

41

PENULISAN TUGAS AK IIR

15/01/03

PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAN PRILEI

TGL. TERIMA : 14 JUN 2001

NO. JUDUL :
NO. INV. : 3A1/TA/JTA/CI
NO. SITUS :

5110000717001

GALERI SENI RUPA KONTEMPORER

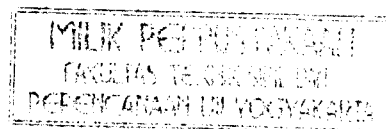
REPRESENTASI WAKTU DALAM ARSITEKTUR



TA
711 508
wib
0
01

DISUSUN OLEH:

ROBBY WAHYU WIDODO
No. Mhs: 96 340 061



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2001

GALERI SENI RUPA KONTEMPORER

REPRESENTASI WAKTU DALAM ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

**Tugas Akhir Diajukan Kepada Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur**

Disusun oleh :

ROBBY WAHYU WIDODO

No. Mhs : 96 340 061

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2001**

TUGAS AKHIR
GALERI SENI RUPA KONTEMPORER
REPRESENTASI WAKTU DALAM ARSITEKTUR

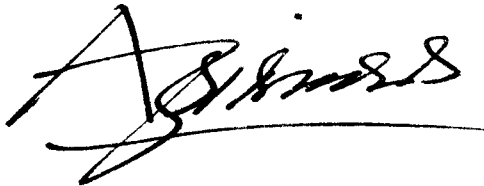
Disusun oleh :

ROBBY WAHYU WIDODO

No. Mhs : 96 340 061


Yogyakarta, Januari 2001
Menyetujui

Pembimbing I



Ir. Agoes Soediamhadi

Pembimbing II

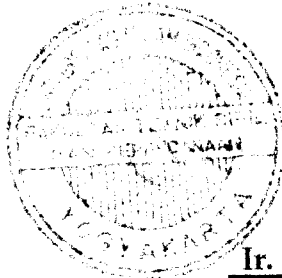


Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch

Mengetahui

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

Ketua



Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch

A great building must begin with the unmeasurable, must go through measurable means when it is being designed and in the end must be measurable. The psyche is expressed by feeling and also thought and I believe will always be unmeasurable. I think a rose wants to be a rose. (Louis I. Kahn)

Teruntuk :
sebuah obsesi akan
eksistensi diri.

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan kasih sayang-Nya, dan atas 'waktu' yang diberikan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan seluruh rangkaian penulisan skripsi ini.

Pada penulisan ini, dicoba untuk memaparkan sebuah wacana arsitektur mengenai dimensi waktu, dan implementasinya pada konsep-konsep yang menjadi landasan perancangan arsitektur. Waktu sebuah dimensi yang abstrak, cukup banyak diulas pada buku-buku arsitektur, khususnya bagaimana arsitektur memandang dimensi waktu dalam wilayahnya, juga implementasi apa yang diciptakan pada sebuah rancangan arsitektur.

Upaya untuk mencari cara bagaimana menganalisis abstraknya waktu, hingga tercipta pilihan-pilihan cara implementasi ke dalam rancangan, merupakan upaya yang tidak mudah. Waktu 6 bulan untuk mempersiapkan bahan-bahan penulisan ini terasa sekali belum cukup, dan juga waktu untuk menyelesaikan penulisan dalam jangka waktu 2 bulan, membuat saya harus menahan obsesi untuk mengeksplorasi lebih jauh wacana ini. Terlebih lagi masih sulitnya bagi saya untuk mencapai pemahaman yang cukup tinggi akan abstraknya waktu, mungkin menjadikan beberapa bagian dalam tulisan ini tidak begitu diulas mendalam. Untuk itu, saran-saran dan kritik bagi penulisan ini akan sangat dinantikan, demi terciptanya sebuah wacana yang berbobot dan bermanfaat bagi kita semua.

Tidak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses persiapan hingga akhir penulisan. Saya menyadari bahwa upaya yang telah saya lakukan tidak akan berjalan lancar tanpa dorongan dan semangat dari kedua orangtua saya tercinta, dan adik-adikku yang kusayang. Juga teruntuk pihak lain yang tidak kalah pentingnya dalam memberikan perannya membantu saya:

1. Terima kasih kepada seseorang yang telah banyak berperan dalam merubah cara berpikir saya, seseorang yang akan selalu terkenang, Bapak Ir. Revianto

B. S., M. Arch, yang telah menjadi guru dan partner untuk belajar banyak hal.
I have never met teacher like you before;

2. Terima kasih kepada Bapak Ir. Agoes Soediamhadi, atas bimbingan dan dorongannya selama penulisan;
3. Untuk Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, terima kasih atas diskusi-diskusinya;
4. Untuk seorang kakak, Mbak Ari Haryati, yang banyak mengajarkan kedewasaan berpikir dan bertindak, terima kasih atas waktunya untuk berdiskusi, atas dorongan semangat, dan perannya sebagai tempat mencurahkan segala perasaan;
5. Untuk Indra....., teman seperjuangan dan senasib (pernah), jangan pernah lupa saat kita kerja bersama. Sukses juga buat kamu!;
6. *The last but not least*, buat rekan-rekan arsitektur '96, rekan-rekan senior, dan adik-adik kelas, terima kasih atas persahabatan yang hangat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Abstrak

Salah satu penciptaan Allah yang bersifat primordial adalah waktu. Waktu yang dipercaya titik permulaannya saat penciptaan alam semesta, menjadi sebuah entitas yang melekat dengan ruang kosmos itu sendiri. Totalitas waktu dipahami dan dipercaya manusia ke dalam dua macam konstruksi waktu yang kontradiksi. Mitologi Hindu yang memahami waktu bersifat siklus, sangat berbeda bila kita bandingkan dengan pemikiran Barat maupun dalam Islam sendiri, yang memahami bahwa konstruksi waktu itu bersifat linear.

Pada penulisan ini, abstraknya waktu diupayakan untuk direpresentasikan ke dalam ekspresi ruang-ruang galeri. Melalui pergerakan ragawi dalam runtunan ruang-ruang dalam galeri, simbolisme kontradiksi waktu dalam ekspresi ruang-ruang pamernya diharapkan dapat diinterpretasi oleh pengamat.

Pergerakan ragawi ditinjau dari dua sudut pandang, yaitu melalui kerangka alur gerak dan kerangka tenipat. Kedua kategori tersebut selanjutnya dianalisis berdasarkan aspek topologis untuk mendapatkan properti-propertinya dalam tiga batasan : bentuk, batas, dan orientasi. Properti-properti hasil analisis tersebut kemudian dikomposisikan dalam tiga kisaran : skala, relasi antara alur gerak dan tempat, runtunan pergerakan. Keseluruhan proses analisis ditujukan pada beberapa obyek bangunan yang dapat dikategorikan dalam alur gerak dan tempat. Pada akhirnya kesemua itu merupakan alat untuk mencapai tujuan merepresentasikan kontradiksi konstruksi waktu ke dalam konsep-konsep perancangan sebuah galeri seni rupa kontemporer. Kontradiksi yang memaparkan progresivitas linearitas waktu menuju sebuah klimaks, dan siklikalitas waktu yang berdaur, yang mana klimaks bukanlah sesuatu yang signifikan.

Daftar Isi

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv-v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii-viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Diagram/Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Permasalahan	6
1.3. Tujuan Penulisan	6
1.4. Sasaran Penulisan	6
1.5. Metoda Penulisan	6
1.6. Lingkup Studi	7
1.7. Sistematika Penulisan	7
1.8. Pola Pikir	10
1.9. Keaslian Penulisan	11
BAB II REPRESENTASI WAKTU DALAM ARSITEKTUR	12
2.1. Kontradiksi Konstruksi Waktu	13
2.2. Kontradiksi Alur Gerak dan Tempat	16
2.3. Komposisi Properti Alur Gerak dan Tempat	19
BAB III OBYEK SENI RUPA KONTEMPORER	23
3.1. Karakter Obyek Seni Rupa Kontemporer	24
3.1.1. Obyek Dua Dimensional	24
3.1.2. Obyek Tiga Dimensional	26

3.2.	Peran Cahaya pada Galeri	29
3.3.	Hubungan Obyek Seni Rupa dengan Program Ruang	31
3.4.	Pengkondisian Iklim	32
3.5.	Fungsi-Fungsi Pendukung Galeri	34
BAB IV PENDEKATAN KONSEP DAN KONSEP		37
4.1.	Kriteria Pemilihan Lokasi dan Site	37
4.2.	Konsep Massa Bangunan	39
4.3.	Konsep Pencapaian Menuju Bangunan	41
4.4.	Konsep Runtunan Ruang	43
4.5.	Konsep Sirkulasi Bangunan	46
4.6.	Konsep Bentuk Ruang Pamer Berdasarkan Obyek	49
4.7.	Konsep Pemanfaatan Cahaya Alami	51
4.8.	Konsep Pencahayaan Buatan	52
4.9.	Konsep Struktur	53

Daftar Gambar

Gambar 2.1. Site plan Museum Kayu, Tadao Ando.	17
Gambar 2.2. Faktor skala pada kesan pergerakan.	20
Gambar 2.3. Faktor skala pada kesan pergerakan.	21
Gambar 2.4. Relasi alur gerak dan tempat, dalam hal bentuk, orientasi, dan batas.	22
Gambar 2.5. Komposisi alur gerak dan tempat.	22
Gambar 3.1. Obyek 2 D, karya I Nyoman Masriadi.	25
Gambar 3.2. Diskontinuitas dinding dalam kontinuitas garis bentuk (outline).	26
Gambar 3.3. Obyek 3 D, karya S. Teddy D.	27
Gambar 3.4. Fragmentasi alur gerak.	29
Gambar 4.1. Peta Ngaglik, Sleman.	37
Gambar 4.2. Lokasi dan Site.	38

Daftar Diagram/Tabel

Diagram 2.1. Properti topologis alur gerak, dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi.	17
Diagram 2.2. Properti topologis tempat, dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi.	18
Diagram 4.1. Daftar ruang-ruang pada galeri beserta besaran ruang.	45

Bab I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Yogyakarta dengan salah satu predikatnya sebagai Kota Budaya, tidak terlepas dari peran apresiasi masyarakat Yogyakarta terhadap keragaman budaya yang dimilikinya. Keragaman budaya ini ikut berperan dalam memberi warna khas bagi kota Yogyakarta.

Budaya berinteraksi dengan banyak hal, salah satunya Seni Rupa Kontemporer. Seni Rupa Kontemporer menunjukkan kemunculannya di Yogyakarta sekitar tahun 1973, ketika sejumlah mahasiswa STSRI "ASRI" mulai bereksperimen dengan bentuk bentuk baru (Sumartono, 2000).¹ Eksperimen melalui bentuk-bentuk baru muncul dikarenakan sikap menolak segala sesuatu kemapanan dalam seni rupa modern. Muatan-muatan kritik akan politik-sosial banyak diketengahkan seniman melalui karya-karyanya, baik yang dipamerkan maupun yang berada di studio milik seniman tersebut. Media-media yang digunakan oleh seniman dalam berkarya pun tidak terbatas dalam bentuk seni lukis, maupun seni patung. Seni rupa kontemporer banyak memunculkan alternatif-alternatif media untuk seniman dalam berkarya. Instalasi misalnya. Dengan menggabungkan berbagai media, sang seniman berusaha membentuk kesatuan baru dan menawarkan makna-makna baru (Sumartono, 2000).²

Banyak aliran yang berkembang dalam seni rupa di Indonesia khususnya di Yogyakarta. Dalam seni lukis misalnya, *realisme* dan *surrealisme* begitu kental

¹ Hal ini didasari sikap kritis mahasiswa yang mulai mempertanyakan konsep "kritis" dan "kreatif". Pengaruh seni rupa modern juga sangat terasa dalam hal jenis-jenis gaya. Segala informasi dan pengetahuan yang berasal dari Barat dicoba untuk mereka pelajari (Sumartono, *Outlet*, 2000, hal. 27).

² Karya Nindityo Adipurnomo, **Siapa Ingin Jadi Orang Jawa?**

Dia menghadirkan karya dengan media campuran. Maksud dari karya ini adalah mempertanyakan relevansi nilai-nilai tradisi dalam kehidupan sekarang. Komposisi simetris yang terdiri dari struktur dekoratif dari bahan besi sebagai sandaran bagi semua komponen yang ada di atasnya (sebuah cermin dan empat wadah dari bahan tembaga). Di atas cermin terdapat sebuah bentuk yang menyerupai *konde* Jawa tradisional (Sumartono, *Outlet*, 2000, hal. 49).

terlihat di berbagai karya-karya seniman senior maupun seniman muda. Belum lagi media-media alternatif yang ditampilkan dalam bentuk *happening art* maupun *performance art*, yang kesemua itu memberi nuansa baru dalam keragaman seni rupa di Yogyakarta.

Seni rupa kontemporer membawa kecenderungan kepada seni rupa kontekstual. Seiring perkembangan waktu, seni rupa kontemporer memunculkan beragamnya media untuk berkarya. Hal ini membuat seniman semakin bebas dalam menuangkan konsep karyanya. Banyak seniman muda yang produktif berusaha merepresentasikan muatan-muatan spesifik (*localness*) dengan cara berinteraksi dengan kondisi sosial budaya (Jim Supangkat, 2000).

Nilai-nilai sosial budaya yang direpresentasikan oleh seniman dalam karya-karyanya, seharusnya diikuti oleh peran apresiasi masyarakat sebagai arena pembelajaran masyarakat luas. Apresiasi penikmat seni rupa sangatlah penting, walaupun masing-masing berbeda kualitasnya. Di sini akan terjadi proses komunikasi antara kondisi sosial-politik — direpresentasikan perupa melalui karyanya — dengan penikmat. Ruang di sini menjadi penting nilainya. Ruang sebagai wadah komunikasi antara seniman dengan penikmat seni rupa yang datang dari berbagai kalangan. Sehingga ruang menjadi “aspek negatif” yang akan mendukung “aspek positif” dari kegiatan tersebut (Nader Ardalan dan Laleh Bakhtiar, 1973).³

Galeri yang dikenal masyarakat sebagai wadah bagi seniman dalam memamerkan karyanya menjadi sarana untuk terwujudnya komunikasi tersebut. Sayangnya fenomena galeri yang cenderung sangat komersial, membuat enggan masyarakat untuk mengunjunginya. Terlebih bagi seniman muda, akan enggan berpameran di galeri tersebut.

Di Indonesia, tempat seniman hadir adalah galeri-galeri tertentu yang sering disebut sebagai galeri alternatif. Paradoksnya: karya-karya yang mengangkat persoalan sosial-politik hanya tertampung oleh ruang yang amat

³ Ruang mengandung kedua aspek positif dan aspek negatif. Aspek positif dapat juga dianalogikan dengan energi kinetik suatu benda, ketika pergerakan terjadi. Aspek negatif merupakan perwujudan dari pergerakan tersebut, yaitu sebuah ruang yang secara langsung adalah produk dari pergerakan itu sendiri.

Seni rupa kontemporer di Yogyakarta tidak dapat menutup diri dari pengaruh kota-kota lain, bahkan pengaruh dari luar negeri sekalipun. Maka dari itu komunikasi dapat terjalin salah satunya melalui pameran. Maka diperlukan sebuah galeri, yang dapat dipergunakan untuk pameran seni rupa kontemporer. Ruang-ruang yang ada di dalam galeri harus dapat menampung jumlah peserta pameran yang cukup banyak, di samping juga pengunjung yang datang saat itu.

Sebuah galeri juga tidak dapat terlepas dari objek seni rupa itu sendiri. Objek seni rupa dapat berupa seni lukis, seni patung, seni grafis, seni instalasi, dan sebagainya. Masing-masing objek memiliki karakternya masing-masing. Ruang sebagai tempat objek itu berada, harus juga memiliki karakter. Di satu ruang, obyek sebagai sesuatu yang menonjol, ditampilkan dalam suatu ruang yang netral. Namun di lain ruang, ekspresi ruang yang ditonjolkan.

Kontradiksi konstruksi waktu menjadi penekanan dalam mengekspresikan pengalaman ruang dan waktu, tempat kehidupan manusia terjadi. Bahwa manusia hidup tidak pernah lepas dari konstruksi waktu tertentu dalam menjalani keragaman kehidupan ini sangat penting artinya. Sering sebuah pandangan manusia menganggap konstruksi waktu tertentu, seperti *cyclical*, itu tidak maju atau modern, bahkan tidak ada. Selama ini manusia sering dihadapkan oleh fenomena waktu yang linear, progresif, bertempo cepat. Sebaliknya ada juga orang yang merasa menjalani *cyclical time*, percaya bahwa waktu akan diulang kembali pada masa depan. Apakah kita sadar bahwa suatu pengalaman yang terjadi sekarang merupakan pengalaman masa lalu yang terulang? Sadarkah kita bahwa hal itu pun mungkin akan mengambil tempat di masa depan untuk terjadi kembali?

Memahami dan merasakan arsitektur (galeri) memerlukan proses waktu, sebagaimana kita memerlukan waktu untuk mengapresiasi sebuah karya seni rupa. Berangkat dari kontradiksi konstruksi waktu inilah keragaman pengalaman dibangkitkan di dalam galeri. Pendekatan elemen dalam merancang sebuah galeri untuk memperkuat keragaman pengalaman ruang dan waktu sangat berperan. Waktu yang merupakan salah satu elemen arsitektur (Simon Unwin, 1997), bersamaan dengan rangsangan-rangsangan yang dihasilkan

elemen-elemen ruang akan membangkitkan pengalaman waktu pengunjung galeri. Alur gerak yang membuat kita merasa harus menelusuri dan melewati ruang-ruang, menjadi skenario dalam merasakan kontradiksi konstruksi waktu. Kita pun akan menemukan pilihan-pilihan alur gerak yang merupakan representasi dari fenomena pilihan hidup. Tempo yang dipercepat maupun yang diperlambat dalam penikmatan sebuah ruang, akan menjadi durasi pengalaman estetik yang mengasyikkan bagi pengunjung.

Runutan pergerakan ragawi melalui ruang dapat mempengaruhi pengunjung akan sebuah konstruksi waktu, disadari maupun tidak disadari. Konstruksi waktu *linear* dan konstruksi waktu *cyclical*, direpresentasikan ke dalam rancangan ruang-ruang galeri. Konsep-konsep waktu tersebut direpresentasikan secara simbolis dan psikologis melalui *elemental approach*. Ruang yang merepresentasikan konstruksi waktu *linear* akan membawa pengalaman kita ke sebuah perasaan *predictable*, ritme waktu yang lambat/cepat, dan keragaman kejadian yang kita jumpai pada ruang-ruang tersebut. Sebaliknya ruang yang merepresentasikan konstruksi waktu *cyclical* membawa perasaan kita akan pengalaman ruang yang terulang lagi di lain ruang; maupun pengalaman lain yang spontan muncul di sela-sela alur penikmatan ruang. Manipulasi terhadap orientasi ruang, alur gerak, maupun skala ruang merangsang indera kita ketika menelusuri satu ruang menuju ruang lain. Permainan cahaya sebagai penanda waktu, dan penanda-penanda lain juga merangsang indera-indera kita. Di sini pengalaman akan konstruksi waktu akan bermain di level psikologis kita.

Sekuen ruang-ruang menjadi sangat penting. Pola-pola ruang yang mengalir cepat, *predictable*, maupun ruang-ruang yang *unpredictable* akan membangkitkan emosi kita *Moving from known to unknown*. Spontan, sebagaimana fenomena waktu yang sering kita alami. Di satu ruang pengunjung diajak menyusuri ruang-ruang yang lurus, ruang yang berliku-liku, di lain ruang pengunjung memasuki ruang yang melingkar. Merasakan energi sentrifugal dan sentripetal dari ruang tersebut. Ruang-ruang yang serba penuh kejutan, mengalir, dan orientasi ruang yang kadang tak terduga.

Relasi antara objek seni rupa kontemporer tidak akan lepas dari ruang sebagai wadahnya. Ekspresi ruang harus muncul dari dalam ruang maupun dari luar. Seperti pada awal penulisan yang menyatakan bahwa seni rupa kontemporer membawa kecenderungan kepada seni rupa kontekstual, hal ini akan membawa sebuah konsekuensi pada ekspresi bangunan. Sebuah usaha penyelarasan dengan kondisi sekitar tercermin pada pengaturan massa yang selaras dengan karakter topografi lahan. Di lain sisi juga mengungkapkan kontradiksi dalam hal idiom bentuk yang terlepas dari idiom bentuk tradisional. Karakter objek seni rupa akan mempengaruhi ekspresi ruang-ruang tersebut. Objek seni rupa dua dimensional bersifat planar. Penikmatannya pun mungkin hanya memerlukan satu titik pandang, sehingga ruang yang mewadahi karya seni rupa dua dimensional akan bersifat linier yang merepresentasikan linearitas waktu. Berbeda dengan objek seni rupa tiga dimensional, seperti seni patung maupun seni instalasi. Penikmatannya pun memerlukan *multiview point*, sehingga pergerakan pengunjung memutar objek tersebut sangat penting. Menurut Hildebrand, persepsi objek tiga dimensi dapat ditangkap melalui *kinetic vision* atau *vision-in-motion* (Cornelis van de Ven, 1995). Ruang-ruang pamernya pun harus merespon karakter tersebut, ruang yang bersifat melingkar seakan mengajak pengunjung untuk memutar objek tersebut, bersamaan dengan representasi perputaran waktu. Ekspresi konstruksi waktu pada ruang-ruang galeri yang ditampilkan bersama keragaman objek seni rupa kontemporer itu sendiri, akan sangat menarik bagi pengunjung, sehingga diharapkan kesan yang muncul dari galeri itu adalah sebuah pengalaman ruang dan pengalaman waktu yang kaya.

1.2. Permasalahan

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan sebuah galeri seni rupa kontemporer yang merepresentasikan kontradiksi konstruksi waktu dan keragaman objek seni rupa kontemporer dan ke dalam ekspresi ruang.

1.3. Tujuan

Memadukan analisa ruang dan waktu, dan analisa objek seni rupa kontemporer menjadi konsep-konsep perancangan ruang-ruang di dalam sebuah galeri yang menyimbolkan kontradiksi konstruksi waktu sebagai totalitas waktu.

1.4. Sasaran

- Representasi konsep waktu *linear* dan *cyclical* ke dalam ekspresi ruang secara simbolis abstrak.
- representasi konsep waktu *linear* dan *cyclical* ke dalam ekspresi ruang secara simbolis figuratif.
- Ekspresi keragaman media objek seni rupa kontemporer tereksresi juga pada ruang-ruang galeri, baik yang muncul dari dalam ruang maupun luar ruang.

1.5. Metoda Penulisan

Untuk mencapai sasaran di atas, maka akan dilakukan beberapa metode untuk mendapatkan data-data tersebut, yaitu:

1. Pengumpulan data, meliputi:

- Studi literatur. Studi literatur dilakukan berkenaan mengenai konsep-konsep waktu, objek seni rupa yang dipamerkan, orientasi yang berkaitan dengan bentuk, alur gerak dan tempat, juga studi terhadap hubungan ruang. Studi dilakukan juga pada karya seni rupa kontemporer untuk mengetahui karakternya.
- Pengamatan lapangan. Pengamatan akan dilakukan pada beberapa galeri yang ada di Yogyakarta, bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek

karakter objek yang dipamerkan, dan fungsi apa saja yang ada di dalam galeri.

2. Pembahasan

Setelah data diperoleh, data-data tersebut akan dianalisis dalam bentuk tulisan maupun ke dalam bentuk model- model 3 dimensi, seperti:

- Analisis dari beberapa bangunan yang merepresentasikan konstruksi waktu.
- Sintesis dari data-data di atas untuk mendapatkan konsep perancangan galeri.

1.6. Lingkup Studi

Ada tiga bagian yang dapat saling terkait, yaitu:

- Aspek fungsional, yaitu sebuah fungsi galeri dan penunjangnya.
- Aspek seni rupa kontemporer, yaitu keragaman dan karakter objek-objek seni rupa itu.
- Aspek ruang dan waktu, yaitu mengenai terciptanya sekuen ruang dan waktu di dalam sebuah galeri.

Dari ketiga aspek di atas, studi akan lebih ditekankan pada aspek seni rupa kontemporer dan aspek ruang-waktu. Untuk aspek fungsional, akan diadopsi dari beberapa galeri di dunia maupun di Yogyakarta sendiri.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I	PENDAHULUAN
1.1.	Latar Belakang Permasalahan
1.2.	Permasalahan
1.3.	Tujuan
1.4.	Sasaran
1.5.	Metodologi
1.6.	Lingkup Studi
1.7.	Sistematika Penulisan
1.8.	Pola Pikir

1.9. Keaslian Penulisan

BAB II REPRESENTASI WAKTU DALAM ARSITEKTUR

2.1. Konstruksi waktu

Kontradiksi dua konstruksi waktu yang meliputi *linear time* dan *cyclical time*.

2.2. Kontradiksi alur gerak dan tempat

Kontradiksi digolongkan dalam tiga hal, yaitu: bentuk, batas, dan orientasi. Analisis dilakukan atas properti-properti yang terkait.

2.3. Komposisi alur gerak dan tempat

Alur gerak dan tempat dikomposisikan dalam tiga aspek, yaitu: skala, relasi antara alur gerak dan tempat, dan runtunan pergerakan.

BAB III OBJEK SENI RUPA KONTEMPORER

3.1 Karakter objek seni rupa kontemporer

Membahas karakter objek 2 dimensional maupun objek 3 dimensional, yang hasil analisisnya mengacu pada bentuk dan dimensi ruang berdasarkan objek yang dipamerkan.

3.2 Peran cahaya pada galeri

Membahas peran pencahayaan alami dalam meningkatkan kesan pergerakan maupun kestatisan, di samping peran pencahayaan buatan untuk memperkuat impresi obyek-obyek yang dipamerkan.

3.3 Hubungan antara objek seni rupa dengan program ruang

Alur kegiatan pameran dan perlakuan terhadap objek sebelum dan sesudah pameran berpengaruh pada macam ruang dan runtutan ruang.

3.4 Pengkondisian iklim

Membahas dua macam pengkondisian iklim, yaitu pengkondisian udara dengan AC, dan dengan udara terbuka, yang berhubungan dengan obyek. Hal tersebut akan mempengaruhi ruang-ruang mana saja yang harus dikondisikan dengan AC maupun dengan udara terbuka.

3.5 Fungsi-fungsi pendukung galeri

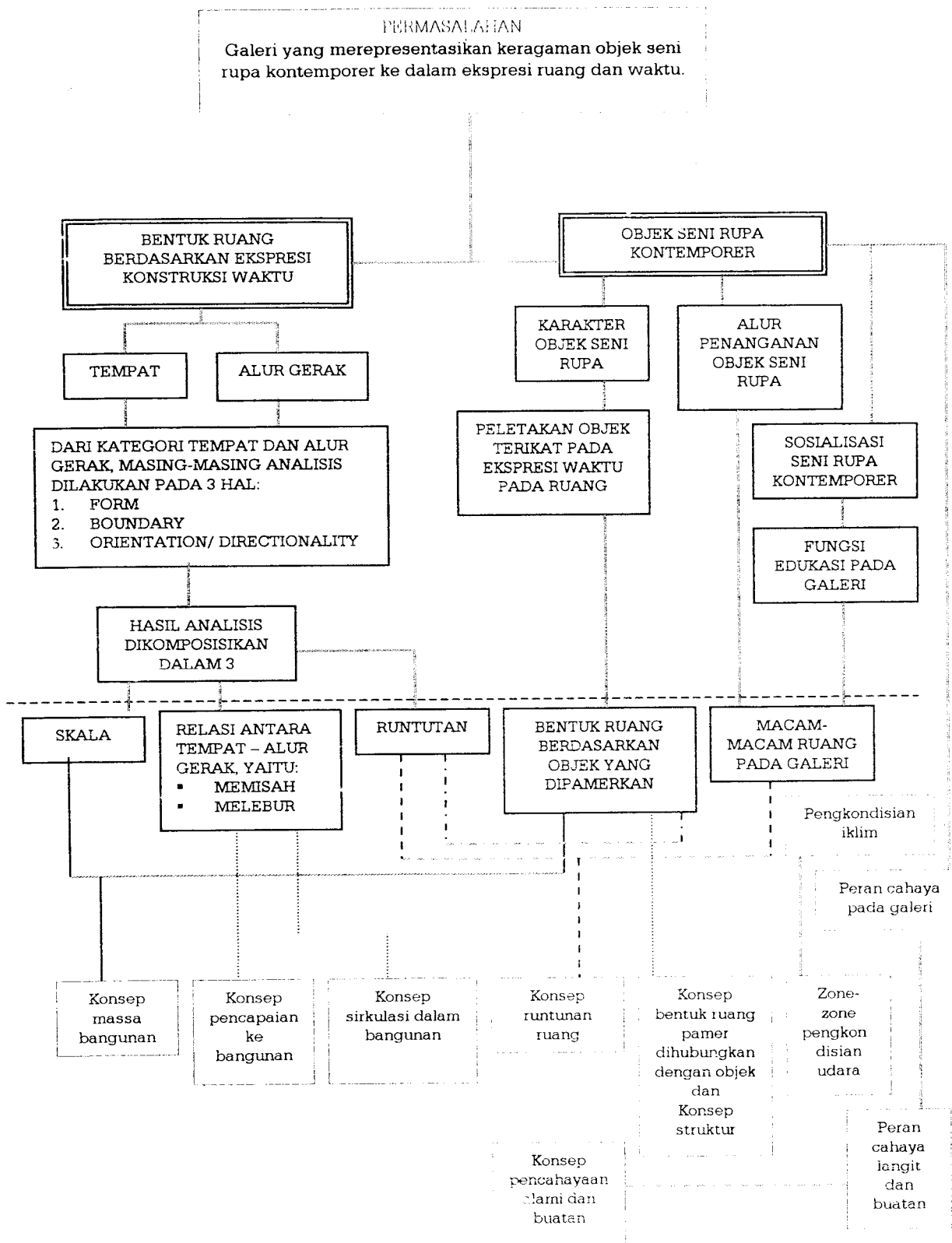
Mengulas fungsi selain kegiatan pameran, yaitu fungsi edukasi yang berhubungan dengan seni rupa kontemporer. Hasil analisis mengacu pada macam ruang yang mewadahi kegiatan tersebut.

BAB IV PENDEKATAN KONSEP DAN KONSEP

Membahas interrelasi dari faktor-faktor skala, relasi antara alur gerak dan tempat, runtunan pergerakan, dengan hasil-hasil analisa dari bab tiga. Selanjutnya poin-poin tersebut akan menjadi pendekatan dalam menghasilkan konsep-konsep perancangan yang mengacu pada penekanan di atas, seperti:

1. Konsep penentuan lokasi dan site
2. Konsep massa bangunan
3. Konsep pencapaian bangunan
4. Konsep runtunan ruang
5. Konsep sirkulasi dalam bangunan
6. Konsep bentuk ruang pameran dihubungkan dengan objek seni rupa
7. Konsep pencahayaan alami
8. Konsep pencahayaan buatan
9. Konsep struktur.

1.8. Pola Pikir



1.9. Keaslian Penulisan

1. "Galeri Seni Lukis di Yogyakarta, Landasan Konseptual Perancangan."

Aris Budi Siswanto - 90 340 068 - TA/ UII, 1996.

Pada penulisan tersebut penekanan ditujukan dalam hal:

- Penciptaan sebuah galeri seni lukis yang dapat digunakan sebagai media komunikasi visual antara seniman dan masyarakat.
- Perancangan suasana ruang pameran yang mampu mendukung terlaksananya kegiatan proses apresiasi dan penghayatan seni lukis.

Dengan demikian permasalahan yang saya tekankan pada penulisan saya berbeda dengan permasalahan penulisan di atas.

Bab II

Representasi Waktu dalam Arsitektur

Waktu adalah sesuatu yang abstrak yang keberadaannya diyakini sudah ada sejak dahulu kala. Adanya waktu tidak didahului oleh sesuatu yang lain. Waktu diyakini juga berawal bersamaan ketika alam semesta mulai diciptakan oleh Tuhan, waktu menjadi properti alam semesta itu sendiri. Konsep waktu tidak memiliki arti apa-apa sebelum awal alam semesta. Dengan demikian konsep waktu itu tidak ada sebelum awal alam semesta.

Oleh manusia, keabstrakan waktu dipahami ke dalam bentuk konstruksi waktu. Melalui pemahaman akan konstruksi waktu yang diyakini inilah, manusia menjalani hidupnya dan memaknai setiap pergerakan waktunya. Konsep waktu dipahami ke dalam keragaman pemahaman akan hal tersebut. Pada dasarnya keragaman pemahaman akan waktu dapat dikategorisasikan ke dalam dua konstruksi waktu, yaitu linear yang progresif, dan siklus yang berdaur.

Melalui dua konstruksi waktu itulah, totalitas pemahaman akan konsep waktu dipaparkan, dengan mengkontraskan kedua konstruksi waktu. Pemaparan kontradiksi kedua konstruksi waktu tersebut dicapai melalui pensejajaran. Melalui pensejajaran, masing-masing karakter konstruksi waktu akan tetap muncul, tanpa ada salah satu yang berkarakter paling kuat. Sebagaimana progresifnya linearitas waktu demi mencapai klimaks, dan siklikalitas waktu yang berdaur, yang mana tidak memiliki akhir klimaks. Kedua konstruksi waktu tersebut selanjutnya menjadi sumber inspirasi konsep perancangan dan melalui ekspresi simbolis berupaya berkomunikasi dengan pengguna. Dimensi waktu dalam arsitektur merupakan dimensi yang abstrak, di antara dimensi-dimensi lain sebagai konsepsi ruang. Arsitektur tidak akan lepas

dari dimensi waktu dalam upaya menyusun ruang yang lebih manusiawi.⁵

Abstraknya waktu tersebut direpresentasikan dalam tingkat yang lebih abstrak dan simbolis figuratif. Melalui pergerakan ragawi dalam ruang, ekspresi-ekspresi simbolis tersebut ditangkap, sehingga tercipta pengalaman ruang dan waktu.

Pergerakan ragawi di dalam ruang selanjutnya ditampilkan dalam dua aspek, yaitu alur gerak, dan waktu. Melalui proses analisis kedua aspek tersebut, didapatkan properti-properti yang kontras satu sama lain. Properti-properti itu merupakan alat yang akan digunakan untuk pengungkapan kontradiksi konstruksi waktu ke dalam tiga aspek komposisi, yaitu: bentuk, relasi alur gerak - tempat, dan runtunan pergerakan.

2.1 Kontradiksi Konstruksi Waktu

Dalam pandangan Barat terhadap waktu, waktu sering diinterpretasikan ke dalam tiga bagian yaitu: masa lampau, sekarang, dan masa depan. Masing-masing bagian saling berhubungan membentuk konstruksi yang bersifat linear. Dalam filsafat (Martin Heidegger, 1994: 17), hakikat waktu terletak pada kita sendiri—keberadaan kita di dunia—baik kesendirian kita maupun kebersamaan kita dengan orang lain. Segala pengukuran waktu yang sering kita lakukan berarti membawa waktu kepada 'berapa banyak'. Jika kita menentukan melalui sebuah jam, titik saat kejadian masa depan akan terjadi, dengan demikian hal itu bukanlah masa depan yang dimaksud; akan tetapi, yang kita tentukan adalah 'berapa lama' kita harus menunggu sampai keadaan saat ini datang. Waktu yang ditetapkan dapat dicapai melalui sebuah jam, dan waktu itu dianggap masa sekarang. Jika upaya yang dibuat untuk mendapatkan dari waktu alam mengenai apakah waktu itu, kemudian saat ini merupakan ukuran dari masa lalu dan masa depan. Waktu telah diinterpretasikan sebagai saat ini, masa lalu

⁵ Sebagaimana yang dinyatakan oleh tokoh arsitek De Stijl, Gerrit Rietveld, "kita memisahkan, membatasi, dan membawa sebagian dari ruang nir-batas ke dalam skala manusiawi". Lihat Cornelis van de Ven (1995), *Ruang dalam Arsitektur*, hal 36-37.

diinterpretasikan sebagai keadaan tidak lagi saat ini, masa depan sebagai ketidaktentuan keadaan yang belum saat ini: masa lalu tidak dapat dicapai kembali, masa depan tidak tentu.

Di dalam pandangan Islam sendiri, waktu bersifat linear, homogen, dan individual (Denys Lombard, 1996, Jilid II). Linearitas waktu membawa kita ke dalam alur yang progresif, hari ini harus lebih baik dari kemarin, dan besok harus lebih baik dari hari ini. Homogen berarti waktu ditetapkan sama bagi semua manusia, tinggal bagaimana masing-masing individu menjalaninya. Pada kehidupan sehari-hari, linearitas waktu adalah fenomena yang paling dominan kita rasakan. Waktu terus berjalan ke depan, umur bertambah tua, dan perasaan lainnya.

Sementara itu, dengan sangat berbeda, filsafat Hindu di India memandang waktu sebagai daur.⁶ Orang Hindu percaya bahwa waktu bersifat daur – bergerak dari jaman keemasan, atau *Krita Yuga*, melalui dua periode pertengahan *Treta Yuga*, *Dvapara Yuga*, saat merosotnya kebaikan, sampai ke jaman masa kini atau *Kali Yuga* – dan waktu yang berputar: pada akhir setiap *Kali Yuga*, alam semesta akan hancur oleh api dan banjir, dan sebuah jaman keemasan dimulai kembali. Kehidupan manusia juga berputar: setelah kematian, jiwa meninggalkan jasad dan dilahirkan kembali dalam jasad manusia lain, hewan, tumbuhan, atau mineral. Kondisi akan jeratan aktivitas yang tiada henti ini, dan kelahiran kembali disebut *samsara*. Kualitas akan kelahiran kembali ditentukan oleh kumpulan amal baik dan amal buruk yang merupakan hasil dari setiap tindakan, atau *karma*, saat jiwa melakukannya pada kehidupan masa lalu, atau kehidupan sekarang. Semua orang Hindu percaya bahwa *karma* tumbuh dengan cara demikian, bagaimanapun, mereka juga percaya bahwa *karma* dapat dihilangkan melalui usaha memperbaiki kesalahan-kesalahan dan ritual-ritual, keluar melalui hukuman atau ganjaran, dan dengan mencapai kondisi terlepas (*moksha*) dari seluruh proses *samsara* melalui penolakan akan keinginan-keinginan yang bersifat duniawi.

⁶ Lihat CD Encarta 97 Encyclopedia, Microsoft, entry: Hinduism.

Kedua konstruksi waktu tersebut yaitu yang bersifat linear dan siklus, menciptakan kontradiksi dalam proses menjalani kehidupan ini. Berangkat dari kontradiksi itulah, penulisan ini berusaha menjadikan kontradiksi konstruksi waktu sebagai pijakan dalam usaha merepresentasikannya ke dalam aspek yang lebih konkret yaitu, arsitektur. Usaha representasi kontradiksi konstruksi waktu tereksprei ke dalam dua aspek simbolis: simbolis abstrak, dan simbolis figuratif.

Eksprei kontradiksi konstruksi waktu ke dalam simbolis abstrak yang bersifat pasif, dalam arti simbol-simbol yang diciptakan, pada proses penyampaian maknanya menggunakan bentuk-bentuk geometri, sehingga usaha untuk memahaminya memerlukan suatu penafsiran lebih lanjut. Bentuk-bentuk geometri yang dipergunakan sebagai elemen pembentuk ruang tidak memiliki hubungan khusus dengan waktu. Sebagai contoh massa yang memiliki bentuk dasar persegi empat, dipergunakan untuk menyimbolkan linearitas waktu, sedangkan massa berbentuk silinder menyimbolkan siklus waktu yang berdaur. Massa-massa tersebut sama sekali tidak memiliki hubungan khusus dengan waktu. Pergerakan ragawi pada ruang dalam massa-massa tersebut menjadi penting di dalam menafsirkan maksud yang terkandung. Pendekatan representasional dalam kategori alur gerak dan tempat merupakan upaya untuk mendapatkan cara mengekspresikan keabstrakan waktu ke arah yang lebih konkret. Pergerakan pada alur gerak dan tempat merupakan cara untuk memahami simbol-simbol kontradiksi konstruksi waktu, yang mana simbol-simbol yang dipergunakan berupa bentuk, batas, dan orientasi.

Kesan kontras hanya dapat ditangkap melalui perbedaan yang ekstrim dari dua hal. Perbedaan ekstrim yang muncul pada alur gerak dan tempat – dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi – merupakan alat representasional yang selanjutnya digunakan untuk mencapai kekontrasan. Pada sub-bab selanjutnya analisis terhadap alur gerak dan tempat dibahas untuk mendapatkan properti-properti dari ketiga aspek yang disebutkan sebelumnya.

Lain halnya dengan ekspresi kontradiksi waktu ke dalam simbolis figuratif, hal tersebut lebih bersifat aktif. Simbolis figuratif yang digunakan akan berupa tanda, karena yang dipakai sebagai tanda memiliki hubungan khusus

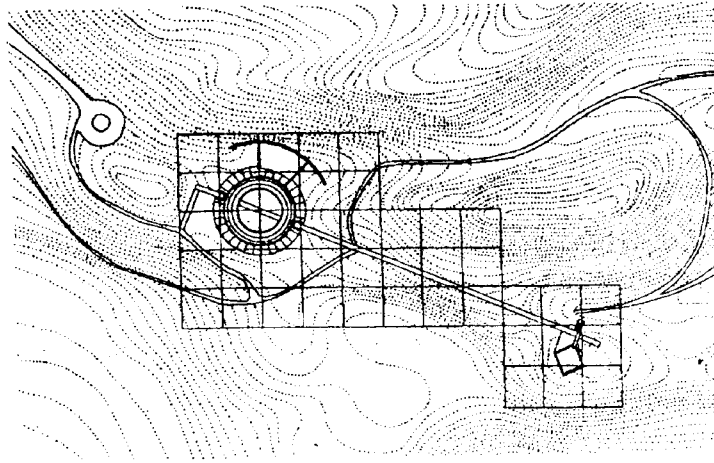
dengan yang ditandainya. Pergerakan cahaya matahari – yang bersifat aktif karena selalu berubah dalam hal sudut jatuhnya – memiliki hubungan khusus dengan yang ditandainya yaitu, waktu. Pergerakan cahaya matahari akan digunakan untuk mencapai ekspresi kontradiksi dari dua konstruksi waktu itu, bersama-sama dengan ekspresi yang muncul dari simbolis abstrak di atas. Pada ruang-ruang yang merepresentasikan linearitas waktu, cahaya matahari akan dimanfaatkan untuk menyimbolkan linearitas pergerakan manusia di dalamnya, sedangkan pada ruang-ruang yang merepresentasikan siklus waktu, perbedaan sudut jatuh sinar matahari akan menyimbolkan keteraturan dan keberulangan pergerakan waktu alam.

2.2 Kontradiksi alur gerak dan tempat

Pergerakan tidak lepas dari alur gerak dan tempat, yang keduanya merupakan representasi akan kontradiksi dua konstruksi waktu. Menurut J. G. Davies (1982: 240), kebanyakan bangunan termasuk pada salah satu kategori sebagai alur gerak, atau sebagai tempat. Alur gerak memberi kesan perjalanan, pergerakan. Sedangkan tempat memberi kesan akan sebuah pusat, dan akan sebuah keadaan diam. Tempat juga berfungsi sebagai sebuah tujuan atau sebuah titik keberangkatan kita menuju tempat lain.

Hubungan antara tempat dan alur gerak itu sendiri membentuk sebuah dikotomi. Ketegangan antara arah terpusat dan arah membujur. Arah terpusat menyimbolkan keinginan rasa memiliki sebuah tempat, sebaliknya arah membujur mengekspresikan sebuah keterbukaan yang pasti ke arah dunia, sebuah kondisi dinamis yang berupa fisik dan juga spiritual (Christian Norberg - Schulz, 1971).

Sebagai contoh, pada site plan museum kayu (arsitek, Tadao Ando), terlihat sekali kontradiksi antara alur gerak dan tempat. Keterpisahan relasi antara alur gerak dan tempat, membuat karakter masing-masing muncul sangat kuat. Karakter alur gerak yang menerus dan memanjang, ditampilkan sangat kontras, dibandingkan keterpusatan bentuk dari tempat, dengan begitu progresitas pergerakan muncul sangat menyolok. Sedangkan pada denah yang



Gb. 2.1. Site Plan of Museum of Wood.
Arsitek : Tadao Ando

berbentuk lingkaran, memberi kesan tempat yang statis, sebuah jeda pergerakan, di dalam lingkup linearitas pergerakan.

Dari masing-masing sifat tempat maupun alur gerak, terlihat sekali kontradiksinya. Di penulisan ini tempat dan alur gerak akan dianalisis secara topologis ke dalam tiga aspek untuk mencari perbedaannya. Ketiga aspek tersebut adalah: bentuk, batas, dan orientasi.

Pada alur gerak, karakter topologis akan tampil paling jelas jika properti-propertinya adalah sebagai berikut:

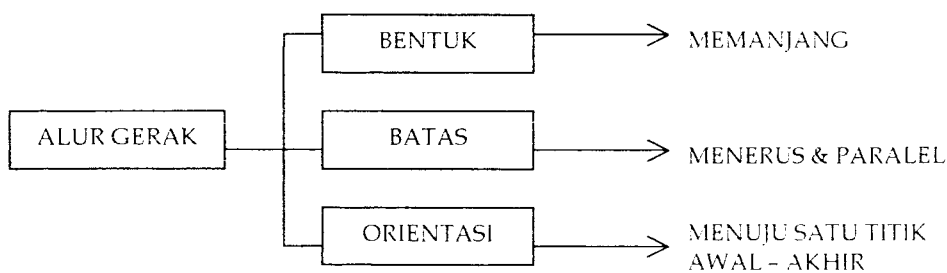


Diagram 2.1. Properti topologis alur gerak dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi.

Sumber : pemikiran subyektif.

1. *Bentuk, memanjang.* Aspek kontinuitas pada alur gerak menjadi sangat penting, tidak menjadi soal apakah alur gerak itu lurus maupun berkelok-kelok. Alur gerak harus berkesan kuat untuk mengarahkan orang menuju suatu tempat. Pada tahap awal

sebelum kita melewati alur gerak, alur gerak yang kita lihat di depan akan memberi kesan adanya dimensi jarak. Jarak di sini lebih dari sekedar panjang, jarak tidak hanya murni menunjukkan akan konsep peruangan, namun juga menunjukkan adanya dimensi waktu, lamanya durasi yang harus kita lalui untuk melewatinya.

2. *Batas*, menerus dan paralel. Batas yang menerus dan paralel membuat orang merasa harus melewati alur gerak tersebut. Pergerakan orang menjadi tidak memiliki pilihan arah, kecuali menuju satu tempat atau kembali ke titik awal.
3. *Orientasi*, awal dan akhir. Orientasi alur gerak dapat menuju ke tempat awal sebagai titik keberangkatan, dan atau menuju suatu tempat lain. Di sini kejelasan awal dan akhir menjadi sangat penting. Pergerakan dalam ruang lebih dari sekedar orientasi, bersamaan dengan orientasi terdapat simbol waktu. Orientasi merepresentasikan waktu yang terarah, juga merepresentasikan pergerakan dalam ruang menuju sebuah tujuan. Tujuan tersebut adalah sebuah titik dalam waktu dan titik dalam ruang.

Pada tempat, karakter topologis juga akan tampil paling jelas jika properti-propertinya adalah sebagai berikut:

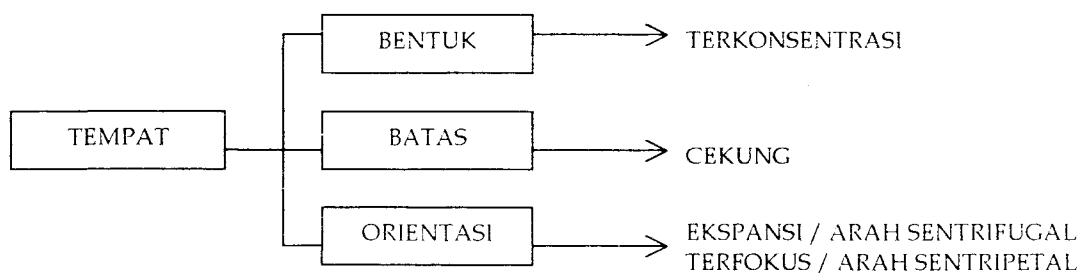


Diagram 2.2. Properti topologis tempat dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi.

Sumber : pemikiran subyektif.

1. *Bentuk*, terkonsentrasi/memusat. Di depan telah disebutkan bahwa tempat lebih memberi kesan akan pusat, membangkitkan perasaan akan kondisi keadaan diam. Tempat juga mensimbolkan *existence is*

round. Tempat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga akan membentuk masalah “luar” dan “dalam”.⁷

2. *Batas, cekung*. Ruang dalam lebih merupakan bentuk yang terkonsentrasi dengan batas yang cekung, menyimbolkan ekspresi melingkupi, kestabilan, dan keamanan bagi orang yang berada di dalamnya. Tempat merupakan tujuan atau *foci*, juga merupakan *origin*. Tempat merupakan pusat keberangkatan maupun kedatangan kita, tempat juga dapat berarti sebuah jeda sementara.
3. *Orientasi, terfokus (arah sentripetal)/ekspansi (arah sentrifugal)*. Tempat memiliki orientasi menuju pusat (sentripetal) dan atau ekspansi keluar pusat (sentrifugal). Orientasi ini mensimbolkan energi akan keberadaan manusia, keberadaan manusia dalam ruang dan waktu. Pergerakan manusia di dalam tempat menjadi tidak dominan, karena bentuk batas yang cekung melingkupi, sehingga lebih memberi kesan statis, walaupun statis tidak dalam arti diam selamanya. Tempat juga merupakan sebuah titik keberangkatan saat kita mengarahkan diri kita untuk menuju tempat lain.

2.3 Komposisi Properti Alur Gerak dan Tempat

Runtutan pergerakan ragawi di dalam ruang yang merepresentasikan kontradiksi waktu menjadi skenario tersendiri di dalam menghasilkan pengalaman ruang dan waktu. Pergerakan pada alur gerak (representasi linearitas waktu), dan pergerakan pada tempat yang merepresentasikan siklus waktu, sebagai simbol keabadian waktu dan harapan. Menurut Eliade, tempat menjadi pusat tujuan akhir, cita-cita yang sulit dicapai dan hanya dapat dicapai setelah melalui perjalanan yang berat.⁸

Properti-properti alur gerak dan tempat di atas, selanjutnya dikomposisikan ke dalam tiga aspek yang selanjutnya merupakan bagian yang saling interrelasi untuk menghasilkan konsep-konsep. Tiga aspek tersebut

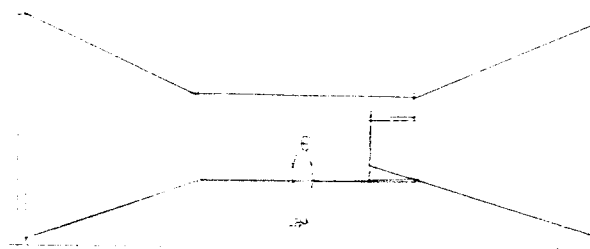
⁷ Lihat Christian Norberg - Schulz, *Intensions in Architecture*, 1963, hal. 136.

⁸ Lihat Christian Norberg - Schulz, *Existence, Space and Architecture*, 1971, hal. 19.

adalah: skala ruang, relasi antara alur gerak dan tempat, juga runtutan pergerakan.

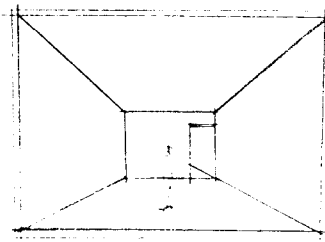
Properti-properti alur gerak yang akan menjadi alat komposisi adalah: bentuk bersifat memanjang, batas yang bersifat menerus/paralel, orientasi bersifat menuju satu titik/berurutan, awal-akhir. Sedangkan properti-properti tempat yaitu: bentuk bersifat terkonsentrasi, batas bersifat cekung, dan orientasi yang bersifat terfokus atau ekspansi. Kesemua properti tersebut merupakan alat selanjutnya untuk mencapai komposisi yang merepresentasikan kontradiksi kedua konstruksi waktu. Selanjutnya di penulisan ini akan diulas masing-masing aspek komposisi dan peran properti-properti untuk mencapainya.

Pertama, *skala*, merupakan ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkungannya (Francis D. K. Ching, 1991: 326). Di dalam representasi kontradiksi konstruksi waktu, kesan pergerakan yang kuat dapat dihasilkan melalui perbedaan skala antara alur gerak dan tempat, karena skala juga akan berhubungan dengan orientasi bentukan ruang. Skala ruang yang besar dalam hal lebar dan tinggi (gb. 2.2), memperlemah kesan pergerakan dalam ruang, dibandingkan dengan skala ruang yang tidak terlalu lebar dan memiliki tinggi yang cukup (gb. 2.3). Pada gambar 2.3, orientasi pergerakan lebih kuat dibanding gambar 2.2, karena ruang tersebut lebih terkesan sebagai lorong.



Gb. 2.2. faktor skala pada kesan pergerakan.

Sumber : pemikiran subyektif



Gb. 2.3. faktor skala pada kesan pergerakan.

Sumber : pemikiran subyektif

Pergerakan dalam ruang dapat dimulai dari banyak alur gerak yang diselingi oleh tempat-tempat kecil, yang kemudian dilanjutkan pada sebuah tempat. Pergerakan dapat juga dimulai dari tempat yang kemudian dilanjutkan pada alur gerak. Alur gerak memiliki skala yang kecil dan memiliki banyak orientasi untuk memberi kesan akan sebuah perjalanan yang berat dan berliku-liku. Alur-alur gerak tersebut terwadahi dalam ruang memanjang yang skalanya lebih besar. Sepanjang pergerakan di alur gerak, terdapatnya tempat-tempat kecil yang lebih menyimbolkan persinggahan, namun tetap dalam kisaran kuatnya linearitas waktu. Kemudian pergerakan dapat dilanjutkan pada tempat yang berskala besar yang memiliki makna akan orientasi horisontal dan vertikal. Begitu juga sebaliknya.

Kedua, *relasi antara alur gerak dan tempat*. Relasi tersebut berkisar antara dua kutub, yaitu alur gerak - tempat. Hasil relasi dapat berupa hubungan antara alur gerak maupun tempat masing-masing terpisah, maupun saling melebur. Kesan pergerakan akan lebih kuat bila bentuk ruang yang memanjang, batas di kedua sisi, dan orientasi yang menuju satu titik (gb. 2.4). Kesan statisnya tempat dicapai bila bentuk ruang yang terkonsentrasi, memiliki batas yang cekung, dan orientasi terpusat/ekspansi (gb. 2.4).

Bab III

Obyek Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa kontemporer telah banyak menampilkan idiom baru dalam berseni rupa. Nilai-nilai yang dikandungnya tidak melulu dikomunikasikan melalui salah satu media saja, namun telah banyak muncul media yang digunakan seniman-seniman seni rupa. Penggunaan media yang lebih dari satu sekarang ini telah banyak ditampilkan. Seni instalasi misalnya. Penggunaan barang-barang temuan dipadukan dengan media dua dimensional, seperti lukisan, lebih memperkaya nilai-nilai yang dikandungnya. Di sela-sela ramainya penggunaan media-media baru, media-media yang konvensional seperti lukisan dan patung tetap tidak ditinggalkan begitu saja, bahkan sering dikawinkan dengan media baru tersebut.

Seni rupa kontemporer telah membawa kepada kenyataan bahwa keragaman media yang dipergunakan akan menciptakan keragaman karakter obyek-obyek tersebut. Keragaman karakter tersebut secara langsung juga akan memiliki konsekuensi keruangan pada galeri. Aspek dimensi elemen-elemen pembentuk ruang, pencahayaan obyek maupun ruang dalam, maupun kontrol iklim pada ruang-ruang yang dimiliki galeri, merupakan konsekuensi keruangan yang akan dibahas pada bab ini.

Galeri tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran karya-karya perupa, namun juga memiliki visi memperkenalkan seni rupa kontemporer dan edukasi kepada publik. Sosialisasi dapat berkaitan dengan aspek fungsional yang dimiliki galeri. Fungsi edukasi dapat menarik publik untuk lebih mengenai wilayah-wilayah apa saja yang berkaitan dengan seni rupa kontemporer, nantinya diharapkan apresiasi publik terhadap seni rupa kontemporer akan meningkat.

3.1 Karakter Obyek Seni Rupa Kontemporer

Obyek-obyek seni rupa kontemporer di sini, selanjutnya akan dikategorisasi ke dalam dua bagian, yaitu:

1. Obyek dua dimensional;
2. Obyek tiga dimensional.

Obyek Dua Dimensional

Obyek dua dimensional dapat berkisar pada seni lukis, fotografi, maupun seni grafis. Pada obyek dua dimensional, karakter yang dimilikinya adalah planar/datar. Sifat datar dari obyek dua dimensional tersebut, membawa pengaruh pada aspek penikmatan obyek tersebut. Citra obyek yang datar itu akan dapat ditangkap hanya dari satu titik pandang. Titik pandang penikmat saat mengapresiasi obyek dua dimensional memberikan implikasi pada pergerakan penikmat. Pergerakan dalam menangkap citra obyek akan sejajar dengan permukaan obyek, sehingga memberi kesan pergerakan yang bersifat linear. Linearitas pergerakan saat menikmati citra datar obyek, akan mempengaruhi aspek-aspek keruangan dalam galeri.

Dinding sebagai elemen pembentuk ruang dalam galeri, secara bersamaan juga dapat berfungsi sebagai latar belakang display obyek dua dimensional. Sifat-sifat permukaan dinding secara langsung memberi pengaruh pada obyek yang menempel di depannya. Sifat dinding yang datar dan netral akan mempermudah dalam mendisplay obyek-obyek itu, selain tetap menonjolkan keutamaan obyek, dan bukan pada dindingnya. Kontinuitas dinding akan merangsang pengunjung untuk mengikuti alur display yang telah direncanakan, sehingga tidak akan terjadi obyek yang terlewat untuk dinikmati.

Pertimbangan akan dimensi yang berkaitan antara obyek, dinding, dan pengamat, berkisar pada dua dimensi, yaitu dimensi secara vertikal dan dimensi secara horisontal. Dimensi secara vertikal berkaitan erat dengan *eye level* atau ketinggian pandangan mata manusia. Rata-rata untuk *eye level* yang digunakan adalah setinggi 1,60 meter. *Eye level* ini berpengaruh pada berapa ketinggian obyek harus digantung/ditempelkan pada dinding. Dengan pertimbangan *eye*

level ini, maka panjang dinding menjadi penting berkaitan dengan jumlah obyek yang banyak saat dipamerkan, bukannya luasan dinding yang diperlukan obyek. Diasumsikan bila lebar satu obyek dua dimensional (termasuk jarak bebas kanan-kiri antar obyek) memerlukan panjang dinding kurang lebih 3 meter. Diasumsikan juga jumlah seniman yang terlibat pada pameran berskala besar sekitar 40 seniman,⁹ yang masing-masing akan memamerkan hingga 3 obyek. Keseluruhan panjang dinding yang diperlukan sebagai latar belakang display dalam sebuah galeri yaitu 360 meter panjang dinding.

Kemudian kaitannya dengan dimensi secara horisontal adalah jarak terjauh yang nyaman untuk menikmati obyek, antara pengamat dengan obyek di dinding. Diperkirakan bila obyek yang dipamerkan itu besar (dalam hal panjang dan tinggi obyek), maka jarak terjauh penikmat dengan obyek berkisar 4 meter. Dimensi ini akan berkaitan dengan lebar ruang pameran obyek dua dimensional tersebut. Bila saja dinding yang dipergunakan untuk mendisplay obyek adalah di kedua sisi ruang, maka lebar ruang tersebut minimal menjadi 8 meter.



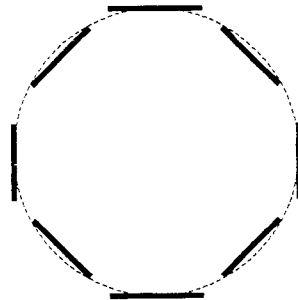
Gb. 3.1. Karya I Nyoman Masriadi, 'Because of the monetary crisis I became a gigolo', 1999,

Sumber: brosur Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta.

Realitanya saat pameran terkadang ketidakpastian dalam hal jumlah obyek yang dipamerkan terjadi, seperti jumlah obyek dua dimensional yang dipamerkan melebihi kapasitas kemampuan dinding sebagai latar belakang display. Bila hal tersebut terjadi, obyek dua dimensional yang belum terdisplay

⁹ Asumsi jumlah seniman pada sebuah Biennale, diambil dari sumber: www.biennale_de_lyon.org

dapat dipamerkan pada ruang-ruang pameran obyek tiga dimensional. Dengan demikian konsekuensi elemen pembatas ruang harus diperhatikan. Beberapa bagian dinding-dinding batas ruang pameran obyek tiga dimensional harus dapat menjadi latar belakang display. Datarnya permukaan dinding batas tersebut menjadi penting, namun tetap tidak akan menghilangkan karakter sebagai ruang pameran obyek tiga dimensional yang berbeda dengan karakter ruang pameran obyek dua dimensional. Diskontinuitas dinding, dinding yang terfragmen—merupakan batas-batas ruang pameran tiga dimensional—harus tetap mengekspresikan kontinuitas. Dengan meletakkan dinding pembatas itu dalam suatu *outline* yang menerus, diharapkan karakter ruang pameran bagi obyek tiga dimensional tetap tidak hilang, di samping fleksibilitasnya dalam menjadi ruang pameran obyek dua dimensional untuk sementara waktu.



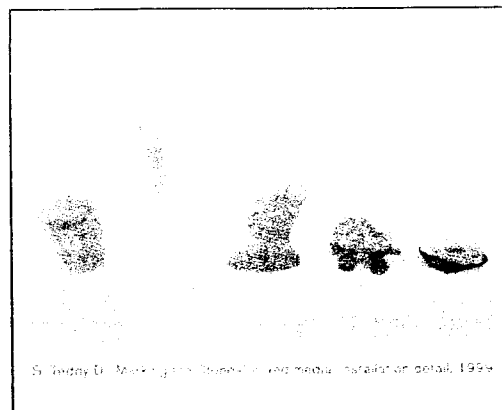
Gb. 3.2. Diskontinuitas dinding dalam kontinuitas garis bentuk (*outline*).
Sumber : pemikiran obyektif.

Obyek Tiga Dimensional

Obyek tiga dimensional meliputi seni patung, maupun seni instalasi. Obyek tiga dimensional dapat juga berupa *mixed media*, yang kebanyakan merupakan perpaduan antara seni lukis, seni patung, benda temuan, seni pertunjukan, hingga alat-alat elektronik. Contoh *mixed media* di sini adalah berupa seni instalasi video yang dikolaborasikan dengan seni pertunjukan. Keragaman kisaran obyek tiga dimensional akan membedakan karakter obyeknya, yang mana obyek harus dinikmati dari berbagai sudut pandang untuk

mendapatkan citra obyek yang utuh. Pola pergerakan penikmat juga akan terpengaruh oleh citra obyek, kecenderungan ke arah pola pergerakan yang melingkar mengelilingi obyek, berbeda dengan pola pergerakan yang linear pada cara penikmatan obyek dua dimensional.

Pola pergerakan yang melingkar akan berpengaruh pada aspek letak obyek itu dipamerkan, dan batas-batas ruang pameran. Ruang pameran obyek tiga dimensional memiliki karakter yang berbeda dengan ruang pameran obyek dua dimensional, dinding sebagai pembatas ruang pameran harus mengekspresikan pergerakan yang melingkar. Bentuk dinding yang menerus, melingkari obyek,



Gb. 3.3. Karya S. Teddy D. 'Marking the Stones', mixed media, installation detail, 1999.
Sumber: brosur Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta.

akan membawa kepada pergerakan yang mengelilingi obyek. Dinding-dinding yang menghindari sudut, menambah kuat kesan kontinuitas batas maupun kontinuitas pergerakan.

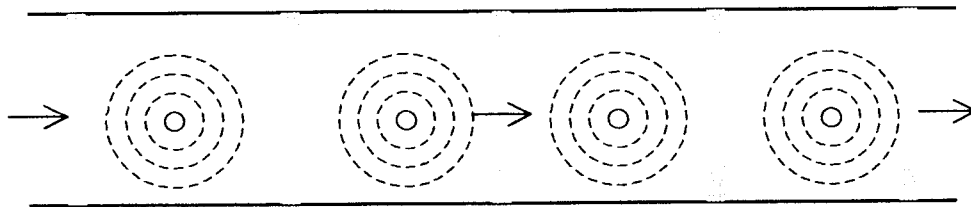
Fleksibilitas ruang pameran obyek tiga dimensional tetap tidak hilang, sebagaimana yang telah ditentukan pada bagian obyek dua dimensional di atas. Fleksibilitas ruang pameran ini untuk dapat dipergunakan juga sebagai ruang pameran obyek dua dimensional, akan mempengaruhi dinding-dinding pembatas ruangnya. Dinding yang diskontinu/terfragmen, datar, namun masih dalam *outline* yang menerus, tetap mengekspresikan pergerakan yang melingkar, di samping kesan datarnya dinding sebagai latar belakang display tetap muncul. Dinding yang diskontinu namun masih dalam *outline* yang melingkar, tetap mengekspresikan medan obyek, keterpusatan orientasi ruang, di samping bentuk yang cekung melingkupi.

Di waktu pameran berlangsung, jumlah obyek tiga dimensional yang cukup banyak akan mempengaruhi bentuk ruang, di samping luasan ruang yang cukup. Secara abstrak, obyek tiga dimensional berupa titik yang memiliki medan keberadaan. Pada kondisi jumlah obyek yang cukup banyak dalam satu ruang pamer, masing-masing medan akan bersinggungan membentuk medan yang lebih besar. Kontradiksi antara ketidaktetapan medan—berkaitan jumlah obyek dan peletakannya—dengan dinding pembatas ruang terjadi. Sehingga bentuk ruang pamer obyek tiga dimensional harus merepresentasikan medan keberadaan obyek, walaupun tidak seluruhnya. Respon dinding sebagai pembatas ruang dalam hal ketertutupan maupun bentuk harus didefinisikan, sehingga tercipta ruang yang merepresentasikan medan keberadaan obyek yang dipamerkan.

Masing-masing ruang pamer harus memiliki luasan yang cukup untuk menampung beberapa obyek. Walaupun di sini tidak seluruh obyek tiga dimensional akan dipamerkan dalam satu ruang besar. Diasumsikan satu obyek tiga dimensional memerlukan luas ruang $\pm 10 \text{ m}^2$. Dalam sebuah pameran berskala besar, masing-masing seniman juga diasumsikan akan memamerkan ± 2 karyanya, dan dalam pameran tersebut akan terlibat sekitar 40 seniman.¹⁰ Sehingga keseluruhan ruang pamer obyek tiga dimensional akan memiliki luasan ruang berkisar $\pm 800 \text{ m}^2$.

Kenyataannya pada sebuah pameran seni rupa, sering terjadi jumlah peserta pameran melebihi kapasitas daya tampung galeri tersebut. Hal tersebut dapat berakibat pada berlebihnya jumlah obyek tiga dimensional yang dipamerkan. Maka seperti yang dilakukan pada obyek dua dimensional, obyek-obyek tiga dimensional yang tidak tertampung di ruang pamernya, akan dialihkan ke ruang pamer obyek dua dimensional. Karena ruang pamer obyek dua dimensional merupakan alur gerak yang memiliki karakter bentuk memanjang, batas ruang yang menerus, dan orientasi ruang menuju satu titik, maka perlakuan khusus harus ditujukan pada elemen-elemen pembentuk ruangnya. Sebagaimana ruang pamer obyek tiga dimensional yang lebih bersifat

konsentris, maka alur gerak harus juga bersifat diskontinu dalam k. Alur gerak akan difragmentasikan, namun agar tidak menghilangkan kontinuitas alur gerak, maka dalam alur gerak itu dibuat ambang-ambang yang akan memenggal alur gerak ke dalam satuan tempat yang kecil. Masing-masing fragmen ruang tersebut akan memiliki orientasi masing-masing, sehingga ruang tersebut lebih representatif digunakan untuk memamerkan obyek tiga dimensional tadi.



Gb. 3.4. Fragmen-fragmen alur gerak dalam hal batas maupun bentuk, memberi kesan penggalan-penggalan tempat sepanjang alur gerak, digunakan sebagai ruang display obyek tiga dimensional.
Sumber : pemikiran subyektif.

3.2 Peran Cahaya pada Galeri

Peran cahaya dalam galeri ini difungsikan untuk mencapai beberapa aspek tujuan, yaitu yang berkaitan dengan impresi terhadap obyek, aspek runtunan pergerakan, dan keterkaitan kita dengan kondisi luar ruang.

Fungsi cahaya yang pertama adalah untuk menegaskan maupun membangkitkan impresi penikmat terhadap obyek-obyek yang dipamerkan. Melalui cahaya yang menerangi obyek-obyek tersebut, kejelasan warna dan citra pada obyek dua dimensional, maupun efek kedalaman pada obyek tiga dimensional, dapat ditangkap mata kita dengan jelas. Sumber cahaya yang dimanfaatkan adalah cahaya buatan. Cahaya buatan memiliki beberapa keuntungan untuk memperkuat citra obyek, antara lain beberapa sumber cahaya (lampu pijar) dapat dengan mudah dikontrol terang-redupnya, memiliki emisi radiasi sinar ultraviolet yang rendah, memiliki pilihan *color rendering index* yang bervariasi, maupun dalam hal *color temperature*. Pencahayaan buatan yang

¹⁰ *Ibid.*

dipergunakan nantinya adalah dalam bentuk *spotlight* karena tidak begitu memakan tempat, dan memiliki keuntungan di atas.

Obyek yang dipamerkan baik dua dimensional maupun tiga dimensional yang tidak pasti, dalam hal jumlah dan tempat mendisplay, akan mempengaruhi alat penerangan buatan tersebut. Fleksibilitas peralatan pun dituntut, dalam mengakomodasi kebutuhan penerangan obyek. Sehingga jenis lampu yang dapat dipindahkan/digeser akan lebih menguntungkan. Penggunaan rel yang dipasang pada langit-langit memungkinkan lampu dapat digeser menuju obyek yang didisplay.

Selanjutnya fungsi cahaya yang kedua adalah untuk memperkuat runtunan pergerakan pengunjung dalam ruang pameran, sehingga tercipta suasana kontras antara alur gerak dan tempat. Cahaya yang dimanfaatkan di sini adalah bersumber dari matahari (cahaya langit). Cahaya ini tidak seperti cahaya buatan, cahaya ini memiliki keuntungan berupa: murah, mudah didapatkan, *color rendering index* yang baik. Namun cahaya langit ini juga memiliki kekurangan dalam hal: sulit dikontrol (terang-gelapnya), memiliki emisi radiasi sinar ultraviolet yang tinggi sehingga bersifat cepat merusak objek pameran, dan juga memiliki radiasi sinar inframerah yang tinggi sehingga menimbulkan panas.

Dengan demikian cahaya langit akan digunakan sebagai penerangan tidak langsung di dalam ruang, bukan sebagai penerangan obyek. Untuk menampilkan kesan yang kontras pada tiap-tiap ruang pameran, maka cahaya ini dimanfaatkan untuk memperoleh efek-efek cahaya yang mengarahkan pergerakan dalam ruang; efek-efek cahaya yang mengimpresikan keterpusatan ruang (*stillness*); dan menghubungkan kita dengan kondisi luar ruang.

Cahaya akan memperkuat kesan pergerakan ragawi dalam ruang, dengan memasukkan cahaya langit melalui bukaan-bukaan sempit memanjang pada dinding maupun langit-langit, sehingga tercipta kesan linearitas pergerakan. Pada ruang pameran dua dimensional, bukaan tersebut bukan berupa bukaan view, sehingga akan menciptakan kualitas cahaya yang kontras dengan ruang-ruang lain.

Cahaya langit juga akan mengimpresikan keterpusatan ruang, keberadaan diam. Efek-efek ini diciptakan melalui penempatan bukaan-bukaan di pusat ruang yang konsentris. Bukaan tersebut juga menyimbolkan vertikalitas ruang yang agung, merepresentasikan medan-medan keberadaan di dalamnya.

Bukaan-bukaan view pada ruang-ruang tertentu akan menghubungkan keberadaan kita dengan kondisi luar ruang galeri. Setelah kita menelusuri ruang-ruang yang dominan tertutup dari view luar, kita akan menemukan kesadaran kembali akan keberadaan kita. keberadaan kita pada abstraknya ruang dan waktu.

3.3 Hubungan Obyek Seni Rupa dengan Program Ruang

Pada sebuah kegiatan pameran, karya-karya seniman yang akan dipamerkan harus melalui beberapa alur proses terlebih dahulu. Pada awalnya, karya-karya seniman yang dipilih akan melalui tahap penyeleksian oleh kurator pameran. Selanjutnya karya-karya yang terpilih akan disimpan dahulu di dalam ruang penyimpanan. Di dalam ruang penyimpanan, menunggu waktu pameran, dilakukan persiapan-persiapan khusus maupun umum yang berkaitan dengan obyek-obyek tersebut. Namun bila obyek yang akan dipamerkan itu terlalu besar (pada kasus seni instalasi), terkadang obyek langsung dirangkai di tempat pada saat persiapan. Demikian pentingnya ruang penyimpanan ini membawa

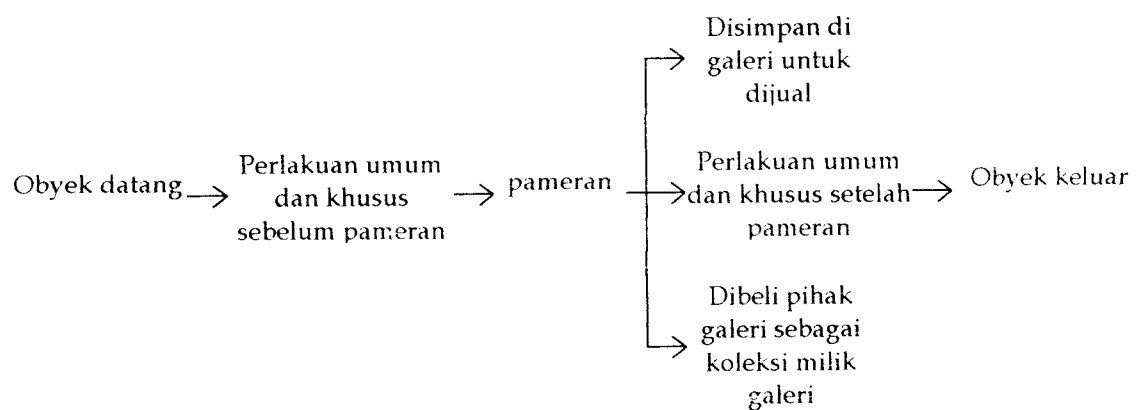


Diagram 3.1. Alur penanganan obyek sebelum dan sesudah pameran.

Sumber : pemikiran subyektif.

konsekuensi pada hal keruangannya. Ruang penyimpanan harus memiliki luasan ruang yang cukup, karena berkaitan juga dengan peralatan, dan juga akses yang cepat dan mudah. Berbeda dengan ruang pameran, penyimpanan pada ruang penyimpanan bersifat sementara, penyimpanan obyek dua dimensional tidak digantung satu persatu, namun disimpan secara ditumpuk vertikal. Ruang ini juga merupakan ruang penyimpanan alat-alat yang mendukung pameran, seperti alat listrik, alat pengangkut, alat pengepakan, dan lain-lain.

Setelah proses pameran selesai, karya-karya tersebut ada yang langsung dibawa pulang oleh senimannya, maupun ada yang harus mendapat perlakuan khusus dalam penyimpanannya sebelum keluar dari galeri. Terkadang pada saat pameran, ada karya-karya yang dibeli oleh pencinta seni. Menurut etika pameran, walaupun karya itu sudah dipesan pada hari pertama pameran, karya itu tidak boleh langsung dibawa pulang pembeli. Karya-karya itu harus tetap dipamerkan demi menjaga keutuhan tema pameran. Baru setelah pameran selesai, karya tersebut disimpan di ruang penyimpanan selanjutnya menunggu diambil oleh pembeli. Setelah pameran selesai, tidak semua karya akan dibawa pulang senimannya, terkadang ada yang sengaja dititipkan pada galeri itu untuk selanjutnya dijual kepada publik. Ada juga karya yang dibeli oleh pihak galeri untuk selanjutnya menjadi koleksi milik pribadi yang dipamerkan pada galeri tersebut. Karya-karya yang dititipkan seniman pasca pameran, maupun koleksi milik galeri, akan dipamerkan di ruang pameran tetap.

3.4 Pengkondisian Iklim

Pengkondisian iklim pada ruang-ruang galeri memiliki kisaran yaitu, pengkondisian temperatur dan pengkondisian kelembaban udara. Pengkondisian temperatur ruang dilakukan berkaitan dengan upaya untuk melindungi obyek seni rupa yang dipamerkan dari kerusakan akibat panas. Panas di dalam ruangan tersebut diakibatkan antara lain oleh sinar inframerah dari sinar matahari, panas yang dihasilkan oleh lampu-lampu pijar, juga panas hasil respirasi. Begitu juga dengan pengkondisian ruang terhadap kelembaban udara. Temperatur yang panas dan udara yang lembab di dalam ruang pameran,

keduanya memiliki sifat yang merusak obyek-obyek yang dipamerkan. Terlebih lagi obyek dua dimensional yang sangat rentan terhadap kerusakan. Udara yang terlalu lembab akan menjadikan segala sesuatu di dalamnya menjadi cepat berjamur. Walaupun jangka waktu pameran tidak selama pameran di museum, namun aspek perlindungan terhadap obyek harus tetap diperhatikan, selain dua hal tersebut juga akan menentukan pada aspek kenyamanan bagi pengunjung.

Pada galeri, kontrol iklim memiliki dua tingkatan, yang mana kontrol ini berhubungan langsung dengan obyek-obyek di dalam galeri. Yang pertama, ruang-ruang yang dikondisikan udaranya melalui AC (air conditioning). Kedua, ruang-ruang yang dibiarkan terbuka, sehingga udara luar yang mengkondisikan udara di dalamnya.

Ruang-ruang yang harus dikondisikan udaranya melalui AC, dikarenakan faktor perlindungan terhadap obyek-obyek di dalam galeri. Kerusakan obyek dikarenakan temperatur yang panas juga udara yang lembab, tidak boleh terjadi. Galeri harus memberi jaminan bahwa obyek-obyek yang dipamerkan, tidak akan rusak disebabkan dua penyebab tersebut. Faktor lain yang membuat ada ruang-ruang tertentu yang harus dikondisikan udaranya dengan AC, adalah kenyamanan termal, khususnya bagi pengunjung galeri. Dari faktor-faktor di atas, ditetapkan bahwa ruang-ruang yang akan dikondisikan udaranya dengan AC, adalah ruang-ruang yang langsung berhubungan dengan obyek seni rupa. Ruang-ruang tersebut adalah:

1. Ruang penyimpanan sementara;
2. Ruang-ruang pamer obyek dua dimensional dan tiga dimensional;
3. Ruang koleksi milik galeri.

Selain ruang-ruang yang dikondisikan udaranya dengan AC, ada juga ruang-ruang yang dibiarkan dengan kondisi udara terbuka. Udara terbuka akan menghubungkan kita dengan alam sekitar, sehingga akan membangkitkan perasaan rileks. Ruang-ruang terbuka berhubungan langsung dengan kegiatan luar ruang, seperti: pameran di luar ruang, seni pertunjukan, hingga workshop. Kegiatan-kegiatan luar ruang semacam itu memang tidak rutin dilakukan, hanya bersifat sewaktu-waktu. Namun terkadang muncul perasaan rileks bila kita

melaksanakan kegiatan-kegiatan itu di udara bebas. Dengan demikian ruang-ruang yang ditetapkan berkondisi udara terbuka, adalah ruang-ruang yang tidak berhubungan langsung dengan obyek yang dipamerkan, khususnya obyek yang cepat rusak karena panas dan udara lembab. Ruang-ruang itu antara lain:

1. Ruang serbaguna
2. Ruang santai
3. Kafetaria/kantin
4. *Sculpture yard*
5. *Amphitheatre*.

Ruang-ruang yang terkondisi dengan udara terbuka tidak berarti tidak terlindungi dari air hujan dan panas sinar matahari langsung, karena air dan panas akan cepat sekali merusak obyek. Hal tersebut juga akan mengurangi faktor kenyamanan bagi yang melakukan aktivitas pada ruang tersebut. Sehingga ketiga ruang pertama tersebut harus terlindung dari air hujan dan sinar matahari langsung, sedangkan untuk *sculpture yard* dan *amphitheatre* dibiarkan terbuka tanpa perlindungan dari sinar matahari dan hujan.

3.5 Fungsi-Fungsi Pendukung Galeri

Dalam mensosialisasikan seni rupa kontemporer kepada masyarakat umum, tidak hanya dicapai melalui kegiatan pameran saja, namun juga perlu adanya kegiatan-kegiatan pendukung. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat berupa seminar, workshop, sarasehan, pemutaran film, hingga menjadikan galeri tersebut juga sebagai tempat informasi seni rupa.

Di dalam misi sosialisasi seni rupa, sebenarnya tidak terlepas dari misi edukasi. Misi edukasi yang diemban galeri tidak lepas dari fasilitas-fasilitas pendukung yang secara tidak langsung akan akan mendukung fungsi utama galeri, yaitu tempat pameran. Diharapkan melalui fasilitas-fasilitas tersebut, masyarakat umum akan lebih tergerak untuk belajar. Fasilitas pendukung tersebut secara garis besar dikategorisasikan ke dalam dua fungsi, yaitu fungsi informasi dan dokumentasi, juga fungsi kajian seni rupa kontemporer.¹¹

¹¹ Dikutip dari brosur Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta.

Fungsi informasi dan dokumentasi akan berkaitan dengan kegiatan seperti:

1. Menyediakan informasi dan melakukan kegiatan pendokumentasian seni rupa kontemporer Indonesia, seperti dalam bentuk:
 - Buku, artikel koran dan majalah, katalog, brosur, undangan, dan poster pameran.
 - Foto, slide, kaset video dan CD-ROM yang memuat karya seni, pameran maupun pementasan.
 - Data seniman dan karyanya, makalah diskusi, ceramah dan seminar.

Fungsi pusat kajian seni rupa kontemporer di Indonesia dan sebagai wadah komunikasi seniman dan masyarakat berkaitan dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan kegiatan seminar, diskusi, dan ceramah untuk menjembatani seniman dan masyarakat;
2. Menyelenggarakan program pertukaran seniman, kegiatan pameran dan workshop;
3. Mengadakan penelitian dan menerbitkan buku-buku seni rupa.

Dari uraian fungsi di atas, fungsi informasi dan dokumentasi, beserta fungsi kajian seni rupa kontemporer akan diakomodasi ke dalam program ruang, tempat kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan. Ruang-ruang tersebut adalah:

1. Perpustakaan kecil
2. Studio dokumentasi
3. Studio grafis
4. Ruang kuliah/seminar/workshop/audio visual
5. *Amphitheatre*.

Untuk ruang kuliah/seminar/workshop/audio visual tersebut, aspek fleksibilitas sangat perlu diperhatikan. Dengan kapasitas ruang yang mencapai

sekitar 200 kursi, ruang ini harus mampu diadaptasi sesuai dengan karakter masing-masing kegiatan. Ruang tersebut bersifat tertutup (*indoor*).

Selain ruang yang bersifat tertutup, galeri masih memiliki sebuah ruang terbuka yang bersifat fleksibel/serbaguna, yaitu *amphitheatre*. Ruang tersebut dapat dipergunakan untuk workshop seni, ceramah, sarasehan, hingga untuk seni pertunjukan yang semua itu bersifat kadang-kadang atau sewaktu-waktu.

Fleksibilitas ruang kuliah terletak pada elemen semi permanen yang berupa kursi, meja, panggung, layar, dan sebagainya. Ruang pendukung berupa ruang penyimpanan alat-alat, ruang operator, hingga ruang proyektor akan sangat mendukung kegiatan tersebut.

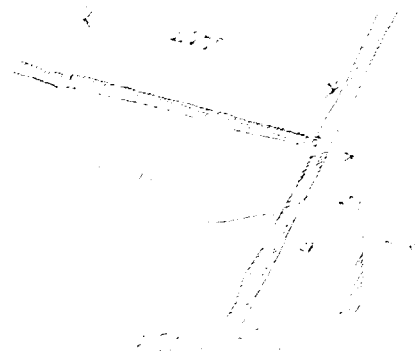
Untuk penentuan lokasi site pada lokasi tersebut, terdapat beberapa kriteria yang harus dimiliki site tersebut, yaitu:

- Site harus berada di sudut 2 jalan, hal ini berkaitan dengan pencapaian ke bangunan dan berkaitan dengan ekspresi bangunan;
- Linearitas bentukan site, berkaitan dengan komposisi massa-massa bangunan yang cenderung memanjang;
- Orientasi site searah dengan orientasi lintasan harian matahari (timur – barat), hal ini berkaitan dengan pemanfaatan cahaya matahari untuk menciptakan efek-efek cahaya dan bayangan pada bangunan;
- Kelerengan kontur yang cukup landai, berkaitan dengan upaya untuk menstimulasi pengalaman pengunjung galeri.

Dengan demikian, maka site yang terpilih adalah sesuai dengan peta di bawah ini.



Gb. 4.2 Lokasi dan site.
Sumber : Pemikiran subyektif



4.2 Konsep Massa Banguna 1

Pendekatan konsep :

- Skala alur gerak yang kecil-kecil, terfragmentasi, namun masih dalam lingkup kesatuan alur gerak yang besar dan memanjang;
- Skala tempat yang besar;
- Pemisahan alur gerak dan tempat yang tegas;
- Pensejajaran alur gerak dan tempat;
- Dimensi luas lantai ruang pameran obyek 3 D;
- Dimensi panjang dinding ruang pameran obyek 2 D.

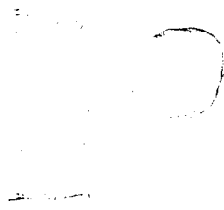
Penampilan massa bangunan harus menyimbolkan kontradiksi dua konstruksi waktu, yang mana dapat dicapai melalui pemisahan yang tegas antara alur gerak dan tempat. Alur gerak harus mengekspresikan linearitas waktu melalui bentuk massa yang menerus dan memanjang. Tempat harus mengekspresikan siklikalitas waktu, melalui massa yang berbentuk silinder, akan merepresentasikan keterpusatan/ekspansi bentuk ruang.

Melalui pensejajaran kedua massa utama, maka karakter masing-masing massa akan muncul dengan kuat. Untuk massa yang merepresentasikan linearitas waktu, akan dibagi menjadi dua. Masing-masing akan disejajarkan lagi. Hal tersebut berkaitan dengan ekspresi ruang-ruang pameran di dalamnya, simbol ritme waktu yang terkadang konstan, lambat, dan cepat. Kedua massa tersebut bersama massa silinder besar akan dihubungkan oleh sebuah massa, yang dapat berfungsi sebagai konektor.

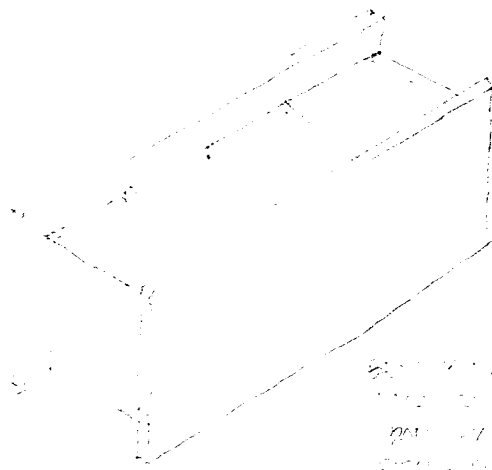
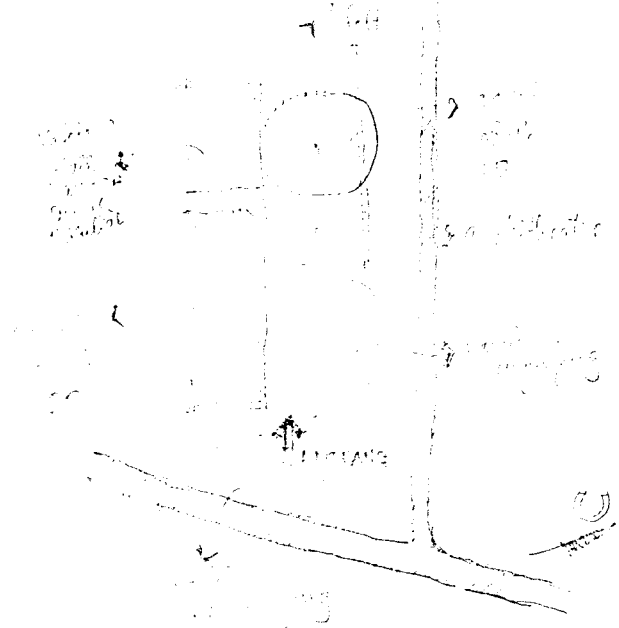
Ekspresi ruang-ruang dalam galeri, khususnya ruang-ruang pamernya, akan terekspresikan melalui bentuk massa-massanya. Namun, tidaklah terekspresikan secara eksplisit, cukup menunjukkan bahwa ruang-ruang di dalamnya itu linear atau konsentris.

Dimensi menjadi pertimbangan dalam membentuk massa dan ruang-ruang di dalamnya. Untuk ruang pameran obyek 2 D, panjang dinding display harus memiliki panjang yang berkisar 360 m. Untuk ruang pameran obyek 3 D, luasan ruang pamernya harus berkisar 800 m².

KONTRACI BENTUK



BULATANN PADA SITE



2 DIMENSIS
MADE

2017/01/26 22:00:00
2017/01/26 22:00:00

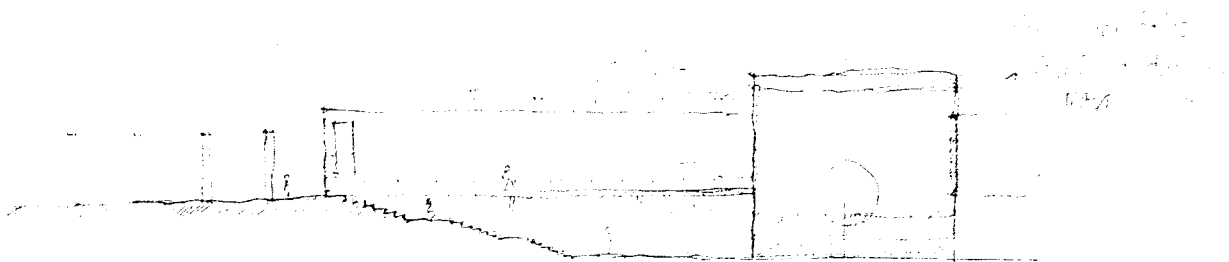


4.3 Konsep Pencapaian Menuju Bangunan

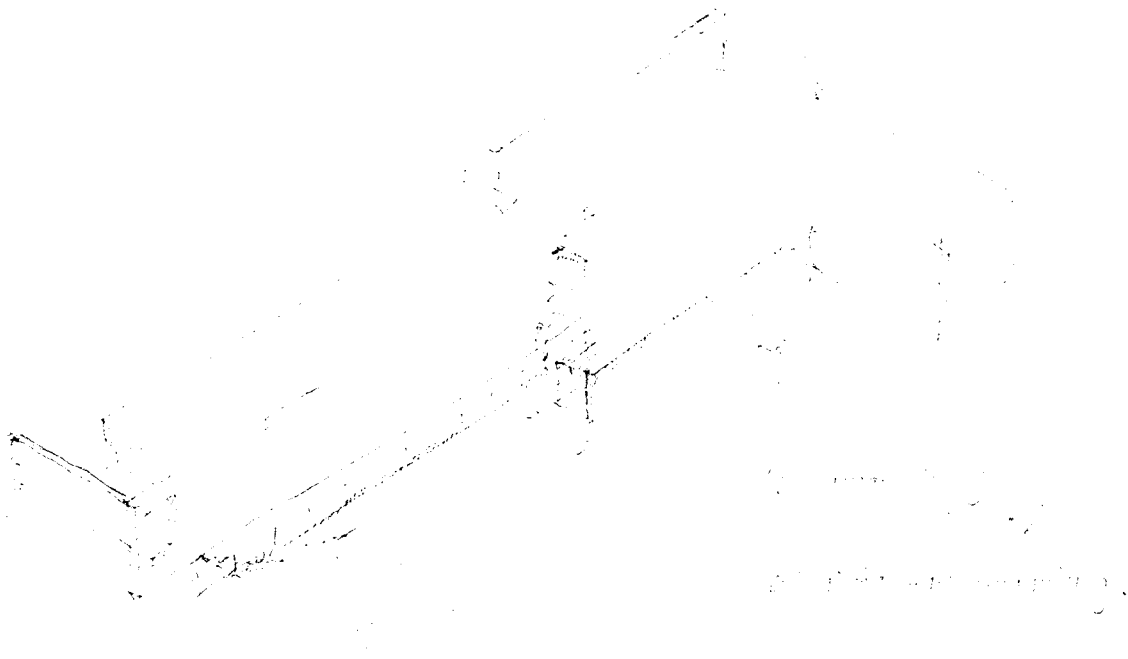
Pendekatan konsep :

- Relasi alur gerak dan tempat yang terpisah tegas;
- Zone-zone pengkondisian udara;
- Fungsi-fungsi pendukung yang ada pada galeri, baik yang bersifat tetap maupun fleksibel.

Pergerakan saat menuju bangunan maupun di dalam bangunan harus tetap berkesan kontras. Yang mana sepanjang pergerakan itu stimulasi visual dan psikologis terhadap pengunjung akan dibangkitkan. Cuplikan tema dari bangunan tersebut sedikit demi sedikit akan ditampilkan sebelum pengunjung memasukinya. Hal tersebut akan diupayakan melalui alur gerak (yang menuju hall) seakan-akan menembus ruang-ruang pamernya, sehingga rasa keingintahuan pengunjung yang besar akan dirangsang. Dramatisasi pengalaman ruang dilakukan dengan cara memanipulasi orientasi pergerakan menuju bangunan, juga melalui pembatasan sudut pandang sehingga tercipta ruang pandang yang sempit hingga luas.



sepanjang ke dalam ke dalam
dan ke dalam ke dalam ke dalam
dan ke dalam ke dalam ke dalam
dan ke dalam ke dalam ke dalam
dan ke dalam ke dalam ke dalam
dan ke dalam ke dalam ke dalam



4.4 Konsep Runtunan Ruang

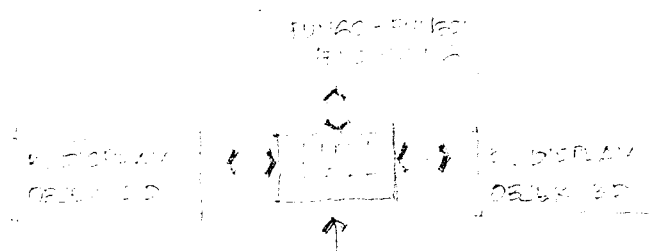
Pendekatan konsep :

- Keterpisahan alur gerak dan tempat;
- Runtunan pergerakan dalam ruang pameran;
- Hubungan ruang-ruang pameran dengan ruang pendukung lainnya;
- Zone-zone pengkondisian udara;
- Fungsi-fungsi pendukung.

Keterpisahan alur gerak dan tempat akan menciptakan runtunan ruang yang berbeda-beda. Hubungan ruang-ruang dalam galeri akan memiliki kedalaman hubungan ruang yang bervariasi, khususnya pada ruang-ruang pamernya.

Untuk ruang-ruang pameran obyek 2 D, runtunan ruang akan ditampilkan sebagai simbol progresitas linearitas waktu. Ruang-ruang display yang netral, diselingi oleh ruang-ruang "spot" yang berbeda satu sama lain. Ruang-ruang spot itu sendiri, akan ditampilkan berurutan sesuai skenario tersendiri, sehingga ruang-ruang spot juga merupakan suatu susunan yang sekuensial yang menyimbolkan pergerakan waktu menuju sebuah klimaks. Ruang-ruang spot tersebut juga merupakan salah satu pemecahan masalah mengenai hubungan antara obyek yang akan dipamerkan dengan bangunannya sendiri, yaitu dominan obyek pameran atau dominan bangunannya.

Pada ruang-ruang pameran objek 3 D, runtunan ruang tidak begitu berkesan kuat sebagaimana pada ruang pameran objek 2 D. Keterpusatan ruang juga ekspansi ruang menuju keluar pusat akan ditampilkan di sini. Ruang pusat di sini tidak berarti klimaks yang sangat signifikan, karena dapat di akses dari sekelilingnya.



Daftar ruang-ruang		keterangan luasan (m ²)
kantor galeri	ruang kurator	20
	ruang staf	100
	ruang pertemuan	40
	ruang tamu	20
	ruang publikasi & dokumentasi	100
kantor yayasan	ruang pemimpin	20
	ruang staf	100
	ruang publikasi & dokumentasi	100
	ruang tamu	20
	ruang pertemuan	40
servis	ruang makan	40
	dapur	20
	lavatori staf	32
	ruang cleaning service	32
	ruang mekanik	32
	gudang	50
ruang informasi		40
bookshop		300
ruang kuliah/seminar/audio visual	ruang kuliah/ seminar	300
	ruang operator/proyektor	15
	ruang sekretariat	30
perpustakaan	ruang staf	30
	ruang koleksi buku	20
	ruang multimedia	20
	ruang baca	40
	gudang	15
	ruang santai	100
coffeshop	dapur	20
	lavatori	10
ruang pameran temporer	ruang display obyek 2 D	360 m panjang ddg.
	ruang display obyek 3 D	800
	gudang	100
hall		luas
lavatori umum		80
ruang koleksi tetap		200
sculpture yard		250
amphitheater	ruang mekanikal	water pump
		air condition
		electrical
lift barang		15
		luas
		15
		standar
total luasan sementara		4096



4.5 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

Pendekatan konsep :

- Runtunan pergerakan;
- Fragmentasi ruang -ruang pameran obyek 2 D;
- Diskontinuitas dinding-dinding ruang pameran obyek 3 D;
- Zone-zone pengkondisian udara;
- Peran cahaya langit dalam memperkuat kesan pergerakan.

Sirkulasi tetap mengacu pada runtunan pergerakan secara umum, yaitu pergerakan dapat dimulai dari hall menuju ruang pameran 2 D, atau dapat dimulai dari hall menuju ruang pameran 3 D. Runtunan pergerakan itu akan menciptakan kedalaman hubungan ruang-ruang yang berbeda bergantung dari mana kita memulai pergerakan.

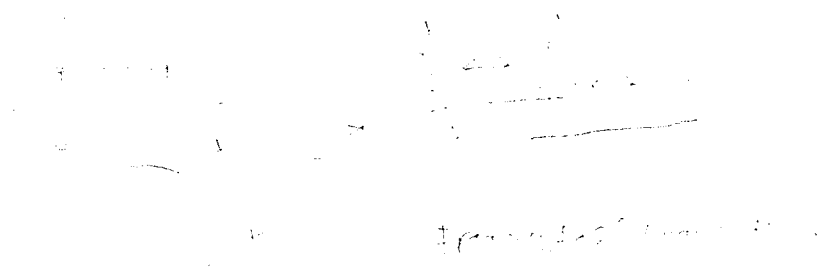
Pergerakan dalam ruang pameran 2 D, akan memiliki multi-orientasi, berliku-liku, sehingga skenario perjalanan yang berat tercapai. Ditambah lagi kesan linearitas pergerakan yang ditampilkan efek-efek cahaya langit. Selama pergerakan, ruang-ruang pameran yang memanjang tersebut akan difragmentasi, sehingga tercipta keragaman pengalaman ruang, selain untuk tujuan memwadahi pameran obyek 3 D. Di sela-sela pergerakan dalam ruang pameran ini, diselingi ruang-ruang spot, sehingga muncul kesan *solid-void*. Ruang-ruang spot terletak pada akhir ruang display, yang mana ruang itu akan menjadi spot-spot yang harus lebih menonjol dibandingkan ruangan display itu sendiri. Konsep ruang yang selang-seling ini akan memperkuat susunan ruang-ruang yang sekuensial. Ruang-ruang spot tersebut akan membangkitkan perasaan pengunjung yang dimulai dari kesan orientasi yang gamang, ambigu, hingga kesan kejelasan orientasi. Hal tersebut dicapai dengan permainan bukaan dinding sebagai ambang tempat saat orang akan melintasi menuju ruang lain. Selain elemen bukaan, pencahayaan langit menjadi alat di dalam membangkitkan perasaan-perasaan tersebut. Cahaya dimanfaatkan untuk menandakan kejelasan orientasi, dan juga ambiguitas orientasi.

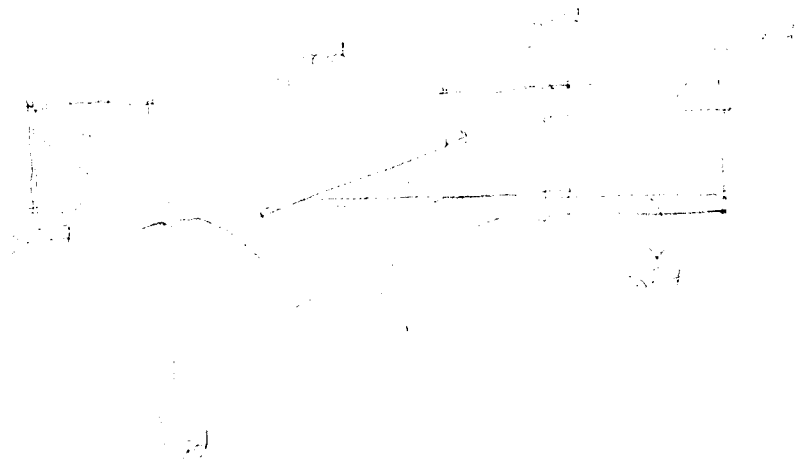
Pergerakan pada ruang pameran obyek 3 D, akan ditampilkan berbeda dengan pergerakan pada ruang pameran obyek 2 D. Pergerakan pada ruang-ruang

ini akan bersifat sirkular, statis, juga pergerakan bebas/*wandering*. Di sini keragaman ruang direduksi, karena dengan mereduksi keragaman ruang, kesan perputaran waktu akan muncul lebih kuat, di samping reduksi dalam hal runtunan ruang-ruangnya.

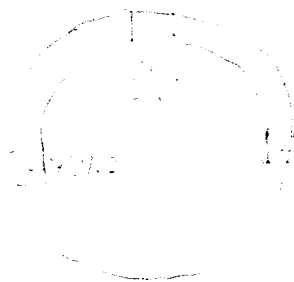
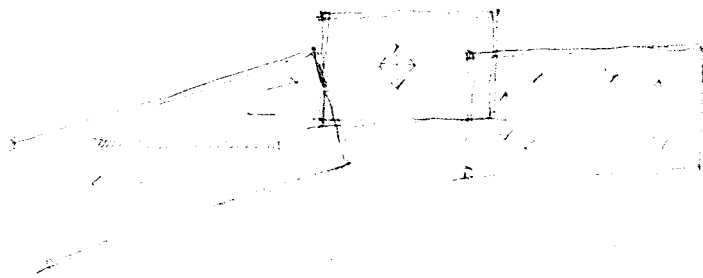
Perpindahan ragawi di dalam ruang akan membangkitkan suatu kesadaran pengunjung akan ruang dan waktu. Dramatisir perpindahan ragawi juga menyimbolkan pergerakan waktu yang terkadang terasa mengalir, namun juga terkadang terfragmen. Penggunaan tangga dan ramp sebagai media untuk perpindahan ragawi menjadi pilihan, ditambah lagi permainan level pandangan mata beserta orientasi, akan memperluas perasaan pengunjung.

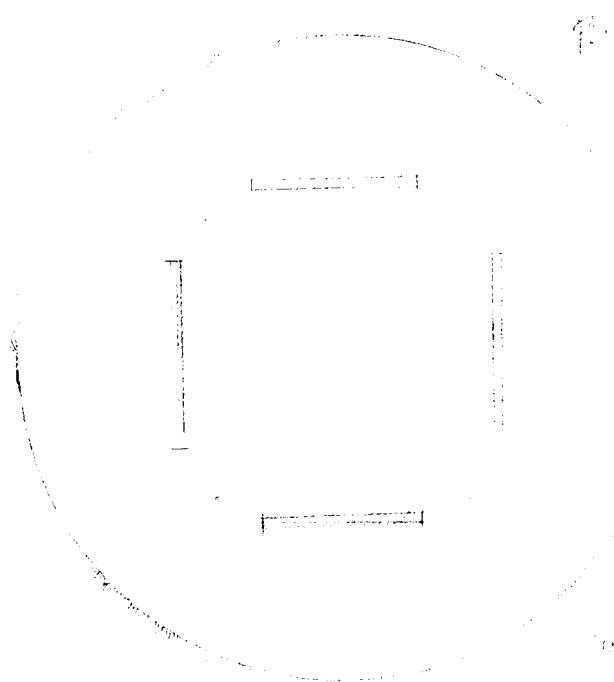
ruang waktu yg mengalir





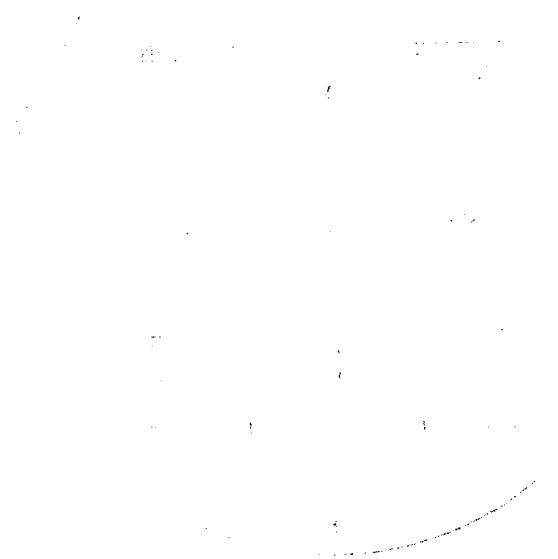
Salah satu jenis struktur yang dapat digunakan untuk diorganisir





Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui tentang
cara dan langkah-langkah
dalam menggunakan
perangkat komputer
dalam dunia pendidikan
di era digital.



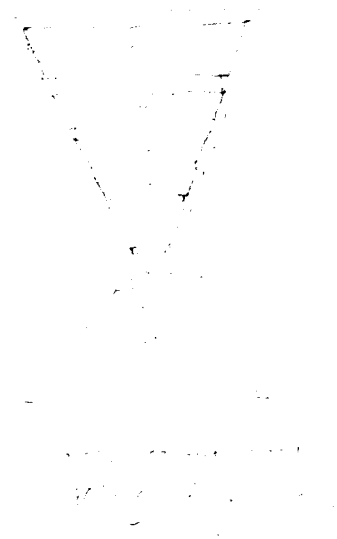
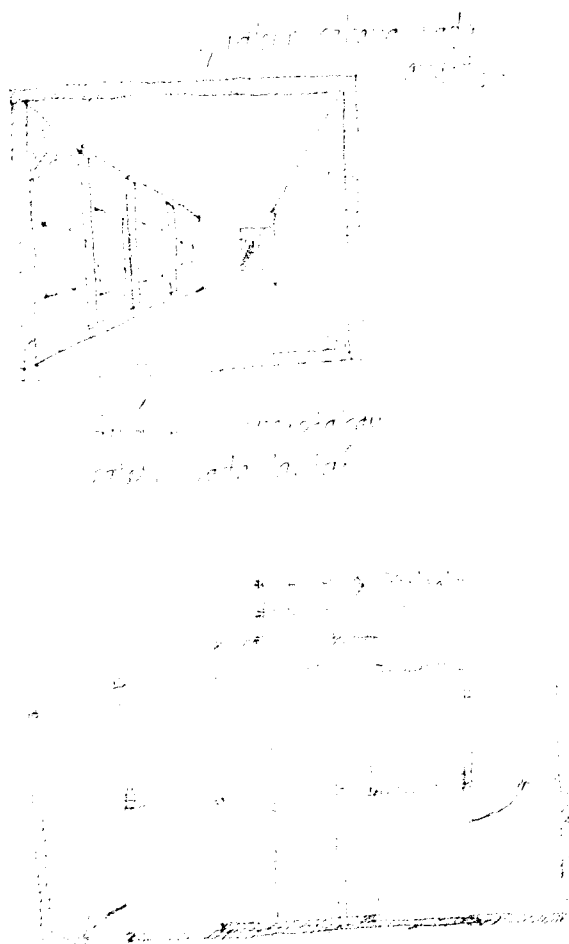
Penelitian ini bertujuan untuk

4.7 Konsep Pemanfaatan Cahaya Alami

Pendekatan konsep :

- Pemanfaatan cahaya langit untuk memperkuat linearitas pergerakan;
- Pemanfaatan cahaya langit untuk memperkuat keterpusatan ruang;
- Runtunan pergerakan.

Sebagaimana tiga poin di atas, runtunan pergerakan di dalam ruang ruang pameran – linearitas dalam ruang pameran obyek 2 D, dan siklikalitas pada ruang pameran obyek 3 D – akan memiliki karakter yang kuat bila cahaya langit yang masuk ke dalamnya dimanipulasi, sehingga tercipta efek-efek cahaya yang kontras. Pada ruang-ruang pameran obyek 2 D, bukaan-bukaan untuk cahaya langit berupa bukaan linear, baik pada dinding maupun pada langit-langit. Bukaan pada ruang-ruang pameran obyek 3 D, akan terletak pada langit-langit, sehingga efek konsentris akan tercapai. Cahaya langit yang masuk melalui celah-celah bukaan pada ruang pameran obyek 3 D, menyimbolkan vertikalitas orientasi.

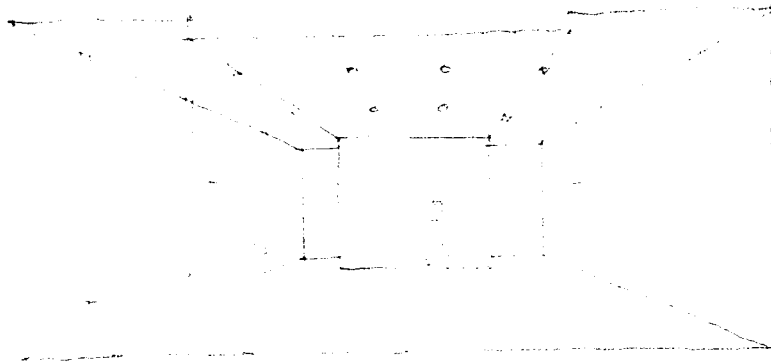


4.8 Pemanfaatan Cahaya Buatan

Pendekatan konsep :

- Pemanfaatan cahaya spot untuk memperkuat citra obyek 2 D maupun citra obyek 3 D;
- Fragmentasi alur gerak.

Penggunaan cahaya spot memiliki banyak keuntungan dalam memperkuat citra obyek yang dipamerkan. Peletakan sumber cahaya spot yang baik akan menampilkan citra obyek yang baik pula. Penggunaan sumber-sumber cahaya spot yang fleksibel, dalam arti mudah diatur peletakannya, sangat penting mengingat jumlah obyek yang dipamerkan selalu berubah-ubah. Fragmentasi alur gerak demi mawadahi kelebihan obyek 3 D yang akan dipamerkan, juga menuntut perhatian dalam peletakan sumber cahaya spot, sehingga kesan keterpusatan fragmen ruang juga akan muncul.

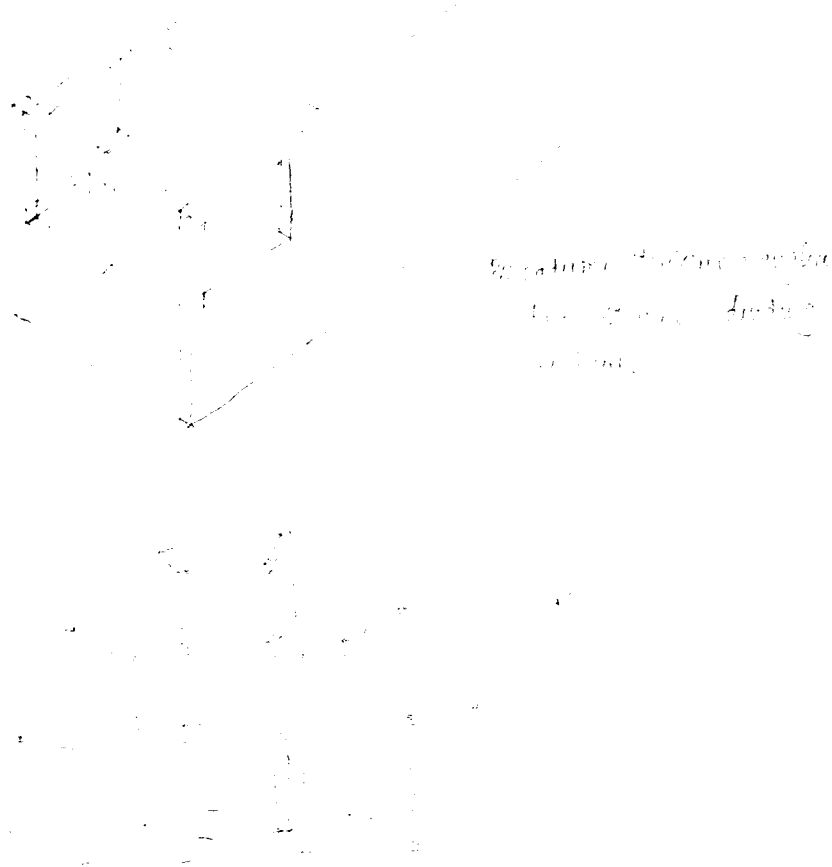


4.9 Konsep Struktur

Pendekatan konsep:

- Bentuk ruang-ruang pameran berdasarkan objek-objek yang dipamerkan.

Kekontrasan kedua massa utama akan diakomodasi oleh sistem struktur rangka beton bertulang dan dinding pemikul. Dinding-dinding pemikul menjadi struktur yang digunakan, khususnya pada massa yang berbentuk silinder. Sedangkan untuk massa berbentuk kotak akan digunakan struktur rangka beton bertulang.



Daftar Pustaka

- Ardalan, Nader and Bakhtiar, Laleh (1973) *The Sense of Unity, The Sufi Tradition in Persian Architecture*, University of Chicago Press, Chicago and London.
 - Davies, J. G. (1982) *Temples, Churches and Mosques. A Guide to the Appreciation of Religious Architecture*, The Pilgrim Press, New York.
 - Heidegger, Martin (1989) *The Concept of Time* (diterjemahkan oleh William McNeill), BlackWell, Oxford UK & Cambridge USA, 1992.
 - Irianto, Asmudjo Jono (2000) *Konteks Tradisi Dan Sosial-Politik Dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta Era '90-an*, dalam OUTLET, Yogya dalam peta seni rupa kontemporer Indonesia, Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta.
 - Lombard, Denys (2000) *Nusa Jawa: Silang Budaya* (terjemahan: Le Carrefour Javanais: Essai d'Histoire Globale) 3 volume, Gramedia Jakarta.
 - Norberg - Schulz, Christian (1971) *Existence, Space, and Architecture*, Praeger Publisher, New York-Washington.
 - Sumartono (2000) *Peran Kekuasaan Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, dalam OUTLET, Yogya dalam peta seni rupa kontemporer Indonesia, Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta.
 - Unwin, Simon (1997) *Analysing Architecture*, Routledge, London and New York.
-
- CD Encarta 1997 Encyclopedia, Microsoft.
 - Web Site: www.biennale_de_lyon.org