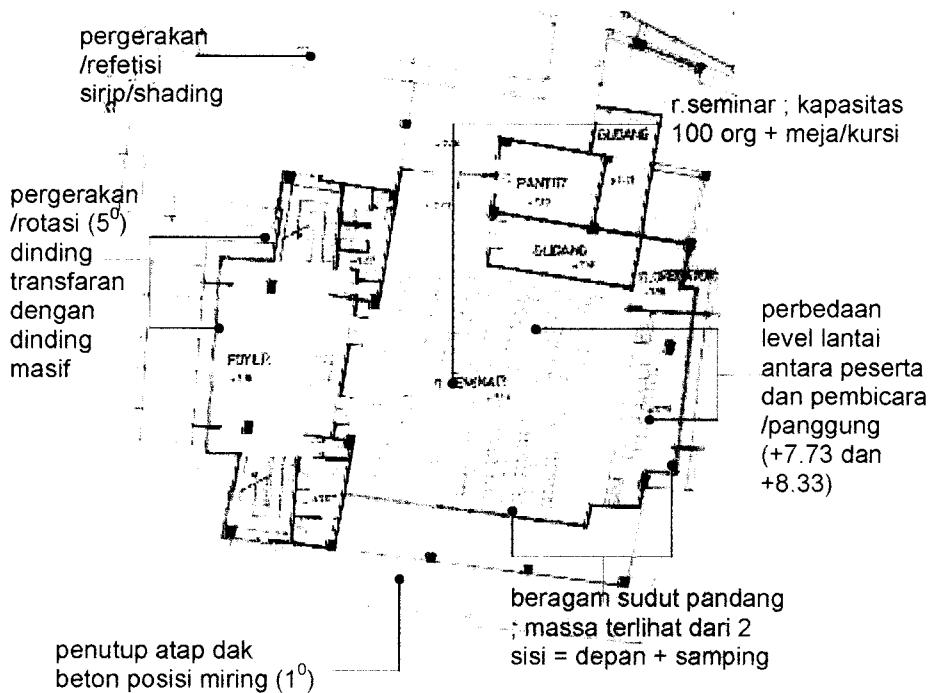
Pada lantai 2 terdapat pengurangan ruang cukup besar yaitu pada blok perpustakaan dan blok kelas lukis umum (yang hanya terdiri atas 2 lantai) sedangkan blok hall, pameran, kelas lukis khusus, dan studio pelukis bertingkat 3. Sehingga dari lantai 2 ini pada sisi blok perpustakaan dan blok kelas lukis umum terlihat penutup atapnya (dak beton dan skylight). Sebagai penghubung antara blok hall dan blok pameran atau kelas lukis khusus tetap dipergunakan sirkulasi utama. Posisi ruang pada blok kelas lukis khusus dan studio pelukis mengikuti pola ruang pada lantai 1. Akan tetapi, ruang-ruang tersebut mengalami pergerakan ke dalam. Ruang lebih menjorok ke dalam. Pada blok hall dan blok pameran (pada lantai 2 berfungsi sebagai tempat seminar) terjadi penambahan dan pengurangan ruang dibandingkan ruang pada lantai 1.



**DENAH LT. 2**



**DENAH LT. 2 HALL**



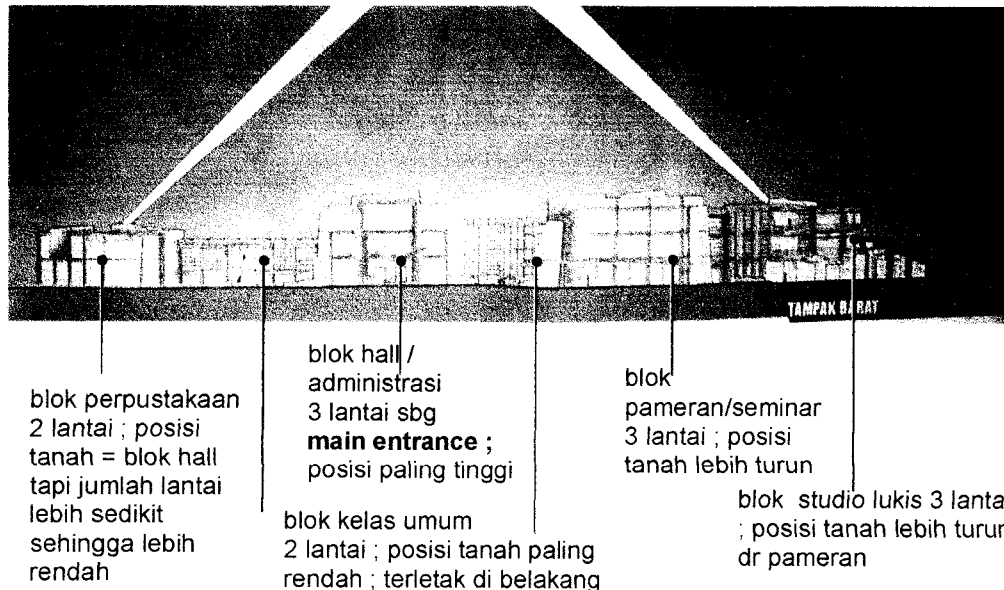
**DENAH LT. 2 SEMINAR**



#### 4.4. TAMPAK

##### Secara Vertikal

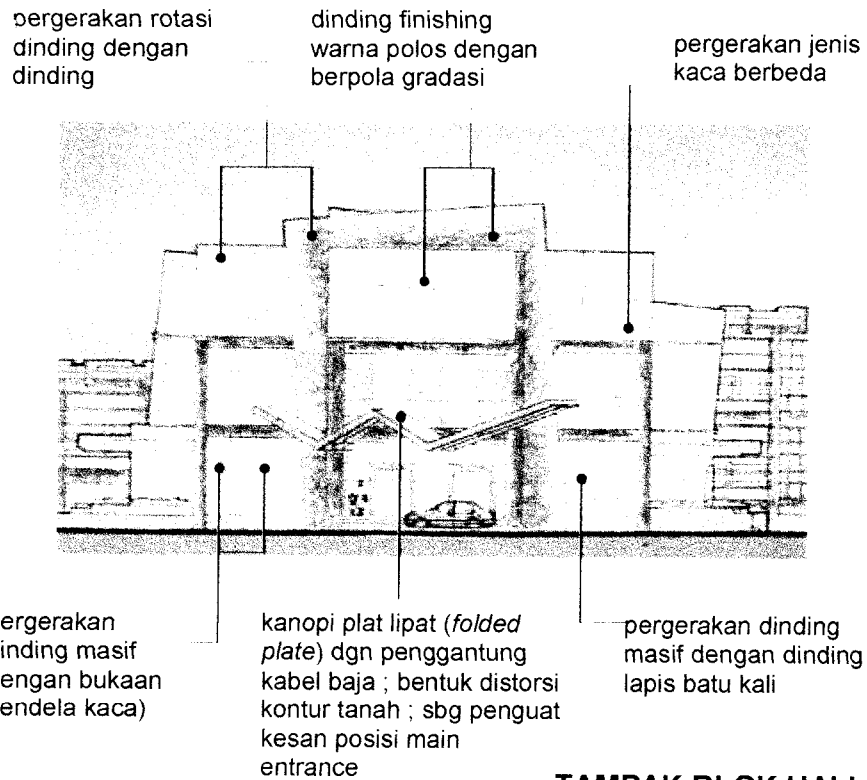
Secara keseluruhan, tampak barat bangunan memperlihatkan perbedaan jumlah lantai dan posisinya terhadap tanah pada masing-masing blok massa. Hal ini aplikasi prinsip distorsi dan pergerakan.



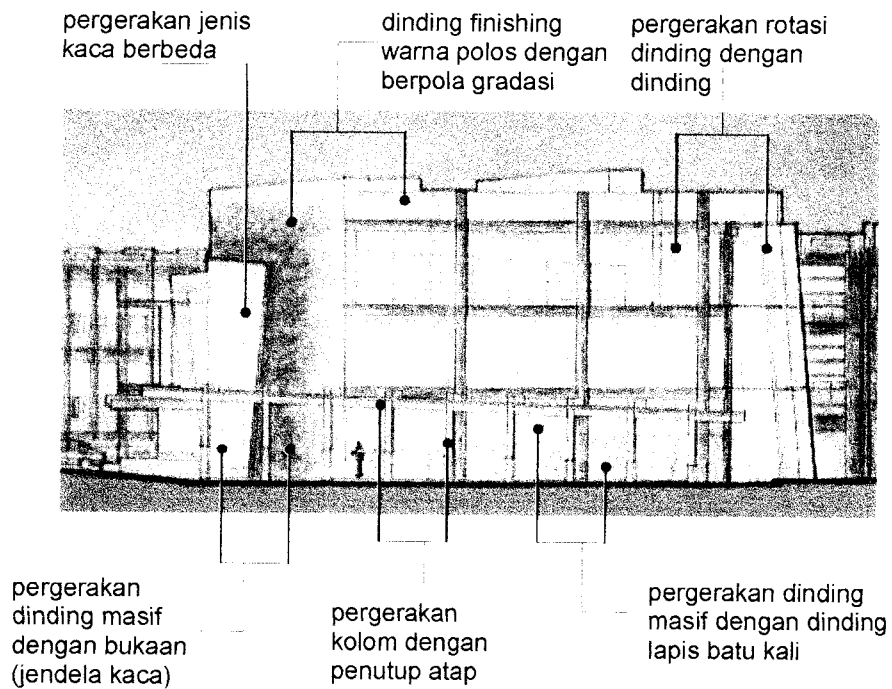
##### TAMPAK BARAT

Pada sisi barat, terlihat beberapa prinsip kubisme diterapkan pada bentuk, tekstur, warna bangunan, dan komposisinya. Prinsip distorsi diterapkan pada bentuk kanopi sebagai penguat kesan main entrance. Sebagai aplikasi prinsip konsep pergerakan terjadi pergerakan kemiringan dinding sisi depan dengan dinding sisi belakang, dinding masif dengan bukaan (jendela kaca), dinding masif dengan dinding lapis batu kali, pergerakan jenis kaca yang berbeua (kaca bening, kaca ryben, kaca *one-way* biru), pergerakan elemen sirip, shading, dan kombinasinya. Prinsip penggabungan elemen painted (alami) dan non-painted (non-alami) pada material dan warna bangunan. Penggunaan material beton, baja, kayu, dan kaca. Finishing cat warna yang biasa/polos dengan bertekstur/berpola. Posisi massa yang miring membuat massa memiliki prinsip beragami sudut pandang yaitu terlihat 2 sisi (depan dan samping).





**TAMPAK BLOK HALL**

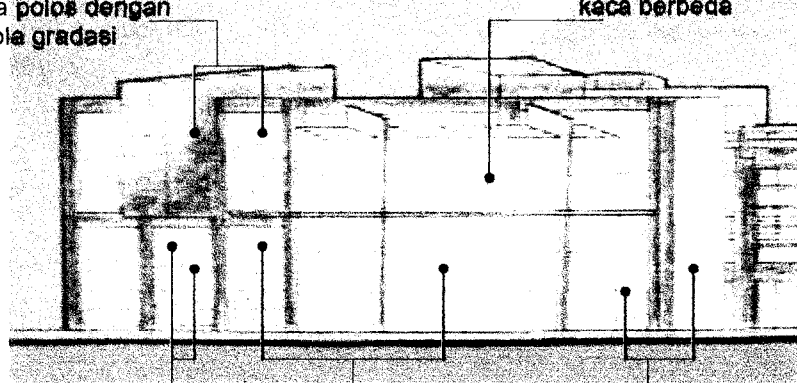


**TAMPAK BLOK PAMERAN**



dinding finishing  
warna polos dengan  
berpola gradasi

pergerakan jenis  
kaca berbeda



pergerakan  
dinding masif  
dengan bukaan  
(jendela kaca)

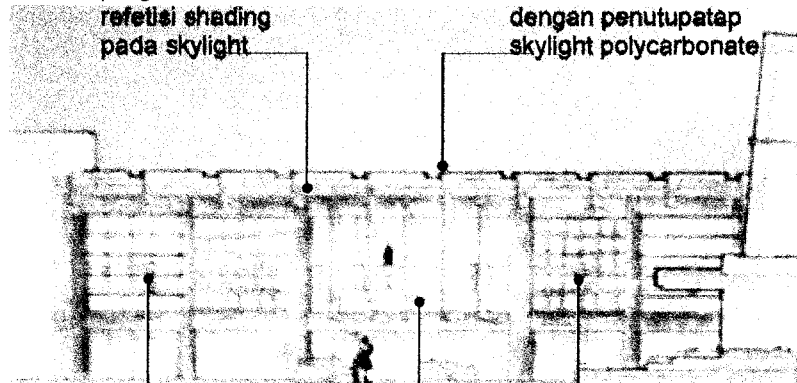
beragam sudut pandang  
; massa terlihat dari 2  
sisi = depan + samping

pergerakan rotasi  
dinding masif dgn  
dinding batu kali

**TAMPAK BLOK PERPUSTAKAAN**

pergerakan  
refitisi shading  
pada skylight

efek transparan  
dengan penutupatap  
skylight polycarbonate



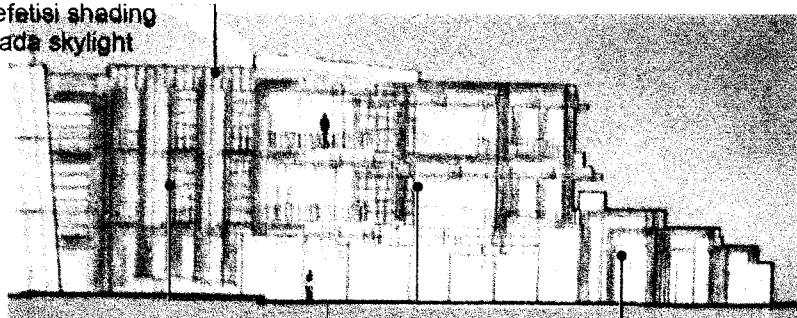
pergerakan  
refitisi sirip

pergerakan  
refitisi  
shading

frame beton ;  
kombinasi sirip+ shading  
disusun bersilangan

**TAMPAK BLOK KELAS LUKIS**

pergerakan  
refitisi shading  
pada skylight



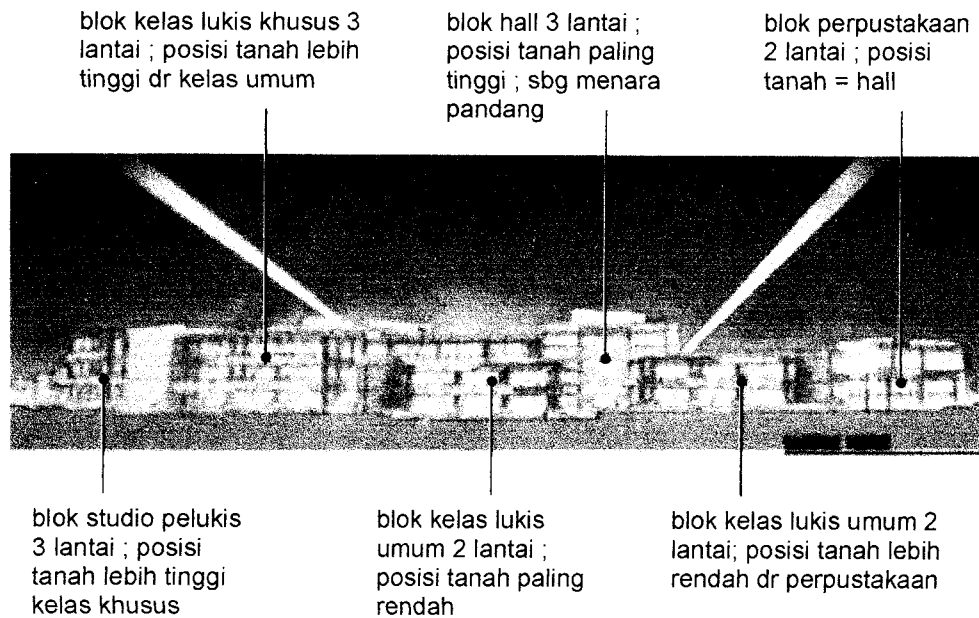
beragam sudut pandang  
; massa terlihat dari 2  
sisi = depan + samping

pergerakan  
dinding mural

**TAMPAK BLOK STUDIO PELUKIS**



Secara keseluruhan, tampak timur bangunan memperlihatkan posisi masing-masing massa yang berbeda sudut kemiringannya. Posisi massa yang miring membuat massa memiliki prinsip beragam sudut pandang yaitu terlihat 2 sisi (depan dan samping). Tiap massa memiliki orientasi yang berbeda. Akibat pergerakan blok massa yang mengikuti distorsi kontur tanah. Posisi terhadap tanah tiap blok juga berbeda, semakin ke tengah semakin menurun. Distorsi kontur tanah secara vertikal.



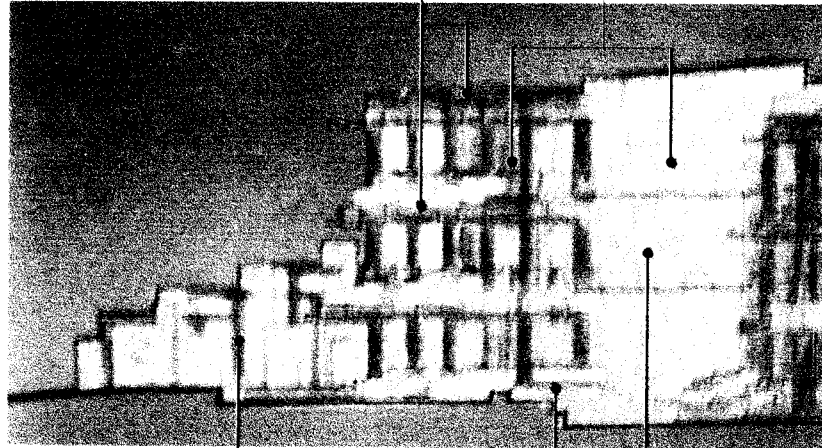
### TAMPAK TIMUR

Pada massa blok hall yang memiliki posisi paling tinggi terdapat menara panjang. Tiap blok massa terbagi/terpecah menjadi elemen-elemen yang lebih kecil dan rumit seperti dinding, kolom/balok, bukaan pintu/jendela kaca, sirip, shading, dan elemen vegetasi. Fragmentasi massa menjadi faset-fasetnya. Pada blok kelas lukis (umum/khusus) terbagi menjadi beberapa kelas yang berbeda secara fungsional menurut jenis media lukis dan tingkat kemahirannya. Prinsip pergerakan diterapkan pada bidang dinding, material bangunan, dan finishing cat warna. Efek transfaran diterapkan pada bidang-bidang berselubungkan kaca dengan variasi jenisnya.



pergerakan  
elemen  
sirip/shading

beragam sudut pandang  
; massa terlihat dari 2  
sisi = depan + samping



pergerakan  
dinding mural

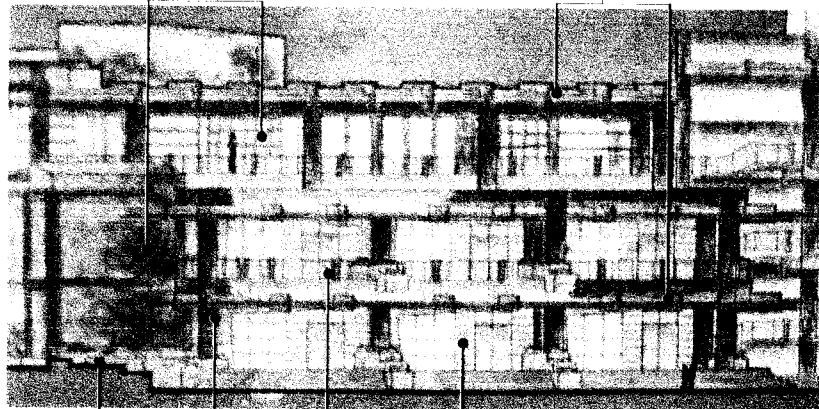
pergerakan  
kontur tanah

pergerakan jenis  
kaca berbeda

### TAMPAK BLOK STUDIO PELUKIS

dinding finishing  
warna polos dan  
berpola gradasi

pergerakan  
elemen sirip  
/shading/railing



pergerakan  
kontur tanah

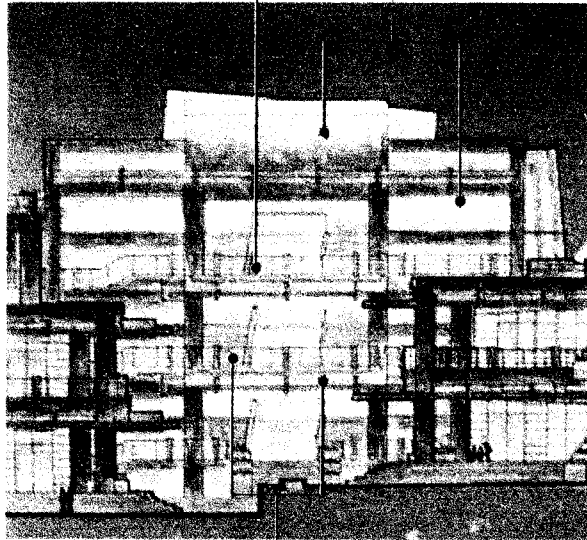
beragam sudut  
pandang ;  
massa terlihat  
dari 2 sisi =

pergerakan jenis  
kaca berbeda

### TAMPAK BLOK KELAS LUKIS UMUM



menara pandang  
dinding finishing  
warna polos dan  
berpola gradasi

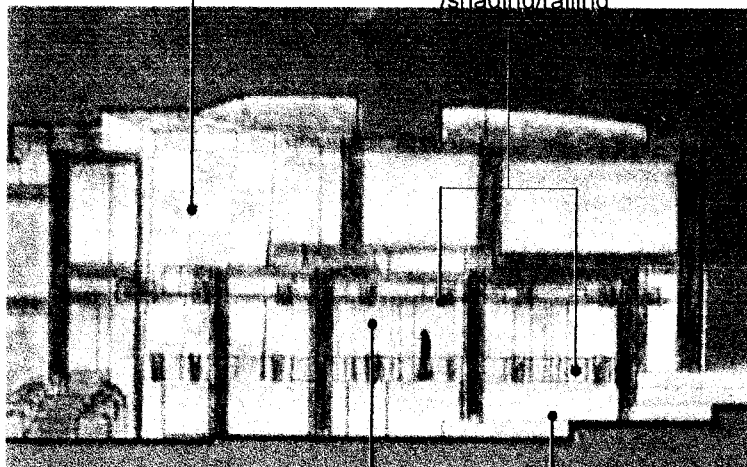


pergerakan  
elemen sirip  
/shading/railing

**TAMPAK BLOK HALL**

pergerakan jenis  
kaca berbeda

pergerakan  
elemen sirip  
/shading/railing



tempat baca  
outdoor

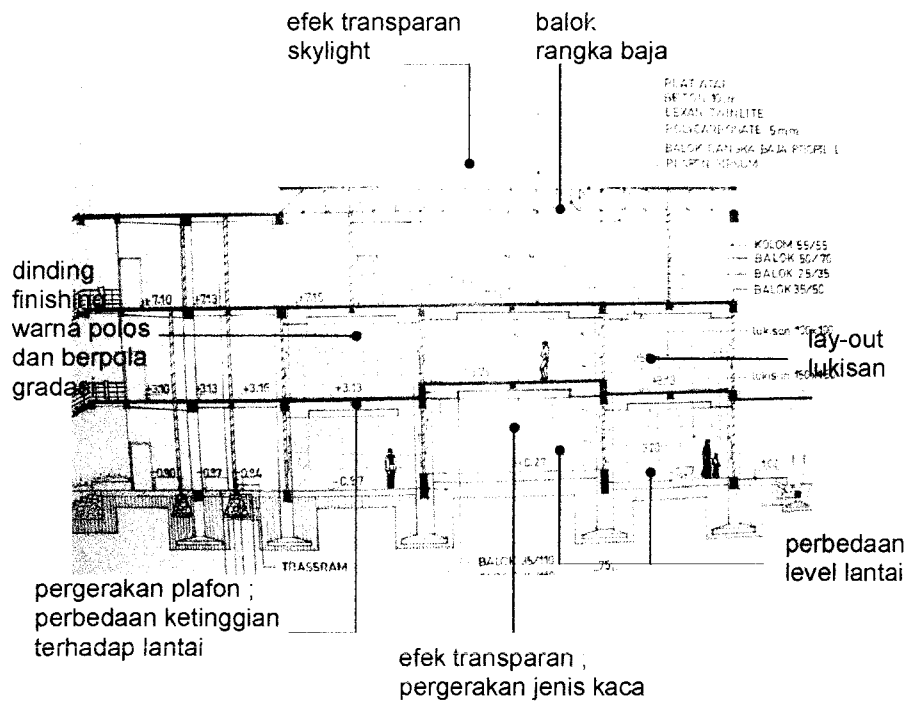
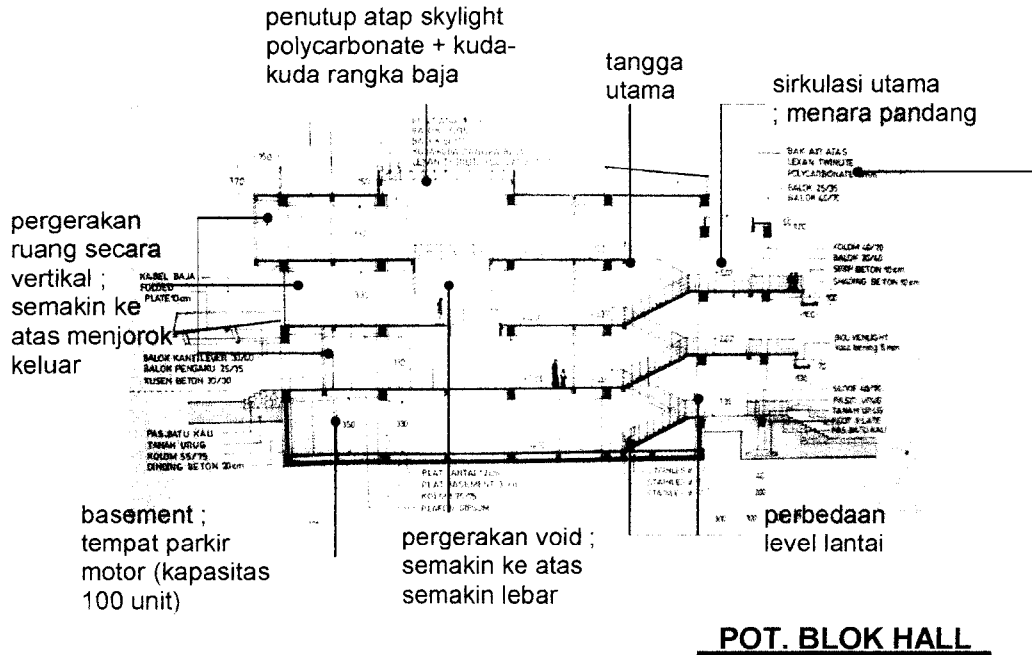
pergerakan  
kontur tanah

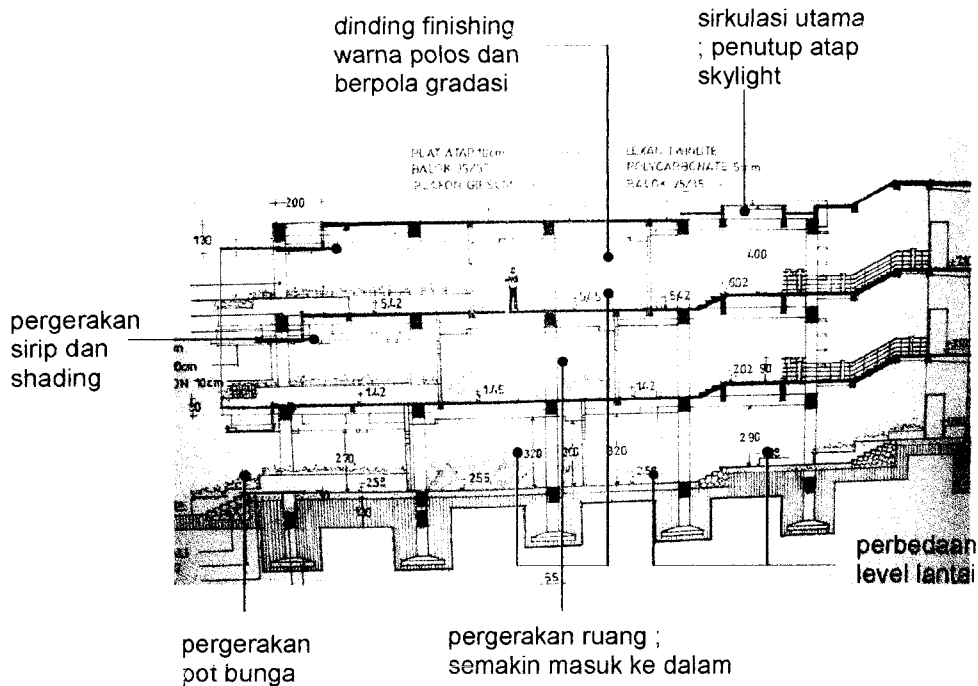
**TAMPAK BLOK PERPUSTAKAAN**



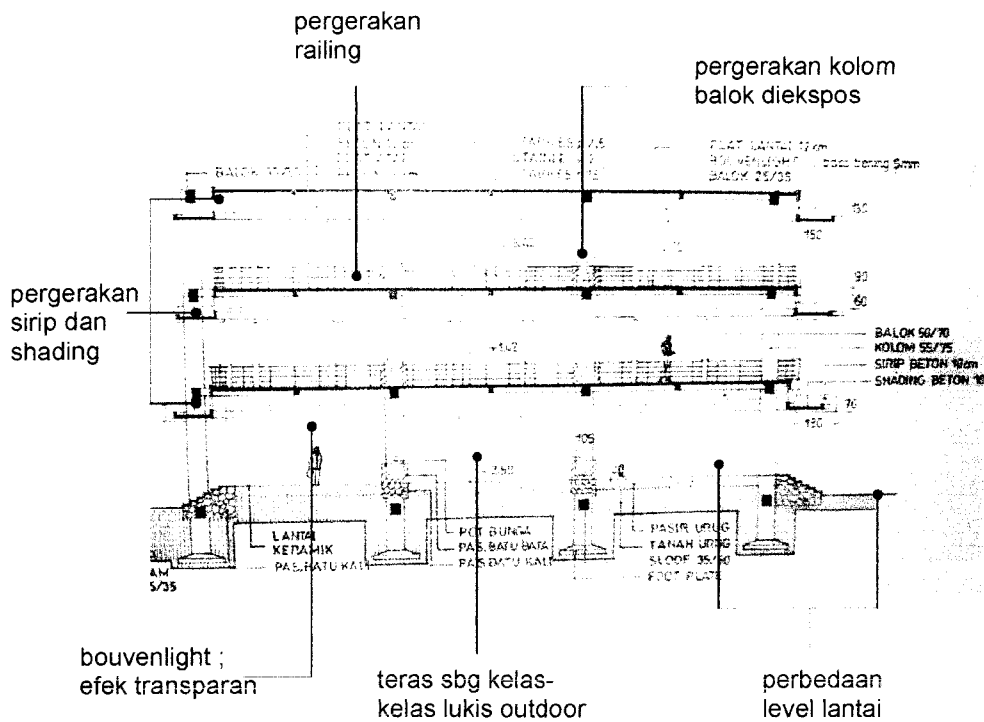
### 4.5. POTONGAN

Gambar potongan akan menjelaskan kondisi ruang dalam. Prinsip-prinsip kubisme tetap diterapkan pada bentuk, material, dan warna ruang dalam.

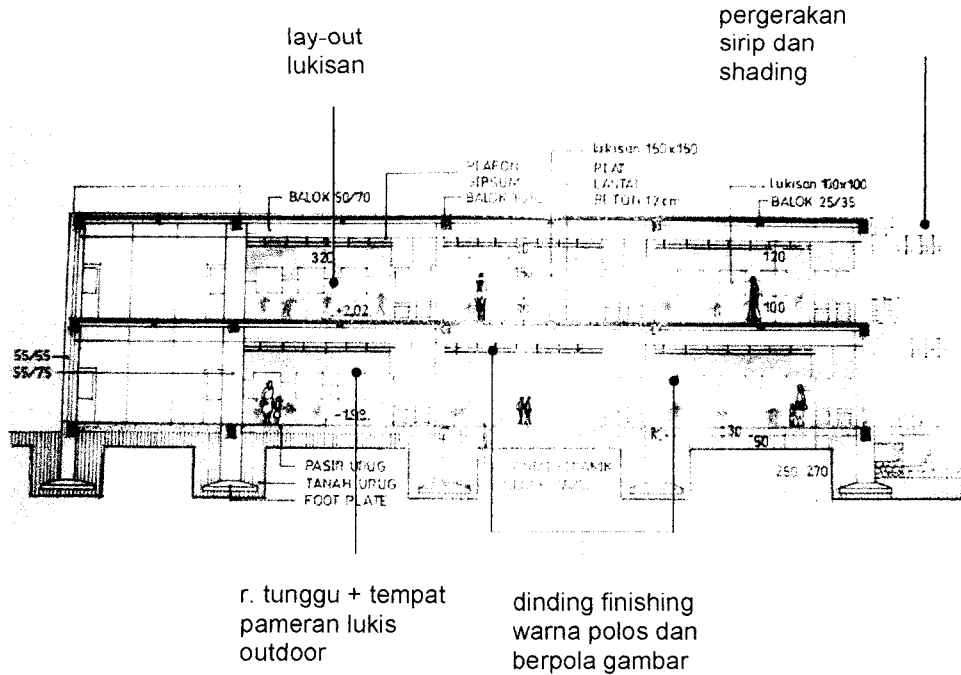




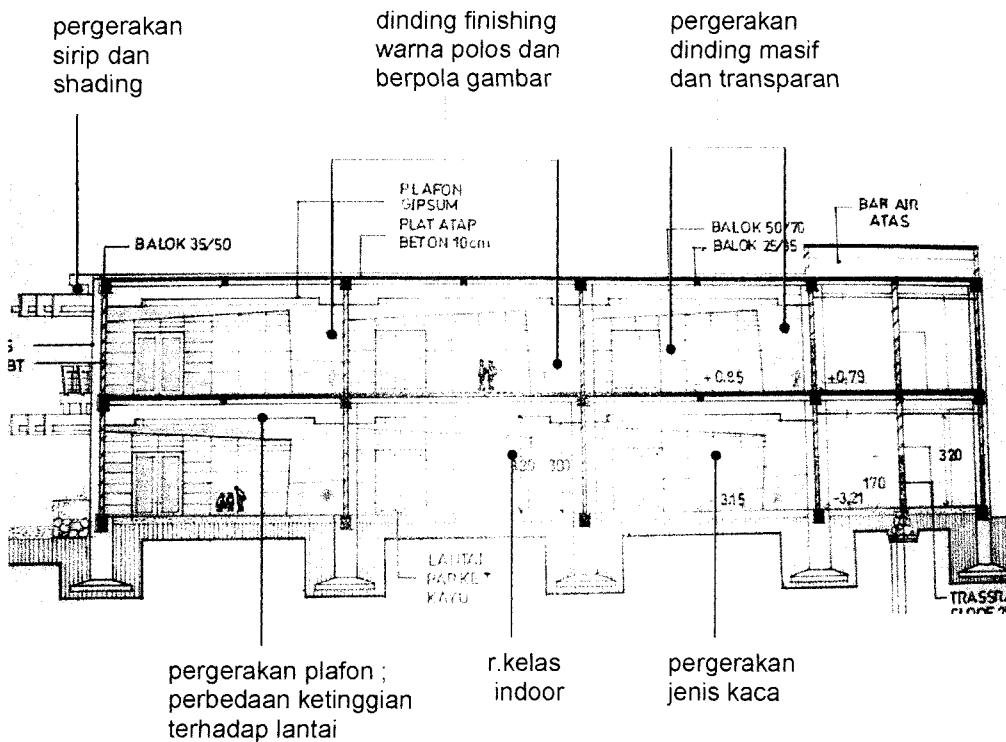
**POT. BLOK KELAS KHUSUS**



**POT. BLOK KELAS KHUSUS**



**POT. BLOK KELAS UMUM**



**POT. BLOK KELAS UMUM**

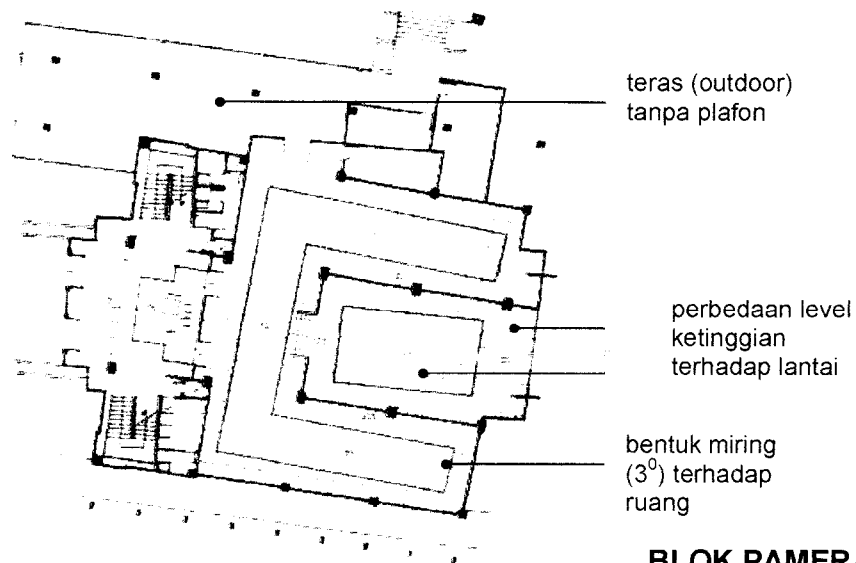




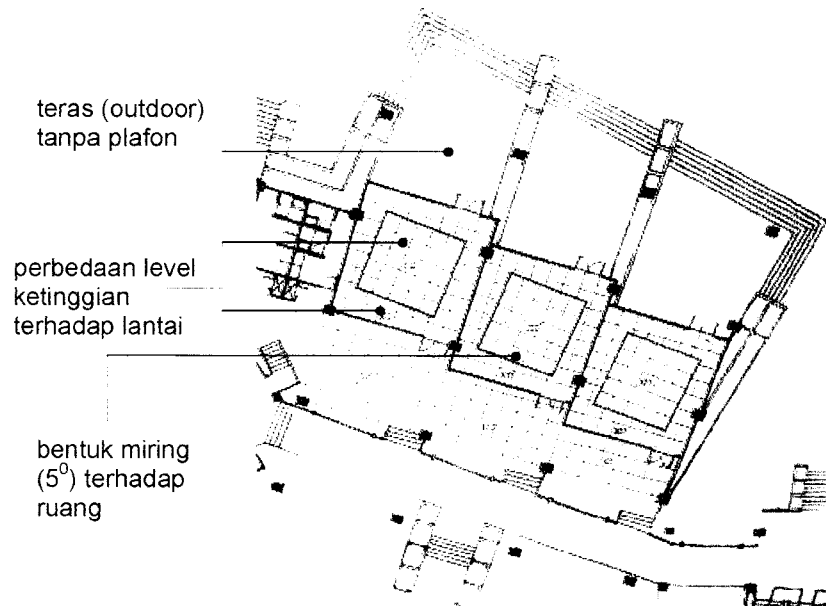
## 4.6. RENCANA-RENCANA

### 4.6.1. Rencana Pola Plafon

Gambar pola plafon akan menjelaskan bentuk dan posisi plafon terhadap lantai. Material plafon gipsium dengan rangka kayu. Plafon digunakan pada ruang-ruang indoor kelas dan pameran. Bentuk plafon mengikuti bentukan ruang tapi dengan posisi miring (distorsi) terhadap ruang. Plafon dibuat bertrap /bertingkat. Pergerakan bidang atas secara vertikal. pengaturan ruang-ruang luar.



**BLOK PAMERAN**



**KELAS LUKIS**

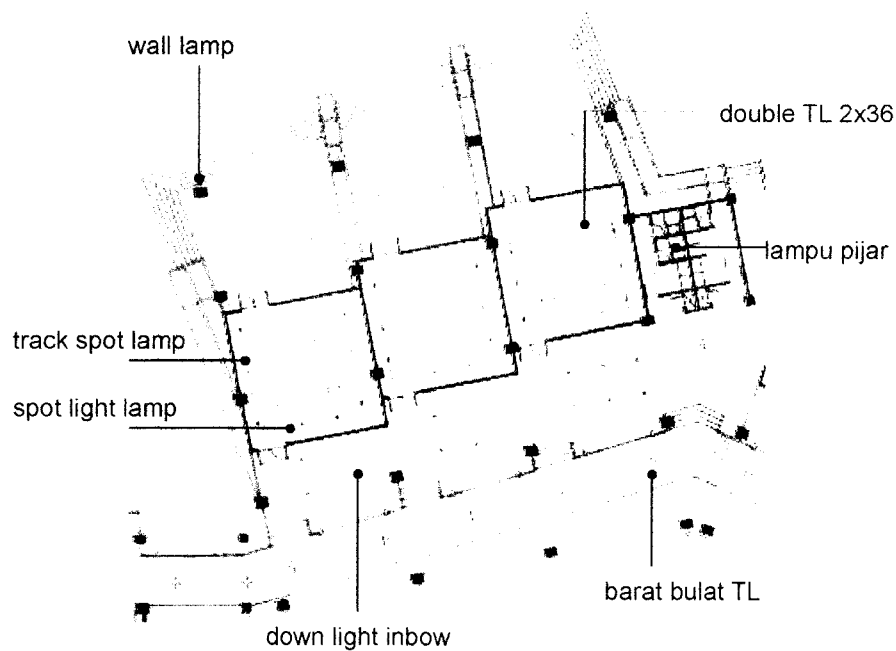


#### 4.6.2. Rencana Titik Lampu

Gambar rencana titik lampu akan menjelaskan macam dan posisi lampu. Lampu digunakan memberi penerangan pada ruang dan lukisan serya menimbulkan efek bercahaya pada bidang-bidang tertentu.



#### BLOK PAMERAN

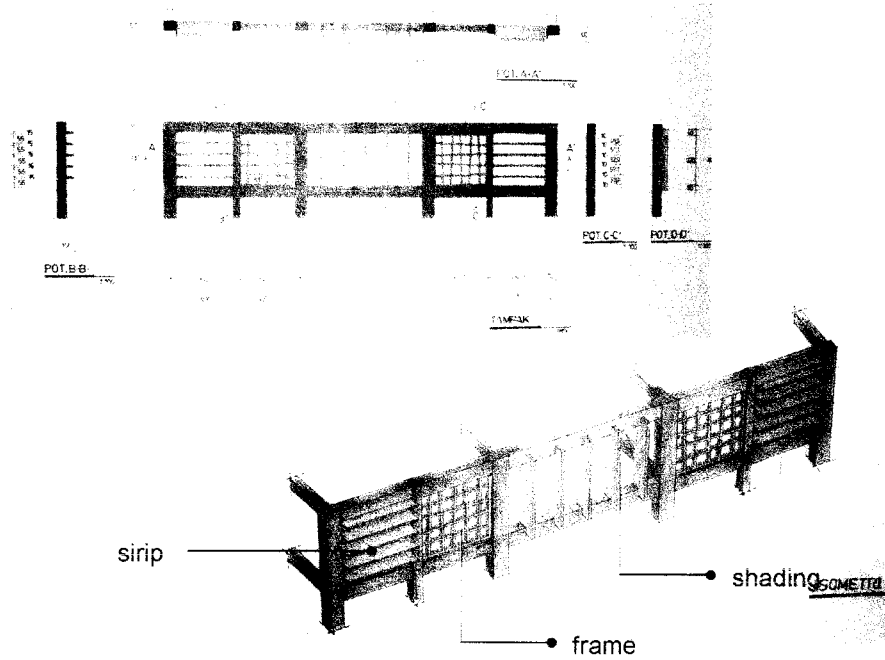


#### KELAS LUKIS

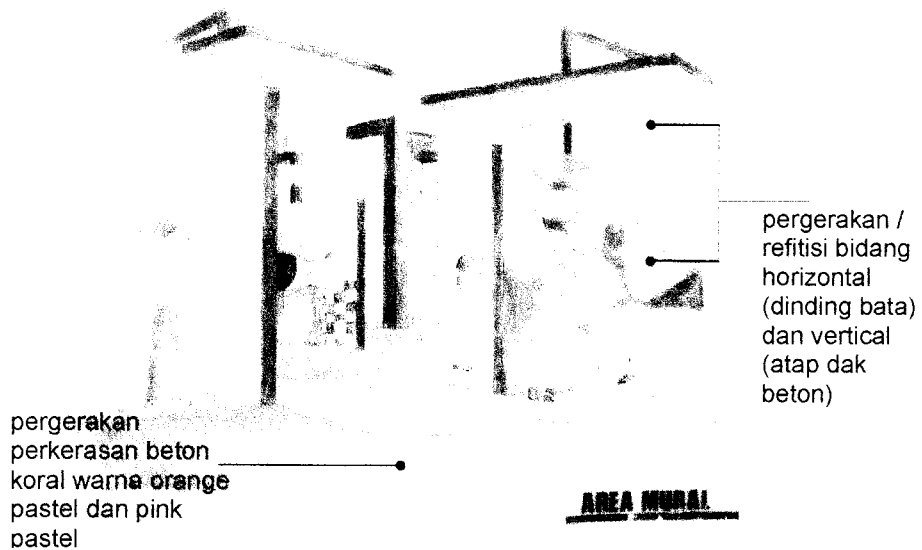


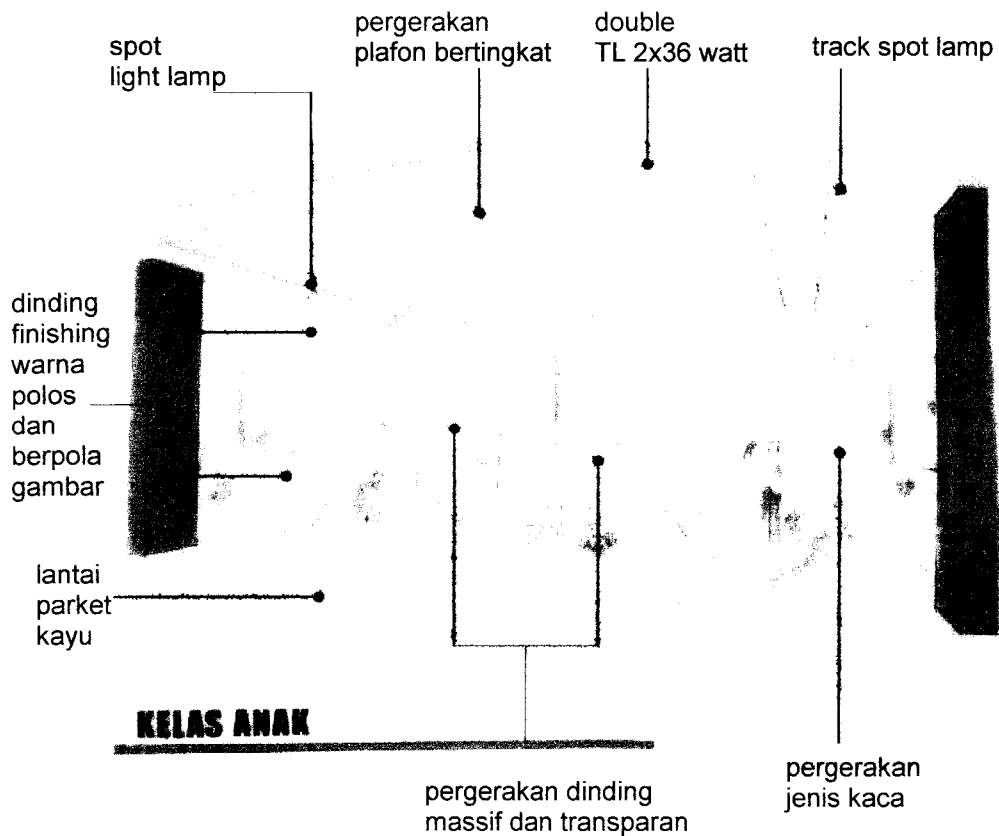
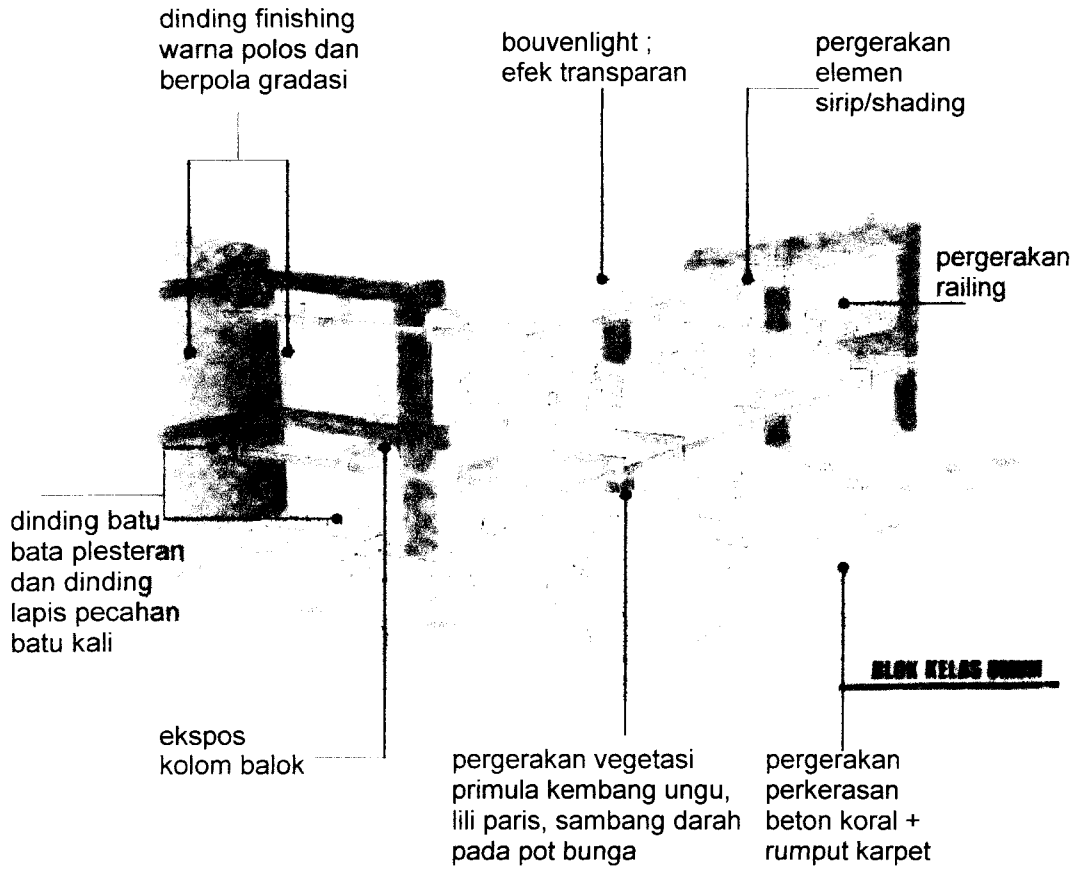
**4.7. DETIL ARSITEKTURAL**

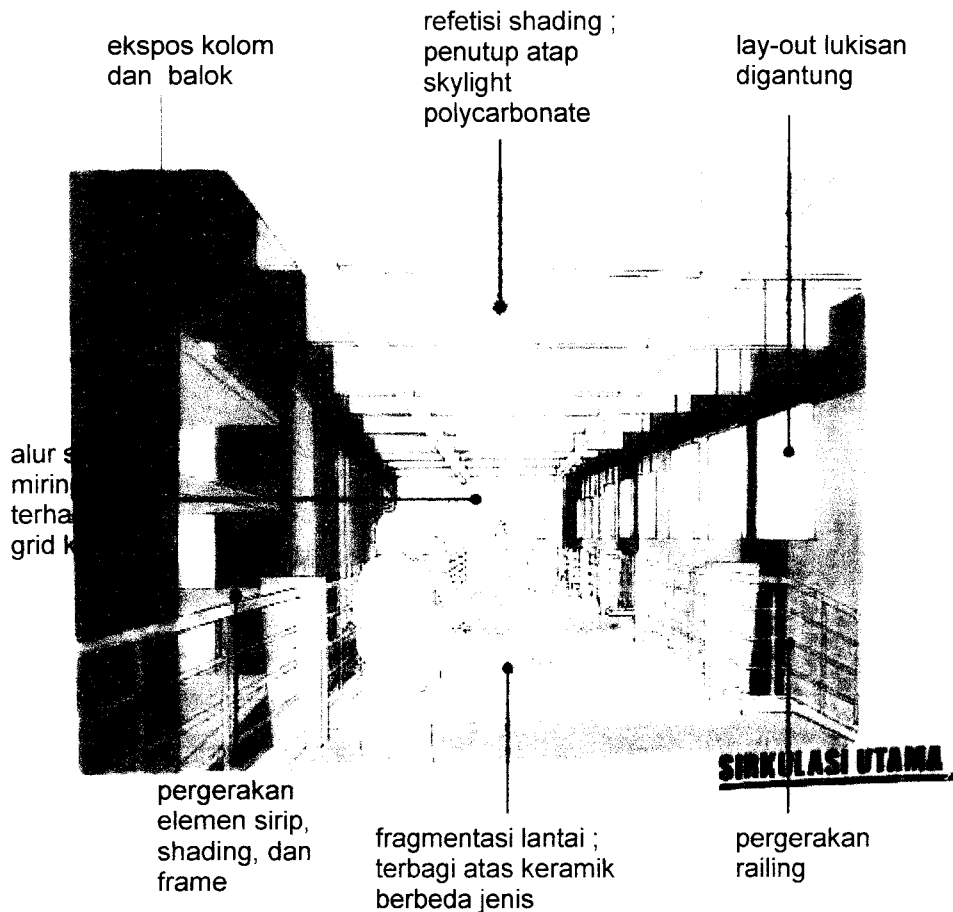
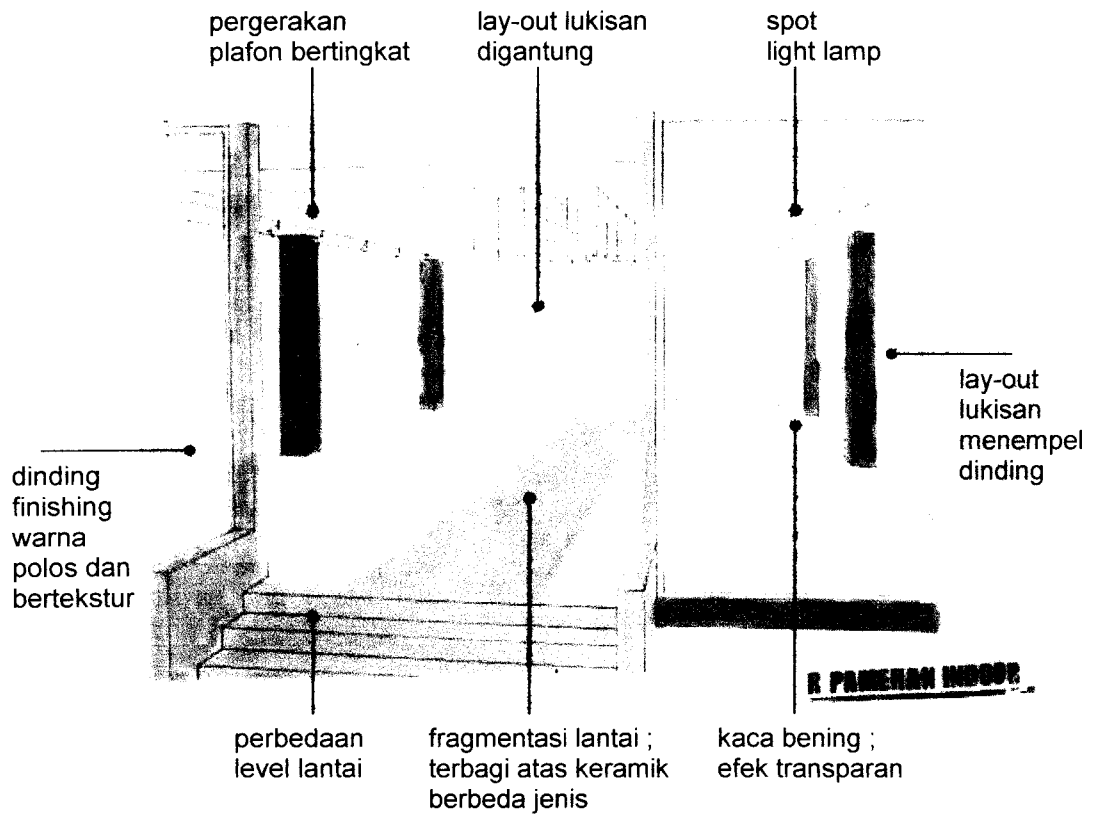
Detil elemen selubung bangunan berupa sirip, shading, dan frame dari beton pada area sirkulasi utama. Terjadi pergerakan elemen/bidang secara horisontal (sirip), vertikal (shading), dan frame (kombinasi sirip dan shading), yang memiliki posisi dan bentuk berbeda. Fungsi sebagai reduktor cahaya matahari dan memberikan efek atau pengalaman ruang yang bergerak.



**4.8. PERSPEKTIF EKSTERIOR DAN INTERIOR**









## DAFTAR PUSTAKA

- Amanati, Ratna. 1997. *Fasilitas Rekreasi dan Pendidikan Budaya di Prambanan*. Yogyakarta : Tugas Akhir UGM.
- Dewantara, Ki Hadjar. 1962. *Bagian Pertama : Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*. Yogyakarta,.
- Gunawan, Ahmad Hendra. 1998 *Bengkel Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta*. Yogyakarta : Tugas Akhir UGM.
- Mangunwijaya, YB. 1988. *Wastu Citra*.
- M.B. Ali, T.Deli. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia*. Bandung.
- Miharja, Akhdiat K. *Seni dalam Pembinaan Kepribadian Nasional, Majalah Budaya*, Yogyakarta.
- Munro, Thomas. 1963. *Evaluation in The Arts, The Cleveland Museum of Art*, Cleveland.
- Onggodiputro, Aris, K. 1986. *Pendekatan kepada Perancangan Asitektur Intermatra*.
- Pemerintah Propinsi DIY. 2002. YUDP Triple A, *Yogyakarta Urban Development Project*.
- Poerwodarminto, WJS. 1985. *Kamus Umum Indonesia*.
- Prioutomo, RS. 2000. *Sanggar Seni Rupa di Yogyakarta*. Yogyakarta : Tugas Akhir UGM.
- Puspodewi, YO. 1999. *Kampung Seniman sebagai pengembangan studio Kartika Affandi*. Yogyakarta : Tugas Akhir UGM.
- Read, Herbert. 1973. *The Meaning of Art*, vol.II, diterjemahkan oleh Soedarso. Yogyakarta : STSRI ASRI.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Remaja Kota Ramai-ramai Bikin Mural*. Yogyakarta : Minggu Pagi.
- Setiawan. 1983. *Perkembangan Seni Lukis Indonesia ditinjau dari aspek material dan tekniknya*. Yogyakarta : STSRI ASRI.
- Surya, Decky Adi. 1999. *Taman Interaksi Seni di Yogyakarta*, Yogyakarta : Tugas Akhir UGM.



\_\_\_\_\_. 2003. *Tiga Pelukis Anak Yogya Raih Penghargaan Internasional*. Yogyakarta : Bernas.

Wibowo, Herry, 2002. *Dinamika Seni Lukis Yogya*, Yogyakarta : Minggu Pagi.

Widya, Leonardo, *Fundamental of Art and Design–Cybermedia College*.

web site

[http : //www.alyss.bajana.com](http://www.alyss.bajana.com)

[http : //www.artchive.com](http://www.artchive.com)

[http : //www.artsversus.com](http://www.artsversus.com)

[http : //www.bcev.nfrance.com](http://www.bcev.nfrance.com)

[http : //www.infoplease.com](http://www.infoplease.com)

[http : //www.instituto-picasso.com](http://www.instituto-picasso.com)

[http : www.itb.co.id.](http://www.itb.co.id)

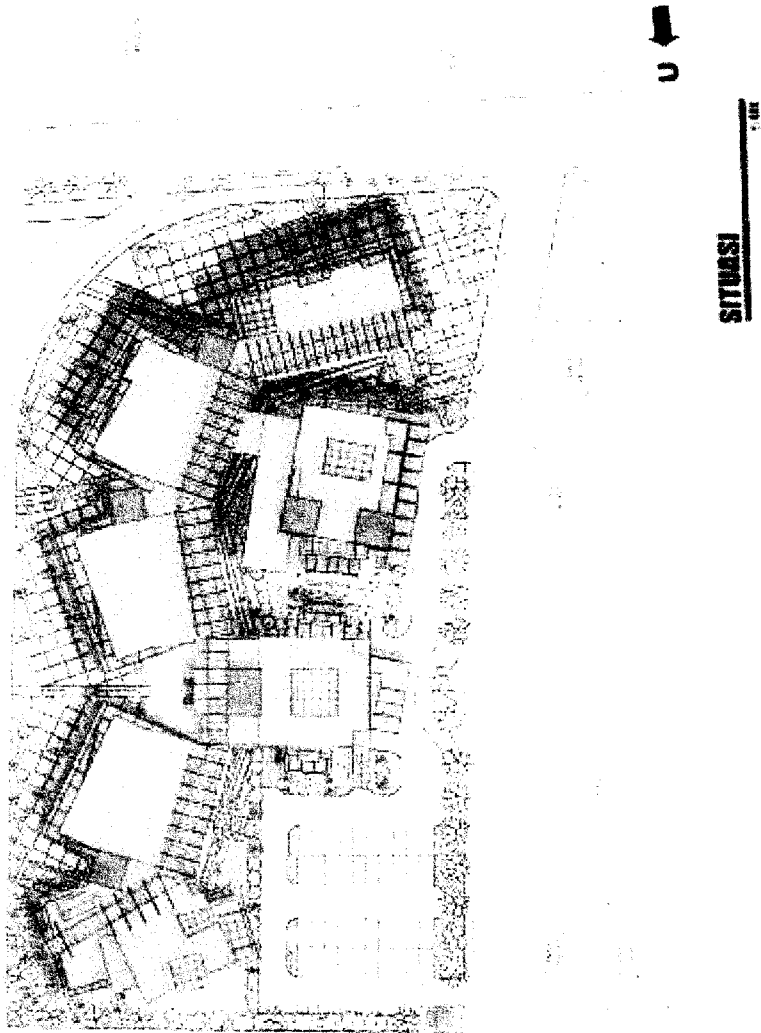
[http : //www.musee-picasso.com](http://www.musee-picasso.com)

[http : //www.on-line Picasso project.com](http://www.on-line Picasso project.com)



## LAMPIRAN

Situasi





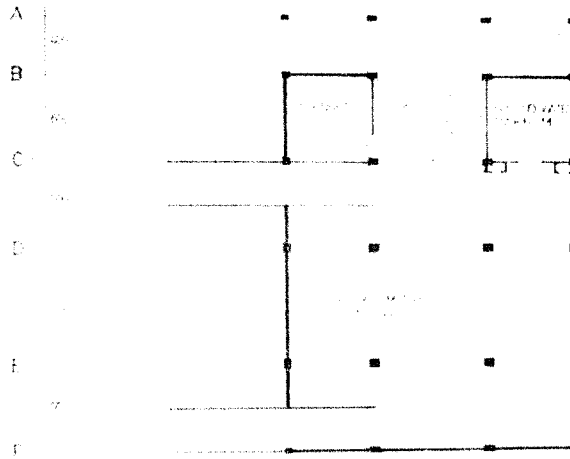


Site Plan





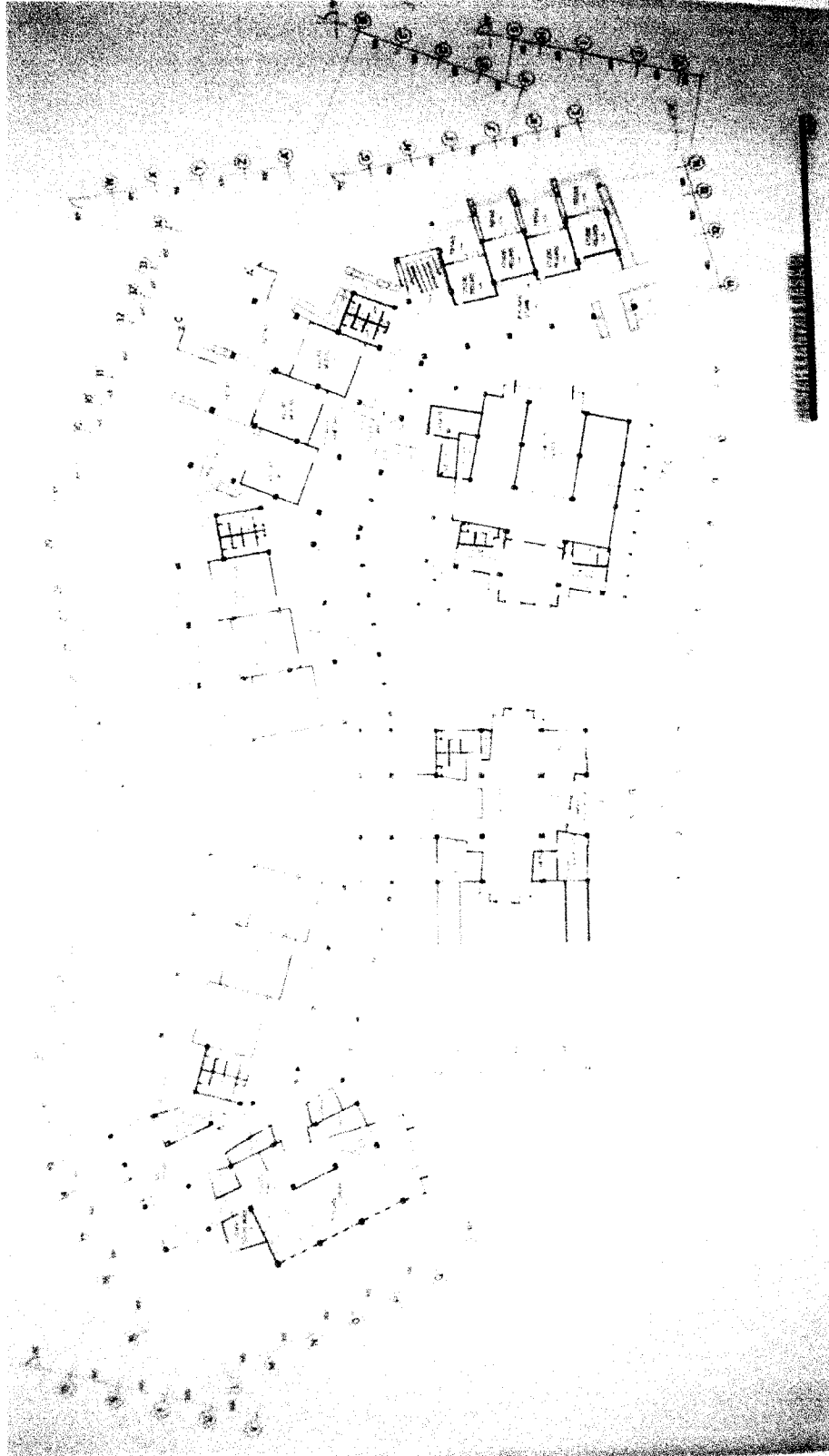
# Denah Basement



DENAH BASEMENT

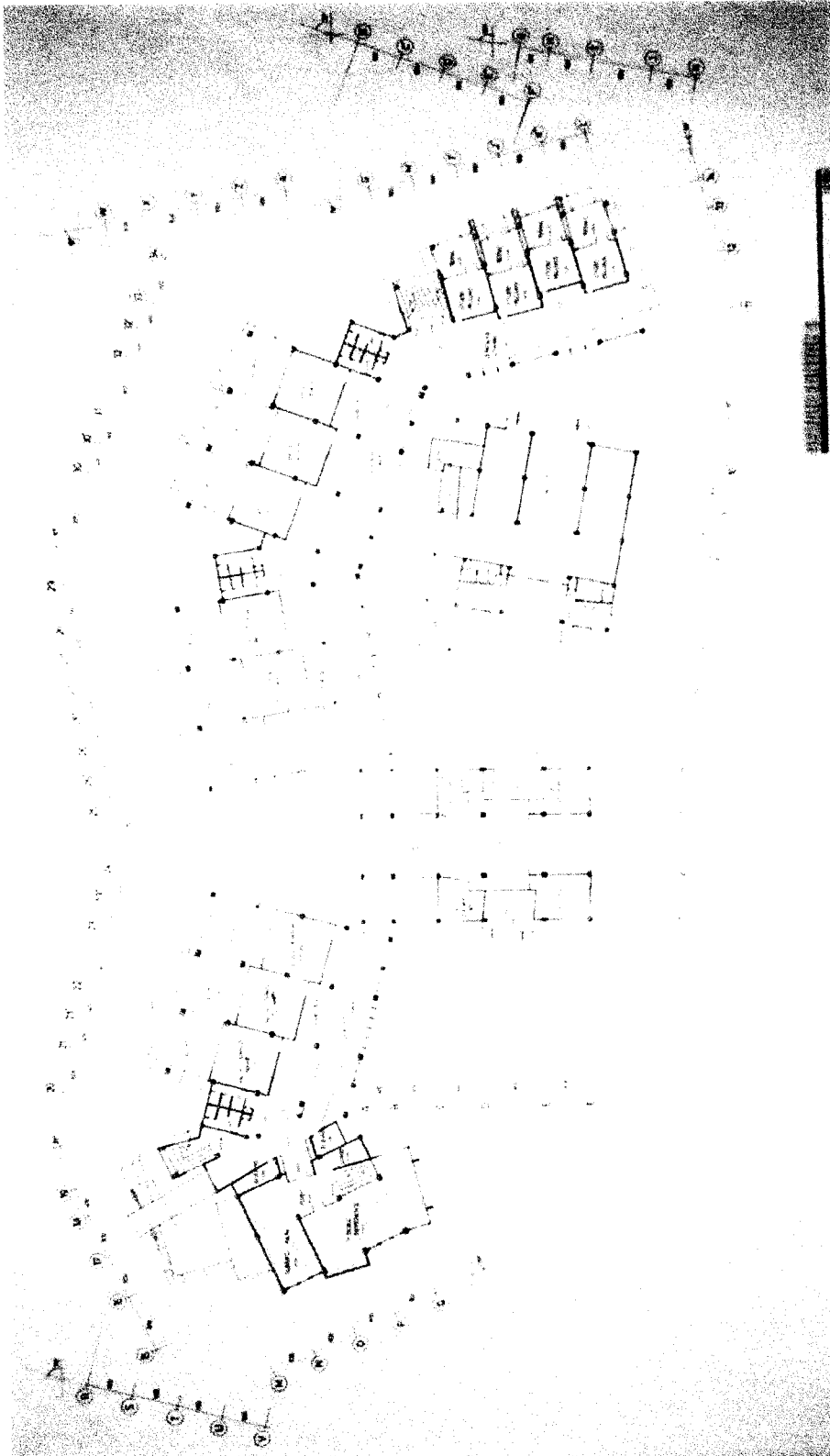


Denah Lantai Dasar



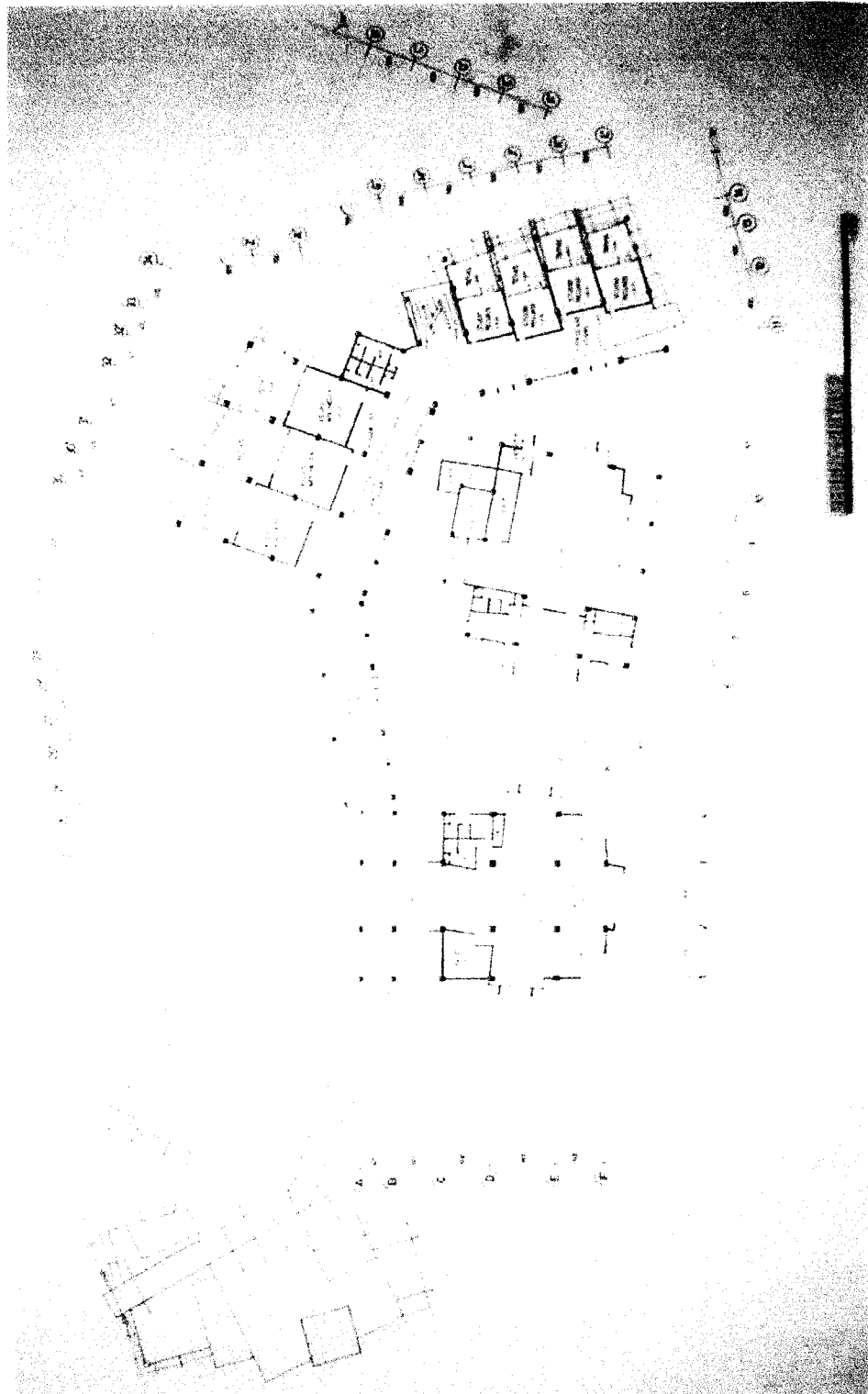


Denah Lantai 1



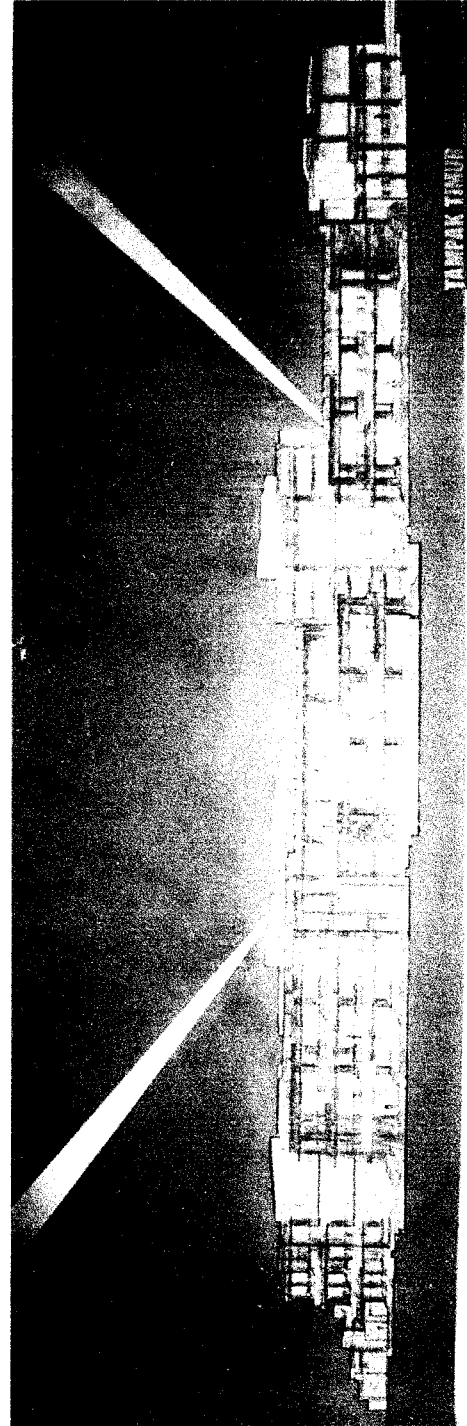
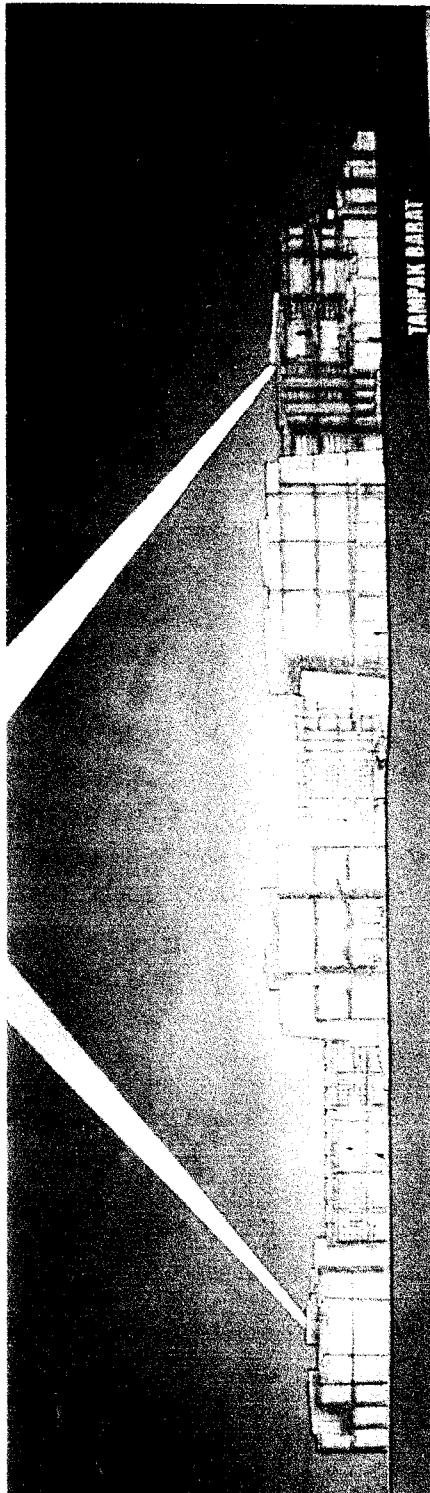


## Denah Lantai 2



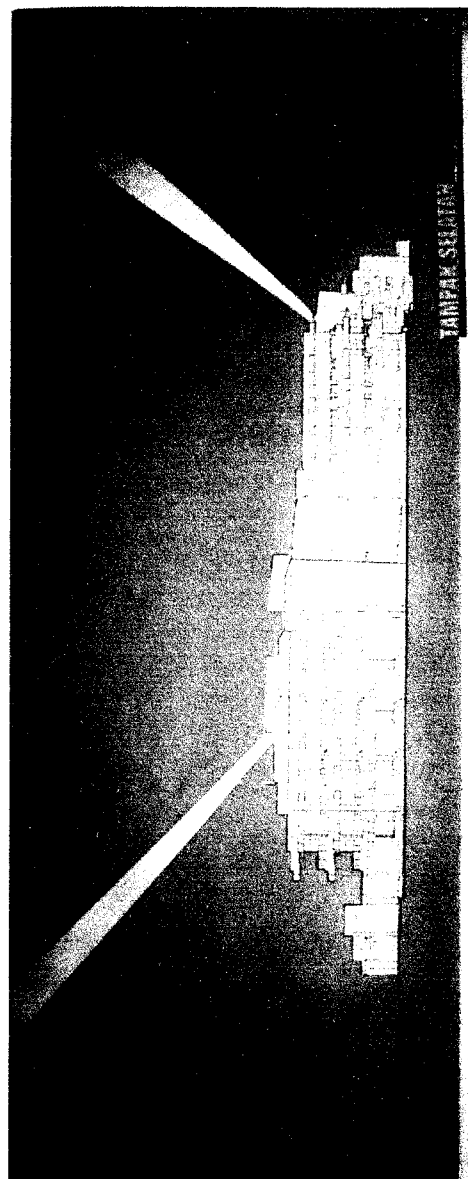
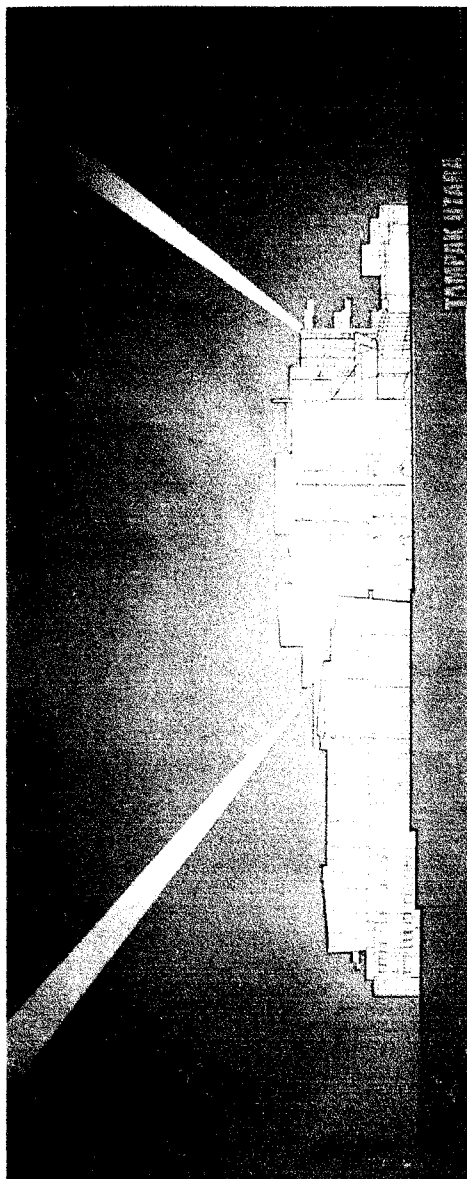


Tampak Barat dan Timur



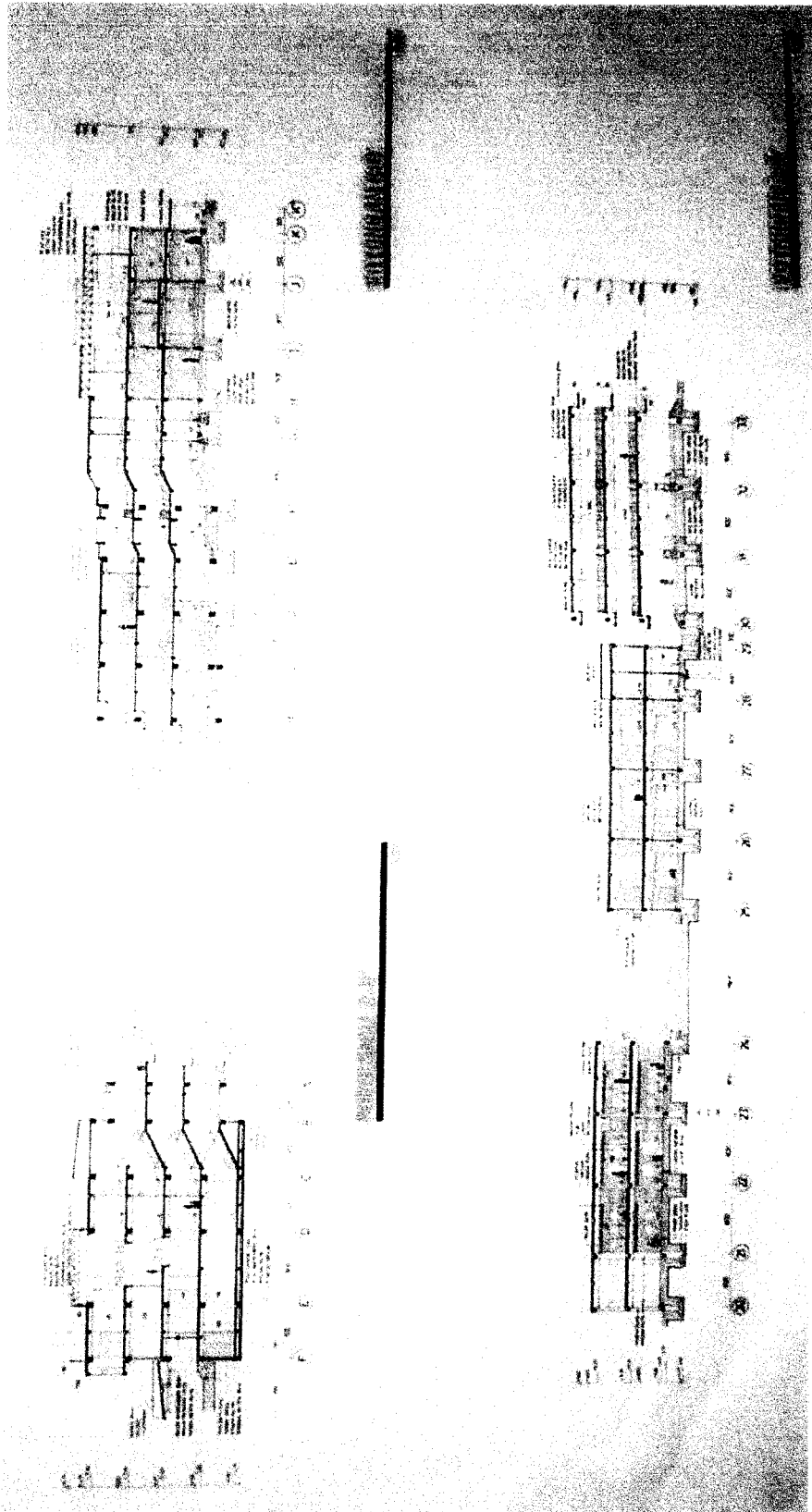


Tampak Utara dan Selatan





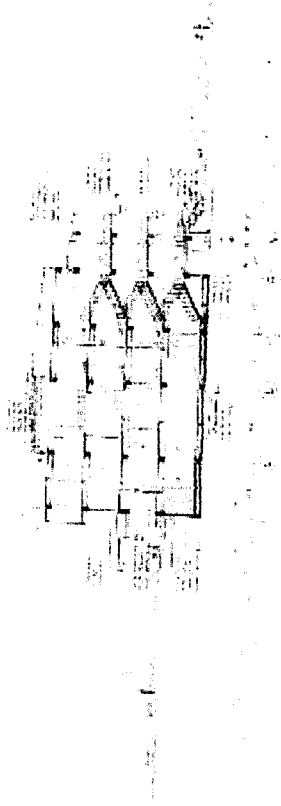
# Potongan Bangunan



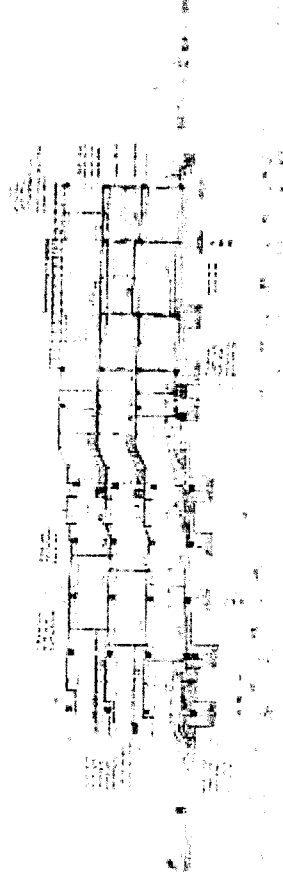




# Potongan Lingkungan



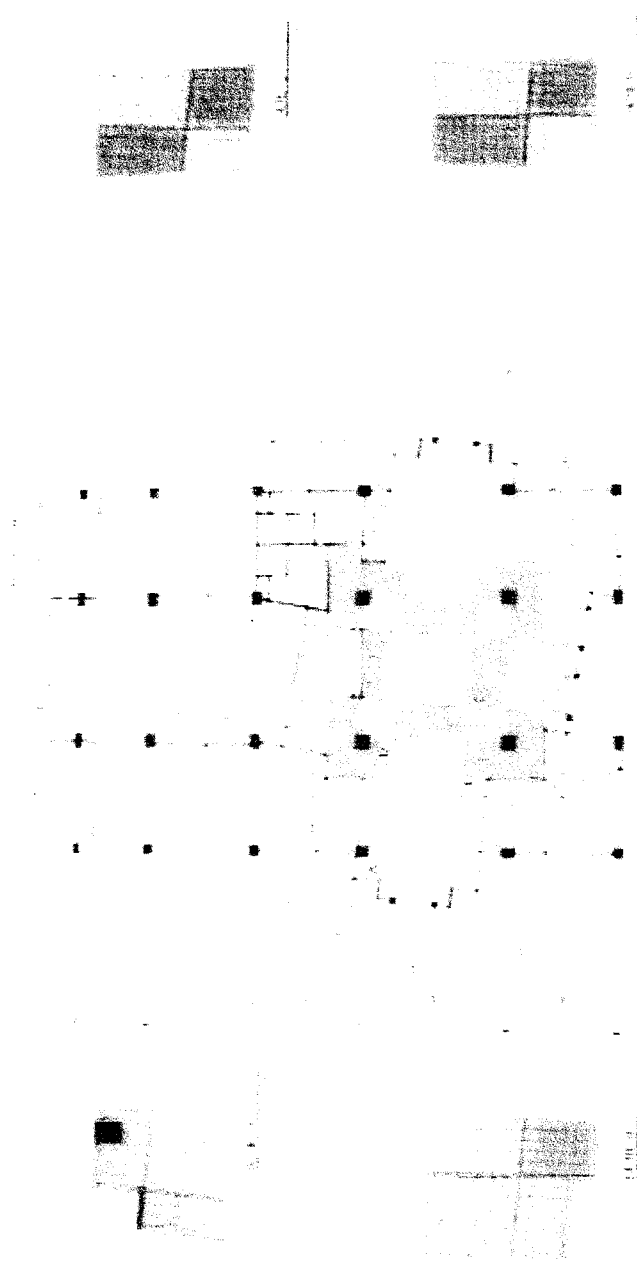
POTONGAN LINGKUNGAN B-B



POTONGAN LINGKUNGAN C-C



Detil Denah Hall

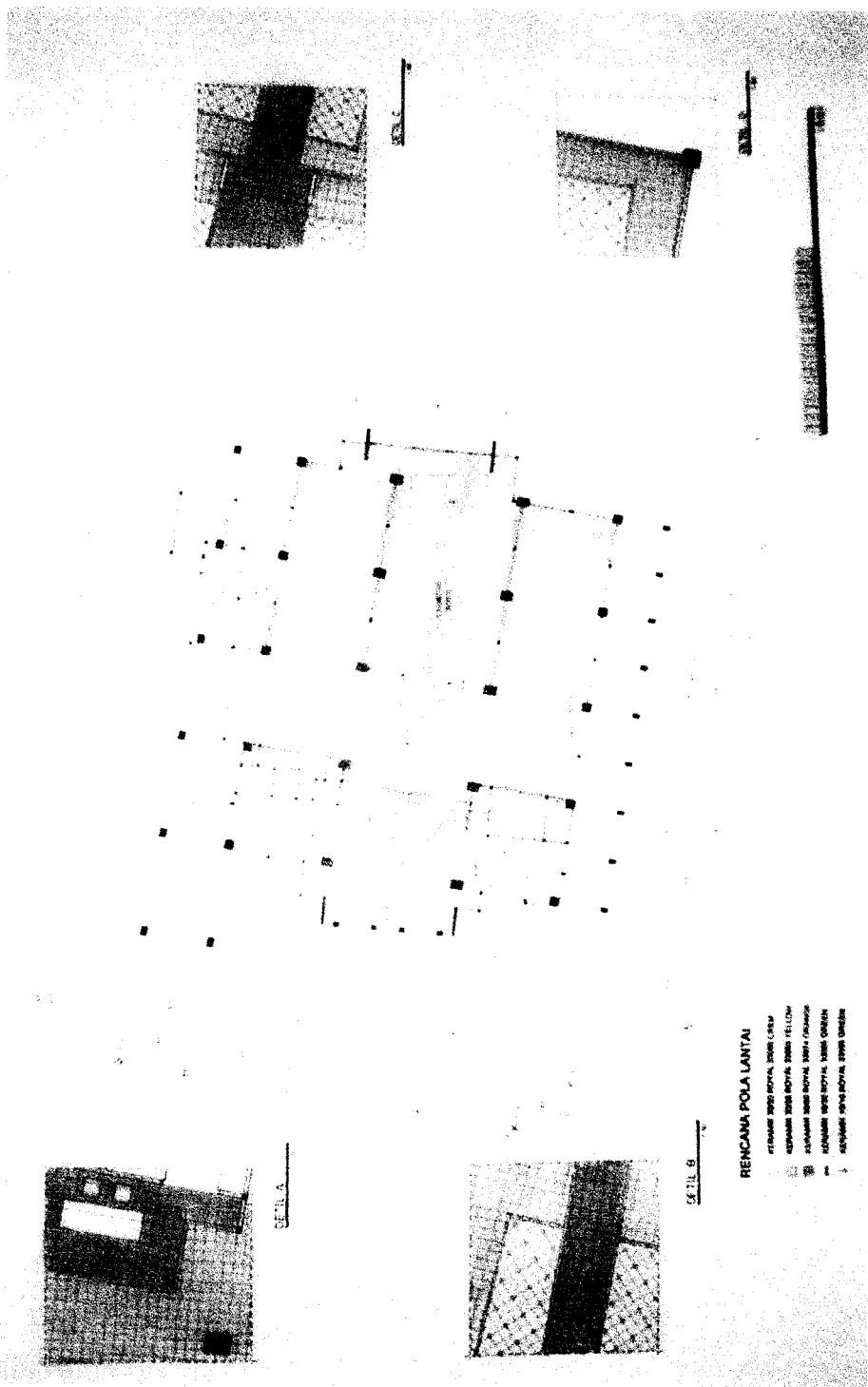


DETAIL DENAH HALL

REVISI  
1. 10/10/2010  
2. 10/10/2010  
3. 10/10/2010  
4. 10/10/2010  
5. 10/10/2010



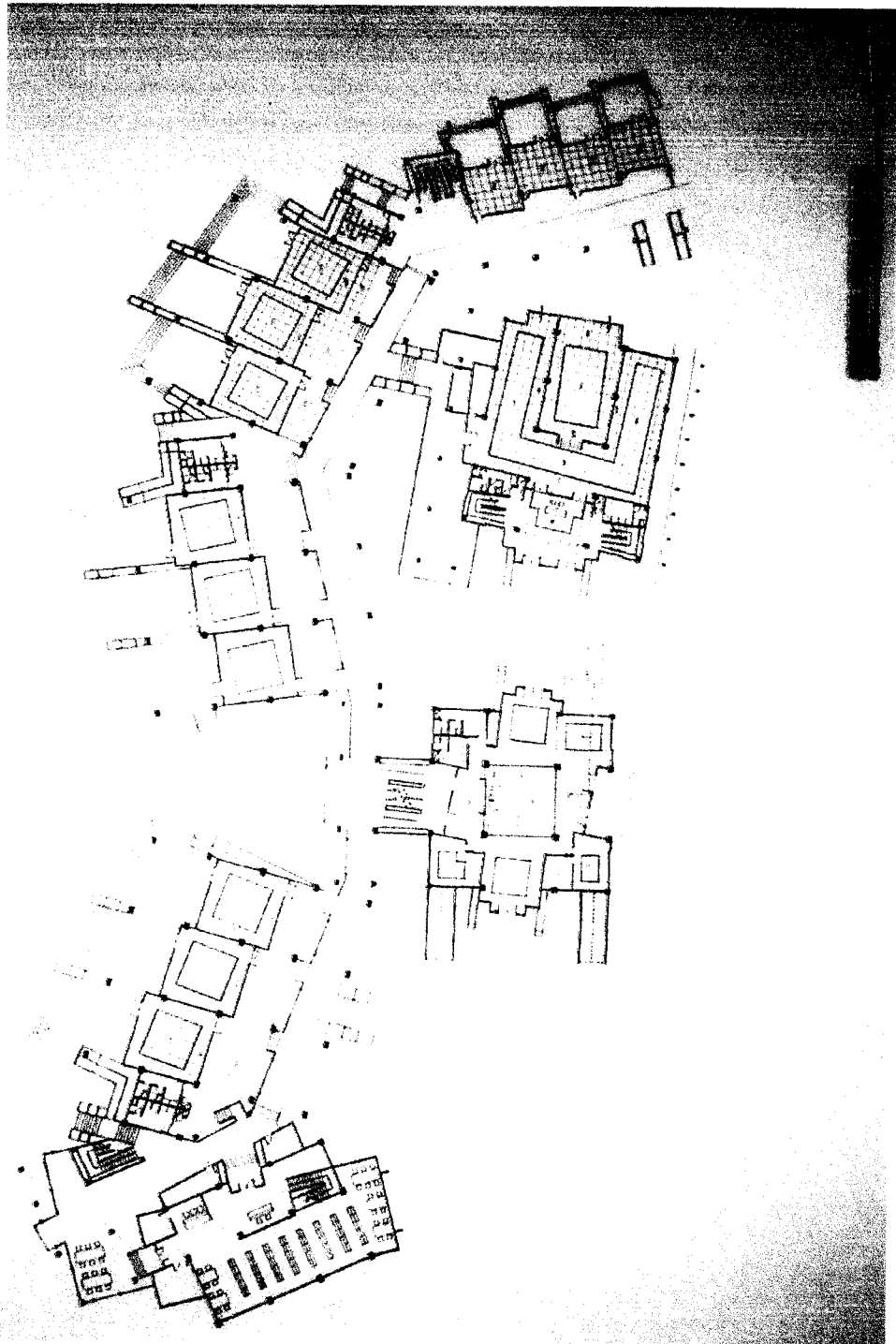
# Detil Denah Pameran





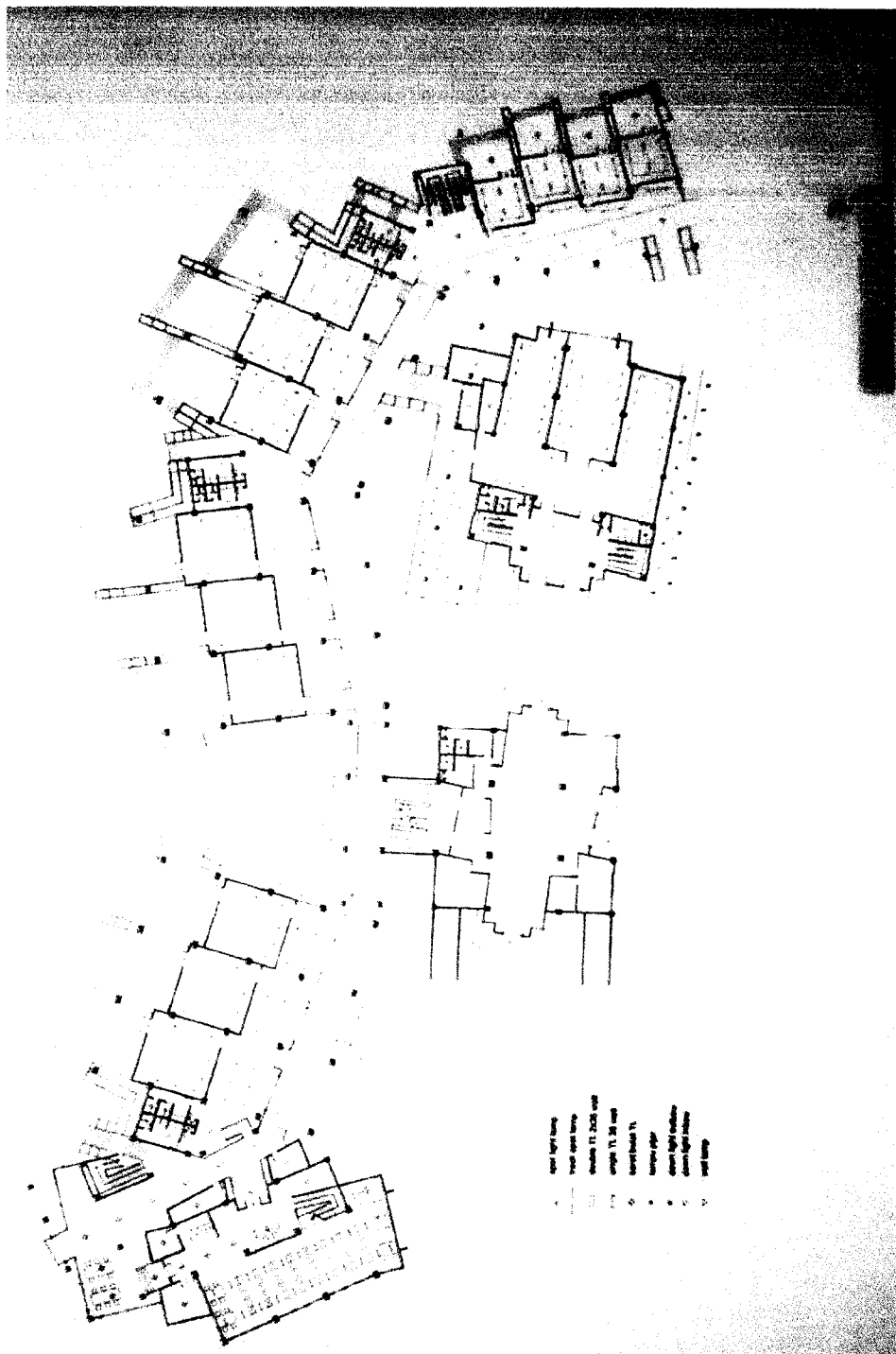


# Rencana Pola Plafon



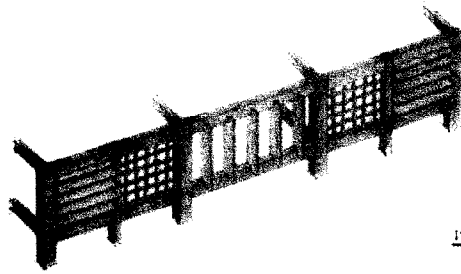
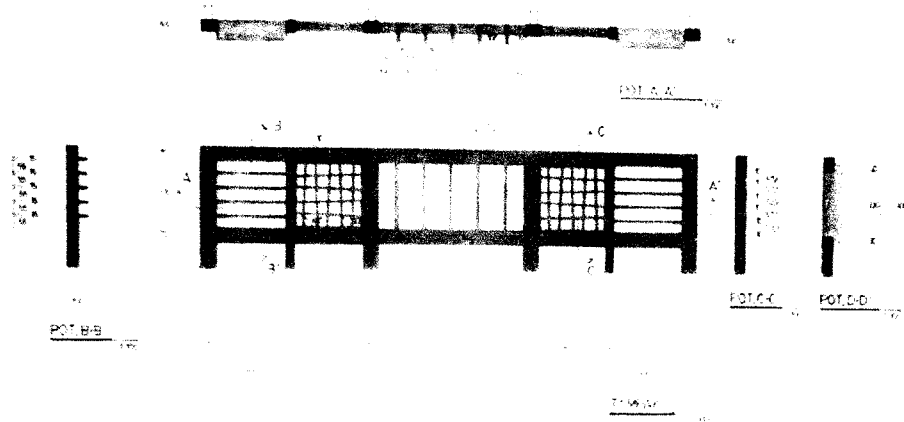


# Rencana Titik Lampu





### Detil Arsitektural



ISOMETRI

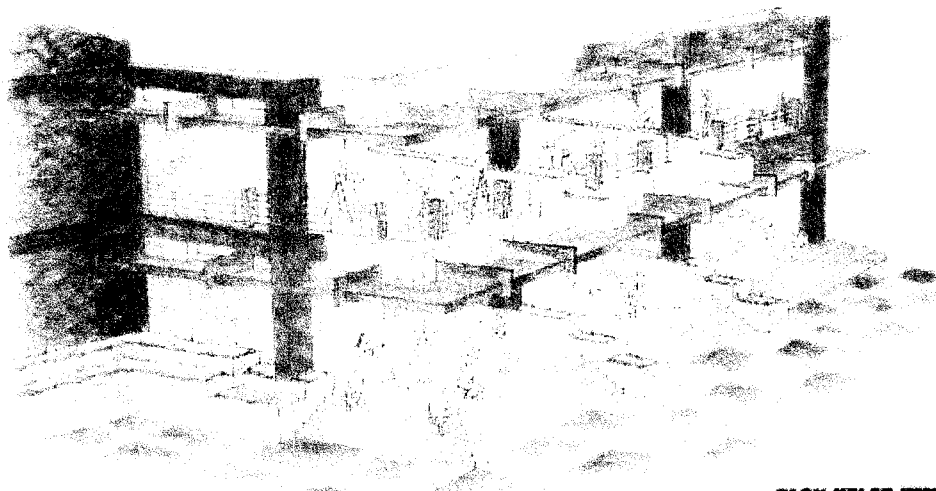
### Perspektif Eksterior dan Interior



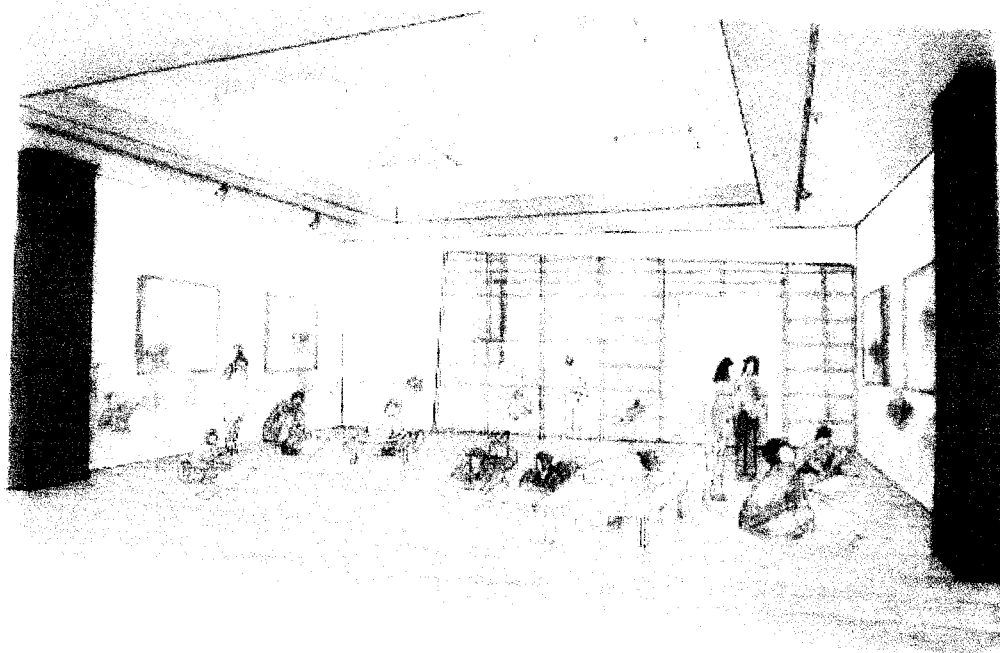
AREA JURNAL



Perspektif Eksterior dan Interior



**BLOK KELAS JUDUN**

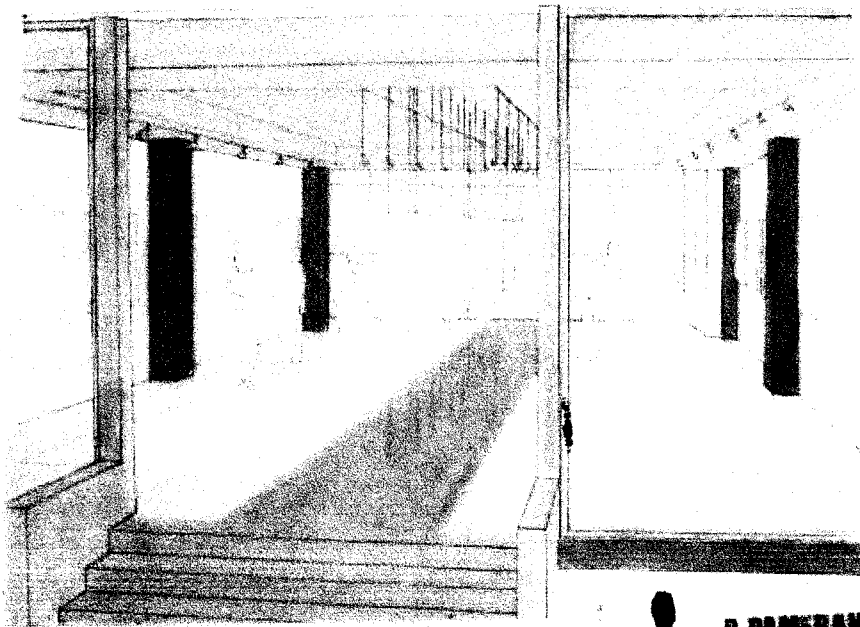


**KELAS ANAK**





Perspektif Eksterior dan Interior



**R PAMERAN INDOOR**



**SIRKULASI UTAMA**



Foto-foto Maket

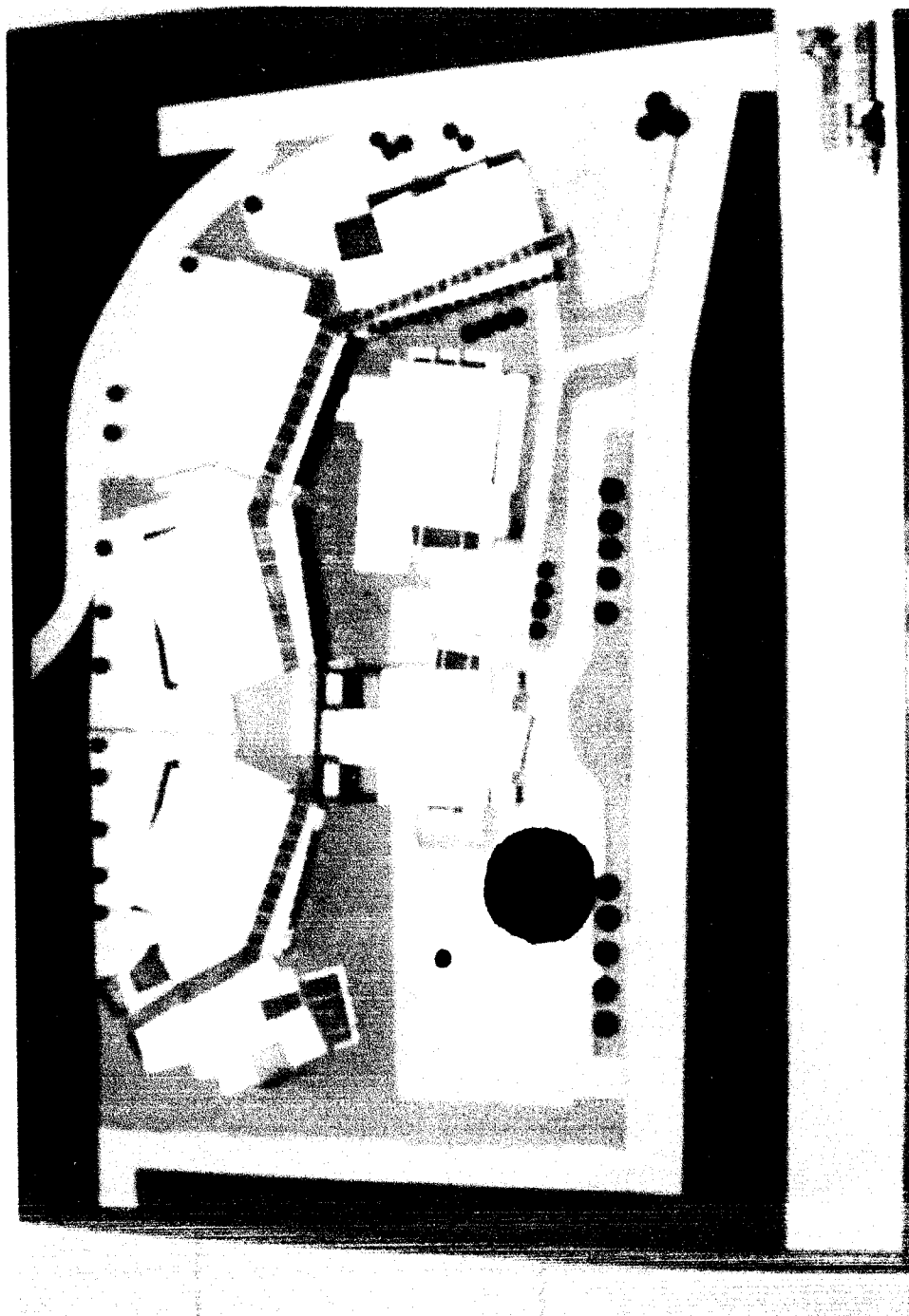




Foto-foto Maket

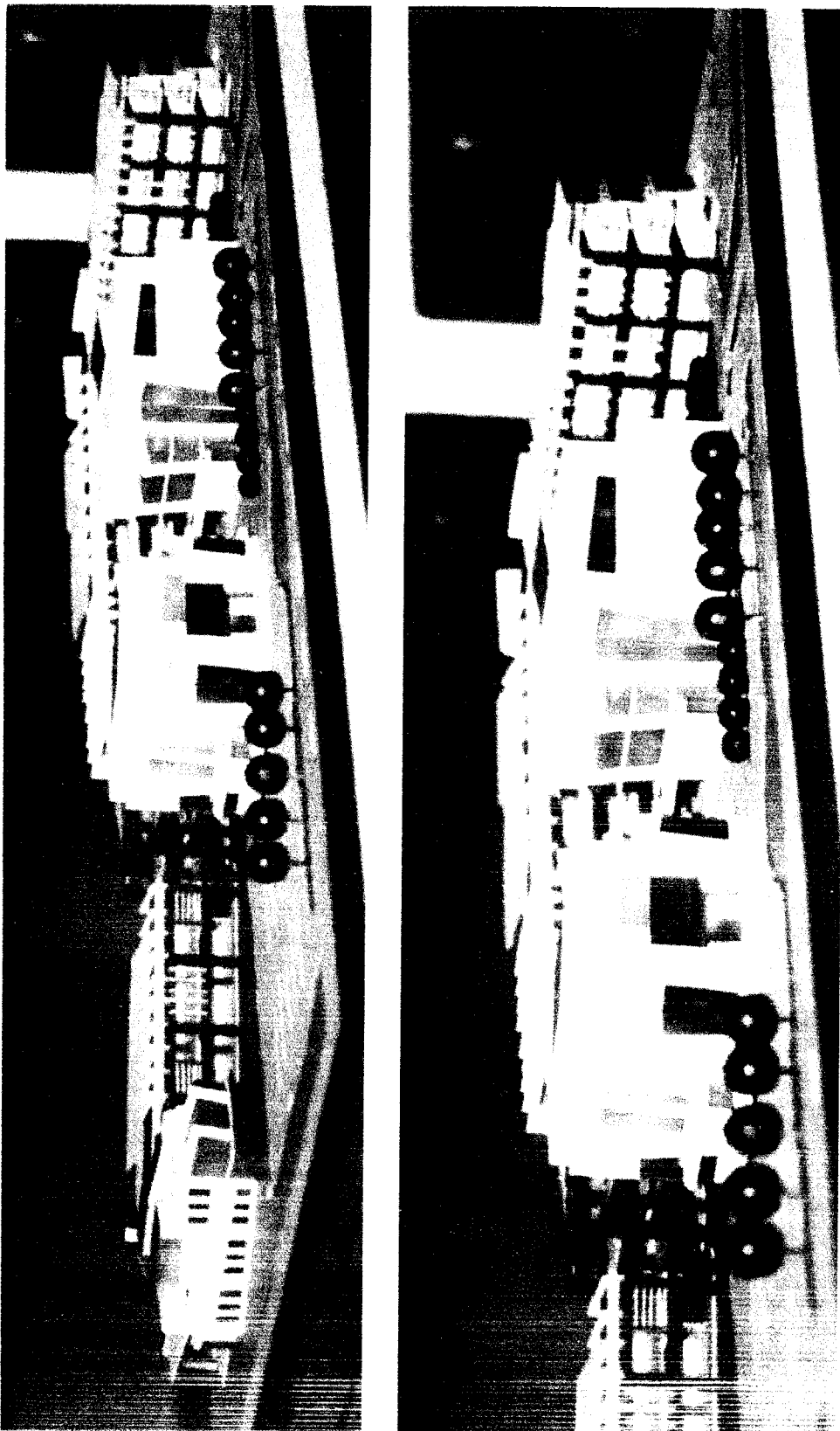




Foto-foto Maket

