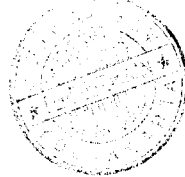


REKAPITULASI NILAI
KAMPUS
TGL TERIMA: 2-8-02
NO. JUDUL: 00012
NO. NPM: 970051013116120149

TUGAS AKHIR

**GALERI
SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER
DI JOGJA**

Pencapaian Fleksibilitas Ruang Pamer dan Citra Arsitektur Kontemporer



Oleh :

Bima Indrajaya

No. Mhs : 97 512 165

NIRM : 970051013116120149

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

2002



LEMBAR PENGESAHAN

GALERI

JENI LUKIS DAN JENI PATUNG KONTEMPORER DI JOGJA

Pencapaian Fleksibilitas Ruang Pamer dan Citra Arsitektur Kontemporer

Oleh :

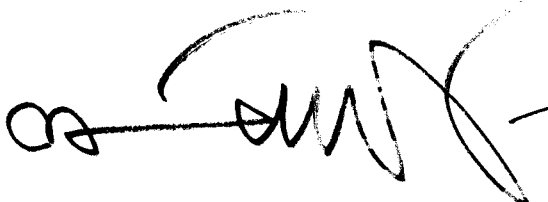
Bima Indrajaya

No. Mhs : 97 512 165

NIRM : 970051013116120149

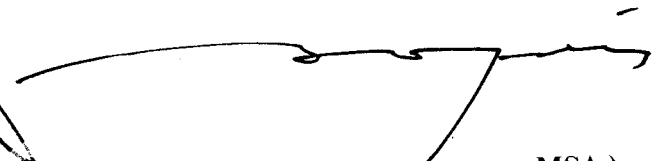
Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



(Ir. Handoyotomo, MSA)

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur



(D. Revianto Budi Santosa, M.Arch)

Kupersembahkan karya kecil ini untuk...

Ibuku tercinta...

Ibuku tersayang...

Ibuku terbaik...

Bapakku,

kakak-kakakku,

keponakan-keponakanku

Terimakasih...

MOTTO

"PEMENANG ADALAH ORANG
YANG TERUS BERJUANG MESKIPUN
SERING MENGALAMI KEGAGALAN"

(Dennis De Young, 18 februari 1947, Chicago Illinois, AS)

"HANYA ADA GARIS TIPIS
YANG MEMBEDAKAN ANTARA
KEGENIUSAN DAN KEGILAAN"

(Oscar Levant, 27 Desember 1906-14 Agustus 1972)

"JANGAN BIARKAN ORANG LAIN MENCURI MIMPIMU,
APAPUN YANG TERJADI DAN MENIMPA DIRIMU,
IKUTI SAJA KATA HATIMU"

(Jack cainfield)

"JIKA KECERDASAN DAN TAKDIR
TIDAK CUKUP UNTUK MEWUJUDKAN IMPIANMU,
MAKA TEBUSLAH DENGAN DO'A DAN IKHTIAR"

(NN)

"SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN ITU, ADA
KEMUDAHAN"

(Al-Qur'an : Surat Al Insyiroh ayat 6)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur sedalam-dalamnya kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah mengijinkan terciptanya karya kecil ini dengan baik.

Arsitektur adalah cabang ilmu pengetahuan yang paling erat hubungannya dengan seni. Keduanya tak dapat dipisahkan karena saling 'membutuhkan' satu sama lain. Galeri seni merupakan perpaduan antara keduanya. Dalam penulisan ini mencoba untuk memadukan antara kedua ilmu tersebut dengan mengumpulkan data yang terkait untuk kemudian dianalisa hingga mendapatkan konsep-konsep dasar perencanaan dan perancangan. Pada akhirnya akan didapatkan perwujudan sebuah fasilitas galeri seni lukis dan seni patung kontemporer di Jogja dengan penekanan masalah pada fleksibilitas ruang pameran dan Arsitektur Kontemporer pada citra bangunan.

Selama penulisan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan begitu banyak bantuan, bimbingan, dan motivasi yang tinggi dari berbagai pihak. Maka dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis untuk menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII.
2. Ir. H. Munichy B. Edrees, M.Arch sebagai dosen pembimbing I, terimakasih atas bimbingan, motivasi, ide-ide segar, serta diskusi tentang seni dan arsitekturnya selama ini.
3. Ir. Handoyotomo, MSA sebagai dosen pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, diskusi, kesabaran, dan masukan-masukannya yang sangat berguna untuk penulisan ini.
4. Ibunda dan ayahanda yang paling aku hormati dan aku cintai, atas do'a, restu, motivasi, dan dukungan moral-materiilnya selama ini.
Restui aku, semoga semua keinginan dan harapanmu dapat aku penuhi...
5. Kakak-kakakku tercinta, Mbak Irma & Mas Budi (*live like the wind blows and the water falls*), Mbak Vera (*wait for us in heaven*), Mas Bondan & Mbak Fifin (*live must go on*), Mas Wisnu (*cool, calm, and confident*) dan Mas Ade (*keep positif thinking*) atas segala perhatian dan bantuannya selama ini.

6. Keponakan-keponakanku tersayang yang lucu dan bandel, Raka-Rayi, Putri-Putra, dan yang masih tertidur di rahim bunda. Terimakasih atas gangguan, mainan, dan kelucuannya yang memberi spirit bagi penulis.
 7. Sahabat-sahabat terbaikku, Bobby 'mocin', Prass 'cipot', Afri 'jupri' (*Thanx for being my best friends forever*). Komunitas IKASA di seluruh dunia (*Keep our brotherhood, I Miss U...*). My old dude Brury n Mamed (*Where 'r u?*). Temen-temen KKN Unit 54 angkatan 24 (*Keep romantic... Miss u 2 ...*)
 8. Teman-teman TA the 'Balance' team, Wahyudin 'tourism' (motivasi, data, dan semangatnya), Dirzha 'digital' (info konsultasi, sharing, dan gosip-gosipnya), Nuri 'youth' (keep 'FIGHT' guy...), Prajna 'mekanik' (, "asistensi mas...!"), dan Hendra Trade Centre (Jadi gak jualan pupuknya?).
Let's make the dream come true...
 9. Teman-teman TA studio seperjuangan '02-'03.
It's our 'last' chance...
 10. Teman-teman seluruh komunitas Arsitektur '97.
Atas persahabatan, kekompakan, kegilaan, dan semua kenangan terindah yang pernah kita alami.
Keep smile, 'Coz the future is your 'n Just keep in touch...
 11. Seluruh keluarga besar Arsitektur UII, make it *BIG 'n BEST !!!*
 12. Semua pihak yang tidak akan pernah dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segalanya dan semoga amal ibadahnya diterima di sisi-Nya, Amiin...
- Akhirnya, disadari bahwa usaha untuk menciptakan karya yang terbaik masih jauh dari sempurna, tapi berusaha untuk mendekati sempurna adalah yang terbaik. Besar harapan penulis semoga karya kecil ini dapat berguna bagi yang membutuhkan. Terimakasih...
- Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, Desember 2002

Penyusun

(Bima Indrajaya)

ABSTRAKSI

GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER DI JOGJA

GALLERY OF CONTEMPORARY PAINTING ART AND SCULPTURING ART AT JOGJA

Hasil budaya yang paling erat kaitannya dengan kehidupan manusia adalah seni. Jogja memiliki potensi yang sangat baik sebagai tempat untuk didirikannya sebuah wadah seni, terutama seni lukis dan seni patung (sebagai jenis seni mayoritas) beraliran kontemporer (cenderung lebih dinamis kreasi, penggunaan bahan, dan pemaknaan seni itu sendiri). Jogja sebagai kota seni-budaya, pariwisata, dan pendidikan tak pelak lagi sebagai tempat yang maksimal untuk didirikannya sebuah wadah *one stop service* untuk berapresiasi baik bagi apresiator dan kreator seni berupa galeri dan segala macam kebutuhan akan seni.

Permasalahan utama dalam sebuah galeri terletak pada fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan dan subyek yang memamerkan karya seni tersebut. Hal ini penting mengingat ruang pameran harus dapat memadahi segala macam obyek seni secara bergantian dan selalu berubah-ubah tuntutan dan karakteristiknya. Selain itu citra bangunan juga penting untuk memenuhi karakteristik galeri yang lain yaitu selain sebagai fasilitas kultural juga harus memiliki nilai komersial yang tinggi. Arsitektur kontemporer merupakan jawaban yang paling tepat karena selain mempunyai nilai-nilai vernakular-budaya yang tinggi, juga terbentuk dari bentukan dasar yang mudah dipahami dan dinikmati semua orang tanpa terkecuali sehingga juga memiliki nilai komersialitas yang tinggi.

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan awalnya dengan mengumpulkan data mengenai unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang dan definisi berupa point-point utama dalam arsitektur kontemporer. Selanjutnya data-data tersebut dianalisa untuk mendapatkan alternatif sesuai-tidaknya data-data yang ada untuk diterapkan dalam konsep dasar.

Hasil dari data tersebut adalah unsur-unsur fleksibilitas ruang pameran berupa jenis ruang pameran, sistem sirkulasi, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, sistem penyajian, dan kenyamanan pandang. Sedangkan point-point utama dalam arsitektur kontemporer berupa pluralisme citra, eksploratif struktur, geometri dan kemurnian bentuk, serta simbolis-ekspresionisme fasad. Setelah dianalisa, pada akhirnya akan didapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan yang sesuai dengan galeri seni lukis dan seni patung kontemporer di Jogja.

DAFTAR ISI

Lembar judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Motto	iv
Kata Pengantar	v
Abstraksi	vii
Daftar isi	viii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xix

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar belakang	1
I.1. Jogja sebagai lokasi galeri seni lukis dan patung kontemporer	1
I.2. Seni lukis dan patung kontemporer	3
I.3. Kebutuhan ruang galeri	4
I.3.1. Ruang privat galeri	4
I.3.2. Ruang publik galeri	4
I.4. Fleksibilitas ruang publik galeri	5
I.4.1. Fleksibilitas ruang kajian seni dan pusat pelelangan	5
I.4.2. Fleksibilitas ruang pameran	5
I.4.2.a. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan	6
I.4.2.b. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan ..	6
I.5. Arsitektur kontemporer pada citra bangunan	9
II. Permasalahan	10
II.1. Umum	10
II.2. Khusus	10
III. Tujuan dan sasaran	10
III.1. Tujuan	10
III.2. Sasaran	10
IV. Batasan judul	11

V. Lingkup pembahasan	14
V.1. Lingkup non arsitektural	14
V.2. Lingkup arsitektural	14
VI. Metode pengumpulan data dan analisis	14
VI.1. Metode pengumpulan data	14
VI.2. Metode analisis	15
VII. Sistematika pembahasan	16
VIII. Keaslian penulisan	17
IX. Diagram pola pikir	18

BAB II

TINJAUAN GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER

II.1. Tinjauan umum galeri seni lukis dan patung kontemporer	19
II.1.1. Perkembangan galeri seni	19
II.1.2. Fungsi, tujuan, dan falsafah dasar galeri seni	20
II.1.3. Jenis galeri seni	21
II.1.3.a. Berdasarkan bentuknya	21
II.1.3.b. Berdasarkan sifatnya	22
II.1.3.c. Berdasarkan isinya	22
II.1.4. Konfigurasi kegiatan galeri	23
II.1.4.a. Kegiatan non pameran	23
II.1.4.b. Kegiatan sebelum dan sesudah pameran	23
II.1.4.c. Kegiatan pameran	24
II.1.5. Kedudukan galeri seni	24
II.1.6. Lingkup koleksi seni lukis dan patung	25
II.1.7. Pengertian galeri seni lukis dan seni patung kontemporer	27
II.1.8. Pengertian seni lukis dan seni patung kontemporer	28
II.1.9. Karakter karya seni lukis dan seni patung kontemporer	31
II.1.9.a. Konsep estetis	31
II.1.9.b. Proses penciptaan	32
II.1.9.c. Teknik penciptaan	32
II.1.9.d. Orientasi berkarya	33
II.1.9.e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi fisik karya seni	34

II.2. Tinjauan khusus fleksibilitas ruang pameran dan citra arsitektur kontemporer	36
II.2.1. Tinjauan fleksibilitas ruang pameran	36
II.2.1.a. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan	37
II.2.1.b. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan subyek yang dipamerkan	38
II.2.1.c. Unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang	40
II.2.1.c.1. Jenis ruang pameran	40
1. Jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang	40
1) Counter selling	41
2) Partially enclosed	41
3) Open plan	42
4) Display sequence	42
2. Jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang	43
1) Ekspansibilitas	43
2) Konvertabilitas	43
3) Versabilitas	43
3. Jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang	43
1) Pola linier	43
2) Pola terpusat	43
3) Pola radial	44
4) Pola cluster	44
5) Pola grid	44
II.2.1.c.2. Sistem sirkulasi	44
1. Jenis sirkulasi	45
1) Sirkulasi primer	45
a) Sirkulasi primer dari ruang ke ruang	45
b) Sirkulasi primer dari selasar ke ruang	46
c) Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang lain	46
2) Sirkulasi sekunder	47
a) Sirkulasi sekunder satu arah	47
b) Sirkulasi sekunder menyebar	47
2. Teknik sirkulasi	48
3. Studi perilaku pengunjung	50

1) Elemen dan perlengkapan sirkulasi	50
2) Rute pemilihan gerak	52
3) Peletakkan pintu	53
4) Kelelahan pengamat	53
II.2.1.c.3. Sistem pencahayaan	54
1) Pencahayaan alami	57
2) Pencahayaan buatan	62
II.2.1.c.4. Sistem penghawaan	66
1) Penghawaan alami	66
2) Penghawaan buatan	67
II.2.1.c.5 Sistem penyajian obyek	68
1) Menurut bidang pengamatan	68
2) Menurut dimensinya	69
3) Menurut teknik penyajiannya	69
4) Menurut sistematika penyajiannya	70
5) Menurut metode penyajiannya	70
II.2.1.c.6. Kenyamanan pandang	70
1) Kejelasan informasi	70
2) Kenyamanan sudut pandang pengamat	71
3) Kenyamanan gerak kepala pengamat	73
4) Kenyamanan jarak pengamat	75
II.2.2. Tinjauan citra arsitektur kontemporer	81
II.2.2.a. Pluralisme citra	81
II.2.2.b. Eksploratif struktur	82
II.2.2.c. Geometri dan kemurnian bentuk	82
II.2.2.d. Simbolis-ekspresionisme fasad	83
II.3. Studi kasus Museum dan Galeri seni di Jogja	83
II.3.1. Museum Affandi	83
II.3.2. Galeri Sapto Hudoyo	88
II.3.3. Dirix Art Galeri	93

BAB III

GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER DI JOGJA

III.1. Analisa fleksibilitas ruang pameran	97
III.1.1. Analisa fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan ...	98
III.1.1.a. Analisa jenis ruang pameran	99
III.1.1.a.1. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang	99
III.1.1.a.2. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang	107
III.1.1.a.3. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang ..	110
III.1.1.b. Analisa sistem sirkulasi	116
III.1.1.b.1. Analisa jenis sirkulasi	116
III.1.1.b.2. Analisa teknik sirkulasi	118
III.1.1.b.3. Analisa studi perilaku pengunjung	122
III.1.1.c. Analisa sistem pencahayaan	130
III.1.1.c.1. Analisa karakteristik benda dalam menerima cahaya	130
III.1.1.c.2. Analisa pencahayaan alami	131
III.1.1.c.3. Analisa pencahayaan buatan	133
III.1.1.d. Analisa sistem penghawaan	134
III.1.1.e. Analisa sistem penyajian obyek	134
III.1.1.e.1. Menurut bidang pengamatan	134
III.1.1.e.2. Menurut dimensinya	136
III.1.1.e.3. Menurut teknik penyajiannya	136
III.1.1.e.4. Menurut sistematika dan metode penyajian	137
III.1.1.f. Analisa kenyamanan pandang	137
III.1.2. Analisa fleksibilitas ruang berdasarkan subyek yang memamerkan	140
III.2. Analisa citra arsitektur kontemporer	141
III.2.1. Pluralisme citra	141
III.2.2. Eksploratif struktur	142
III.2.3. Geometri dan kemurnian bentuk ruang	142
III.2.4. Simbolis-ekspresionisme fasad	142

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Konsep perencanaan site	143
IV.1.1. Potensi site	143
IV.1.2. Konsep site	145
IV.1.2.a. Konsep orientasi pada site	145
IV.1.2.b. Konsep aksesibilitas pada site	145
IV.1.2.c. Konsep view pada site	146
IV.1.2.d. Konsep penzoningan pada site	147
IV.2. Konsep perencanaan dan fleksibilitas ruang	148
IV.2.1. Konsep kebutuhan dan besaran ruang	148
IV.2.2. Konsep organisasi ruang	152
IV.2.3. Konsep perancangan ruang pameran	152
IV.2.3.a. Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan	153
IV.2.3.b. Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan	156
IV.3. Konsep arsitektur kontemporer pada citra bangunan	157
IV.3.1. Pluralisme citra	157
IV.3.2. Eksploratif struktur	157
IV.3.3. Geometri dan kemurnian bentuk	158
IV.3.4. Simbolis-ekspresionisme fasad	158
IV.5. Konsep sistem utilitas bangunan	159
IV.5.1. Sistem penyediaan distribusi air bersih	159
IV.5.2. Sistem pembuangan air kotor dan kotoran	159
IV.5.3. Sistem fire protection	159
IV.5.4. Sistem penghawaan	160
IV.5.5. Sistem penangkal petir	160
IV.5.6. Sistem penyediaan tenaga listrik	160
IV.5.7. Sistem telekomunikasi	160
IV.5.8. Sistem keamanan	160
Daftar Pustaka	161
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1.1. Jenis galeri seni berdasarkan bentuknya	22
Gambar II.1.2. Jenis galeri berdasarkan isinya	22
Gambar II.1.3. Kegiatan - kegiatan non pameran	23
Gambar II.1.4. Kegiatan sebelum dan sesudah pameran	23
Gambar II.1.5. Kegiatan pameran	24
Gambar II.1.6. Struktur organisasi kelembagaan galeri seni	24
Gambar II.1.7. Seni lukis	25
Gambar II.1.8. Seni patung	26
Gambar II.1.9. Seni relief	26
Gambar II.2.1.1. Ruang pamer <i>Counter Selling</i>	41
Gambar II.2.1.2. Ruang pamer <i>Partially Enclosed</i>	41
Gambar II.2.1.3. Ruang pamer <i>Open Plan</i>	42
Gambar II.2.1.4. Ruang pamer <i>Display Sequence</i>	42
Gambar II.2.1.5. Sistem perubahan bentuk ruang	43
Gambar II.2.1.6. Organisasi ruang dengan pola linier	43
Gambar II.2.1.7. Organisasi ruang dengan pola terpusat	43
Gambar II.2.1.8. Organisasi ruang dengan pola radial	44
Gambar II.2.1.9. Organisasi ruang dengan pola cluster	44
Gambar II.2.1.10. Organisasi ruang dengan pola grid	44
Gambar II.2.1.11. Sirkulasi primer dari ruang ke ruang	45
Gambar II.2.1.12. Sirkulasi primer dari selasar ke ruang	46
Gambar II.2.1.13. Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruang lain	46
Gambar II.2.1.14. Sirkulasi sekunder satu arah	47
Gambar II.2.1.15. Sirkulasi sekunder menyebar	47
Gambar II.2.1.16. Karakteristik bahan <i>non difuse</i> dalam menerima sinar	54
Gambar II.2.1.17. Karakteristik bahan <i>difuse</i> dalam menerima sinar	55
Gambar II.2.1.18. Karakteristik bahan <i>specular</i> dalam menerima sinar	55
Gambar II.2.1.19. Karakteristik bahan <i>difuse</i> dalam menerima sinar	56
Gambar II.2.1.20. Karakteristik bahan <i>difuse and specular</i> dalam menerima sinar	56
Gambar II.2.1.21. Karakteristik bahan absorpsi dalam menerima sinar	57
Gambar II.2.1.22. <i>Daylight</i> langsung pada ruang pamer	58
Gambar II.2.1.23. <i>Daylight</i> langsung pada area non critical task	58

Gambar II.2.1.24. Pemantulan <i>daylight</i> pada permukaan sekitar	59
Gambar II.2.1.25. Pemantulan <i>daylight</i> pada ketinggian	59
Gambar II.2.1.26. Penyaringan <i>daylight</i> dengan <i>screens</i> atau vegetasi	60
Gambar II.2.1.27. Penggunaan <i>skylight</i> pada ruang pameran	60
Gambar II.2.1.28. Penggunaan klerestori pada ruang pameran	61
Gambar II.2.1.29. Tipe sistem penerangan	63
Gambar II.2.1.30. Pencahayaan buatan untuk melembutkan obyek 2 dimensi	64
Gambar II.2.1.31. Pencahayaan buatan untuk mendramatisir obyek 2 dimensi	64
Gambar II.2.1.32. Pencahayaan buatan untuk mengekspos obyek 2 dimensi	64
Gambar II.2.1.33. Pencahayaan buatan menstabilkan obyek 3 dimensi dan ruang	65
Gambar II.2.1.34. Pencahayaan buatan untuk melembutkan obyek 3D dan ruang	65
Gambar II.2.1.35. Pencahayaan buatan untuk mengekspos obyek 3D dan melembutkan ruang	65
Gambar II.2.1.36. Pencahayaan buatan untuk mengekspos obyek 3D dan menerangi ruang	66
Gambar II.2.1.37. Sistem penghawaan alami <i>cross ventilation</i>	67
Gambar II.2.1.38. Sistem penghawaan buatan	67
Gambar II.2.1.39. Sistem penyajian obyek menurut bidang pengamatan	68
Gambar II.2.1.40. Sistem penyajian obyek menurut dimensinya	69
Gambar II.2.1.41. Sistem penyajian obyek menurut teknik penyajiannya	69
Gambar II.2.1.42. Kejelasan informasi dengan panduan petugas	71
Gambar II.2.1.43. Kejelasan informasi dengan panduan audio	71
Gambar II.2.1.44. Sudut pandang pengamat (vertikal)	72
Gambar II.2.1.45. Sudut pandang pengamat (horisontal)	72
Gambar II.2.1.46. Gerak kepala pengamat (horisontal)	73
Gambar II.2.1.47. Gerak kepala pengamat (vertikal)	73
Gambar II.2.1.48. Perbandingan titik mata dengan obyek	74
Gambar II.2.1.49. Jarak pengamat terhadap obyek 2 dimensi secara vertikal	75
Gambar II.2.1.50. Jarak pengamat terhadap obyek 2 dimensi secara horisontal	76
Gambar II.2.1.51. Penggabungan SKV vertikal dan SKV horisontal obyek 2 dimensi	77
Gambar II.2.1.52. Penggunaan split level pada ruang pameran obyek 3 dimensi	78
Gambar II.2.1.53. Jarak pengamat terhadap obyek 3 dimensi secara vertikal	78
Gambar II.2.1.54. Jarak pengamat terhadap obyek 3 dimensi secara horisontal	79

Gambar II.2.1.55. Penggabungan antara SKV vertikal dan SKV horisontal dengan obyek 3 dimensi	79
Gambar II.2.1.56. Pola sirkulasi obyek 3 dimensi	80
Gambar II.2.2.1. Pluralisme citra dalam arsitektur kontemporer	81
Gambar II.2.2.2. Neo-Deconstructivism struktur dalam arsitektur kontemporer ...	82
Gambar II.2.2.3. Geometri dan kemurnian bentuk dalam arsitektur kontemporer ..	82
Gambar II.2.2.4. Simbolis-ekspresionisme fasad dalam arsitektur kontemporer	83
Gambar II.3.1.1. Peta lokasi Museum Affandi	83
Gambar II.3.1.2. Tampak atas Museum Affandi	84
Gambar II.3.1.3. Bentuk fasad Galeri Affandi	84
Gambar II.3.1.4. Rumah Panggung dan Rumah Gerobak	85
Gambar II.3.1.5. Tampak depan Rumah Panggung	85
Gambar II.3.2.1. Peta lokasi Galeri Sapto Hudoyo	88
Gambar II.3.2.2. Denah Galeri Sapto Hudoyo	88
Gambar II.3.2.3. Tampak depan Galeri Sapto Hudoyo	89
Gambar II.3.2.4. Berbagai ruang pameran Galeri Sapto Hudoyo	91
Gambar II.3.2.5. Ruang Joglo Galeri Sapto Hudoyo	92
Gambar II.3.3.1. Peta Lokasi Dirix Art Gallery	93
Gambar II.3.3.2. Denah ruang pameran indoor Dirix Art Gallery	93
Gambar II.3.3.3. Bentuk bangunan Dirix Art Gallery	94
Gambar II.3.3.4. Sistem pencahayaan buatan ruang pameran Dirix Art Gallery	95
Gambar II.3.3.5. Sistem display karya seni di ruang pameran <i>indoor</i> Dirix Art Gallery	95
Gambar II.3.3.6. Sistem display karya seni di ruang pameran <i>outdoor</i> Dirix Art Gallery	96
Gambar III.1.1. Analisa jenis ruang pameran <i>counter selling</i> berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda	101
Gambar III.1.2. Analisa jenis ruang pameran <i>partially enclosed</i> berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda	101
Gambar III.1.3. Analisa jenis ruang pameran <i>open plan</i> berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama	102

Gambar III.1.4. Analisa jenis ruang pameran <i>display sequence</i> berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama	102
Gambar III.1.5. Analisa jenis ruang pameran <i>counter selling</i> untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda	104
Gambar III.1.6. Analisa jenis ruang pameran <i>partially enclosed</i> untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda	104
Gambar III.1.7. Analisa jenis ruang pameran <i>open plan</i> untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama	105
Gambar III.1.8. Analisa penggabungan atau kombinasi jenis-jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	106
Gambar III.1.9. Analisa jenis ruang pameran <i>ekspansibilitas</i> untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	108
Gambar III.1.10. Analisa jenis ruang pameran <i>konvertabilitas</i> untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	108
Gambar III.1.11. Analisa jenis ruang pameran <i>versabilitas</i> untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	108
Gambar III.1.12. Analisa penggabungan atau kombinasi jenis-jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	109
Gambar III.1.13. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola grid untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda	111
Gambar III.1.14. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola radial untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda	111
Gambar III.1.15. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola linier untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama	112
Gambar III.1.16. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola cluster untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda	113

Gambar III.1.16. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola radial untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda	114
Gambar III.1.17. Analisa penggabungan atau kombinasi jenis-jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	115
Gambar III.1.18. Analisa sirkulasi primer dari ruang ke ruang	117
Gambar III.1.19. Analisa sirkulasi sekunder dalam ruang pameran	117
Gambar III.1.20. Analisa sistem penyajian obyek menurut bidang pengamatan untuk obyek 2 dimensi	135
Gambar III.1.21. Analisa sistem penyajian obyek menurut bidang pengamatan untuk obyek 3 dimensi	136
Gambar III.1.22. Analisa ekspansibilitas ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan	140
Gambar IV.1.1. Peta lokasi site	144
Gambar IV.1.2. Konsep orientasi bangunan	145
Gambar IV.1.3. Konsep aksesibilitas pada site	146
Gambar IV.1.4. Konsep view pada site	147
Gambar IV.1.5. Konsep penzoningan pada site	148
Gambar IV.2.1. Konsep organisasi ruang	152
Gambar IV.2.2. Konsep perancangan berdasarkan obyek yang dipamerkan dengan menggunakan modul ruang	153

DAFTAR TABEL

Tabel I.1. Kegiatan pameran seni di Gedung Purna Budaya Jogja	1
Tabel I.2. Kegiatan pameran seni di Museum Benteng Vredenburg Jogja	1
Tabel I.3. Kegiatan pameran seni di Gedung Bentara Budaya Jogja	1
Tabel I.4. Jumlah Pengunjung Museum Seni dan Budaya di Jogja	2
Tabel III.1.1. Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi	100
Tabel III.1.2. Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 3 dimensi	103
Tabel III.1.3. Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	107
Tabel III.1.4. Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang untuk obyek 2 dimensi	110
Tabel III.1.5. Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang untuk obyek 3 dimensi	113
Tabel III.1.6. Analisa sistem sirkulasi berdasarkan jenis sirkulasi untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi	116
Tabel III.1.7. Analisa sistem sirkulasi berdasarkan teknik sirkulasi untuk obyek 2 dimensi	118
Tabel III.1.8. Analisa sistem sirkulasi berdasarkan teknik sirkulasi untuk obyek 3 dimensi	120
Tabel III.1.9. Analisa sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada elemen dan perlengkapan sirkulasi	123
Tabel III.1.10. Analisa sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada rute pemilihan gerak	124
Tabel III.1.11. Analisa sistem pencahayaan berdasarkan karakteristik benda dalam menerima cahaya	130
Tabel IV.2.1. Konsep kebutuhan dan besaran ruang galeri	149
Tabel IV.2.2. Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan dengan menggunakan unsur-unsur fleksibilitas ruang	154
Tabel IV.2.3. Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan dengan menggunakan modul ruang	156

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

I.1. Jogja Sebagai Lokasi Galeri Seni Lukis dan Patung Kontemporer

Jogja sebagai kota seni dan budaya, dimana masyarakatnya mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap seni dan budaya. Hal ini terbukti dari banyaknya kegiatan pameran seni khususnya seni rupa di Jogja. Berikut adalah data kegiatan pameran seni di 3 tempat berbeda di Jogja sepanjang Tahun 1996 hingga 2000.

Tabel I.1: Kegiatan pameran seni di Gedung Purna Budaya Jogja

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	3	1	5	2
Pameran Kriya Seni	-	1	-	2	3
Pameran Lukisan	1	5	3	4	5

Sumber: Taman Budaya Jogjakarta, Bagian dokumentasi dan publikasi, Februari 2001

Tabel I.2: Kegiatan pameran seni di Museum Benteng Vredenburg Jogja

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	1	4	10	5
Pameran Kriya Seni	2	-	2	-	4
Pameran Lukisan	2	6	1	5	8

Sumber: Museum Benteng Vredenburg Jogja, Bagian dokumentasi dan publikasi, Februari 2001

Tabel I.3: Kegiatan pameran seni di Gedung Bentara Budaya Jogja

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	3	2	4	7	2
Pameran Kriya Seni	2	2	-	2	3
Pameran Lukisan	11	10	5	11	15

Sumber: Bentara Budaya Jogjakarta, Bagian dokumentasi dan publikasi, Februari 2001

Jogja sebagai kota pariwisata, tempat dimana para WISMAN dan WISNU yang tentu ada diantaranya adalah para seniman dan penikmat seni yang sengaja datang ke Jogja untuk sekedar menikmati atau memburu karya-karya seni rupa kontemporer. Hal ini

dapat dilihat dari data yang diperoleh sepanjang Tahun 1996 hingga 2002, sebagai berikut:

Tabel I.4: Jumlah Pengunjung Museum Seni dan Budaya di Jogja

No	Museum	Pengunjung		Jumlah
		Wisman	Wisnu	
1	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189
2	Puro Pakualaman	129	1.751	1.880
3	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356
4	Kereta Keraton	450	37.957	38.407
5	Beteng Vredenberg	278	136.196	136.474
6	Affandi	1.424	5.633	7.057
7	Hamengkubuwono IX	50.592	305.300	355.898

Sumber: BPS, D.I. Jogja dalam angka tahun 2000

Jogja sebagai kota pendidikan, mempunyai fasilitas pendidikan formal dan informal dalam hubungannya dengan minat dan bakat terhadap seni rupa. Adapun sarana pendidikan formal dengan disiplin ilmu khususnya seni rupa seperti ISI, Politeknik Seni Yogyakarta, Akademi Seni Rupa dan Desain “AKSERI”, Akademi Seni Rupa dan Desain MSD. Sedangkan dari segi pendidikan seni secara informal terdapat beberapa bengkel ataupun sanggar seni yang tersebar di Jogja dan sekitarnya.

Secara keseluruhan dari data-data diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masyarakat Jogja sangat membutuhkan adanya suatu wadah dimana mereka bisa mendapatkan dan menikmati karya-karya seni rupa. Selain itu mereka juga membutuhkan tempat berinteraksi antar sesama seniman ataupun penikmat seni dari berbagai penjuruan tempat untuk berbagi ilmu dan pengetahuan mereka yang tentunya memiliki kekhasan satu sama lain.

Dengan demikian wadah ini nantinya akan menjadi pusat kegiatan seni rupa “*one stop service*” yang mampu mengakomodasi segala kebutuhan masyarakat baik berupa presentasi, transaksi, edukasi, dokumentasi, dan juga sebagai forum komunikasi antara kreator dan apresiator seni rupa itu sendiri.

I. 2. Seni Lukis Dan Seni Patung Kontemporer

Karakteristik menjadi sesuatu yang penting, seniman juga ingin tampil dengan warna, gaya, yang berbeda satu dengan lainnya. Bisa dibayangkan jika galeri, museum seni, ataupun rumah seni seragam dan bisa digunakan untuk segala jenis seni, maka seni itu sendiri justru tidak memiliki keindahan lagi dan tidak dapat berkembang dengan pesat¹

Seni rupa yang akan di wadahi adalah seni lukis dan seni patung. Jenis ini dipilih karena secara kuantitatif, kegiatan seni rupa yang paling sering diadakan adalah jenis kegiatan seni tersebut yakni pertama adalah seni lukis.

Seni lukis merupakan salah satu cabang kesenian yang paling fleksibel dan mudah untuk mengembangkan sifat kepribadian bangsa berdasarkan sifat-sifat khas dan mutu yang tinggi.² Sedangkan yang kedua adalah seni patung.

Pameran seni patung masih sangat jarang dilaksanakan. Bukan hanya di Jogja. Tetapi juga di Jakarta, Bali, bahkan tak jarang pameran seni patung sekedar sebagai pelengkap pameran seni lukis. Akibatnya, masyarakat lebih melihat pameran seni patung sebagai pameran ikut-ikutan dan bukan yang utama dilaksanakan. Padahal, pameran seni patung bisa independen dalam arti tak sekedar sebagai pelengkap. Padahal dampak pameran ini sangat besar.³

Aliran seni yang dipilih adalah aliran seni kontemporer. Seni Kontemporer di Indonesia dapat dilihat pula sebagai bentuk, kepedulian, pandangan maupun cerminan para seniman terhadap isu yang berkembang dalam masyarakat. Melalui pikiran intelektual, mereka bebas mempergunakan bahan, media, maupun ide-ide fantasi, karya seni diciptakan.⁴ Dengan demikian aliran ini dipilih karena aliran seni rupa ini yang paling luas cakupannya dan juga cenderung lebih bebas mengejawantahkan kreatifitas berkesenian. Kebebasan ini terdapat pada semua aspek dalam berkesenian baik dari cara mengekspresikan, pemakaian media, dan pemaknaan seni rupa kontemporer itu sendiri.

¹ Fajar Pungki Purnomosidi (Direktur Museum-Galeri Widayat), 31 Januari 2002, Surat Kabar Kedaulatan Rakyat, Hal 10, Kol 1.

² Koentjoroningrat, 1974, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*, Gramedia.

³ G. Sidharta (Seniman, kurator, dan pengamat seni) 15 Agustus 1999, Surat Kabar Kedaulatan Rakyat.

⁴ Rumah Seni Cemeti / Cemeti Art House, 2002, *Leaflet*.

I.3. Kebutuhan Ruang Galeri

Setiap jenis ruangan memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Tentunya tidak semua jenis kebutuhan tersebut dapat diwadahi dalam satu jenis ruangan saja, sekalipun ruangan tersebut sangat fleksibel. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa jenis kebutuhan yang tidak mungkin diwadahi dalam satu ruang karena memiliki perbedaan yang sangat mendasar.

Adapun perbedaan tersebut dapat dibagi menjadi 2 bagian berdasarkan sifat kegiatannya, yaitu privat dan publik:

I.3.1. Ruang privat galeri

Adalah ruang yang hanya dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan pada fasilitas tersebut. Dengan demikian fasilitas ini memiliki tingkat privasi yang tinggi. Dalam bangunan ini kebutuhan akan ruang privat ini adalah kebutuhan akan fungsi ruang sebagai sarana edukasi/pendidikan informal berupa kursus-kursus dan juga kebutuhan akan sarana informasi seni baik seni lukis maupun seni patung kontemporer. Jenis kegiatan ini bersifat permanen sehingga membutuhkan ruang yang tetap dan setiap ruangnya memiliki karakteristik yang sangat berbeda satu sama lain.

Sarana edukasi membutuhkan jenis ruang yang klasikal atau cenderung statis pada suatu tempat, baik indoor maupun outdoor dan bersifat informal.

Sarana informasi berupa kegiatan administrasi pada suatu jenis ruangan indoor dan bersifat formal.

I.3.2. Ruang publik galeri

Merupakan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh semua orang:

1. Ruang sebagai kajian seni (seminar, diskusi, sarasehan),
2. Transaksi/pelelangan seni, dan
3. Eksibisi/pameran.

Keseluruhan fungsi ini jika diwadahi sendiri-sendiri maka akan memiliki tingkat komersialitas yang sangat rendah mengingat fungsi ruang yang tidak digunakan secara permanen. Secara garis besar kebutuhan ruang yang akan difleksibelkan adalah wadah kajian seni dengan pusat pelelangan menjadi satu, dan ruang pameran yang multi fungsi untuk beberapa jenis kegiatan pameran seni

lukis dan patung menjadi satu. Pemisahan ini berdasarkan pada karakteristik dan tuntutan ruang yang masih memungkinkan disatukan secara maksimal.

I.4. Fleksibilitas Ruang Publik Galeri

I.4.1. Fleksibilitas Ruang Kajian Seni dan Pusat Pelelangan

Ruang kajian seni dan pusat pelelangan merupakan jenis ruang yang serupa. Dari segi jenisnya (klasikal). Dari segi fasilitas, membutuhkan fasilitas audio-visual, perabotan, dan interior yang sejenis. Dari segi pencahayaan, memiliki tingkat cahaya maksimum yang hampir sama. Sedangkan perbedaannya hanya terletak pada fungsi ruang secara mendasar. Dengan demikian, penyatuan kedua jenis ruang ini relatif tidak memiliki tingkat kesulitan yang tinggi.

Ruang pameran dalam fasilitas galeri seni memiliki jenis kegiatan pameran yang sangat beragam. Keberagaman ini harus dapat diakomodasikan dalam satu wadah yang fleksibel mengingat fungsi galeri yang merupakan fasilitas kultural yang juga memiliki nilai komersialitas yang tinggi.

Dengan demikian maka yang menjadi masalah/*issue* utama pada fasilitas sebuah galeri adalah pada fleksibilitas ruang pameran.

I.4.2. Fleksibilitas Ruang Pameran

Keberagaman kegiatan pameran seni lukis dan patung masing-masing memiliki karakter dan tuntutan ruang yang berbeda serta harus memenuhi keempat fungsi utama sebuah ruang pameran, yaitu:⁵

1. Melindungi koleksi dari pencurian dan kerusakan.
2. Menyediakan iklim mikro pada kondisi relatif konstan dalam hal kelembaban, temperatur, dan pencahayaan,
3. Menjaga koleksi pameran dari polusi, debu, dan serangga.
4. Menyediakan 'panggung seni' untuk memamerkan dan menjelaskan obyek.

Keseluruhan fungsi utama tersebut harus dipenuhi terlebih dahulu, baru kemudian juga harus memenuhi standar kualitas ruang pameran seni lukis dan patung. Ruang pameran dalam galeri seni harus mempunyai nilai komersialitas

⁵ Timothy Ambrose and Crispin Pane, *Museum Basics*, Routledge, New York, NY, USA, hal. 82

yang tinggi sehingga diharapkan dapat dirancang berdasarkan pada 2 kriteria utama, yaitu:

1. Berdasarkan obyek/karya seni yang di pameran.
2. Berdasarkan subyek/seniman yang memamerkan.

Pembagian ini menjadi hal yang sangat penting karena fungsi galeri sebagai fasilitas seni yang komersil tidak hanya dinilai dari karya seni yang dipamerkan tetapi juga dilihat dari siapa seniman yang memamerkan karya seni tersebut.

I.4.2.a. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang di pameran

Mengingat adanya kebebasan apresiasi bagi para seniman khususnya seni kontemporer, maka juga mempengaruhi beragamnya dimensi obyek karya seni yang diciptakan. Sehingga muncul kebutuhan akan fleksibilitas ruang pameran galeri berdasarkan obyek karya seni yang dipamerkan.

Perbedaan dimensi/ukuran karya seni menjadi faktor utama yang harus dipertimbangkan. Faktor ini menjadi sangat penting karena jika semua karya seni dengan ukuran yang berbeda-beda di presentasikan dalam 1 ruang dengan penataan yang kurang baik maka akan mengurangi tingkat kenyamanan pengamat dalam mengapresiasi karya seni.

I.4.2.b. Fleksibilitas ruang berdasarkan subyek yang memamerkan

Ruang pameran dalam galeri seni harus dapat memisahkan ruang dengan baik antara ruang yang digunakan para seniman berdasarkan tingkat kepakaran seniman tersebut. Hal ini sangat penting karena jika dilihat dari segi komersialitas, maka setiap seniman memiliki nilai komersial yang berbeda. Jika dilihat dari segi *prestige*, maka jika hanya ada satu ruang pameran dalam galeri seni digunakan oleh beberapa seniman dengan tingkat kepakaran yang berbeda maka akan menimbulkan kerancuan. Bagi seniman dengan tingkat kepakaran yang berada di tingkat yang relatif di bawah, akan sangat diuntungkan karena nilai *prestige*-nya akan meningkat. Sedangkan seniman dengan tingkat kepakaran seni yang tinggi akan menurun nilai *prestige*-nya. Namun perlu diperhatikan bahwa

pembagian ruang ini bukan dimaksudkan untuk mendiskriminasi para seniman tetapi justru untuk menciptakan kaderisasi yang baik antar seniman.

Hingga saat ini belum ada kriteria yang jelas dan pasti untuk mengklasifikasikan para seniman berdasarkan tingkat kepakarannya. Namun jika dilihat dari fenomena yang ada selama ini tingkat kepakaran para seniman dapat dibagi menjadi 3 kriteria besar:

1. Seniman yang sudah diakui eksistensi dan karyanya dalam skala internasional.
2. Seniman yang sudah diakui eksistensi dan karyanya dalam skala nasional.
3. Seniman muda yang sedang dalam tahap memperkenalkan eksistensi dan karyanya kepada publik secara umum.

Dengan demikian berdasarkan kriteria tersebut maka pembagian ruang pameran galeri seni berdasarkan subyek/seniman yang memamerkan karyanya minimal dapat dibagi menjadi 3 ruang. Pembagian ruang ini harus tegas namun tetap selaras dalam satu massa bangunan sehingga para penikmat seni dapat menikmati karya para seniman secara menyeluruh dan maksimal.

Untuk dapat memenuhi semua tuntutan ini maka diperlukan suatu ruang pameran yang memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi. Fleksibilitas ruang ini menjadi sangat penting karena sebagian besar fungsi dari fasilitas ini hanya bersifat *temporary*/sementara. Sehingga semua jenis kegiatan pameran tersebut harus dapat diwadahi dalam satu wadah secara bergantian atau bahkan secara bersamaan dengan batasan-batasan tertentu. Maksud dari batasan-batasan ini adalah jika dimungkinkan maka dapat digunakannya satu wadah ini untuk beberapa jenis pameran secara bersamaan dengan tetap mempertimbangkan faktor kenyamanan dari setiap pameran tersebut. Dengan demikian sifat galeri sebagai fasilitas kultural yang sekaligus juga memiliki nilai edukasi dan komersial yang tinggi juga dapat terpenuhi dengan baik.

Terdapat beberapa persyaratan tuntutan ruang yang harus menjadi bahan pertimbangan dalam merancang fleksibilitas ruang pameran galeri:

1. Jenis ruang pameran.
2. Sistem sirkulasi.
3. Sistem pencahayaan.
4. Sistem penghawaan.
5. Sistem penyajian.
6. Kenyamanan pandang.

Dengan memenuhi persyaratan tuntutan ruang ini maka diharapkan kenyamanan pengunjung dalam menikmati karya-karya seni berdasarkan obyek yang dimaerkan dan subyek yang memamerkan karya seni dapat terpenuhi secara maksimal.

Disamping kebutuhan akan ruang publik dan privat yang terpisah secara fisik, juga harus ada ruang-ruang milik bersama yang dapat digunakan sebagai fasilitas bersama. Ruangan ini dibutuhkan keberadaannya sebagai ruangan serbaguna yang berfungsi sebagai tempat kegiatan yang tidak memiliki karakteristik tertentu dalam melaksanakan kegiatannya dan bersifat informal. Jenis ruangan ini bisa merupakan ruangan indoor berupa hall maupun outdoor baik berupa plaza, *patio*, *courtyard*, *pedestrian* maupun jenis ruangan lainnya yang berkarakter publik. Kebutuhan akan ruang ini sangat penting terutama pada sebuah galeri seni sebagai pusat kegiatan seni seperti ini. Hal ini disebabkan karena pada umumnya karya-karya seni yang baik justru dihasilkan dari 'tempat-tempat' informal seperti ini karena disini para apresiator dan kreator seni dapat mengapresiasi kebutuhan seninya sebebaskan dan seekspressif mungkin.

1.5. Arsitektur Kontemporer pada Citra Bangunan

Bentuk sangat mempengaruhi citra bangunan, karena merupakan suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang dikandung atau menyampaikan pesan tertentu.⁶ Penampilan bangunan merupakan wujud bangunan yang tampak langsung secara visual oleh manusia, sehingga faktor utama yang mempengaruhi adanya penilaian adalah faktor visual. Kebutuhan visual haruslah dijawab secara visual juga.⁷ Dengan alasan tersebut maka berbagai cara digunakan bangunan untuk mengekspresikan keberadaannya. Sehingga penataan ruang-ruang bangunan dan penataan pendukung fisik suasana akan dapat mengungkapkan pesan dari ruang-ruang bangunan tersebut.

Fungsi utama bangunan sebagai galeri seni harus dapat menampilkan dirinya sebagai wujud yang menarik, atraktif dan tentunya seartistik mungkin. Perwujudan ini juga harus dapat di ejawantahkan sewajar mungkin baik oleh orang yang awam akan seni sekalipun. Karena pada dasarnya setiap manusia mempunyai sisi dalam jiwanya. Dengan demikian sebuah galeri seni harus memiliki karakter sebagai 'eye catcher' pada penampilan bangunannya. Hal ini bertujuan agar orang akan *interest* untuk mengetahui lebih jauh mengenai apa yang ada di dalam galeri seni tersebut.

Adapun jenis seni rupa yang akan diwadahi yaitu seni lukis dan seni patung juga harus dapat direfleksikan pada citra bangunan. Tujuannya jelas bahwa sebuah bangunan harus dapat 'menamai' dirinya sendiri sebagai *signifier*/petanda tentang fungsi bangunan dan apa yang diwadahnya. Mencerminkan fungsi bangunan, obyek yang diwadahnya, dan juga sebagai landmark yang mencirikan tempat bangunan ini berada sehingga memiliki 'sense of place' yang kuat.

Berkonsep arsitektur kontemporer yang selalu berubah dari masa ke masa, bangunan ini harus pula berpenampilan yang serasi dan dapat diterima sepanjang masa. Dengan kata lain, selain menikmati perkembangan karya seni rupa kontemporer kita juga dapat mengikuti perkembangan jaman dari waktu ke waktu.

⁶ Y. B. Mangunwijaya, 1995, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama.

⁷ James C. Snyder, 1994, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga, hal. 326.

II. Permasalahan

II. 1. Umum

Bagaimana merancang sebuah galeri seni yang berfungsi sebagai pusat kegiatan dan pelayanan seni lukis dan patung kontemporer dengan segala kegiatan dan kebutuhan yang ada didalamnya.

II. 2. Khusus

a) Bagaimana merancang fleksibilitas ruang pameran berdasarkan:

- Obyek karya seni yang dipamerkan.
- Subyek seniman yang memamerkan karya seninya.

Dimana keduanya memiliki beberapa jenis kegiatan pameran dengan karakter dan tuntutan ruang yang berbeda.

b) Bagaimana menampilkan arsitektur kontemporer pada citra bangunan sebagai pengejawantahan galeri seni lukis dan patung kontemporer.

III. Tujuan dan Sasaran

III. 1. Tujuan

Menciptakan galeri seni lukis dan patung kontemporer sebagai wadah fisik dengan segala kebutuhan dan aktifitas di dalamnya, dengan fleksibilitas ruang pameran dan citra bangunan arsitektur kontemporer sebagai faktor penentunya.

III. 2. Sasaran

Identifikasi jenis/tipe galeri dan pencarian data untuk mendapatkan standar kualitas ruang pameran yang memiliki fleksibilitas tinggi dengan menampilkan arsitektur kontemporer pada citra bangunan.

IV. Batasan Judul

Pengertian judul “Galeri Seni Lukis dan Seni Patung Kontemporer di Jogja” dibatasi dengan pengertian sebagai berikut :

➤ **Galeri**

a) Menurut Amri Yahya :⁸

“Galeri adalah suatu tempat pemajangan benda-benda seni atau benda-benda kebudayaan lainnya (termasuk benda sejarah) yang diseleksi secara ketat oleh suatu team atau seorang ahli yang memang memiliki kualitas. Hal ini diperlukan sebagai jaminan kualitas”.

“Art Gallery boleh dimiliki oleh perorangan, yayasan maupun perkumpulan. Di negara maju, Art Gallery dilengkapi dengan book store (menjual buku) dan reproduksi karya yang dipajang. Disamping itu ada pula café, sehingga pengunjung betu-betul menikmati karya dalam suasana santai”.

“Benda seni yang dipajang pada Art Gallery dapat diperjual-belian. Jika karya asli koleksi pribadi, maka yang dijual adalah reproduksinya. Meski membuka kemungkinan untuk terjadinya transaksi jual-beli bagi karya seni yang dipajang, tetapi Art Gallery tetap lebih mengutamakan kepentingan edukatif daripada komersil”.

b) Menurut Surosa :⁹

“Art Gallery adalah suatu ruang atau bangunan tempat kontak fungsi seni antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan bagi wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia”.

Menurut beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa: Galeri seni adalah suatu wadah yang merupakan fasilitas kultural, edukatif yang sekaligus komersial sebagai tempat bertemunya kreator dan apresiator seni dengan berbagai kegiatan seni yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang di dalamnya.

⁸ Amri Yahya, 1989, *Catatan, Pengertian Umum Tentang Art Gallery, Museum, Souvenir/Gift Shop dan Boutique.*

⁹ Surosa, 1971, *Art Gallery of Modern Art, Tugas Akhir, Ugm.*

➤ **Seni**

a) Menurut Ki Hadjar Dewantara :¹⁰

“Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”.

b) Menurut Akhdiat Karta Mihardja :¹¹

“Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksi realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerima”.

c) Menurut Kusnadi :¹²

“Seni adalah wujud atau bentuk pengucapan, dari suatu kehidupan batin manusia, suatu tipe kehidupan batin tersendiri, yang diberkati kehidupan perasaan yang dinamis, dalam kemampuannya selalu memperhstiksn segala bentuk perimbangan yang selalu dianggap membawa ekspresi, dan membawaw unsur-unsur dasar dari ekspresi keindahan seperti ritme dan harmoni”.

d) Menurut Thomas Munro :¹³

“Seni adalah alat buatan mausia untuk menmbulkan efek-efek psikologi atas manusia yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tangapan-tanggapan yang berujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun emosional”.

Menurut beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa : Seni yaitu hasil cipta, karya, dan budaya manusia yang mentranformasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang pada media fisik sehingga merangsang munculnya pengalaman batin bagi yang menghayatinya, meskipun cara pengapresiasikannya berbeda.

¹⁰ Ki Hadjar Dewantara, 1962, Bagian Pertama: *Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*, Yogyakarta.

¹¹ Akhdiat Karta Mihardja, 1961, *Seni Dalam Pembinaan Kepribadian Nasional*, Majalah Budaya X/1-2 Januari-Februari.

¹² Kusnadi (seniman dan apresiator seni), 1981, *Kreatifitas Ditinjau dari Filsafat Manusia*, Horison.

¹³ Thomas Munro, 1963, *Evaluation in The Arts*, The Cleveland Museum of Art, Cleveland.

➤ **Seni Lukis**

a) Menurut Herbert Read :¹⁴

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

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

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah salah satu cabang dalam seni rupa yang menuangka kreasinya ke dalam bentuk 2 dimensi degan berbagai jenis dan ukuran media.

➤ **Seni Patung**

Adalah salah satu cabang seni rupa yang menuangkan hasil karya, cipta, dan budayanya dalam bentuk 3 dimensi dengan berbagai jenis dan ukuran media.

➤ **Kontemporer**

Merupakan salah satu aliran dalam seni rupa yang memberikan kebebasan pada seniman untuk mengapresiasi karya seninya. Kebebasan ini berarti tidak terikat pada suatu aliran tertentu dalam seni. Ekspresi yang muncul adalah ekspresi yang bebas tanpa ikatan-ikatan formal baik dari segi bahan, media, ide-ide fantasi dan pemaknaan seni itu sendiri, karya seni diciptakan.

➤ **Jogja**

Salah satu Kota di Indonesia yang sangat dikenal sebagai kota seni dan budaya yang tercermin dari keadaan fisik kota dan tingginya tingkat apresiasi masyarakat terhadap seni dan budaya. Penggunaan kata “Jogja” sudah dibakukan beberapa waktu lalu sebagai nama bagi kota ini.

¹⁴ Herbert Read, 1973, *The Meaning of Art*, Vol. II, diterjemahkan oleh Soedarso, Sp, STSRI ‘ASRI’, Yogyakarta.

V. Lingkup Pembahasan

V. 1. Lingkup non Arsitektural

Lingkup non arsitektural dibatasi pada pemahaman mengenai galeri dan seni rupa kontemporer khususnya seni lukis dan seni patung.

V. 2. Lingkup Arsitektural

- a) Membahas dan menganalisa mengenai fleksibilitas ruang pameran yang mampu mewadahi beberapa jenis kegiatan pameran dalam satu wadah secara bergantian. Fleksibilitas ini berdasarkan pada obyek/karya seni yang di pameran serta subyek/seniman yang memamerkan karya seninya.
- b) Membahas dan menganalisa mengenai aspek-aspek pembentuk citra bangunan dengan penekanan pada arsitektur kontemporer sebagai faktor penentu.
- c) Mendapatkan analisa berupa konsep perencanaan dan perancangan yang akan dijadikan landasan dalam mengungkap ide-ide gagasan dan desain dalam perencanaan dan perancangan galeri seni lukis dan patung kontemporer.

VI. Metode Pengumpulan Data dan Analisis

VI. 1. Metode Pengumpulan Data

- a) Survei instansi terkait, untuk memperoleh data-data sekunder:
 - 1) Museum dan Galeri seni lukis dan/atau patung berbagai aliran di Jogja, antara lain :
 - ✓ Museum Affandi.
 - ✓ Galeri Supto Hudoyo.
 - ✓ Dirix Art Gallery.
 - 2) BPN dan BPS Jogja (“Yogyakarta Dalam Angka”)
 - 3) Dinas Pariwisata DIY (Peta pariwisata)
- b) Studi literatur untuk mendapatkan data sekunder berupa teori dari beberapa literatur dan data-data tertulis dari berbagai sumber, antara lain:
 - 1) *Museum Basics*, Timothy Ambrose and Crispin Pane, Pouledge, NY, Usa.
Mengenai segala sesuatu tentang museum.

- 2) YB Mangun Wijaya, 1995, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama.
Mengenai bentuk dan citra bangunan dalam arsitektur.
 - 3) James C Snyder, 1994, *Pengantar Arsitektur*, James C Snyder, Erlangga.
Mengenai penampilan bangunan yang mempengaruhi faktor visual manusia.
 - 4) Amri Yahya, 1989, *Catatan, Pengertian Umum Tentang Art Gallery, Museum, Souvenir/gift shop and Boutique*.
Mengenai pengertian *Art Gallery*
 - 5) Beberapa literatur mengenai pengertian seni:
 - ✓ Ki Hadjar Dewantara, 1962, *Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*, Yogyakarta.
 - ✓ Akhdiat Karta Mihardja, *Majalah Budaya*, edisi X/1-2 Januari Februari, "Seni Dalam Pembinaan Kepribadian Nasional".
 - ✓ Kusnadi, 1981, *Horison*, "Kreatifitas Ditinjau dari Filsafat Manusia",
 - ✓ Thomas Munro, 1963, *Evolution of the Art*, The Cleveland Museum of Art, Cleveland.
- c) Survei lapangan dilakukan untuk mendapatkan data-data secara langsung/primer :
- 1) Pengamatan langsung di lapangan
 - 2) Wawancara/diskusi dengan kreator, apresiator seni dan masyarakat umum.

VI. 2. Metode Analisis

Analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

- 1) Analisa tipe galeri, analisa lokasi, analisa kebutuhan ruang dan besaran ruang yang berkaitan dengan fleksibilitas ruang pameran dari segi obyek karya seni yang di pameran dan subyek seniman yang memamerkan karyanya.
- 2) Analisa arsitektural dalam kaitannya dengan penentuan fleksibilitas ruang serta citra bangunan galeri dengan pendekatan pada arsitektur kontemporer sebagai faktor penentunya, analisa dengan membandingkan terhadap bangunan yang mempunyai fungsi sejenis.

- 3) Kesimpulan dari hasil analisa yang merupakan pendekatan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

VII. Sistematika Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, batasan judul, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan, keaslian penulisan, dan diagram pola pikir.

BAB II. TINJAUAN GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER

Berisikan tinjauan umum dan khusus. Tinjauan umum mengenai galeri seni lukis dan patung kontemporer. Tinjauan khusus mengenai fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan dan subyek yang memamerkan, citra arsitektur kontemporer, dan juga studi kasus pada galeri seni yang sejenis.

BAB III. ANALISA GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER

Berisikan analisa fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan dan subyek yang dipamerkan, serta analisa mengenai citra arsitektur kontemporer. Kesimpulan dari hasil analisa yang merupakan pendekatan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER

Berisikan konsep dasar perencanaan dan perancangan galeri seni lukis dan patung kontemporer.

VIII. Keaslian Penulisan

1. Erik Mulyana, TA/UH/1999

Museum Seni Rupa Modern di Kawasan Jalan P. Mangkubumi Yogyakarta

Penekanan pada pengolahan suasana ruang pameran yang rekreatif serta ungkapan penampilan bangunan yang kontekstual dengan kawasan jalan Mangkubumi.

2. Harry Ramlan Syamsu, TA/UGM/2000

Galeri Seni Rupa di Yogyakarta

Penekanan pada pemanfaatan energi alam pasif dengan pemanfaatan sinar matahari, angin, dan air sebagai pertimbangan design galeri.

3. Aris Budi Siswanto, TA/UH/1996

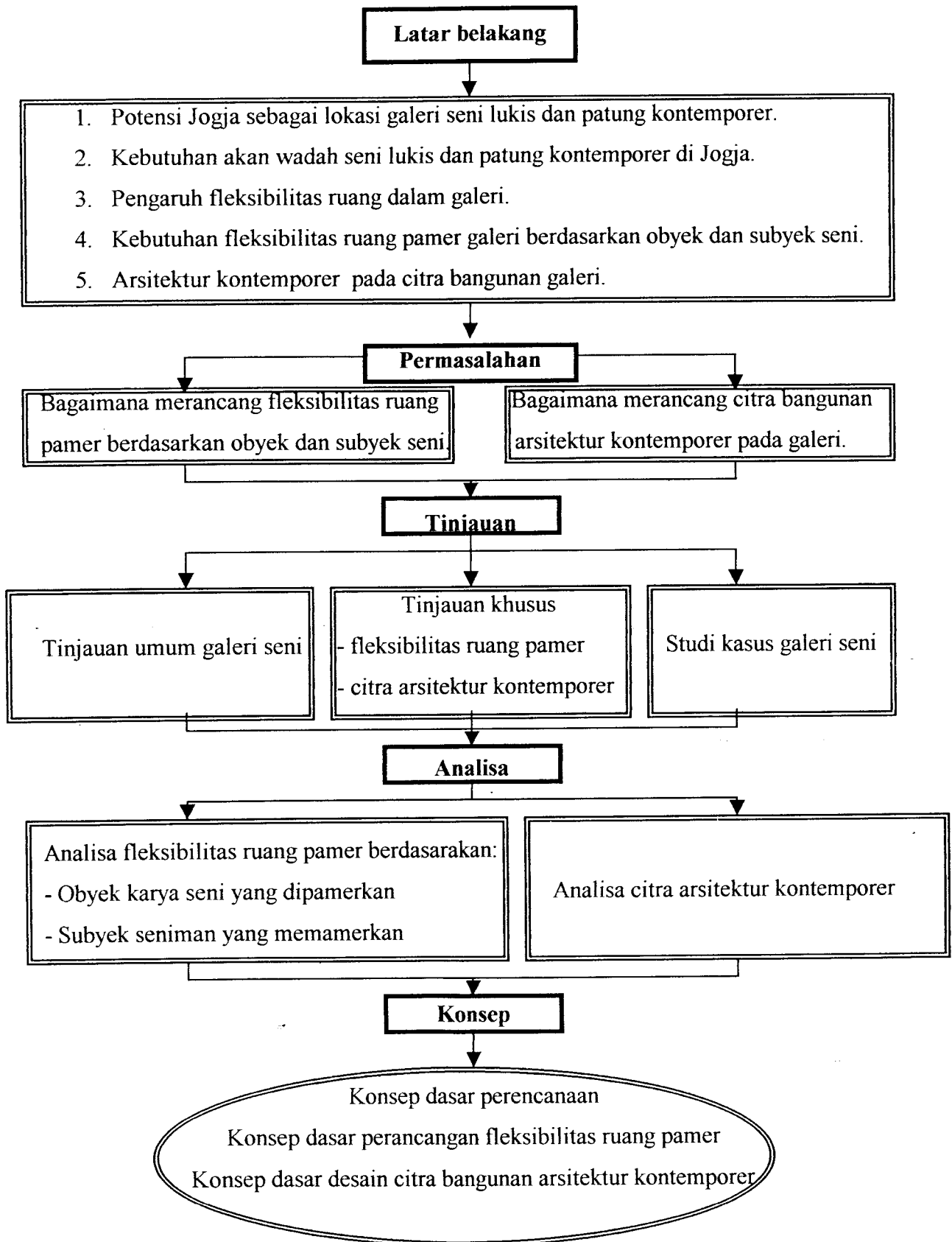
Galeri Seni Lukis Di Yogyakarta

Penekanan pada perancangan suasana ruang pameran yang mampu mendukung terlaksananya kegiatan proses apresiasi dan penghayatan seni lukis pada masyarakat.

Kesimpulan:

Perbedaan pada penulisan adalah pada permasalahan khusus tentang fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek dan subyek seni, serta citra arsitektur kontemporer pada penampilan bangunan sebagai faktor penentunya.

IX. Diagram Pola Pikir



BAB II

TINJAUAN

GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG KONTEMPORER

II.1. Tinjauan Umum Galeri Seni Lukis dan Patung Kontemporer

II.1.1. Perkembangan Galeri Seni ¹⁵

Galeri seni pada mulanya digunakan secara khusus bagi pameran hasil karya seni. Pada perkembangannya sekarang fasilitas ini merupakan wadah yang memiliki koleksi-koleksi penting dari hasil karya seni rupa, dengan ruang-ruang penyajian sebagai bagian dari agen seni rupa yang bersifat komersil.

Pemakaian bentuk tersebut diawali kira-kira abad ke-18, tetapi sebenarnya sejarah pameran seni rupa bagi publik sudah dimulai jauh sebelumnya. Dalam gedung kuno Athena, dari jaman klasik, hallnya terbuat dari marmer dan di bagian utama *propylaea* berisi peninggalan-peninggalan bersejarah dari pelukis-pelukis terkenal pada masanya. Bangunan itu disebut "*Pinachoteca*" atau galeri lukisan-lukisan.

Pengumpulan koloeksi-koleksi seni dari masa lalu pada awalnya sudah dimulai pada jaman Republik dan *Imperial Rome*. Orang-orang Romawi pemuja Tuhan yang sama dengan *Greek*, pada mulanya mengumpulkan koleksi-koleksi tersebut di candi-candi, lalu ditempatkan di pemandian-pemandian umum dan kemudian di daerah publik lainnya. Saat itu kekayaan dari golongan masyarakatnya meningkat dengan cepat dan mengadakan koleksi-koleksi individu. Akibatnya seperempat bagian dari kota Roma dijadikan daerah-daerah agen seni, penjualan buku-buku dan barang-barang antik. Koleksi-koleksi seni seperti ini dipamerkan di rumah-rumah dan villa-villa milik pribadi, dan cenderung memberi kesenangan hati bagi para tamu daripada untuk publik.

Pada jaman pertengahan, tidak ditemukan lagi pameran-pameran bagi publik.. Kekayaan pribadi sangat sedikit sekali jumlahnya selama beberapa abad dan hanya biara-biara Kristen saja yang berusaha memelihara karya-karya klasik.

¹⁵*Quarterly Auckland City Art Gallery*, 1970, No. 471.

Pada jaman sekarang mulai bermunculan galeri seni yang secara sadar direncanakan bagi kepentingan publik, dan telah mengalami perubahan-perubahan dalam penyusunan ruang maupun pengaturan lukisan serta patung-patungnya. Beberapa diantaranya adalah Tate Gallery, di London, The Luxembourg di Paris, The Gallery of Modern Art di Madrid. Pada awalnya galeri-galeri modern ini direncanakan untuk karya-karya seniman setempat, akan tetapi pada perkembangannya sekarang juga menyajikan karya-karya dari berbagai negara.

Dari *International Directory of Art*, dapat diketahui bahwa terdapat 40 negara yang telah memiliki sejumlah galeri seni yang telah disejajarkan dengan negara-negara lain dalam taraf internasional. Berdasarkan fenomena ini, maka pada beberapa negara maju galeri seni berkembang dengan pesat.

II.1.2. Fungsi, Tujuan, dan Falsafah Dasar Galeri Seni

Fungsi awalnya adalah sebagai wadah untuk memamerkan segala jenis hasil karya seni agar dapat dinikmati semua orang. Wadah ini merupakan pemenuhan kebutuhan “*collecting instinct*” masyarakat yang pada perkembangannya memiliki fungsi baru:¹⁶

1. Sebagai wadah mengumpulkan hasil karya seni.
2. Sebagai tempat memamerkan hasil karya seni rupa agar tidak rusak.
3. Sebagai tempat memelihara hasil karya seni agar tidak rusak.
4. Sebagai tempat mengajak, mendorong, dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni.
5. Sebagai tempat pendidikan para seniman.
6. Sebagai tempat jual beli untuk merangsang kelangsungan hidup seni.

Dengan demikian maka tujuan institusional galeri seni adalah untuk mengembangkan dunia seni rupa pada khususnya, dan kebudayaan bangsa pada umumnya dapat tercapai. Sedangkan tujuan fungsionalnya adalah:

¹⁶ TulusWarsito, 2001

a) Kepentingan seniman

Untuk mencari jati diri dan pengakuan terhadap eksistensi dengan cara memperkenalkan karya-karyanya dengan tujuan memperoleh tanggapan dari masyarakat baik dalam manifestasi, komunikasi, rekreasi, maupun apresiasi terhadap diri dan karyanya.

b) Kepentingan masyarakat

Masyarakat memerlukan pemenuhan kebutuhan batin dalam bidang seni dan budaya yang sekaligus juga melayani kebutuhan fisik pada fasilitas tersebut. Pelayanan ini juga harus komunikatif terhadap karya seni secara edukatif dan rekreatif.

Falsafah dasar galeri seni adalah sebagai wadah yang merupakan kontak komunikasi visual melalui tahapan: pengamatan, pengenalan, imajinasi secara emosional, maupun rasional dengan dasar penghayatan yang mempunyai karakter komunikatif, rekreatif, intim, dinamis, bebas, terarah yang tercermin dalam pengungkapan wadah fisiknya.¹⁷

II.1.3. Jenis Galeri Seni¹⁸

Seiring dengan berkembangnya kebutuhan masyarakat akan seni, maka berkembang pula jenis-jenis galeri seni yang ada di masyarakat. Maka dengan pendekatan analitis, galeri seni diklasifikasikan dalam berbagai jenis, sifat, dan isinya.

II.1.3.a. Berdasarkan bentuknya

a) Galeri seni tradisional

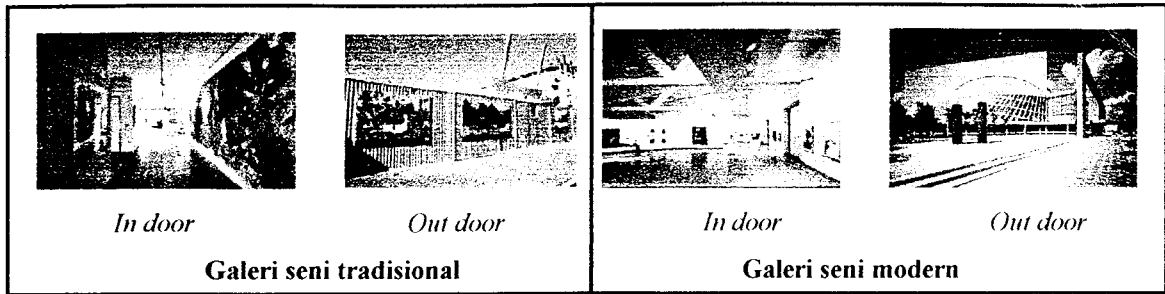
Galeri seni yang aktivitasnya diselenggarakan pada selasar-selasar atau lorong-lorong panjang baik *in door* maupun *out door*.

b) Galeri seni modern

Galeri seni dengan perencanaan fisik/perencanaan ruang secara modern (lebih merupakan kompleks bangunan).

¹⁷ Quarterly Auckland City Art Gallery, 1970, No. 471.

¹⁸ Ibid, hal. 26



Gambar II.1.1.

Jenis galeri seni berdasarkan bentuknya

II.1.3.b. Berdasarkan sifatnya

- a) Galeri seni privat

Merupakan galeri seni milik individu atau kelompok tertentu yang bisa bersifat terbuka untuk umum ataupun hanya diperuntukkan bagi individu atau kelompok tertentu saja.

- b) Galeri seni publik

Merupakan galeri seni milik pemerintah/instansi yang terbuka untuk umum.

II.1.3.c. Berdasarkan isinya

- a) Galeri seni primitif

Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni primitif.

- b) Galeri seni klasik

Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.

- c) Galeri seni modern

Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.

- d) Kombinasi dari ketiganya.



Gambar II.1.2.

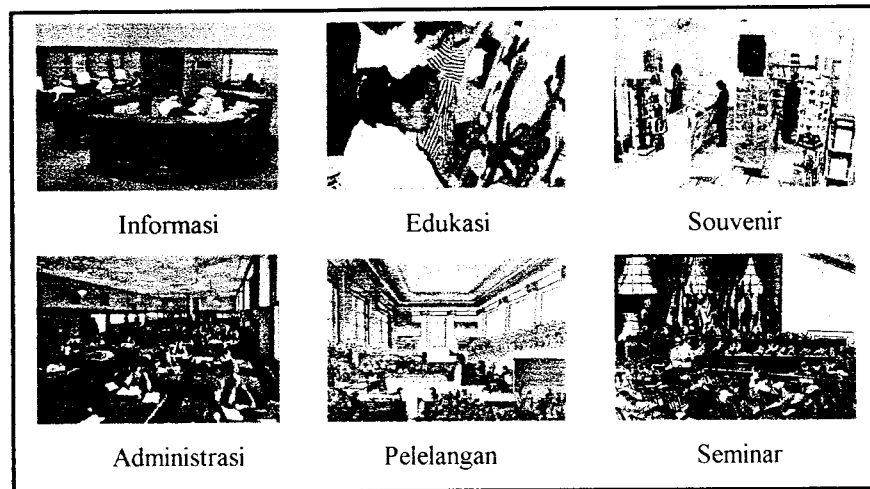
Jenis galeri berdasarkan isinya

II.1.4. Konfigurasi Kegiatan Galeri

Kegiatan dalam galeri seni dapat digolongkan menjadi 3 jenis kegiatan.

II.1.4.a. Kegiatan non pameran

Merupakan kegiatan pendukung berupa informasi (pusat informasi, perpustakaan), edukasi (kursus-kursus informal), penyediaan kenang-kenangan (*souvenir shop*), administrasi (pengelolaan galeri), transaksi (pusat pevelangan), kajian seni (seminar, diskusi, sarasehan), dan sarana-sarana pendukung lainnya.

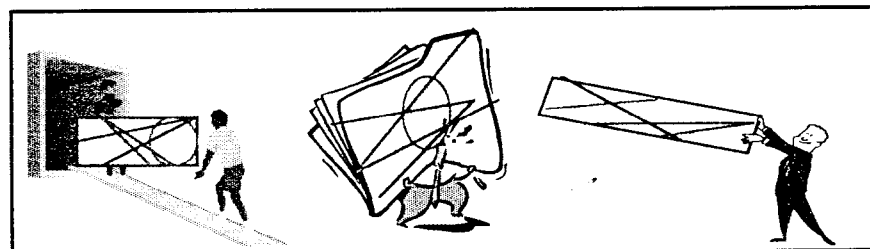


Gambar II.1.3.

Kegiatan - kegiatan non pameran

II.1.4.b. Kegiatan sebelum dan sesudah pameran

Mencakup kegiatan diluar kegiatan pameran, seperti mengumpulkan, mempersiapkan pameran, hingga mengembalikan karya seni sesudah pameran.

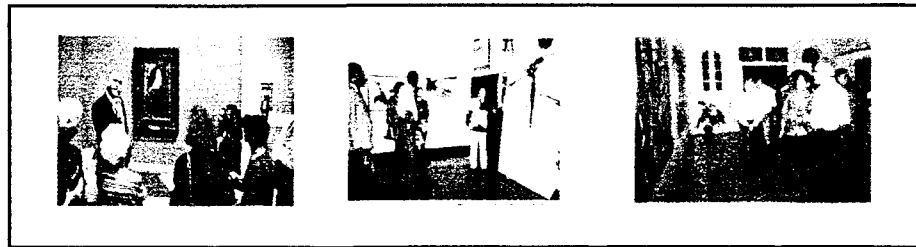


Gambar II.1.4.

Kegiatan sebelum dan sesudah pameran

II.1.4.c. Kegiatan pameran

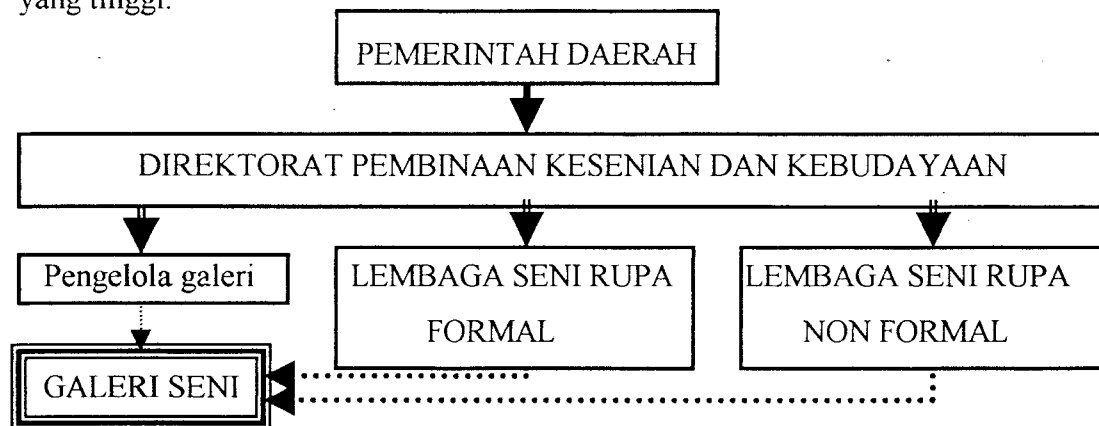
Kegiatan utama galeri seni berupa aktivitas apresiasi seni secara visual antara obyek yang dipamerkan, dan subyek yang menikmati karya seni.



Gambar II.1.5.
Kegiatan pameran

II.1.5. Kedudukan Galeri Seni

Galeri seni merupakan fasilitas publik dibawah Pemerintah Daerah yang dikelola oleh Direktorat Pembinaan Kesenian, Pendidikan dan Kebudayaan setempat. Hal ini mengingat tujuan galeri seni yang merupakan fasilitas komersil yang harus mempunyai nilai edukatif, preservasi-konservasi, dan tentunya nilai seni-budaya yang tinggi.



Keterangan:

- : P e m i l i k a n
- ==>** : P e m b i n a a n
- .->** : P e n g e l o l a a n
->** : P e n g g u n a a n

Gambar II.1.6.
Struktur organisasi kelembagaan galeri seni

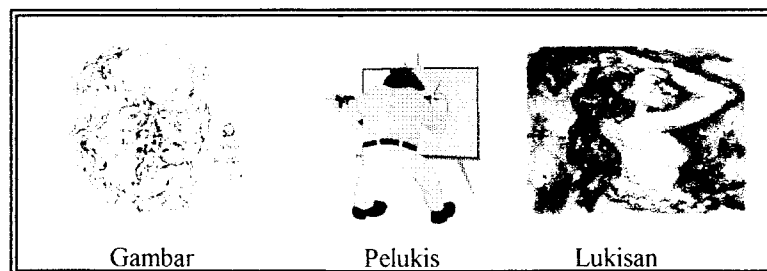
Sumber : Kantor Dinas Kesenian DIY

Dengan struktur organisasi ini jelas bahwa keberadaan galeri seni akan jelas pengelolaan dan arah kegiatannya. Disini Pemerintah Daerah sebagai pemilik, mengawasi jalannya pengelolaan galeri seni oleh Direktorat Pembinaan Kesenian dan Kebudayaan yang juga melakukan pembinaan terhadap lembaga seni rupa formal dan non formal sebagai pengguna galeri seni.

II.1.6. Lingkup Koleksi Seni Lukis dan Patung

Berdasarkan pada perkembangannya, seni rupa yang paling banyak mendominasi baik berupa kegiatan maupun senimannya adalah seni lukis dan patung.

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang 2 dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Apabila suatu lukisan unsur garisnya menonjol sekali seperti misalnya karya-karya yang dibuat dengan pena atau pensil, maka karya tersebut disebut “gambar” sedang jika “lukisan“ adalah yang kuat unsur warnanya. Dalam karya-karya gambar tersebut satu-satunya unsur yang ada ialah garis sehingga baik kontur maupun isian pewarnaannya semuanya dihasilkan dengan goresan garis. Lain halnya dengan karya yang dibuat dengan menggunakan cat air atau minyak. Dalam hal ini justru garisnya yang hampir tidak ada, semuanya warna. Demikianlah seni lukis dan seni gambar, yang satu serba warna dan yan satu serba garis. Keduanya pada umumnya tergolong seni murni. Artinya, merupakan sarana curahan isi hati tanpa banyak dibebani dengan hal-hal lain diluarnya. Tetapi ada juga seni gambar dan seni lukis yang tergolong dalam seni terapan, misalnya seni ilustrasi dan seni lukis dinding.¹⁹

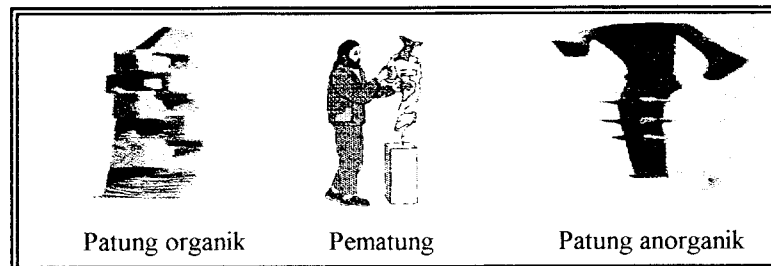


Gambar II.1.7.

Seni lukis

¹⁹ Soedarso SP, *Tinjauan Seni*, sebuah pengantar untuk apresiasi seni, kumpulan karangan oleh Soedarso SP, cetakan ketiga:1990, Suku Dayar Sana Yogyakarta, 1990, hal. 11.

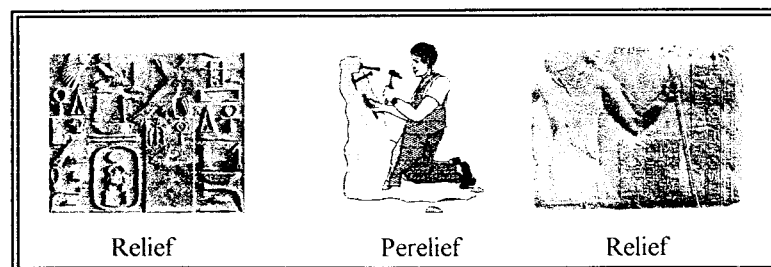
Seni patung adalah bagian dari seni rupa yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk 3 dimensional. Walaupun adapula yang bersifat seni pakai, tetapi pada galibnya seni patung adalah seni murni. Dan karena seni patung adalah 3 dimensional atau trimatra sehingga dengan demikian tempatnya benar-benar didalam ruang. Maka, dalam seni patung tidak ada masalah perspektif seperti halnya dalam seni lukis yang kadangkala timbul keinginan untuk membuat kesan kedalaman (dimensi ketiga) dalam karya-karya yang datar saja itu. Pada seni lukis, perspektif dipakai untuk menggambarkan kesan ruangan, yang artinya ruangan yang ada dalam lukisan hanya semu, tidak benar-benar ada. Ada pohon yang kelihatan dekat, ada yang jauh, tetapi sebenarnya sama saja jaraknya dari kita. Sekalipun demikian ada juga golongan seni patung yang masih memerlukan perspektif, ialah seni relief.



Gambar II.1.8.

Seni patung

Maka sebenarnya seni relief ini hanya bentuknya saja yang mirip-mirip seni patung, tetapi permasalahannya adalah permasalahan seni lukis.²⁰



Gambar II.1.9.

Seni relief

²⁰ Soedarso SP, *Tinjauan Seni*, sebuah pengantar untuk apresiasi seni, kumpulan karangan oleh Soedarso SP, cetakan ketiga:1990, Suku Dayar Sana Yogyakarta, 1990, hal. 12.

Seiring dengan perkembangannya, maka seni lukis dan seni patung terus mengeksplorasi ide-ide baru. Hal ini terlihat dari penggunaan bahan yang terus berkembang hingga saat ini.

- Karya seni lukis
 - ✓ Lukisan cat minyak.
 - ✓ Lukisan cat air.
 - ✓ Lukisan pastel.
 - ✓ Lukisan tinta/sketsa.
- Karya seni patung
 - ✓ Kelompok benda organik
 - Misal:
 - Tumbuh-tumbuhan.
 - Binatang.
 - Kulit.
 - Kayu.
 - ✓ Kelompok benda anorganik.
 - Misal:
 - Batu, semen, logam (kuningan, perak, tembaga, perunggu).
 - Keramik, porselin.
 - Tembikar.
 - Kaca.

II.1.7. Pengertian Galeri Seni Lukis dan Patung Kontemporer

Yaitu wadah bagi seniman seni lukis dan patung kontemporer untuk memamerkan karyanya dan sebagai wadah untuk berapresiasi baik bagi seniman maupun masyarakat.

Galeri tidak lagi untuk tempat memajang atau menjual karya seni tetapi berkembang menjadi ruang apresiasi bagi seni dan publik. Galeri tidak sekedar memamerkan karya atau benda seni tetapi juga menjadi ruang yang mempertunjukkan karya-karya seni berbentuk pembaharuan eksperimental, atau kontemporer seperti pemutaran slide, video, atau film tentang perjalanan seorang seniman ataupun seni lukis dan patung kontemporer sepanjang masa.

II.1.8. Pengertian Seni Lukis dan Patung Kontemporer

Kontemporer berasal dari kata "*Contemporary*", sebuah kata sifat dari bahasa Inggris, yang berarti.²¹

1. Hidup atau terjadi selama satu periode waktu yang sama.
2. Saat ini, modern, misalnya: *Contemporary Histoy* (Sejarah masa kini); *a contemporary artist* (seorang peseni masa kini)

Dalam penulisan ini, terminologi yang ada sangat bervariasi, mungkin yang dapat dipetik dalam pembahasan ini adalah dari keragaman pendapat, yang kemudian kita tarik "benang merah" diantara sekian pendapat yang ada. Kebersamaan dalam keberagaman pemikiran tentang seni lukis dan patung kontemporer adalah kemungkinan yang paling mendekati objektivitas atau setidaknya tampil sebagai pandangan umum guna menerapkan konsep-konsep, ide-ide, atau "sesuatu" ke setiap persoalan yang berhubungan.

Pendapat pertama coba kita awali dari David Elliot, kurator Museum of Modern Art , Oxford yang dikutip oleh Jim Supangkat dalam makalahnya, beberapa tanda seni kontemporer yang menurut David Elliot, penting untuk mengkaji latar belakang akan kemunculan seni kontemporer dunia:

*David mengemukakan , "...Pada era 1990-an...seluruh gagasan Avant Garde runtuh dalam masyarakat barat...kemudian kita memasuki era 1980-an sebuah masa yang disebut-sebut Postmodernisme, yaitu perkembangan yang menampilkan multi variousness, kembalinya nilai-nilai tradisional dan...juga reaksinya yang justru menekan bentuk-bentuk baru yang radikal, yang menentang seluruh ekspresi kesenian yang dianggap ideal dalam bingkai High Art.*²²

²¹ M. Dwi Marianto, 1994, *Berbagai Fenomena Seni dan Bingkai Pandang Terhadap Seni Kontemporer*, SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, IV/01 januari, BP ISI YK, Hal.28.

²² Jim Supangkat, 1995, *Multikulturalisme Multimodernisme*, Makalah kongres kesenian I, hal. 6, dan kutipan ini dari makalah *Unity in Diversity in Iternational Art*, April 1995, Jakarta, Seminar Proceeding, Hal. 13.

Dan pernyataan ini berpengaruh pada pendapat Jim Supangkat selanjutnya, wacana seni kontemporer muncul karena adanya paham westernisasi (pembaratan dunia). Masih menurut Jim Supangkat, Seni Modern diyakini terdiri atas hanya satu substansi, tak mengenal adanya keragaman atau homogenitas. Kesangsian pada modernisme, universalisme, internasionalisme, yang muncul pada tahun 1970-an dalam seni rupa internasional terjadi melalui 2 kenyataan.²³

1. Munculnya perkembangan dan pemikiran seni lukis dan patung kontemporer yang menentang modernisasi dan perkembangan linier (sejarah) seni lukis dan patung modern.
2. Gagalnya modernisme membuktikan kebenaran prinsip universalisme.

Sedang menurut Yustiono, istilah seni lukis dan patung kontemporer memang pernah diperkenalkan di dunia seni rupa Indonesia pada tahun-tahun akhir 1970-an, tetapi istilah itu tidak selazim seni rupa modern atau tidak sepopuler sekarang. Istilah itu menjadi populer karena memenuhi kebutuhan akan suatu kata untuk mengganti kata “modern”

Jadi penggunaan seni lukis dan patung kontemporer belakangan ini menandai adanya perubahan orientasi dan tata acuan baru. Perubahan orientasi dan tata acuan baru ini masih belum menampakkan arah dan sosok yang jelas sekarang ini.

Pada aspek ide, seni lukis dan patung kontemporer menampakkan sosok penentang arus dominasi modernisme, yang dipandang sebagai hadirnya azas ganda dan kecenderungan untuk menyerap pikiran-pikiran postmodernisme juga nampak kuat.

Pendapat FX.Harsono²⁴ makin memperjelas bahasan ini, bahwa selama ini menurutnya kehadiran seni lukis dan patung kontemporer Indonesia diidentifikasi dengan munculnya sebuah kesadaran membebaskan diri dari belenggu nilai-nilai seni lukis dan patung modern yang datangnya dari barat. Nilai-nilai modern yang hendak ditolak adalah terhadap dominasi suatu nilai terhadap upaya eksplorasi. Pengotakan dalam bentuk-bentuk seni lukis yang diadopsi dari seniman modern barat yang dirasakan seni rupa semakin elit. Keragaman yang dianggap ciri paling dasar dari seni lukis dan patung kontemporer yang berlandaskan pada pemikiran postmodern ini juga berlaku.

²³ Jim Supangkat, 1995, *Buku Putih Penerus GNB*, Jurnal Seni Rupa FSRD, ITB, Vol. II/1995, Hal. 14.

²⁴ Jim Supangkat, 1979, *Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia*, PT. Gramedia, Jakarta.

Keanekaragaman disini adalah keragaman yang tumbuh dari komitmen seniman terhadap suatu keadaan sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan, bukan keragaman bentuk yang bertujuan untuk menunjukkan suatu penciptaan kaya seni dan identitas pribadi yang unik, mempunyai nilai tinggi dan tidak bisa dimassakan serta memiliki nilai jual yang tinggi karena hal ini diyakini akan menjauhkan seni dari kehidupan dan semakin elit.

Sedang Sarrah E. Murray dalam pengantarnya pada pameran GNB menulis bahwa seni rupa kontemporer Indonesia (termasuk juga seni lukis dan patungnya) itu plural, tidak ada dominasi kecenderungan tertentu. Seni kontemporer Indonesia bisa diwakili mulai dari seniman Ancol hingga seniman instalasi. Dikatakan lebih jauh bahwa seni lukis dan patung kontemporer Indonesia mempunyai akar pada seni lukis dan patung modern, yang telah mapan dan memiliki arti penting dalam kebudayaan pada tahun 1930-1940.²⁵

Dan dengan panjang lebar Rizky A. Zaelani menulis dalam tulisannya berjudul “Menyusuri Pemikiran Kontemporer Selatan”, bahwa pada sudut pandang tertentu, pemaknaan seni kontemporer di Barat diajukan sebagai jawaban atas masalah-masalah yang muncul dalam praktek perilaku artistik (sikap kontemplatif, tidak memihak), yang dianggap menyimpang dari pengalaman kesenian sebelumnya. Seni kontemporer juga berupaya untuk menegaskan kembali kaitan antara pengalaman kesenian, dengan pengalaman dan keterlibatan pihak yang berada diluar jaringan kesenian.²⁶

Jadi seni kontemporer secara implisit tengah menyertakan narasi idiologis yang “lain” bagi sistem pemaknaan pengalaman dalam perkembangan seni rupa Barat. Tapi dalam aplikasinya secara praktis, istilah “kontemporer” di dunia ke-3 (termasuk Indonesia) sering digunakan untuk menyatakan suatu maksud yang seolah-olah lebih netral, dibandingkan dengan istilah lain yang menjadi seterunya: “modern”. Maka dalam kesibukkan tertentu, bisa saja pemakaian sebutan “kontemporer” belaku sebagai penggantian istilah dari praktek artistik yang sama.

²⁵ Sarrah E. Murray, 1995, *Modernisme, Modernitas, and Contemporary World Art, Contemporary Indonesian Art in Global Perspective*, Katalog Pameran Seni Rupa GNB, Jakarta, Hal. 21.

²⁶ Rizky A. Zaelani, 1995, *Menelusuri Pemikiran Seni Kontemporer Indonesia*, Jurnal Seni Rupa FSRD, ITB, Vol. II/1995.

Demikian beberapa pendapat mengenai seni kontemporer secara umum dan seni lukis dan patung kontemporer secara khusus. Dari sini dapat kita simpulkan sementara bahwa istilah dan perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia telah mulai sejak tahun 1970-an, dengan definisi sebagai berikut :

1. Seni lukis dan patung kontemporer mempunyai orientasi/konsep ide, penggunaan material dan bentuk serta proses penciptaan yang sangat bebas dan bervariasi.
2. Hasil karyanya merupakan karya seni terkini yang merupakan presentasi keterpihakan pada masalah-masalah yang ada pada sekitarnya dan merupakan wadah koreksi.
3. Kembali pada nilai-nilai tradisional, mengenal keragaman (heterogenitas), universalisme, dan penolakan maupun jawaban atas masalah apa yang telah digariskan oleh seni modern (moderisme).

II.1.9. Karakter Karya Seni Lukis dan Seni Patung Kontemporer

Karakter karya-karya seni lukis dan seni patung kontemporer di Indonesia menurut F.X. Harsono dalam tulisannya "*Perkembangan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia, Tinjauan Problematik*", adalah sebagai berikut:²⁷

II.1.9.a. Konsep estetis

- a) Non-Liris, menghadirkan kekonkretan dan keaktualan. Non-liris berusaha menghadirkan benda secara nyata.
- b) Penolakan terhadap pengkategorian penciptaan karya seni. Seni lukis dan patung kontemporer Indonesia berusaha memperkenalkan idiomnya sendiri dengan mencoba mengacu pada situasi dan kondisi sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan di Indonesia.
- c) Penolakan terhadap universalisme, kesenian kontemporer Indonesia mempunyai alur sejarah dan nilai-nilai estetika sendiri.
- d) Nilai estetika bukan satu-satunya nilai yang terpenting dalam penciptaan karya seni, tetapi masih ada nilai-nilai lain yang lebih

²⁷ FX. Harsono, 1992, *Perkembangan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia*, Tinjauan Problematik, SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/03 Juli 1992, BP ISI, YK, Hal. 71.

penting, misalnya nilai kemanusiaan atau nilai-nilai sosial yang menempatkan fungsi sosial sebagai salah satu nilai yang penting, dengan tujuan sebuah karya seni mampu menciptakan kesadaran baru bagi masyarakat.

- e) Penilaian suatu karya seni tidak selalu pada hasil akhir dari karya seni, tetapi proses penciptaan menjadi penting karena interaksi antara seniman dan masyarakat, atau antara seniman dan seniman lain dalam setiap proses penciptaan terkandung nilai-nilai positif bagi kedua belah pihak, yang berupa kesadaran baru, pengalaman baru, dan nilai-nilai baru.
- f) Pluralisme dalam perkembangan seni lukis dan patung kontemporer merupakan suatu perjalanan panjang yang hebat dan sah, pluralisme ini dilandasi sikap demokratis dan penolakan terhadap dominasi suatu nilai.

II.1.8.b. Proses penciptaan

- a) Menempatkan kesenian sebagai bagian yang integral dengan kehidupan lain sehingga seni rupa merupakan bagian hidup sehari-hari.
- b) Ide penciptaan bisa bersumber pada ide serta konsep yang seringkali dipikirkan lebih dahulu.
- c) Proses penciptaan bersifat partisipatoris antar seniman dengan masyarakat atau antara beberapa seniman secara bersama-sama.
- d) Proses penciptaan tidak lagi terpaku pada dogma seni murni, dimana seniman harus menciptakan dan mengerjakan seluruh kegiatan tersebut secara sendiri. Partisipasi dan kerja orang lain dalam proses penciptaan adalah sah.

II.1.9.c. Teknik penciptaan

Teknik penciptaan meninggalkan teknik konvensional. Penyelaman dan penjelajahan terhadap karya yang baru dalam menggali pengalaman estetis maupun teknis dalam mengekspresikan karya seni sehingga menghasilkan teknik-teknik baru, antara lain:

- a) Teknik merakit atau menginstal, mengelas, menganyam, atau teknik-teknik lain terutama dalam seni patung yang selalu mengandalkan *craftsmanship* yang tinggi merupakan teknik mencipta yang lazim.
- b) Menggabungkan beberapa media menjadi satu, sehingga penciptaan seni bersifat multi media.
- c) Pengertian pameran dan cara mempresentasikan tak terkait dengan cara presentasi yang konvensional, pengertian dan batasan ruang pamer lebih fleksibel, ruang pamer tidak selalu berarti gedung, tetapi bisa juga alam, komunitas rakyat, tempat-tempat umum.
- d) Penjelajahan terhadap media baru yang memanfaatkan teknologi modern, misalnya: komputer, video atau slide adalah sah sebagai suatu upaya untuk menemukan media ungkapan seni lukis dan patung kontemporer.
- e) Memadukan antara gerak, suara, dan rekaman gambar hidup atau video adalah sah sebagai upaya untuk mencari idiom baru dalam mengekspresikan suatu ide atau konsep penciptaan karya seni lukis dan patung kontemporer.

II.1.9.d. Orientasi berkarya

- a) Masalah politik sosial, ekonomi, dan kebudayaan sah sebagai orientasi dalam mencari sumber ide.
- b) Kepedulian terhadap masalah sosial, kemiskinan, dan bersifat kontekstual.
- c) Sikap individual dalam penciptaan pada beberapa seniman muda berkurang dan menjadi sifat partisipatoris.
- d) Memakai tradisi dan bentuk-bentuk tradisi sebagai bahasa simbol terhadap masalah kebudayaan, dan bukan hanya sebagai upaya untuk mencari identitas ke-Indonesiaan secara dangkal.
- e) Idiom kebudayaan urban dan kebudayaan pop cermin keterlibatan dan rasa tanggung jawab sosial seorang seniman yang hidup dalam kebudayaan kota saat ini.

Dari hal-hal tersebut diatas, dapat disimpulkan tentang karakter karya seni lukis dan patung kontemporer adalah:

- Eksperimental.
- Kebebasan.
- Transparan.
- Reflektif.

II.1.9.e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi fisik karya seni

1) Faktor polusi

Pengaruh polusi sangat mempengaruhi kondisi fisik karya seni. Hal ini yang terkadang kurang diperhitungkan pada kondisi dimana tempat karya seni ini berada.

a. Polusi udara

Polusi udara dianggap berbahaya karena dari polusi udara maka akan terjadi reaksi yang dapat merusak bahan karya seni. Reaksi dari beberapa unsur partikel polusi udara antara lain dapat menjadi beberapa unsur yang berpotensi untuk merusak bahan karya seni tersebut. Unsur-unsur itu adalah : Belerang Dioksida (SO₂), Belerang Toksida (SO₃), Ozon (O₃), dan Nitrogen Oksida (NO₁, NO₂, NO₂O₃).

Untuk penanganan ini, diperlukan suatu alat khusus dimana alat tersebut dapat mendeteksi jumlah dan jenis unsur-unsur tersebut yang kemudian diantisipasi dengan filterisasi agar unsur-unsur tersebut tidak dapat mengenai atau setidaknya tereduksi seminimal mungkin pada saat terkena obyek karya seni.

b. Polusi debu

Debu yang tentunya dapat mengotori dan mengurangi nilai estetika pada obyek karya seni. Dengan demikian tidak satupun obyek karya seni yang boleh berdebu.

Penanganan polusi debu pada ruang pameran dapat diatasi dengan menggunakan alat-alat pembersih debu yang baik, misalnya *vacuum cleaner* yang dapat membersihkan debu tanpa mempengaruhi karya seni yang ada.

2) Faktor serangga dan hama

Serangga atau hama dapat mengancam kondisi fisik karya seni. Hal ini dikarenakan hewan ini merupakan pemakan benda-benda yang mengandung cellulose dan protein. Karya seni akan rusak dengan material bahan dari kanvas, kertas, bagor, kulit kayu, hardboard, pandan, dan bahan-bahan lain yang sejenis.

Penanganan masalah serangga menjadi lebih kompleks, karena serangga juga akan merusak segala sesuatu yang berhubungan dengan material-material tersebut diatas. Semua material terutama kayu harus diperiksa dengan baik agar tidak ada bibit serangga yang masuk kedalam ruang pameran melalui media tersebut. Pada dasarnya serangga lebih susah dikendalikan terutama pada ruang - ruang yang terletak pada area publik dimana hanya pada kadar "keamanan" tertentu yang dapat ditoleransi.

3) Faktor mikro organisme

Mikro organisme adalah sejenis vegetasi kecil yang hidup pada tempat yang lembab. Jenis mikro organisme yang sering merusak karya seni rupa adalah jamur, milden, dan lumut. Mikro organisme tersebut akan berkembang biak dengan cepat jika tempat yang ditumbuhi mencapai kelembaban 65% keatas.

Untuk mengatasi hal ini, maka perlu pengendalian pengahawaan ruang pameran dengan baik. Jangan sampai melewati standar kelembaban ruang dalam yang telah ditentukan. Selain itu juga dapat dilakukan pengendalian secara manual yaitu dengan mengawasi atau meneliti jangan sampai mikro organisme ini tumbuh di dalam atau terlebih pada obyek karya seni yang ada.

4) Faktor getaran atau vibrasi

Faktor getaran umumnya berasal dari luar ruang pameran, yaitu berupa getaran lalu lintas kendaraan, kereta api, pesawat, atau hal-hal lain yang menimbulkan getaran hingga masuk dalam ruang pameran dan mempengaruhi kondisi fisik karya seni.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan pemilihan kondisi site yang baik agar menempatkan ruang pameran sejauh mungkin dari sumber-sumber getaran

yang dimungkinkan dapat mempengaruhi kondisi fisik karya seni. Seandainya hal ini tidak memungkinkan maka dapat menggunakan material-material penahan getaran pada obyek karya seni, semisal bantalan, atau material pelenting lainnya

5) Faktor proteksi

Fungsi proteksi disini adalah bahwa pada ruang pameran, keamanan koleksi dari pencurian dan kerusakan menjadi prioritas utama. Proteksi yang dilakukan disini adalah untuk melindungi karya seni dari:

- a. Sentuhan tangan, baik yang bersifat ingin tahu (sekedar menyentuh) atau yang bersifat anarkis (merusak)
- b. Pencurian.

Untuk melindungi karya seni dari sentuhan tangan dapat diatasi dengan menggunakan pembatas atau pelindung antara obyek karya seni dan subyek pengamat.

Sedangkan untuk perlindungan terhadap pencurian dapat menggunakan pelindung pada karya seni, kamera-kamera pengawas, dan pemberian sensor pada ruang pameran.

II.2. Tinjauan Khusus Fleksibilitas Ruang Pamer dan Citra Arsitektur Kontemporer

II.2.1. Tinjauan Fleksibilitas Ruang Pamer

Fleksibilitas ruang pameran adalah sifat dengan kemungkinan dapat diubahnya penataan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah bangunan secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas ruang berupaya menghindari ruang yang tidak efektif serta dapat terjadi kesesuaian karakter bila terjadi perubahan pemakaian.²⁸

Dari pengertian fleksibilitas diatas, fleksibilitas ruang dibatasi pada ruang pameran galeri. Sedangkan ruang-ruang pendukung lainnya, yaitu ruang penunjang dan ruang pengelola merupakan ruang pendukung yang tidak dapat di fleksibelkan karena karakter kegiatan didalamnya yang merupakan kegiatan-kegiatan permanen.

²⁸ Modul Dalam Arsitektur

Pencapaian fleksibilitas ruang pameran ini dilakukan sebagai upaya untuk menyesuaikan antara kebutuhan ruang dengan karakter yang diwadahi sehingga kegiatan yang diwadahi dapat berjalan dengan optimal dengan tanpa mengubah bangunan secara keseluruhan. Ruang pameran pada galeri lebih dari sekedar tempat untuk meletakkan karya seni. Ruang merupakan salah satu elemen yang ditawarkan untuk diolah demi terwujudnya suatu totalitas. Potensi kualitas spasial yang memanjang, melebar, tinggi-rendah, luar-dalam, terbuka-tertutup, terangkai dalam sekuens ruang yang mengalir untuk sebuah perjalanan eksplorasi bagi seniman maupun penghuninya.

Dalam sebuah galeri, nilai komersialitas karya seni selain pada obyek juga pada subyek/seniman yang menghasilkan karya seni tersebut, sejauh mana tingkat kepakaran/senioritas dan eksistensinya dalam dunia seni. Dengan demikian, maka fleksibilitas ruang pameran dalam galeri harus diciptakan berdasarkan obyek/karya seni yang dipamerkan dan subyek/seniman yang memamerkan.

II.2.1.a. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan

Karya seni baik 2 dimensi/seni lukis dan 3 dimensi/seni patung sangat beragam ukurannya. Perbedaan ukuran ini jika dijadikan satu dalam satu ruang pameran dan tidak ditata dengan baik tentunya akan mengurangi tingkat kenyamanan dalam menikmati karya seni tersebut. Dengan demikian, maka perbedaan ukuran karya seni menjadi faktor utama yang harus dipertimbangkan.

Berdasarkan pada kebebasan ekspresi seniman dalam menuangkan karyanya ke dalam media seni, maka hal ini sangat mempengaruhi beragamnya dimensi dari media karya seni ini.²⁹

- a) Karya 2 dimensi / seni lukis
 - ✓ Karya ukuran terbesar 400 cm x 300 cm
 - ✓ Karya ukuran terkecil 30 cm x 23 cm
 - ✓ Karya ukuran rata-rata 150 cm x 150 cm

²⁹ Katalog "Pameran Seabad Seni Rupa Indonesia 1876—1976" Balai Sidang Seni Rupa Jakarta dan Taman Ismail Marzuki, "Data Materi Pameran", Jakarta

b) Karya 3 dimensi / seni patung

Pembagian terhadap dimensi seni patung dapat di klasifikasikan menjadi 2 bagian berdasarkan tempat memamerkannya.

➤ Di dalam ruang

- ✓ Karya ukuran terbesar 150 cm x 150 cm x 330 cm
- ✓ Karya ukuran terkecil 10 cm x 10 cm x 10 cm
- ✓ Karya ukuran rata-rata 80 cm x 80 cm x 175 cm

➤ Di luar ruang (bebas)

II.2.1.b. Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan

Faktor utama yang menjadi bahan pertimbangan adalah adanya klasifikasi seniman yang selama ini beredar di masyarakat. Hingga saat ini belum ada klasifikasi yang jelas mengenai tingkat senioritas seniman. Adapun pengklasifikasiannya berdasarkan pada seberapa besar tingkat eksistensi atau pengakuan masyarakat terhadap karya-karya seniman tersebut.

1. Seniman yang sudah diakui eksistensi dan karyanya dalam skala internasional.
2. Seniman yang sudah diakui eksistensi dan karyanya dalam skala nasional.
3. Seniman muda yang sedang dalam tahap memperkenalkan eksistensi dan karyanya kepada publik secara umum.

Faktor lain yang juga menjadi pertimbangan adalah adanya karakter khas yang dimiliki para seniman muda pada umumnya. Karakter ini nantinya sedikit-banyak akan mempengaruhi pemilihan unsur-unsur fleksibilitas ruang yang nantinya akan dibahas. Berikut adalah karakter seniman muda pada umumnya.

“Membuat sindiran” adalah salah satu karakter yang kini membentuk watak dan perwajahan dari aksi-aksi yang dilakukan oleh banyak orang terutama orang muda, termasuk sejumlah seniman muda dalam merespon kenyataan-kenyataan sosial yang kini mengemuka.

Semangat untuk “menyindir” sebagai salah satu bentuk permainan dan strategi nampaknya sekarang membesi pula pada dunia seni kontemporer Indonesia. Manifestasinya macam-macam mulai dari pembuatan parodi-parodi orang terkenal, sampai membuat benda-benda seni yang absurd atau yang memancing tawa atas

sistem dan fenomena sosial kultural dan tata hukum yang akhir-akhir ini memang ditertawakan kalau tidak dicerca.

Banyak seniman yang ikut prihatin atas keadaan buruk yang akhir-akhir ini menggejala. Namun untungnya sebagian dari mereka juga menyadari pentingnya mengambil jarak dan menggambarkan kekerasan yang terjadi secara langsung apa adanya.

Para seniman juga tidak mau karya-karyanya terperangkap menjadi seperti spanduk-spanduk promosi majalah-majalah berita mingguan yang dipasang pada banyak tempat strategis kota guna menarik pembeli. Dapat dikatakan sikap ini mewakili sikap kritisisme masyarakat luas, bukan hanya terhadap rezim yang berkuasa namun juga terhadap media yang kini sudah berkembang sedemikian rupa dimana isu-isu sosial politik panas dijadikan komoditas murahan.

Karakter lain dari seniman muda adalah cara mereka mempresentasikan gagasan mereka. Dengan bahasa metafora yang dimiliki masing-masing seniman mereka kerap kali menyuguhkan suatu ujud karya seni yang sering kali menggelitik pikiran dan empati publik. Seniman menggunakan bermacam-macam cara penyampaian dari media seni hingga kecenderungan pemakaian media campuran yang seringkali tak terduga.

Dari deskripsi diatas dapat disimpulkan tentang karakter perupa muda, yaitu :

- Kritis
- Dinamis
- Mengikuti perkembangan jaman
- Terbuka
- Apa adanya dalam mengungkapkan ide/gagasan
- Kreatif
- Bekerja secara kolektif

Dengan demikian berdasarkan kriteria tersebut maka pembagian ruang pameran galeri seni berdasarkan subyek/seniman yang memamerkan karyanya minimal dapat dibagi menjadi 3 ruang. Pembagian ruang ini harus tegas namun tetap selaras dalam satu massa bangunan sehingga para penikmat seni dapat menikmati karya para seniman secara menyeluruh dan maksimal.

II.2.1.c. Unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang

Fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan dan subyek yang dipamerkan dapat dicapai dengan mempertimbangkan faktor-faktor utama:

1. Jenis ruang pameran.
2. Sistem sirkulasi
3. Sistem pencahayaan.
4. Sistem penghawaan.
5. Sistem penyajian hasil karya seni.
6. Kenyamanan pandang.

Untuk lebih jelasnya maka dapat diuraikan sebagai berikut :

II.2.1.c.1. Jenis Ruang Pamer³⁰

Secara garis besar jenis ruang pameran dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Berdasarkan bentuk ruang.
2. Berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang.
3. Berdasarkan organisasi ruang.

Adapun penjelasannya secara lebih detil adalah sebagai berikut :

1. Jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang

Dibagi menjadi 4, yaitu :

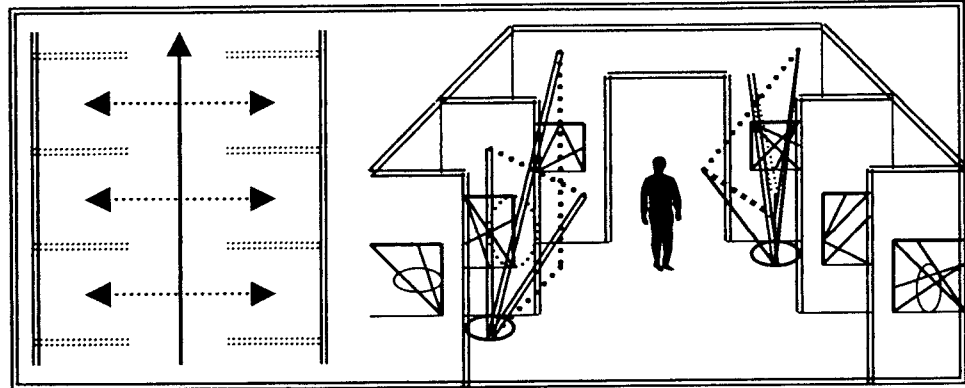
- 1) *Counter selling.*
- 2) *Partially enclosed.*
- 3) *Open plan.*
- 4) *Display sequence.*

Ke-4 jenis ruang pameran ini dibedakan atas fleksibilitas bentuk ruang pameran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pameran.

³⁰ James Gardner, 1978, *Exhibition & Displaying*

1) *Counter Selling*

Ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang obyek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antar pengelompokan obyek pameran tersebut.



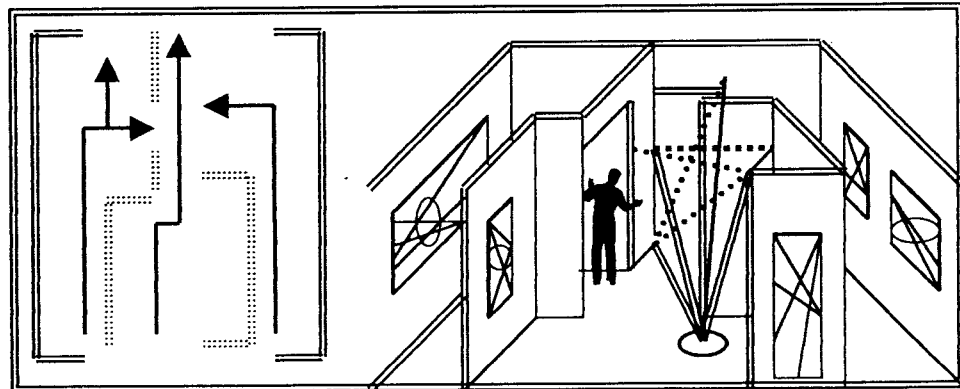
Gambar II.2.1.1.

Ruang pameran *Counter Selling*

Sumber : James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying*.

2) *Partially Enclosed*

Ruang pameran dengan *setting lay out* sebagian partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan memberikan kejutan dibagian belakang sekat ruang dan menciptakan pola sirkulasi yang bebas.



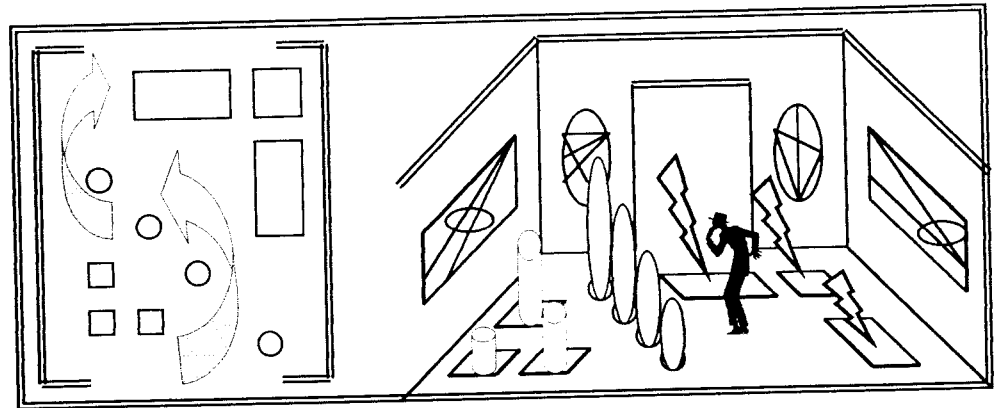
Gambar II.2.1.2.

Ruang pameran *Partially Enclosed*

Sumber : James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying*.

3) *Open Plan*

Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk memilih objek pameran mana yang akan dinikmati.



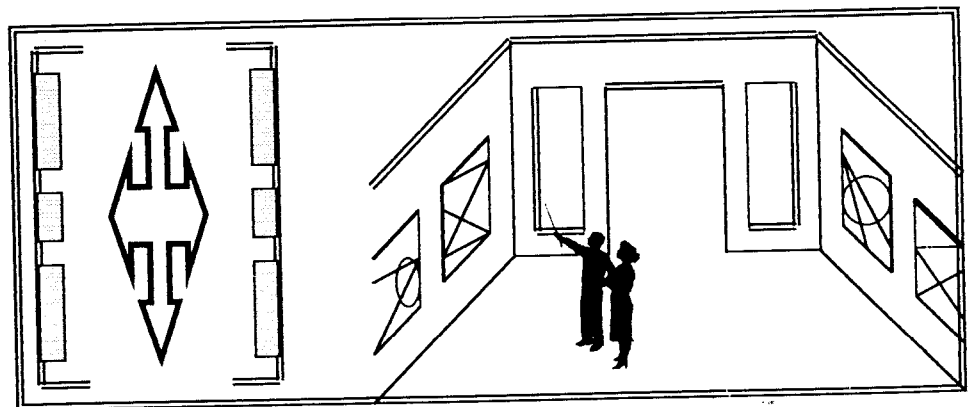
Gambar II.2.1.3.

Ruang pameran *Open Plan*

Sumber : James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying*.

4) *Display Sequence*

Ruang pameran yang dikhususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana setting ruang tanpa dibatasi sekat-sekat. Sirkulasi yang terciptapun lebih bebas bagi pengunjung untuk memilih objek yang akan dinikmati.



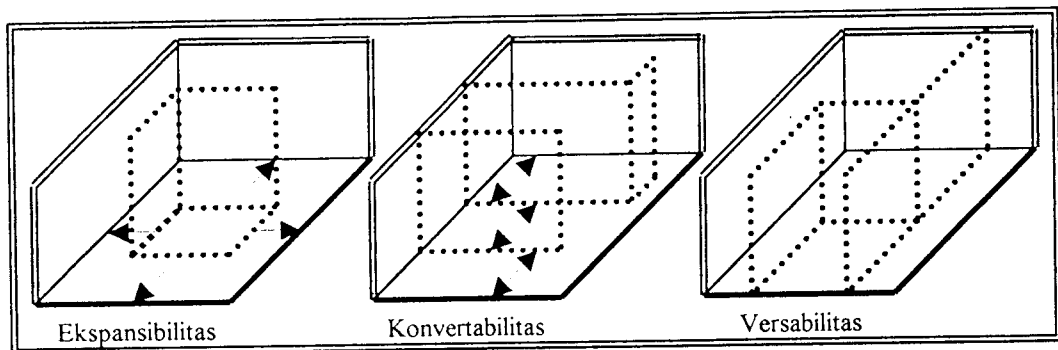
Gambar II.2.1.4.

Ruang pameran *Display Sequence*

Sumber : James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying*.

2. Jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang

- 1) Ekspansibilitas, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas.
- 2) Konvertabilitas, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat dirubah bentuk dan ukurannya.
- 3) Versabilitas, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya.

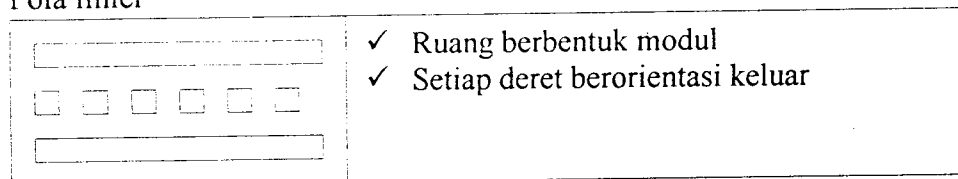


Gambar II.2.1.5.

Sistem perubahan bentuk ruang

3. Jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang

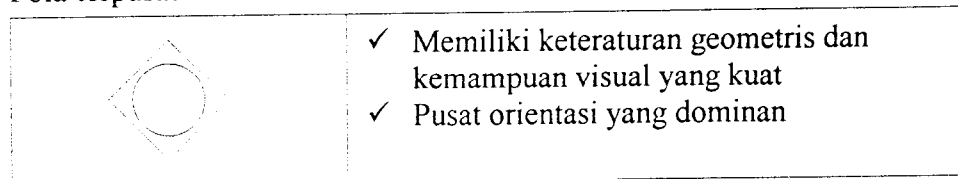
- 1) Pola linier



Gambar II.2.1.6.

Organisasi ruang dengan pola linier

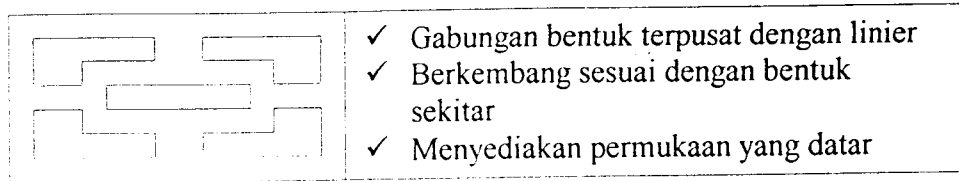
- 2) Pola terpusat



Gambar II.2.1.7.

Organisasi ruang dengan pola terpusat

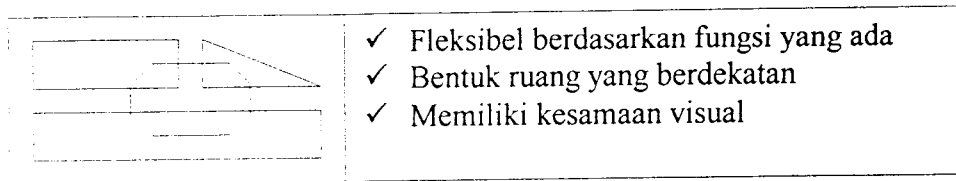
3) Pola radial



Gambar II.2.1.8.

Organisasi ruang dengan pola radial

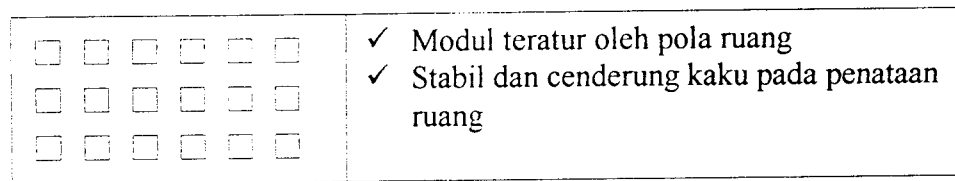
4) Pola cluster



Gambar II.2.1.9.

Organisasi ruang dengan pola cluster

5) Pola grid



Gambar II.2.1.10.

Organisasi ruang dengan pola grid

II.2.1.c.2. Sistem Sirkulasi

Sistem sirkulasi pada ruang pameran merupakan bagian penting dalam mencapai tingkat kenyamanan dalam menikmati obyek karya seni. Untuk mencapai tingkat kenyamanan sirkulasi pada ruang pameran, maka perlu dipertimbangkan 3 faktor utama, yaitu :

1. Jenis sirkulasi
2. Teknik sirkulasi
3. Studi perilaku pengunjung

Adapun untuk penjelasan lebih detail adalah sebagai berikut :

1. Jenis sirkulasi

Jenis sirkulasi pada setiap ruang lazimnya dibagi menjadi 2 jenis sirkulasi, yaitu :

- 1) Sirkulasi primer.
- 2) Sirkulasi sekunder.

Keduanya saling berhubungan erat, dimana sirkulasi primer merupakan jalur utama pengunjung dalam ruang pameran sedangkan sirkulasi sekunder merupakan jalur pengunjung dalam menikmati obyek secara individu / lebih detail.

1) Sirkulasi primer

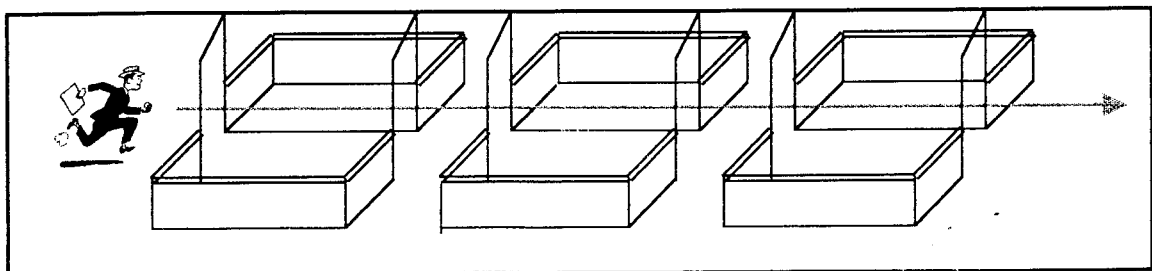
Merupakan sirkulasi utama bagi pengunjung pada saat menikmati obyek secara visual dari ruang pameran yang satu ke ruang pameran yang lainnya.

- a) Sirkulasi primer dari ruang ke ruang.
- b) Sirkulasi primer dari selasar ke ruang.
- c) Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruang lain.

Untuk lebih jelasnya, maka dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Sirkulasi primer dari ruang ke ruang

Pada sirkulasi dari ruang ke ruang, pengunjung diarahkan pada tiap ruang pameran secara berurutan tanpa ada alternatif lain. Dengan demikian pengunjung dipastikan menikmati semua karya seni yang dipamerkan atau setidaknya melewati ruang pameran dimana karya seni itu dipamerkan. Koridor sebagai sumbu utama arus pengunjung.



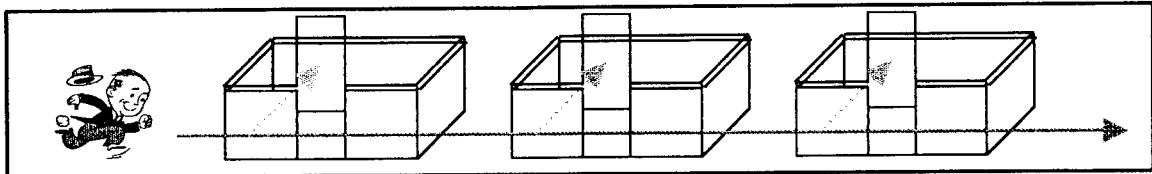
Gambar II.2.1.11.

Sirkulasi primer dari ruang ke ruang



b) Sirkulasi primer dari selasar ke ruang

Sistem ini diarahkan oleh koridor di tepi ruang pameran yang berbeda-beda, dengan demikian pengunjung dapat langsung memilih ruang pameran mana yang akan dikunjungi. Sehingga kemungkinan akan ada beberapa ruang pameran yang memiliki tingkat kunjungan yang tidak merata, tergantung pada minat pengunjung.

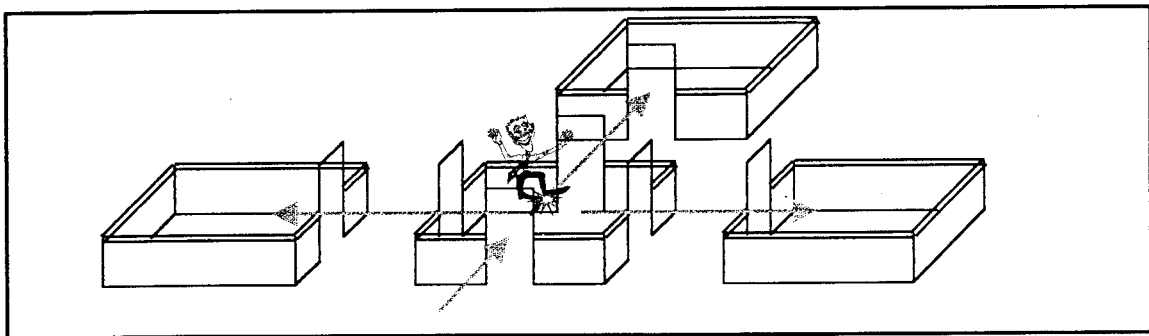


Gambar II.2.1.12.

Sirkulasi primer dari selasar ke ruang

c) Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruang lain

Sistem ini juga memberi alternatif kunjungan ruang pameran pada pengunjung, dimana akan ada ruang penerima yang kemudian dari ruang tersebut, pengunjung dapat melihat ke seluruh ruang pameran yang ada. Dengan demikian akan ada juga tingkat kunjungan ruang pameran yang tidak merata di setiap ruang pameran.



Gambar II.2.1.13.

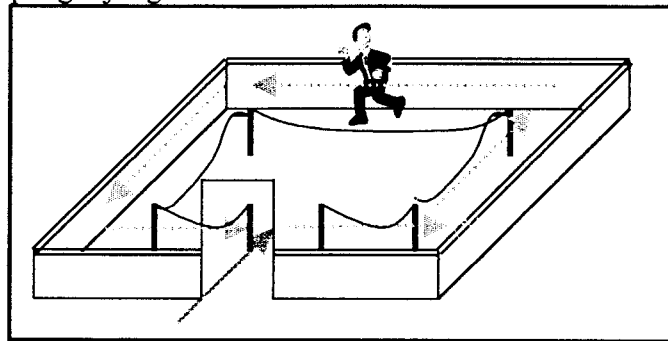
Sirkulasi primer dari ruang pusat ke ruang-ruang lain

2) Sirkulasi sekunder

Sistem sirulasi yang terjadi merupakan gerak pengamat didalam mengamatai obyek pameran dari obyek yang satu ke obyek yang lain.

a) Sirkulasi satu arah

Sistem ini mengarahkan pengunjung untuk menikmati obyek satu persatu secara urut. Dengan demikian dapat dipastikan setiap obyek yang dipamerkan dapat dinikmati atau setidaknya dilewati oleh pengunjung.

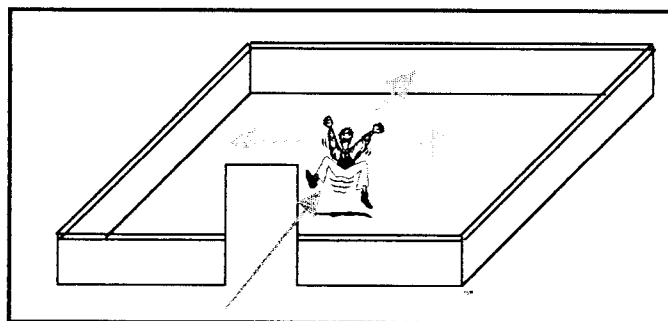


Gambar II.2.1.14.

Sirkulasi sekunder satu arah

b) Sirkulasi menyebar

Membebaskan pengunjung untuk menikmati obyek tanpa harus berurutan, sehingga sistem sirkulasi yang tercipta lebih dinamis. Pada sistem ini tentunya akan ada beberapa obyek pameran yang tidak ternikmati ataupun terlewati oleh pengunjung.



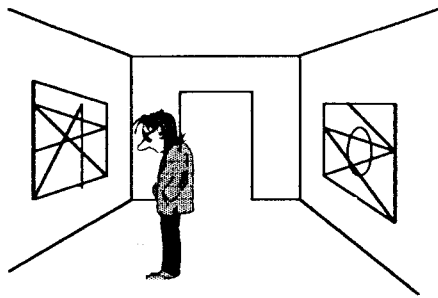
Gambar II.2.1.15.

Sirkulasi sekunder menyebar

2. Teknik sirkulasi

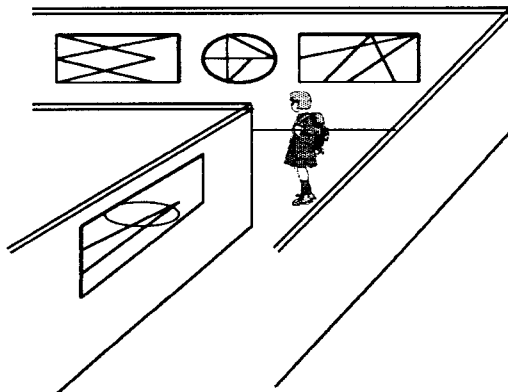
Merupakan suatu cara atau teknik untuk mengarahkan pengunjung agar dapat menikmati atau setidaknya melewati seluruh obyek pameran secara maksimal. Adapun teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut :

1) Lurus



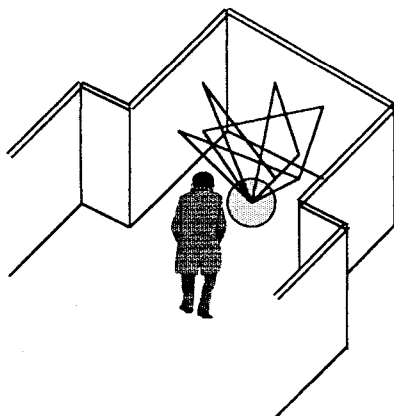
- ✓ Menciptakan sirkulasi yang linier
- ✓ Bentuk ruang cenderung memanjang, stabil dan monoton
- ✓ Sesuai untuk obyek yang tersaji secara berurutan

2) Berbelok



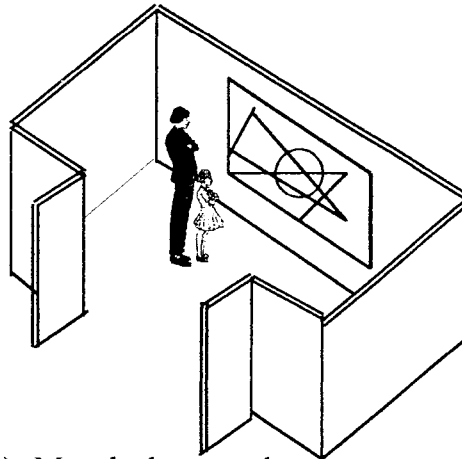
- ✓ Sirkulasi yang kontinyu dan berkesinambungan
- ✓ Bentuk ruang linier, berkeluk-luk, dan menimbulkan kejutan disetiap belokan
- ✓ Sesuai untuk ruang transisi dengan pergantian obyek

3) Mempersempit area pengamatan



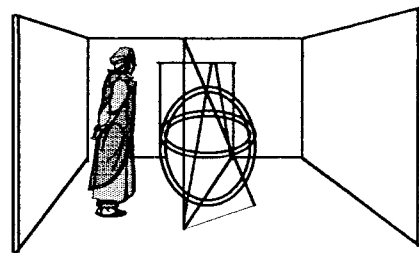
- ✓ Sirkulasi *culdesac* dengan memberikan penekanan pada obyek pameran
- ✓ Bentuk ruang terfokus pada obyek
- ✓ Obyek sangat terfokus dan 'mengundang'

4) Memperlebar area pengamatan



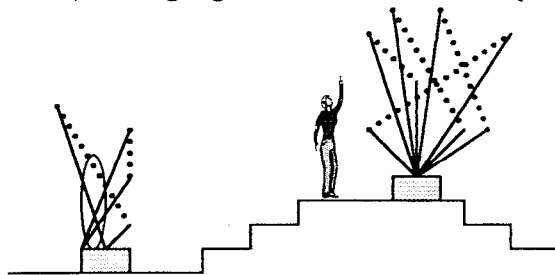
- ✓ Sirkulasi *culdesac* dengan masuk pada bentuk kelegaan
- ✓ Ruang menerima, terbuka, lega, dan lepas dari tekanan
- ✓ Obyek dapat teramati oleh pengunjung dengan leluasa

5) Menghadang gerak



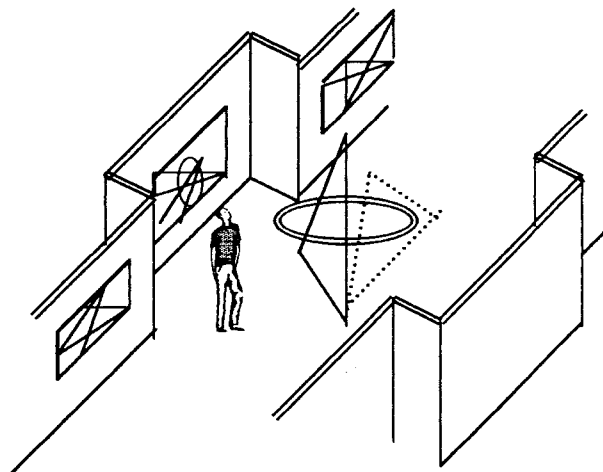
- ✓ Sirkulasi yang aktif oleh hadangan obyek
- ✓ Bentuk ruang yang cenderung stabil dan dibentuk oleh obyek
- ✓ 'Memaksa' pengunjung untuk menikmati obyek yang juga merupakan pembentuk ruang

6) Mengangkat / menurunkan area pengamatan



- ✓ Menghambat laju sirkulasi dan menekan pada obyek
- ✓ Ruang rekreatif dan atraktif
- ✓ Obyek terekspos dengan baik sebagai 'point of view' yang dapat dinikmati secara vertika dan horisontal

7) Mengitari area pengamatan



- ✓ Sirkulasi ruang linier dan memutar pada obyek 3D
- ✓ Ruang obyek sebagai 'tempat istirahat'
- ✓ Sesuai untuk obyek 3D yang menuntut pengamatan secara berkeliling horisontal

3. Studi perilaku pengunjung

Studi perilaku pengunjung menjadi sangat penting dalam pemilihan sirkulasi dan ruang pameran. Hal ini sangat berkaitan erat dengan kondisi fisik dan kejiwaan pengunjung dalam menikmati obyek pameran. Dengan demikian maka sirkulasi dan ruang yang tercipta harus dapat menciptakan kondisi fisik dan psikologis pengunjung dengan baik. Adapun beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku pengunjung galeri meliputi aspek-aspek :

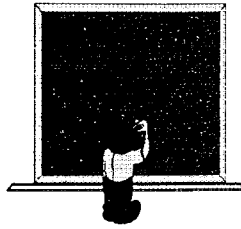
- 1) Elemen dan perlengkapan sirkulasi
- 2) Rute pemilihan gerak
- 3) Perletakan pintu
- 4) Kelelahan pengamat

Dengan memenuhi aspek-aspek tersebut, maka akan tercipta ruang pameran dengan sirkulasi yang baik berdasarkan studi perilaku pengunjung sebagai berikut:

1) Elemen dan perlengkapan sirkulasi

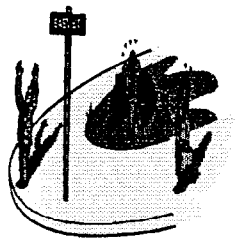
Sirkulasi dan orientasi, termasuk tanda ruang, mempunyai hubungan saling tergantung. Orientasi merupakan faktor yang penting dalam sistem sirkulasi tempat pameran. Salah satu faktor yang menyebabkan kelelahan pada pengunjung adalah buruknya arah orientasi yang pada akhirnya akan mengurangi waktu dan banyaknya obyek pameran yang dilihatnya. Adapun ruang juga harus bisa mengidentifikasi dirinya terhadap fungsi dan obyek yang diwadahi didalamnya. Beberapa elemen dan perlengkapan sirkulasi sebagai pembentuk orientasi dan identifikasi ruang, antara lain :

1) Ruang sebagai *landmark*



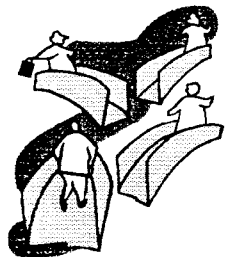
Ruang harus bisa menamai dirinya sesuai dengan fungsi dan citra yang ingin ditampilkannya. Dengan demikian pengunjung akan dengan mudah dapat mengidentifikasi ruangan cukup secara visual.

2) Arah sirkulasi



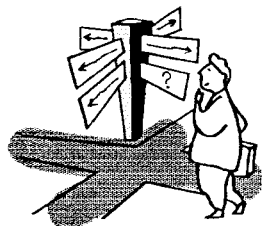
Kejelasan arah sirkulasi akan memaksimalkan tingkat kualitas dan kuantitas pengamatan pengunjung terhadap obyek. Arah sirkulasi yang tidak jelas akan mengurangi tingkat kenyamanan

3) Kesenambungan dan skala jalur sirkulasi



Ruang pameran harus dapat menciptakan jalur sirkulasi yang dinamis. Penentuan jenis sirkulasi di tiap ruang dan penentuan skala sirkulasi yang sesuai dengan tiap ruang pameran yang berbeda-beda.




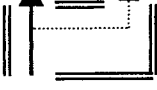

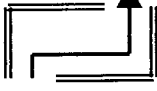
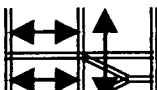
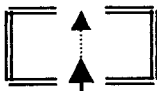

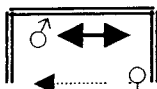
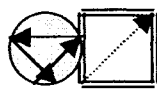


4) Penempatan peta dan petunjuk



Adanya petunjuk yang jelas di perpotongan jalur-jalur sirkulasi utama untuk mengarahkan pengunjung. Penentuan alternatif dapat ditentukan sendiri oleh pengunjung dengan cepat dan tepat.

2) Rute pemilihan gerak

Menurut Robillard (1982) rute pemilihan gerak berdasarkan studi perilaku pengunjung yang terjadi adalah sebagai berikut :

	➤ Pengunjung jarang berputar secara penuh dalam ruang
	➤ Cenderung bergerak memutar dari kanan kekiri
	➤ Lebih banyak melihat obyek pada dinding sebelah kanan
	➤ Memilih jalur terpendek
	➤ Mengabaikan ruang yang tidak memiliki akses keluar
	➤ Bergerak dari pintu ke pintu
	➤ Tidak bergerak secara sistimatis dari satu lantai ke lantai lain
	➤ Lebih banyak beraktivitas di pintu masuk daripada pintu keluar
	➤ Lebih lama berada di ruang berwarna gelap
	➤ Pengunjung pria lebih aktif bergerak dibanding wanita
	➤ Aktivitas tinggi di ruang yang informatif dan menarik
	➤ Pintu di kanan mempercepat keluarnya pengunjung
	➤ Menghindari obyek yang jauh dari pengamat

3) Peletakan pintu

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, maka harus disesuaikan ruang pameran yang tepat, dapat menarik perhatian pengunjung, dan juga mempengaruhi penentuan peletakan pintu sebagai akses keluar-masuk pengunjung sebagai berikut:

- 1) Ruang pameran sebaiknya mempunyai akses pintu masuk dan keluar.
- 2) Pada ruang yang hanya mempunyai satu akses kadang-kadang membuat pengunjung hanya berdiri di depan pintu saja.
- 3) Jumlah pintu yang minimum pada ruang pameran serta peletakan pintu masuk dan keluar yang baik akan membuat pengunjung tidak cepat keluar.
- 4) Untuk itu dihindari desain pintu keluar yang atraktif.

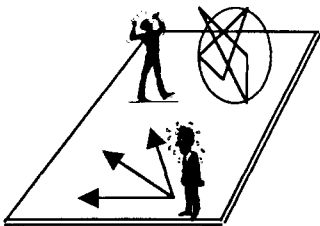
4) Kelelahan pengamat

➤ Definisi



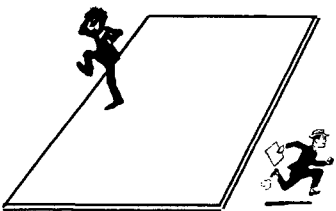
Kelelahan dalam tempat pameran adalah kondisi dimana pengunjung merasa lelah dan jenuh akan kegiatan apresiasi.

➤ Sebab



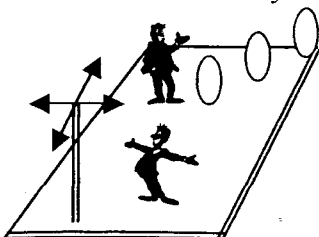
Kejenuhan, kebingungan arah orientasi, tata ruang pameran yang monoton, faktor psikis akibat panas dan bising, serta banyaknya perubahan posisi badan (membungkuk, mendongak, mendaki, dan sebagainya)

➤ Akibat



Pengunjung akan mempercepat pergerakan, pengamatan obyek tidak menyeluruh, obyek tidak dapat teramati maksimal, waktu pengamatan berkurang, menimbulkan kesan, kenangan dan image ruang pameran yang buruk.

➤ Penyelesaian



Sistim sirkulasi harus memperhatikan penetapan arah orientasi, penetapan tempat istirahat, penataan ruang pameran yang dinamis, pengaturan sirkulasi udara yang baik, dan penataan obyek pameran yang proporsional.

II.2.1.c.2. Sistem Pencahayaan

Cahaya yang mengenai obyek karya seni baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan sumber cahaya alami atau buatan mempunyai kekuatan radiasi yang dapat mempengaruhi kondisi fisik karya seni. Proses kerusakan tersebut tergantung dari:

- a. Intensitas penerangan pada obyek.
- b. Lama penyinaran cahaya.
- c. Kepekaan bahan karya seni terhadap cahaya.

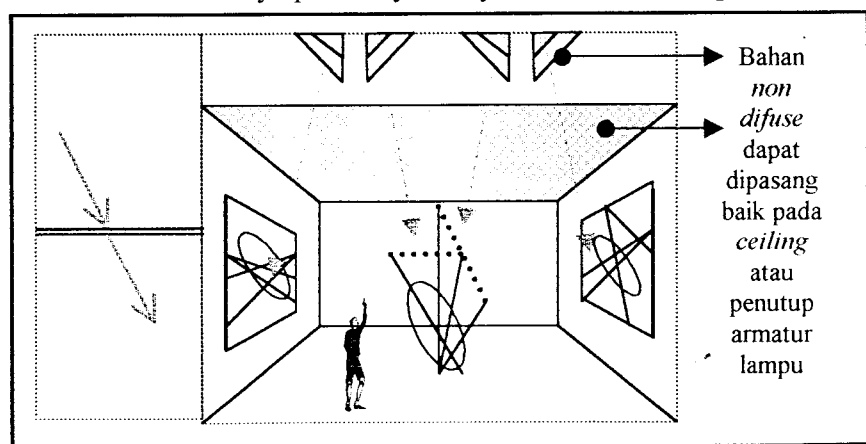
Khusus pada penanganan karya seni lukis, obyek pameran harus diusahakan penempatannya sejauh mungkin atau jika memungkinkan dihindari dari cahaya matahari secara langsung.

Adapun karakteristik benda dalam menerima cahaya yang mengenainya ada 3 macam, yaitu :

1. Diteruskan / ditransmisikan

a) *Non difuse*

Meneruskan cahaya dengan bahan kaca bening. Sesuai untuk obyek pameran yang butuh pengamatan secara fokus atau untuk menonjolkan tekstur pada obyek pameran. Selain itu juga untuk ruang yang butuh pencahayaan yang tidak merata dengan memfokuskan cahaya pada obyek-obyek atau area ruang tertentu.

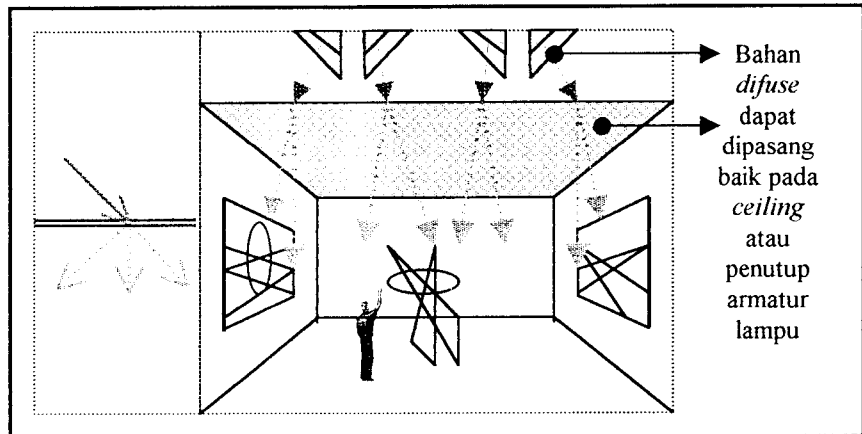


Gambar II.2.1.16.

Karakteristik bahan *non difuse* dalam menerima sinar

b) Difuse

Cahaya tersebar merata dengan bahan kaca es/kaca buram. Sesuai untuk obyek pameran yang membutuhkan karakter cahaya merata pada semua obyek. Sesuai untuk ruang yang membutuhkan pencahayaan secara merata di seluruh ruang.



Bahan *difuse* dapat dipasang baik pada *ceiling* atau penutup armatur lampu

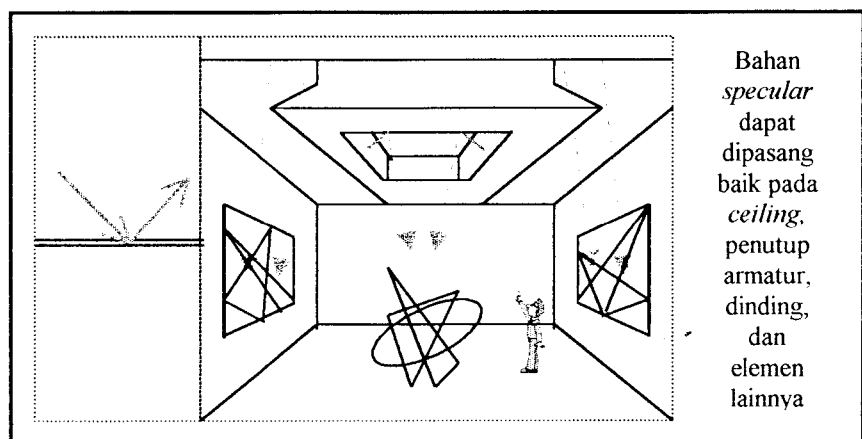
Gambar II.2.1.17.

Karakteristik bahan *difuse* dalam menerima sinar

2. Dipantulkan / direfleksikan

a) Specular

Memantulkan cahaya secara penuh sesuai dengan tingkat reflektifitas benda tersebut, semakin *dipolish* semakin *specular*. Bahannya mulai dari kaca cermin, metal, dan bahan-bahan lain yang mempunyai sifat reflektif.



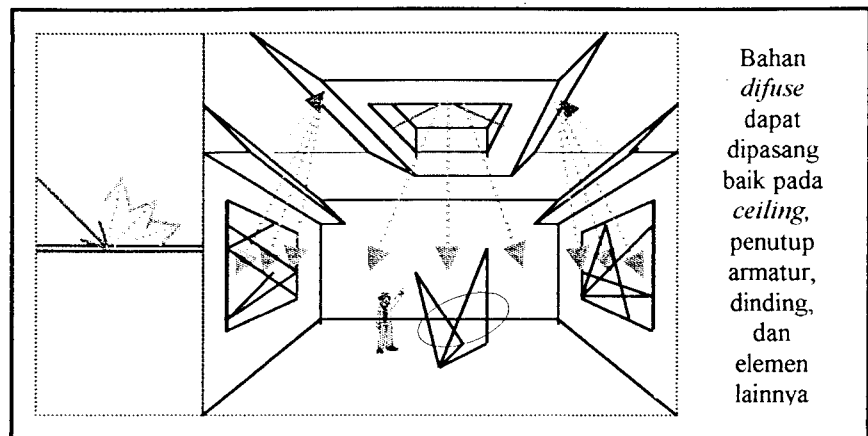
Bahan *specular* dapat dipasang baik pada *ceiling*, penutup armatur, dinding, dan elemen lainnya

Gambar II.2.1.18.

Karakteristik bahan *specular* dalam menerima sinar

b) *Difuse*

Memantulkan cahaya dengan cara disebar merata kesekitarnya.

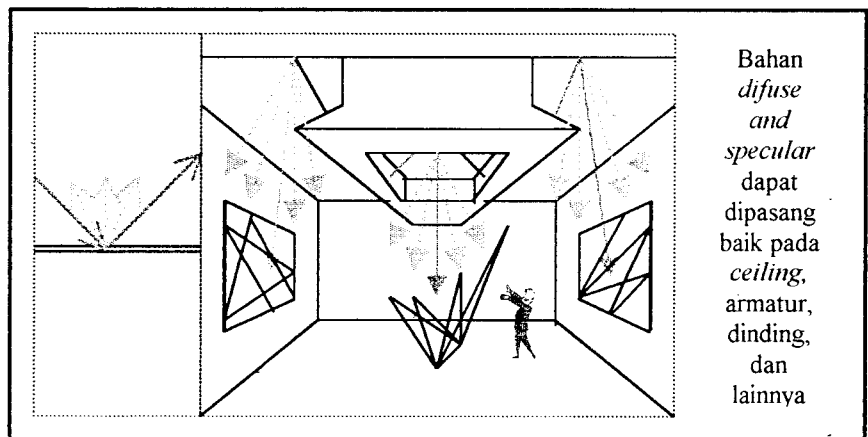


Gambar II.2.1.19.

Karakteristik bahan *difuse* dalam menerima sinar

c) *Difuse and specular*

Gabungan dari keduanya. Sebagian dipantulkan, sebagian disebar.

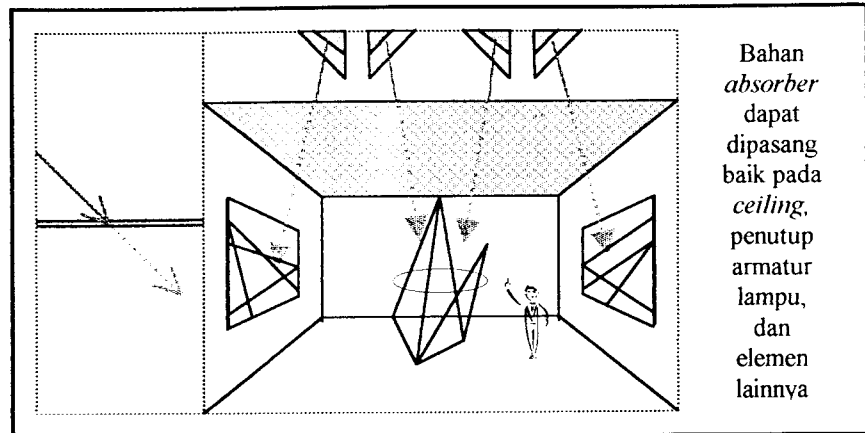


Gambar II.2.1.20.

Karakteristik bahan *difuse and specular* dalam menerima sinar

3. Diserap / diabsorbsi

Sinar yang datang diserap oleh benda. Tingkat penyerapan sinar ini tergantung dari tinggi-rendahnya daya penyerapan benda tersebut.



Gambar II.2.1.21.

Karakteristik bahan absorpsi dalam menerima sinar

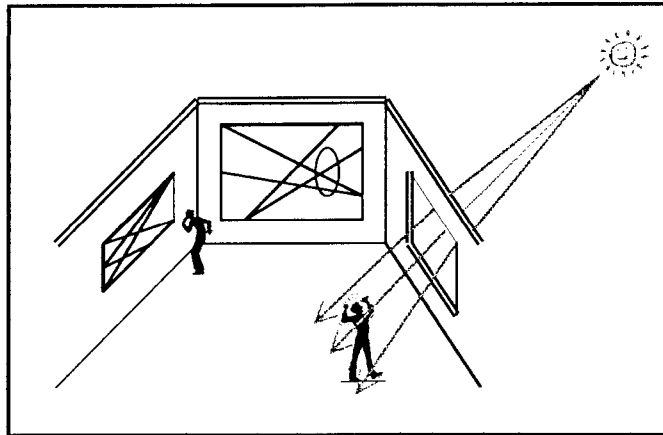
Metode yang digunakan dalam pemanfaatan cahaya pada ruang pameran berasal dari 2 sumber, yaitu secara alami dan buatan. Mengingat karakter karya seni yang sangat rentan terhadap radiasi sinar UV pada matahari, maka pada umumnya untuk ruang pameran menggunakan pencahayaan buatan. Adapun pencahayaan alami digunakan dalam ruang pameran pada area yang tidak mengenai karya seni yang dipamerkan. Kalaupun ada sinar matahari yang mengenai obyek pameran maka sinar itu hanya berupa sinar pantul ataupun sinar matahari yang telah diabsorpsi. Dengan demikian maka radiasi UV yang terkena obyek pameran telah berkurang intensitasnya. Adapun teknik-teknik yang digunakan untuk mewujudkannya adalah sebagai berikut:

1) Pencahayaan alami

Obyek karya karya 2 dimensi/lukisan sangat rentan terhadap radiasi sinar UV dari matahari. Sehingga pada pemanfaatan cahaya alami, cahaya yang masuk dalam ruang pameran diusahakan cahaya pantul dengan penggunaan bahan yang dapat memantulkan dan menyaring radiasi cahaya ultra violet dari matahari. Adapun *guidelines* untuk pemanfaatan *daylight* (cahaya matahari) yang baik pada ruang pameran sebagai daerah *critical task* (daerah yang mempunyai tingkat amatan yang tinggi/detil) adalah sebagai berikut.³²

³² Ir. Sugini, MT, 2000, *Diktat Kuliah Fisika Bangunan II*, FTSP, Arsitektur, UII.

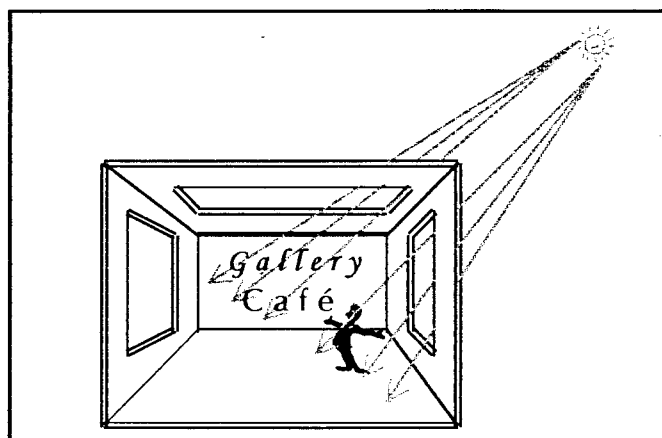
1. Hindari *daylight* (cahaya matahari) langsung untuk daerah-daerah *critical task* karena akan menyebabkan perbedaan *brightness* yang berlebihan.



Gambar II.2.1.22.

Daylight langsung pada ruang pameran

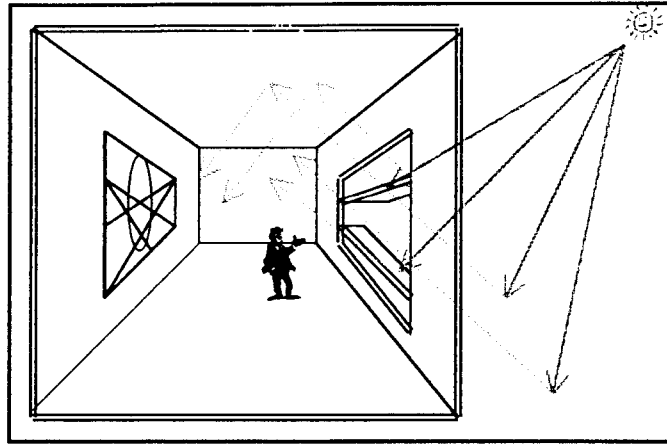
2. Gunakan *daylight* langsung dengan hemat untuk area-area *non critical task* (area yang tidak membutuhkan pencahayaan khusus)



Gambar II.2.1.23.

Daylight langsung pada area *non critical task*

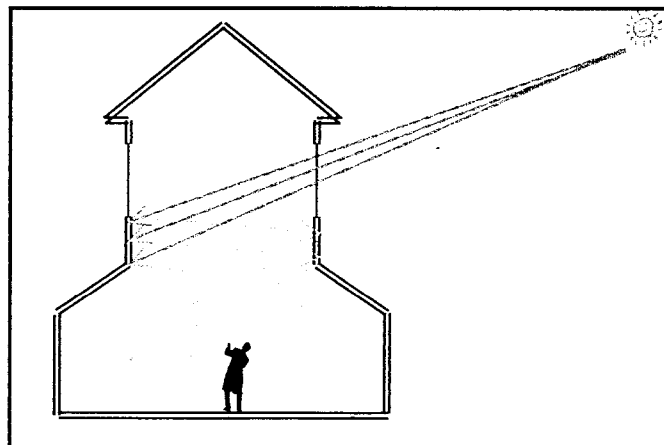
3. Pantulkan *daylight* pada permukaan sekitar untuk melembutkan, menyebarkan juga agar *daylight* langsung tidak mengenai obyek pameran. Pemantulan ini dapat dikenakan pada lantai, dinding, *ceiling*, dan unsur-unsur lain baik yang terdapat di dalam maupun di luar ruang pameran.



Gambar II.2.1.24.

Pemantulan *daylight* pada permukaan sekitar

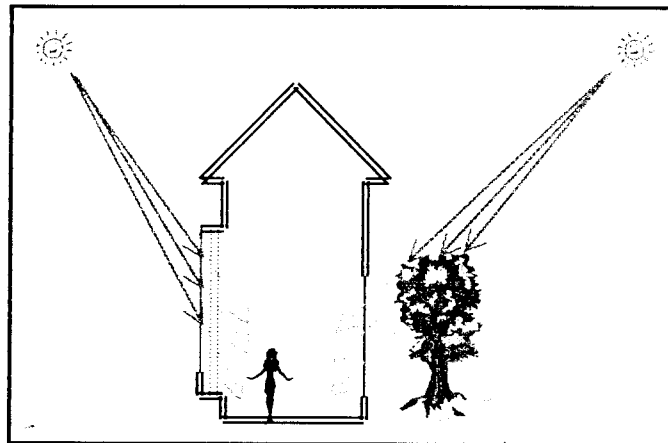
4. Berikan *daylight* pada ketinggian dan biarkan turun dengan lembut kedalam ruang pameran. Dengan demikian maka *daylight* yang sampai didalam ruang pameran merupakan sinar pantul yang sudah berkurang intensitas/radiasi cahayanya.



Gambar II.2.1.25.

Pemantulan *daylight* pada ketinggian

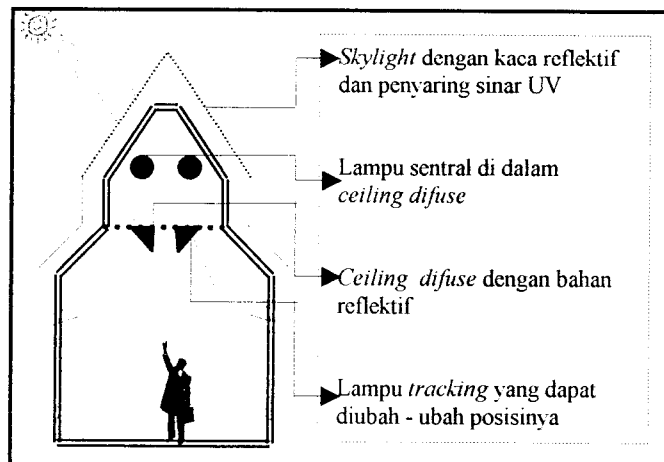
5. Saring *daylight* dengan *gordyn screens* atau dengan *vegetasi* sebagai filter dapat memperlambat *daylight* yang masuk ke dalam ruang pameran.



Gambar II.2.1.26.

Penyaringan *daylight* dengan *screens* atau *vegetasi*

6. Gunakan *skylight* agar dapat meneruskan dan menyaring *daylight* masuk ke dalam ruang pameran. *Skylight* merupakan bahan penyaring *daylight* dengan bahan yang permanen/tidak dapat diubah-ubah. Dengan demikian intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang pameran masih tergantung pada intensitas *daylight* yang ada.

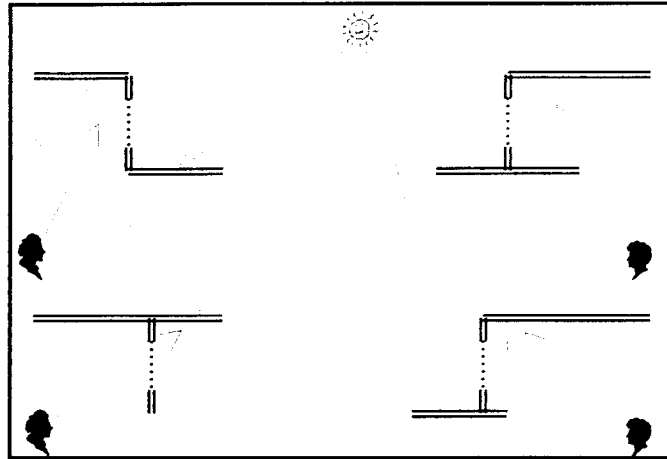


Gambar II.2.1.27.

Penggunaan *skylight* pada ruang pameran

Sumber : *Modern skylight gallery*, AIA Standard, Hal. 818

7. Gunakan klerestori agar dapat memantulkan banyak *daylight* dan dapat mengontrol matahari langsung serta pandangan ke eksterior. Klerestori merupakan elemen bangunan yang dapat memantulkan dan mengatur banyaknya *daylight* yang akan dipantulkan kedalam interior.



Gambar II.2.1.28.

Penggunaan klerestori pada ruang pameran

- Keuntungan pencahayaan alami :
 - Cahaya relatif lebih merata.
 - Ekonomis.
- Kerugian pencahayaan alami :
 - Tidak stabilnya arah dan intensitas cahaya yang tergantung pada :
 - Kedudukan matahari dalam hari.
 - Musim.
 - Kondisi atmosfer.
 - Mengandung radiasi sinar ultra violet yang akan mempengaruhi kondisi fisik karya seni.

Dengan demikian, maka cahaya matahari dapat dimanfaatkan pada ruang pameran galeri dengan memanfaatkan sinar pantulnya saja, terutama pada cahaya yang mengenai obyek karya seni.

2) Pencahayaan buatan

a) Tujuan pemanfaatan pencahayaan buatan³²

1. Menampilkan detil obyek baik tekstur maupun warnanya.
2. Menampilkan karakter obyek seperti yang diharapkan.
3. Memberikan penekanan yang merata pada obyek.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam keputusan desain pencahayaan buatan adalah :

1. Dampak armatur dan reflektor.
2. Ketidakteraturan penerangan karena sebaran yang terlalu jauh sehingga perlu diperhatikan jarak minimal antar titik lampu.
3. Ketinggian titik lampu.

Dengan demikian dapat menghindari pengaruh negatif dari pencahayaan buatan, seperti:

1. Timbulnya *glare* (silau).
2. Timbulnya bayangan.
3. Timbulnya pantulan yang mengganggu.

b) Metode penerangan³³

Ada beberapa macam metode penerangan secara umum yang lazim digunakan untuk berbagai jenis ruang, yaitu :

1. *General lighting : uniform lighting design.*

Penerangan umum di seluruh ruangan / *space* secara merata tingkat kekuatan cahayanya.

2. *Local and supplementary lighting : specific lighting design.*

Penerangan pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan penerangan khusus secara lokal.

3. *Combine : general, local or supplementary lighting.*

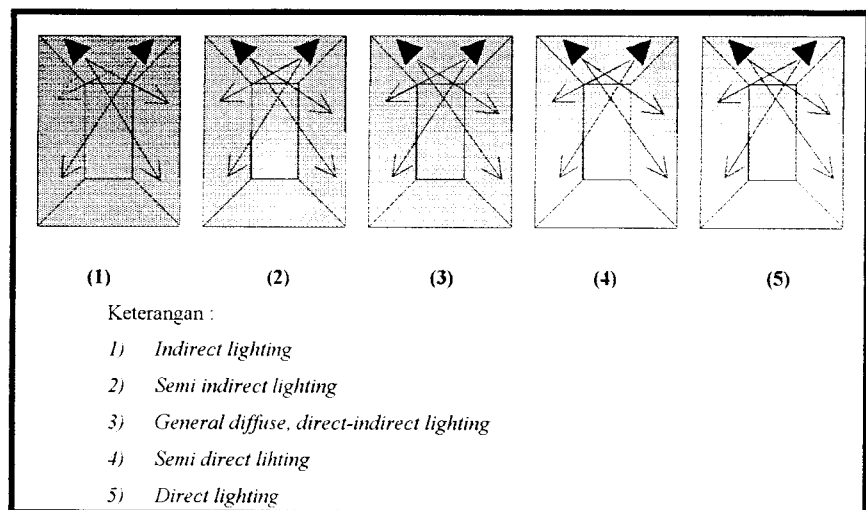
Kombinasi keduanya, ruang dengan *general lighting* dan *space-space* tertentu mendapatkan *local and supplementary lighting*.

³² Ir. Sugini, MT, 2000, *Diktat Kuliah Fisika Bangunan II*, FTSP, Arsitektur, UII, Yogyakarta.

³³ Ibid.

c) Tipe sistem penerangan³⁴

1. *Indirect lighting* (0%-10 % cahaya yang jatuh pada obyek pamer)
2. *Semi direct lighting* (10%-40% cahaya yang jatuh pada obyek)
3. *General diffuse, direct-indirect lighting* (40%-60% cahaya yang jatuh pada obyek)
4. *Semi direct lighting* (60%-90% cahaya yang jatuh pada obyek)
5. *Direct lighting* (90%-100% cahaya yang jatuh pada obyek)



Gambar II.2.1.29.

Tipe sistem penerangan

d) Teknik pencahayaan buatan³⁵

Secara garis besar dibagi menjadi 2 berdasarkan kebutuhan obyek pamer, yaitu : obyek 2 dimensi (lukisan) dan obyek 3 dimensi (patung).

Pengaturan cahaya sesuai dengan karakter obyek, yaitu :³⁶

➤ Lukisan :

- Cat minyak (tingkat cahaya maksimum 200 LUX)
- Cat air dan tinta (tingkat cahaya maksimum 50 LUX)

➤ Patung

- Material organis (tingkat cahaya maksimum 50 LUX)
- Perunggu dan batu (tingkat cahaya maksimum 50 LUX)

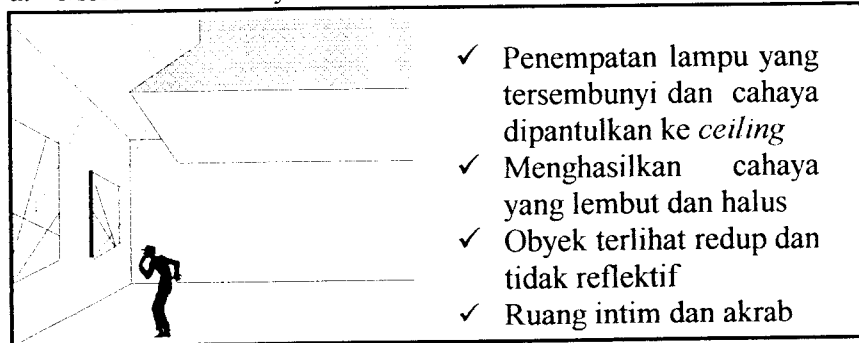
³⁴ Ir. Sugini, MT, 2000, *Diktat Kuliah Fisika Bangunan II*, FTSP, Arsitektur, UII, Yogyakarta.

³⁵ James Gadner, 1978, *Exhibition and Displaying Lighting*.

³⁶ AIA Standard, Hal 818

1. Obyek 2 dimensi (lukisan)³⁷

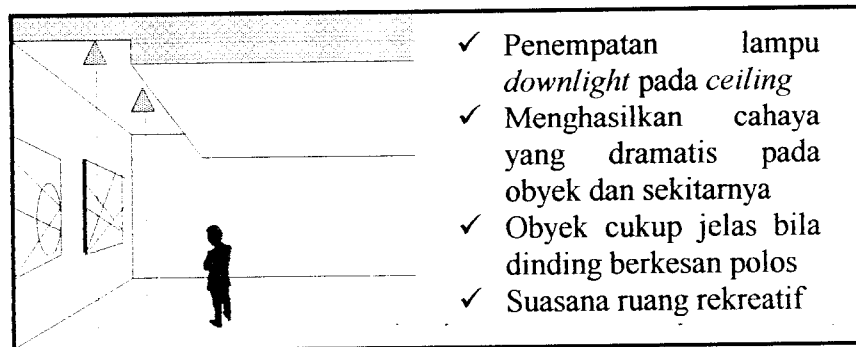
a. Melembutkan obyek



Gambar II.2.1.30.

Pencahayaan buatan untukmelembutkan obyek 2 dimensi

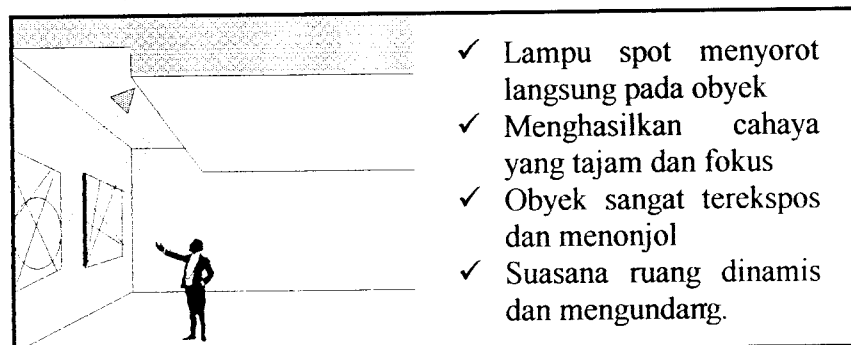
b. Mendramatisir obyek



Gambar II.2.1.31.

Pencahayaan buatan untuk mendramatisir obyek 2 dimensi

c. Mengekspos obyek



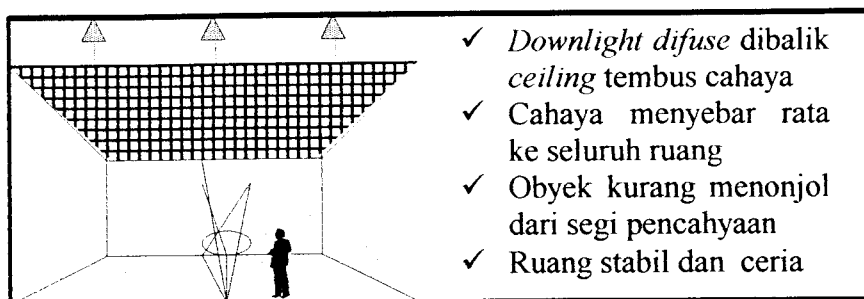
Gambar II.2.1.32.

Pencahayaan buatan untuk mengekspos obyek 2 dimensi

³⁷ *Standar pameran JCC dan standar pameran atrium Collection of Commercial Decorating*

2. Obyek 3 dimensi (patung)³⁸

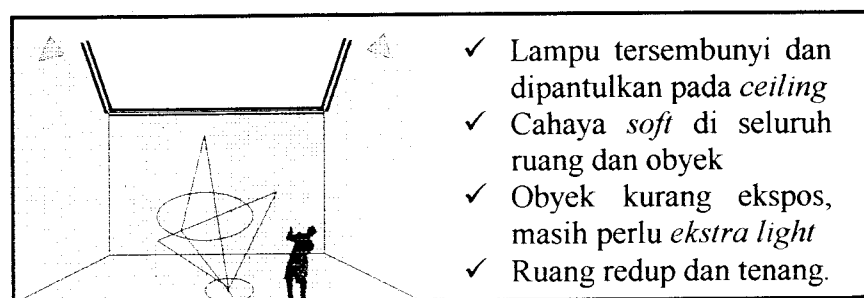
a. Menstabilkan obyek dan ruang



Gambar II.2.1.33.

Pencahayaan buatan menstabilkan obyek 3 dimensi dan ruang

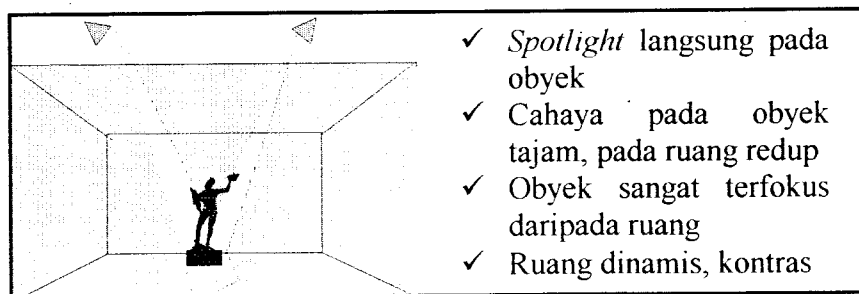
b. Melembutkan obyek dan ruang



Gambar II.2.1.34.

Pencahayaan buatan untuk melembutkan obyek 3D dan ruang

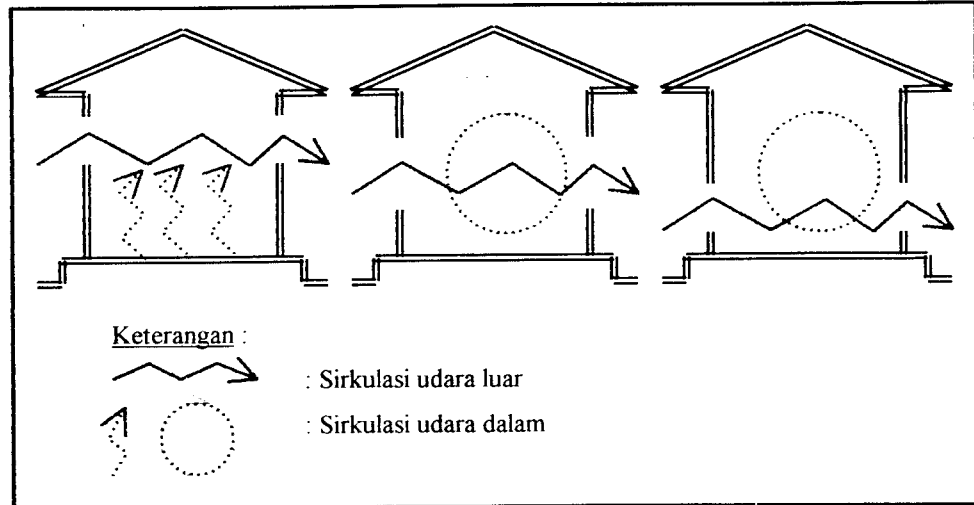
c. Mengekspos obyek



Gambar II.2.1.35.

Pencahayaan buatan untuk mengekspos obyek 3D dan melembutkan ruang

³⁸ Standar pameran JCC dan standar pameran atrium Collection of Commercial Decorating



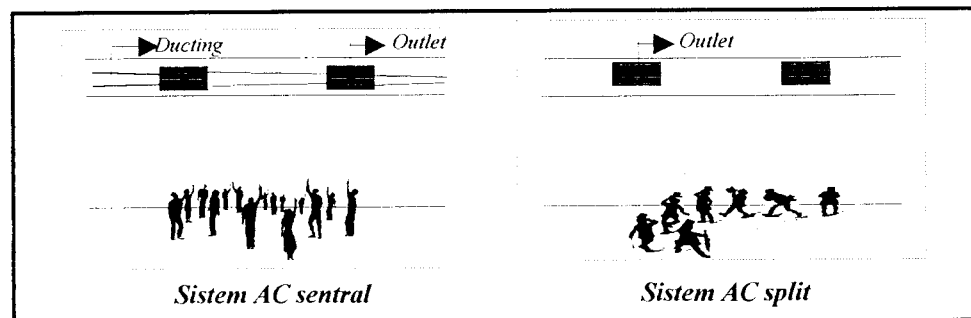
Gambar II.2.1.37.

Sistem penghawaan alami *cross ventilation*

Ilustrasi diatas merupakan sistem penghawaan alami *cross ventilation* yang paling sederhana. Dengan demikian masih memungkinkan sistem pengembangannya kedalam bentuk-bentuk lain sesuai dengan kebutuhan ruang.

2. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan dipergunakan pada ruang yang membutuhkan kondisi penghawaan tertentu dan stabil yaitu pada ruang pameran, ruang penyimpanan, dan ruang-ruang lain yang membutuhkan kestabilan suhu ruangan. Sistem penghawaan buatan pada ruang pameran galeri umumnya menggunakan AC dengan persyaratan kelembaban (RH) 50% serta temperatur 24° C. Adapun jenis sentral maupun split, tergantung pada kebutuhan ruangan yang ada.



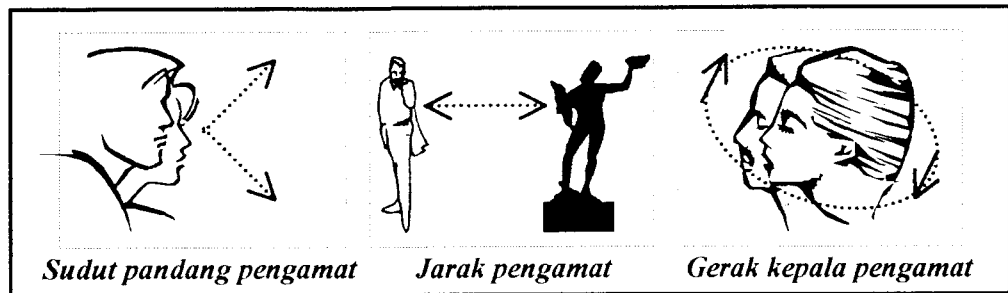
Gambar II.2.1.38.

Sistem penghawaan buatan

2. Menurut dimensinya

Memiliki beragam ukuran, sehingga dalam penyajian harus mempertimbangkan komposisi ukuran, agar dapat memenuhi kenyamanan pengamat dengan mempertimbangkan:

- 1) Sudut pandang pengamat
- 2) Jarak pengamat terhadap obyek
- 3) Gerak kepala pengamat



Gambar II.2.1.40.

Sistem penyajian obyek menurut dimensinya

3. Menurut teknik penyajiannya

- 1) Penyajian terbuka.

Disajikan pada ruang terbuka, tidak dibatasi oleh dinding masif.

- 2) Penyajian tertutup.

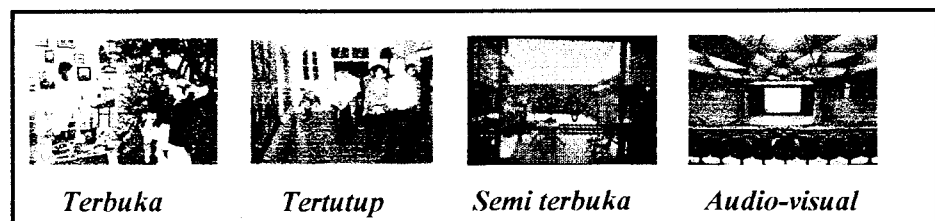
Disajikan dalam ruangan tertutup yang dibatasi oleh bidang-bidang.

- 3) Penyajian semi terbuka.

Disajikan dalam ruang setengah terbuka.

- 4) Penyajian secara audio visual.

Disajikan melalui slide, film dokumenter dan lain-lain yang prinsipnya disajikan dalam bentuk audio visual.



Gambar II.2.1.41.

Sistem penyajian obyek menurut teknik penyajiannya

4. Menurut sistematika penyajiannya
 - 1) Menurut corak aliran seni.
 - 2) Menurut fungsi benda.
 - 3) Menurut jenis benda.
 - 4) Menurut bahan benda.
 - 5) Menurut asal / geografis benda
 - 6) Menurut kronologis benda.

5. Menurut metoda penyajiannya

- 1) Metoda pendekatan estetis.

Cara penyajian benda pameran dengan mengutamakan segi keindahan dari benda yang dipamerkan.

- 2) Metoda pendekatan romantik.

Cara penyajian benda pameran sedemikian rupa sehingga dapat mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda yang dipamerkan.

- 3) Metoda pendekatan ilmiah.

Cara penyajian benda pameran untuk mengungkapkan informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan benda yang dipamerkan.

II.2.1.c.6. Kenyamanan Pandang

Ruang pameran sebagai media apresiasi bagi seniman membutuhkan tingkat kenyamanan yang tinggi. Kenyamanan ini sangat dibutuhkan agar penikmat seni dapat menikmati karya seni yang ada dengan maksimal. Tuntutan kenyamanan yang harus dipenuhi dalam ruang pameran galeri dapat dicapai melalui faktor-faktor sebagai berikut:

1. Kejelasan informasi

Dimaksudkan untuk memberi informasi mengenai obyek karya seni yang dipamerkan. Teknik yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan informasi di dekat obyek pameran baik berupa label, catatan, atau keterangan tambahan dari petugas galeri di bagian informasi.



Gambar II.2.1.42.

Kejelasan informasi dengan panduan petugas

Sumber : www.nga.gov/feature/thenandnow/guided.htm

Selain itu ada pula teknik lain yang disebut *audio guide*. Dengan teknik ini, pengunjung akan dipandu dengan sebuah alat yang disebut *hand head digital audio players*(semacam *walkman*) yang diberikan pada *entrance* ruang pameran galeri. Alat ini akan memberikan informasi secara audio mengenai karya seni yang dipamerkan secara berurutan



Gambar II.2.1.43.

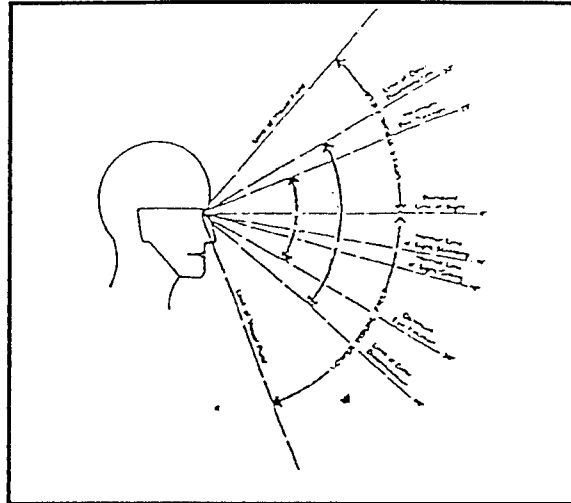
Kejelasan informasi dengan panduan audio

Sumber : www.nga.gov/feature/thenandnow/audio.htm

2. Kenyamanan sudut pandang pengamat

Yaitu kenyamanan pengamat ditinjau dari sudut pandang pengamat pada saat melihat obyek dalam keadaan kepala statis atau frontal pada obyek pengamatan.

1) Sudut pandang mata pengamat vertikal:



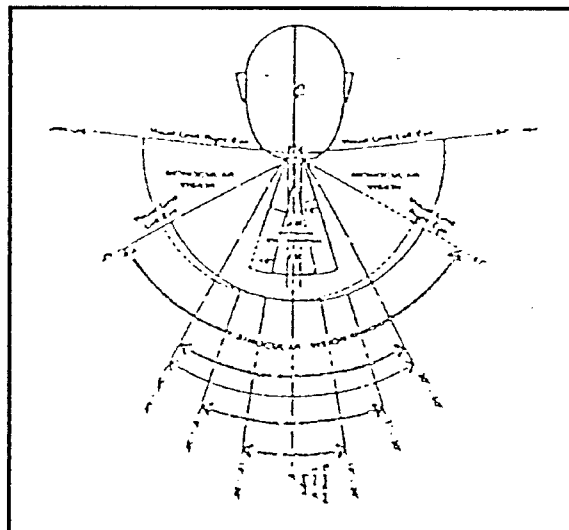
Gambar II.2.1.44.

Sudut pandang pengamat (vertikal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.

Sudut pandang normal mata manusia terhadap objek ke bawah adalah 40° , maksimal 70° dan ke atas adalah 30° , maksimal 50° .

2) Sudut pandang mata pengamat horisontal:



Gambar II.2.1.45.

Sudut pandang pengamat (horisontal)

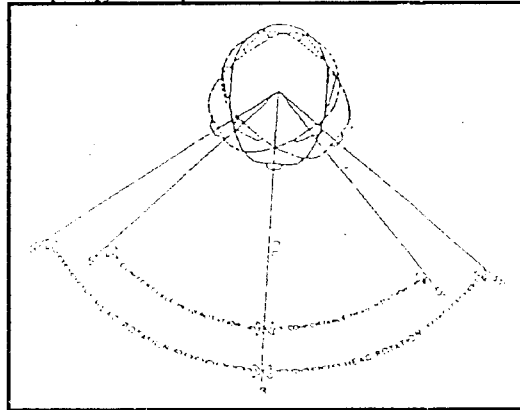
Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.

Sudut pandang mata pengamat terhadap obyek kesamping kanan dan kiri minimal 15° dan maksimal 30°

3. Kenyamanan gerak kepala pengamat

Yaitu gerak dari kepala pengamat dalam melakukan kegiatan pengamatan terhadap obyek yang masih berada dalam batas kenyamanan. Gerakan ke arah horizontal maupun vertikal mempunyai sudut-sudut tertentu sebagai syarat yang masih dalam batas-batas kenyamanan.

1) Gerakan kepala pengamat pada horizontal



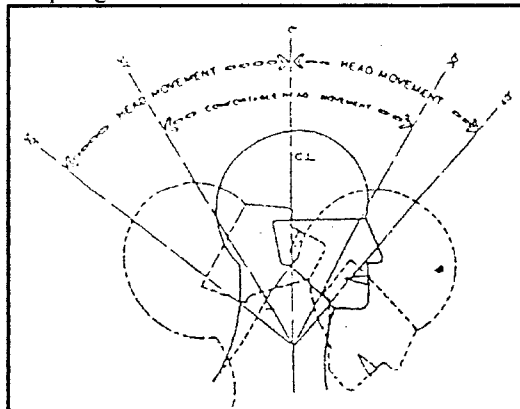
Gambar II.2.1.46.

Gerak kepala pengamat (horizontal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.

Kenyamaan gerak pengamat ke samping kiri dan kanan minimal 45° , dan maksimal 55°

2) Gerakan kepala pengamat vertikal



Gambar II.2.1.47.

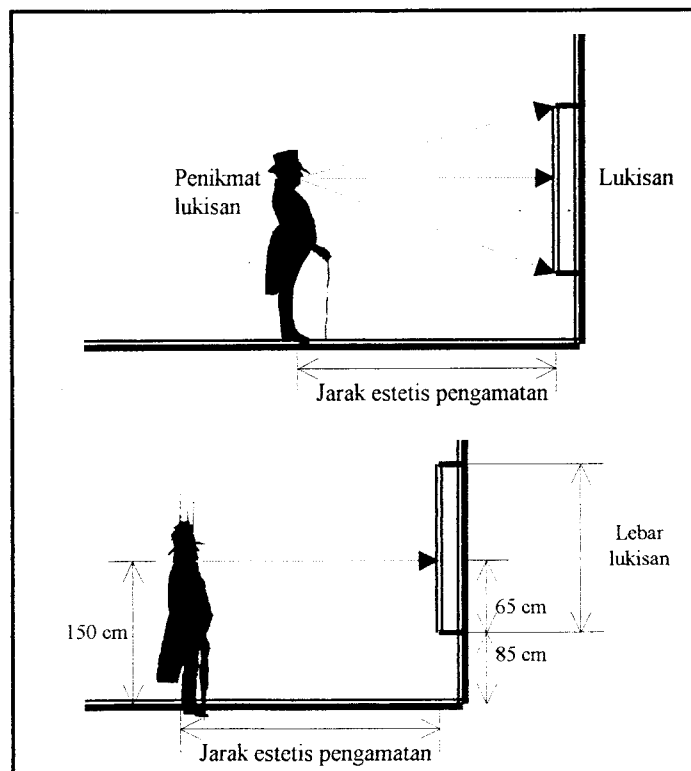
Gerak kepala pengamat (vertikal)

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.

Kenyamanan gerak kepala secara vertikal ke bawah dan keatas adalah 30° , maksimal ke bawah adalah 40° , dan keatas adalah 50° .

Untuk pemakaian standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi badan manusia :³⁹

1. Tinggi badan manusia Indonesia (rata-rata) diasumsikan 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm, tinggi titik mata manusia Indonesia (rata-rata) 150 cm.
2. Tinggi minimal lukisan dari lantai dengan standar Internasional 95 cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi badan rata-rata tersebut. Dengan demikian juga dapat direduksi sebesar 10 cm, yaitu $95 \text{ cm} - 10 \text{ cm} = 85 \text{ cm}$.
3. Untuk karya seni 3 dimensi dibutuhkan ukuran maksimal benda 150 cm X 150 cm X 330 cm, dengan ukuran jangkauan tangan maksimal 1,00 m (Neufert) dan jarak pengamatan teliti benda yaitu 0,90 cm.



Gambar II.2.1.48.

Perbandingan titik mata dengan obyek

³⁹ Dendy Riwanto, 1990, *Museum Seni Lukis Modern di Yogyakarta*, Tugas Akhir, UGM.

4. Kenyamanan jarak pengamat

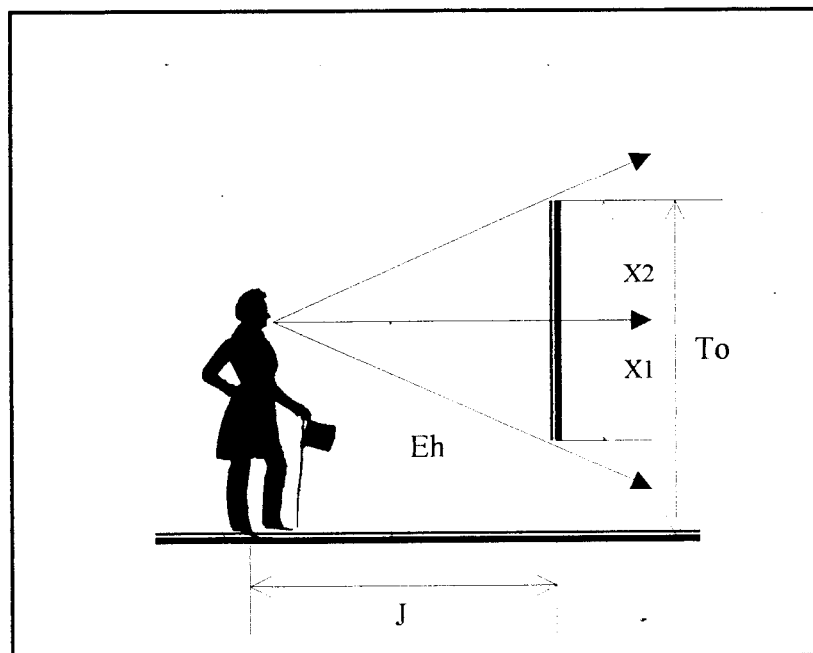
Yaitu jarak ideal pengamat dalam menikmati obyek. Jarak pengamatan ini tentunya tergantung dari obyek amatan baik obyek 2 dimensi ataupun 3 dimensi.

1) Obyek 2 dimensi

- Obyek 2 dimensi menuntut pengamatan searah (dari satu arah secara frontal).
- Kenyamanan jarak pengamatan obyek 2 dimensi tergantung pada dimensi obyek yang dipamerkan.
- Pengamatan obyek 2 dimensi didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.

Dengan demikian maka pada umumnya peragan obyek 2 dimensi dipajang pada dinding, dikelompokkan menurut dimensinya, dan sirkulasi yang searah dengan dinding.

a. Jarak pengamat terhadap obyek 2 dimensi secara vertikal (SKV : Satuan Komunikasi Visual) vertikal

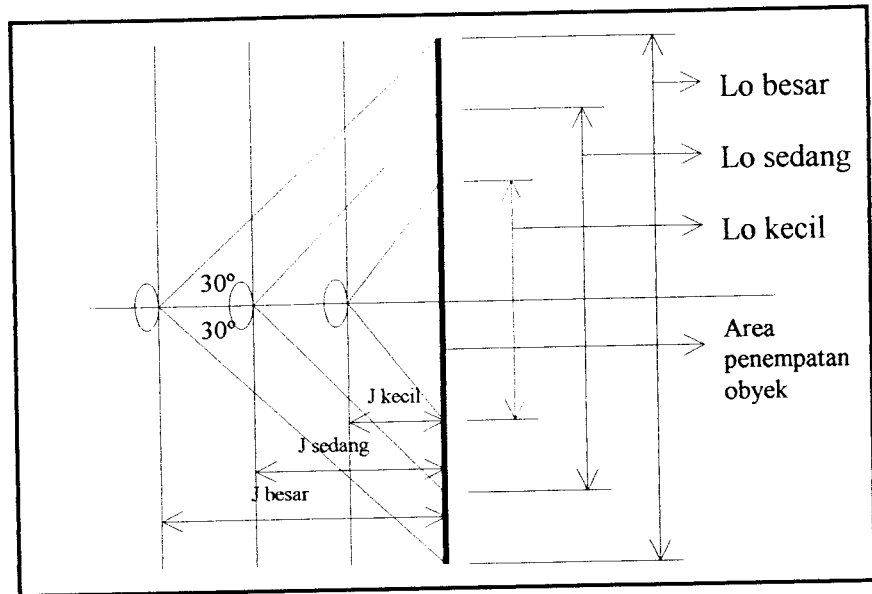


Gambar II.2.1.49.

Jarak pengamat terhadap obyek 2 dimensi secara vertikal

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.

- b. Jarak pengamat terhadap obyek 2 dimensi secara horisontal (SKV: Satuan Komunikasi Visual) horisontal

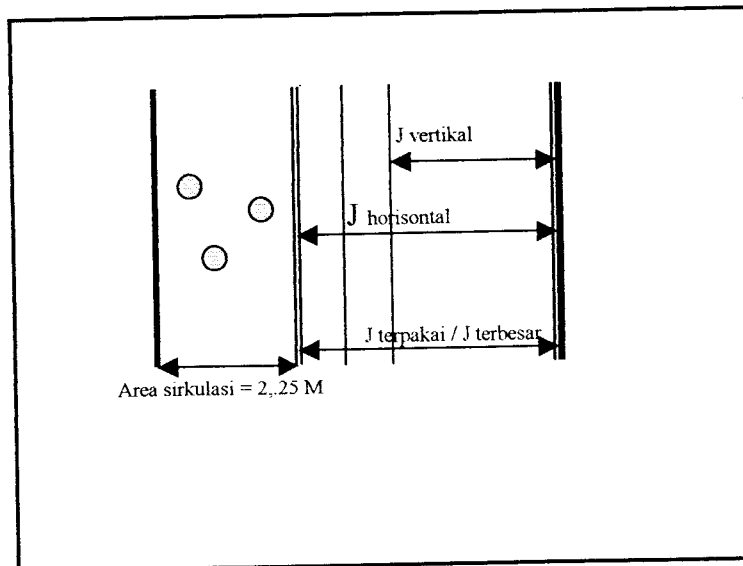


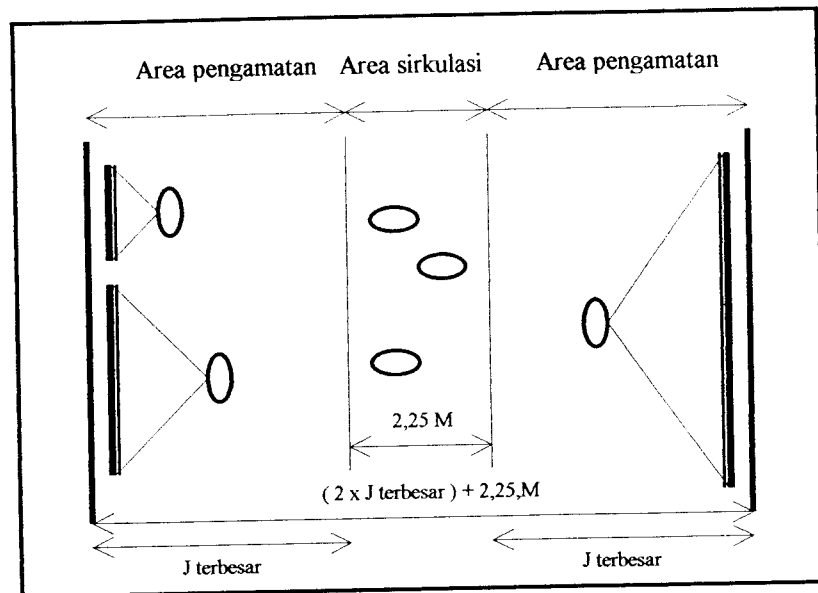
Gambar II.2.1.50.

Jarak pengamat terhadap obyek 2 dimensi secara horisontal

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, *Human Dimension in Interior Space*

- c. Penggabungan antara SKV vertikal dan SKV horisontal dengan obyek 2 dimensi





Gambar II.2.1.51.

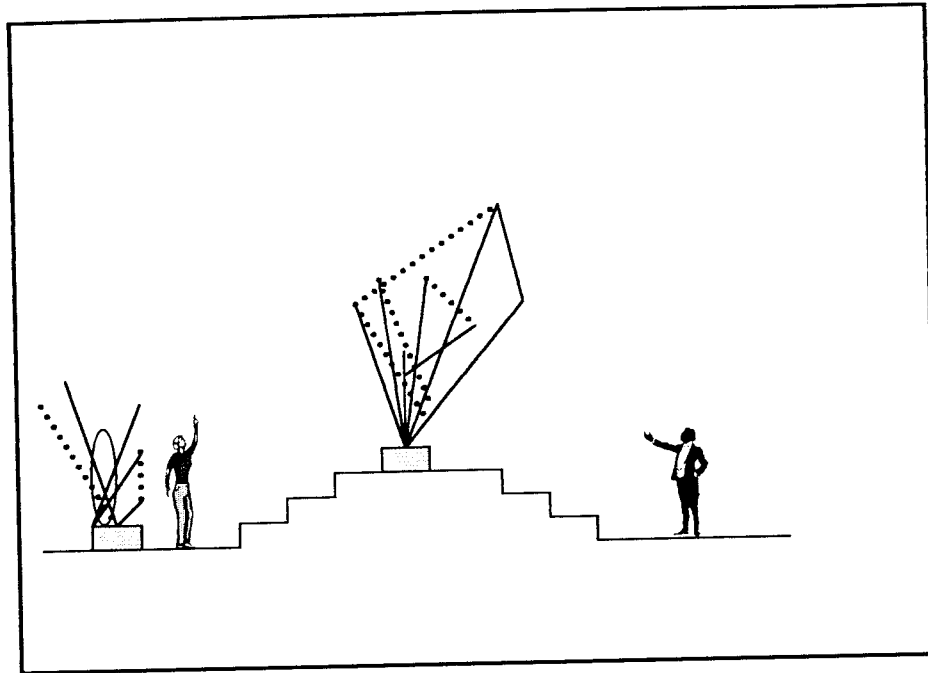
Penggabungan SKV vertikal dan SKV horizontal obyek 2 dimensi

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, *Human Dimension in Interior Space*.

2) Obyek 3 dimensi

- Obyek karya 3 dimensi menuntut pola penikmatan karya mengelilingi obyek.
- Karya 3 dimensi merupakan karya yang mempunyai nilai amatan fisik secara utuh, maka karya tersebut terkadang harus dapat dinikmati secara utuh pula baik daik atas maupun dari bawah obyek amatan.
- Jarak area amatan pada obyek 3 dimensi harus merata dari semua sudut.

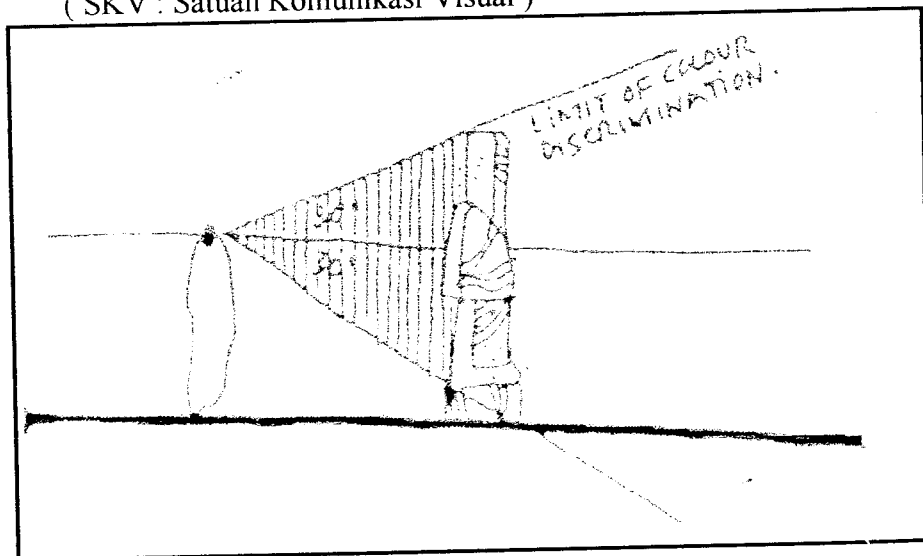
Dengan demikian maka pada umumnya obyek amatan 3 dimensi diletakkan di tengah ruang pameran dengan jarak amatan yang merata dari semua sudut. Pada kondisi khusus kadang terdapat karya yang harus dapat dinikmati secara utuh dari atas dan bawah obyek maka diperlukan sirkulasi pengamatan dengan permainan sistem lantai bertingkat (*split level*).



Gambar II.2.1.52.

Penggunaan split level pada ruang pameran obyek 3 dimensi

- a. Jarak pengamat terhadap obyek 3 dimensi secara vertikal
(SKV : Satuan Komunikasi Visual)

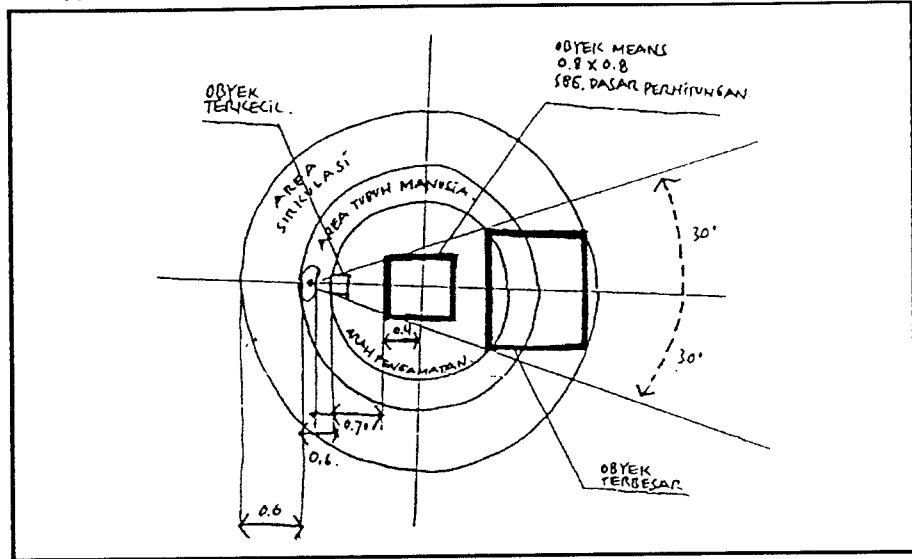


Gambar II.2.1.53.

Jarak pengamat terhadap obyek 3 dimensi secara vertikal

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, *Human Dimension in Interior Space*.

b. Jarak pengamat terhadap obyek 3 dimensi secara horisontal (SKV : Satuan Komunikasi Visual) horisontal

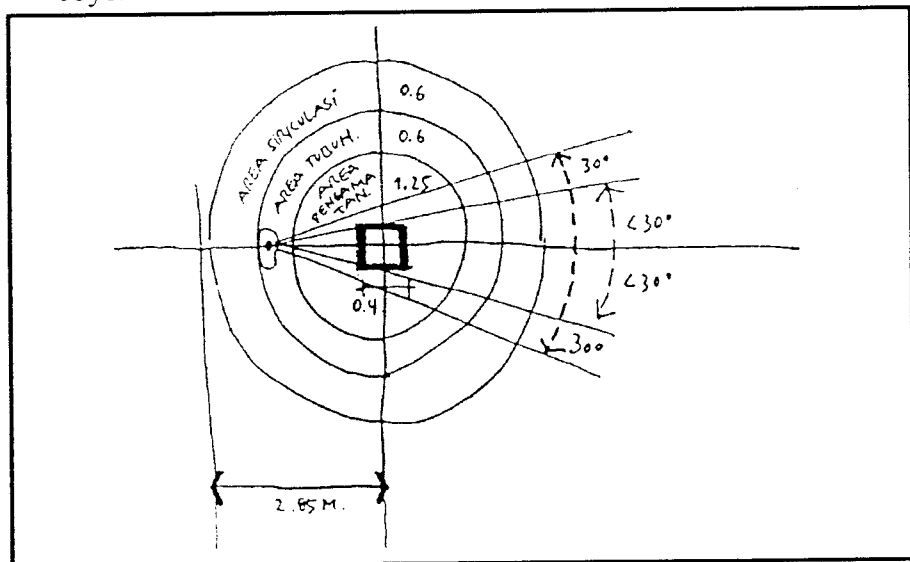


Gambar II.2.1.54.

Jarak pengamat terhadap obyek 3 dimensi secara horisontal

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, *Human Dimension in Interior Space*

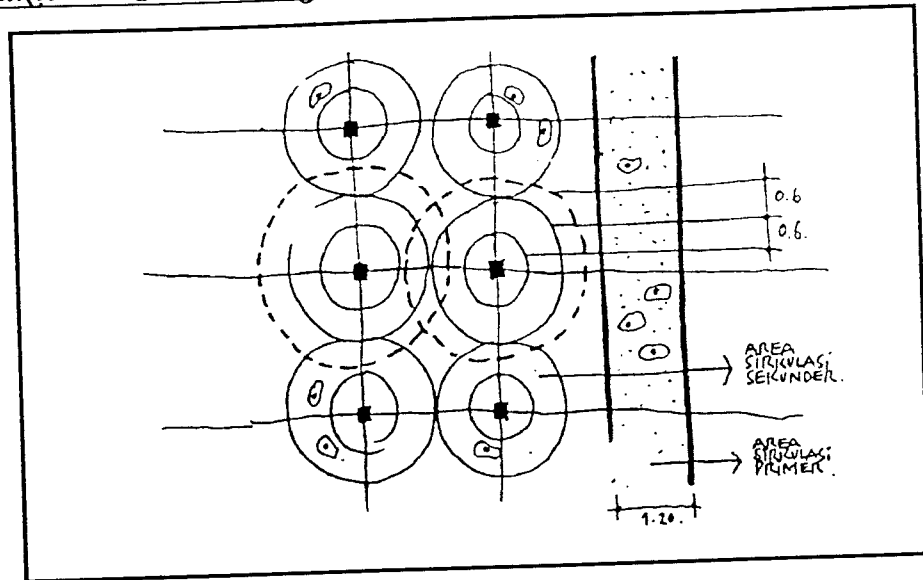
c. Penggabungan antara SKV vertikal dan SKV horisontal dengan obyek 3 dimensi.



Gambar II.2.1.55.

Penggabungan antara SKV vertikal dan SKV horisontal dengan obyek 3 dimensi

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, *Human Dimension in Interior Space*



Gambar II.2.1.56.

Pola sirkulasi obyek 3 dimensi

Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, *Human Dimension in Interior Space*

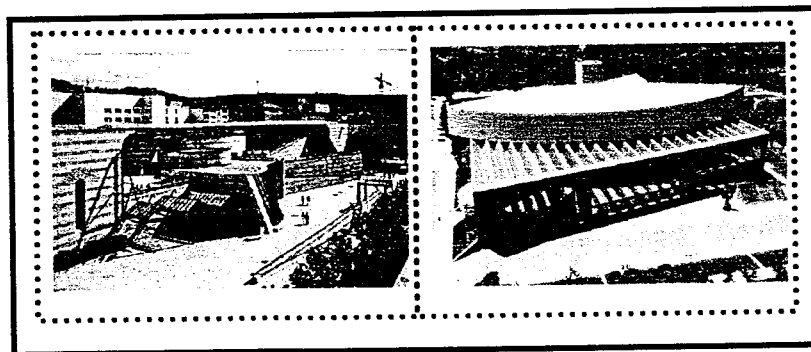
II.2.2. Tinjauan Citra Arsitektur Kontemporer

Citra menurut YB Mangunwijaya, merupakan sebuah gambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap oleh seseorang. Jules dalam “Pengantar Arsitektur” mengungkapkan bahwa citra merupakan cara komunikasi antara perancang dan pengguna bangunan, dengan pertimbangan bahwa citra mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofis yang disampaikan perancang, pengguna, maupun pemilik bangunan.

Arsitektur pada pertengahan abad XX bangga dengan *ism-ismnya*. Dari Modernism-Postmodernism-Regionalism-Deconstructivism-Neomodernism yang justru menuntun para arsitek pada akhir abad XX mencapai kejenuhan. Arsitek saat ini. Tidak ingin disatukan dalam sebuah *movement* tertentu, kecuali jika itu adalah *style* yang disatukan dengan pendekatan uniknya pada desain. Hingga kini bermunculan karya arsitektur yang tidak dapat digolongkan ke dalam salah satu *style* yang telah ada dan bersifat sementara / temporer. ‘Arsitektur Kontemporer’ mencoba hadir untuk mewakilinya.⁴⁰

II.2.2.a. Pluralisme citra⁴¹

Arsitektur kontemporer adalah sebuah pernyataan plural yang tidak terikat pada salah satu *style* universal yang telah ada. Pluralisme adalah salah satu prinsip dari arsitektur kontemporer. Pluralistik mempunyai banyak arti, beragam dan tanpa kesatuan, membuat orang untuk terus mencari yang terbaik.



Gambar II.2.2.1.

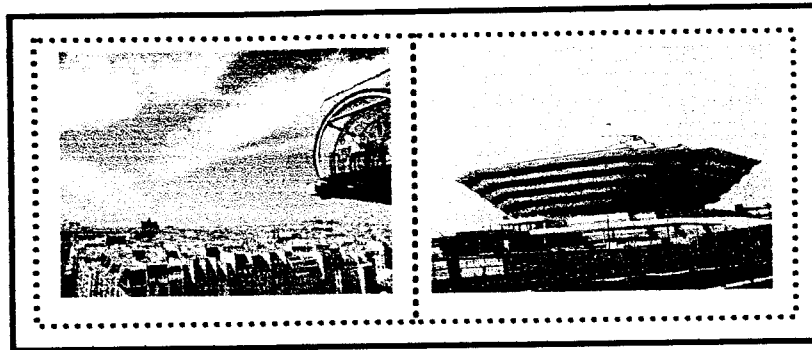
Pluralisme citra dalam arsitektur kontemporer

⁴⁰ Lund Humphries, 1979, *Architecture and its interpretation*, a study of expressive systems in architecture, 1st edition, Published by Lund Humphries Ltd.

⁴¹ *ibid.*

II.2.2.b. Eksploratif struktur⁴²

Dalam struktur kontemporer, kreatifitas dan inventivitas digali dari hal yang berbeda-beda, cenderung ekstrim berlawanan dengan konstruksi pengetahuan manusia yang ada, yang tidak pernah mencakup segalanya.

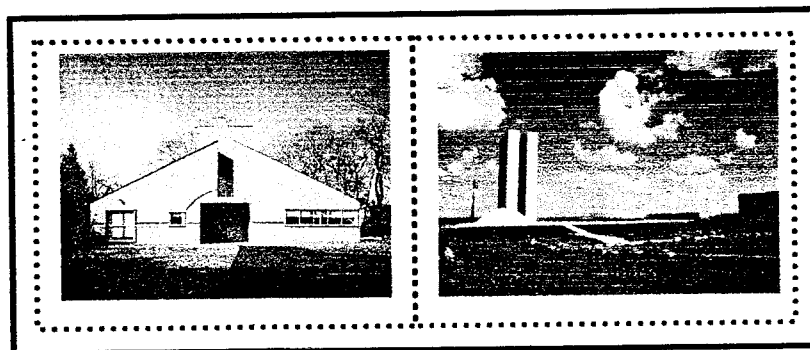


Gambar II.2.2.2.

Eksploratif struktur dalam arsitektur kontemporer

II.2.2.c. Geometri dan kemurnian bentuk⁴³

Merupakan bentuk yang menggambarkan berbagai macam kemajemukan pada masyarakat. Bentuk-bentuk tersebut dibiarkan berekspresi dengan kapasitas optimumnya, tanpa ada penekanan pada salah satu *style* yang telah ada meskipun masih memungkinkan pemakaian nilai-nilai yang lebih dahulu berlaku sebagai tolok ukurnya.



Gambar II.2.2.3.

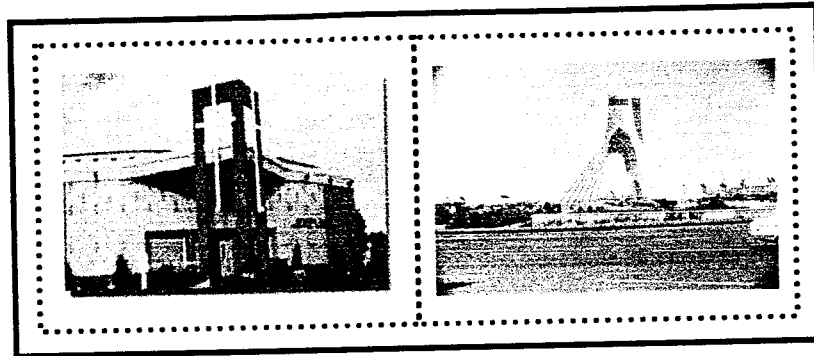
Geometri dan kemurnian bentuk dalam arsitektur kontemporer

⁴² *ibid.*

⁴³ Dirk Meyhofer, 1993, *Contemporary Japanese Architects*, Reproductions Thonessen, Cologne.

II.2.2.d. Simbolis-ekspresionisme fasad ⁴⁴

Berkonsep arsitektur kontemporer yang selalu berubah dari masa ke masa, bangunan harus pula berpenampilan yang serasi dan dapat diterima sepanjang masa. Penggunaan bentuk-bentuk simbolis yang telah berlaku ditempat itu sebagai ekspresidari pengakuan terhadap eksistensi tempat dimana bangunan itu berada dapat mengabadikan bangunan dengan *style* ini.



Gambar II.2.2.4.

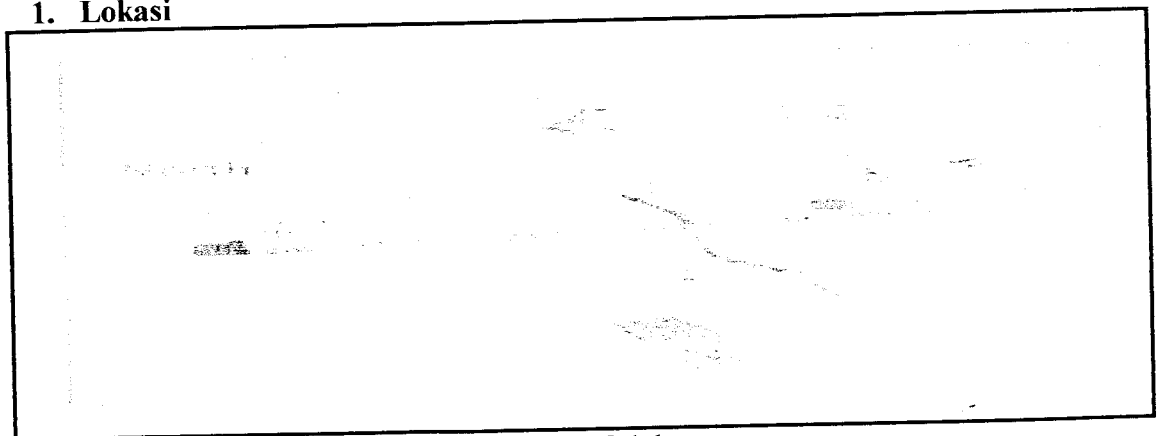
Simbolis-ekspresionisme fasad dalam arsitektur kontemporer

II.3. Studi Kasus Museum dan Galeri Seni di Jogja

Ada beberapa museum dan galeri seni lukis dan/atau seni patung di Jogja sebagai acuan untuk merancang galeri seni lukis dan patung kontemporer yang lebih baik.

II.3.1. Museum Affandi

1. Lokasi



Gambar II.3.1.1.

Peta lokasi Museum Affandi

⁴⁴ ibid.

Menempati lahan seluas 3500 M2, sebelah timur Kota Jogja, sebelah barat Sungai Gajah Wong, di tepi jalan utama yang menghubungkan Kota Jogja dan Solo, tepatnya di Jl. Laksda Adisucipto 167.

2. Gubahan massa

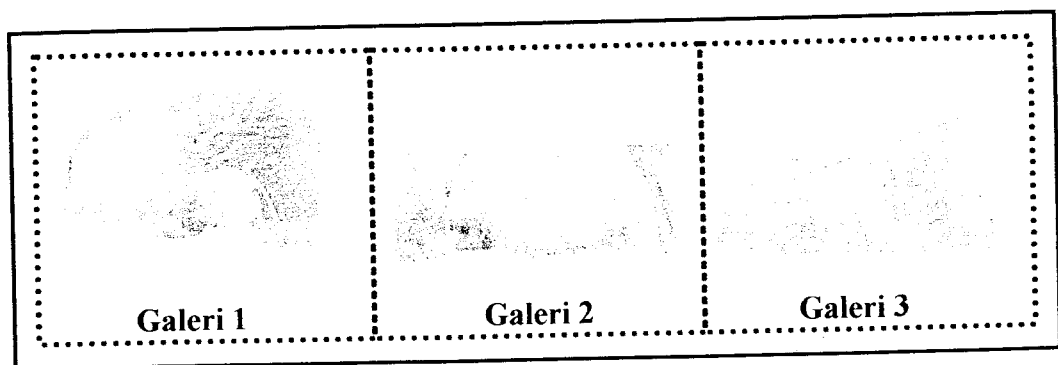


Gambar II.3.1.2.

Tampak atas Museum Affandi

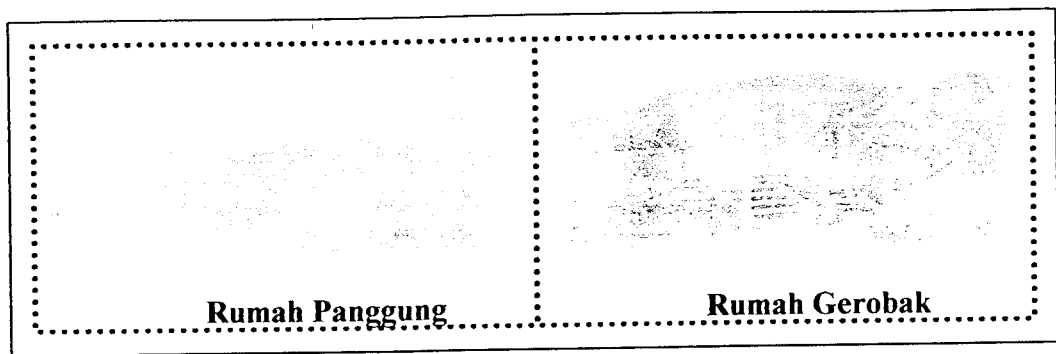
Massa galeri (1,2, dan 4) mengelilingi Rumah Panggung (3) sebagai tempat tinggal Affandi, dan 'Rumah Gerobak' (5) sebagai tempat istirahat Maryati (istri Affandi), studio, *guest house*, dll, serta tempat peristirahatan Affandi dan istrinya Maryati diantara Galeri 1 dan 2. Penataan massa bangunan ini sesuai dengan keinginan Affandi yang ingin beristirahat (semasa hidup hingga akhir hayatnya) dengan dikelilingi karya-karyanya (3 buah galeri), alam (taman dan Sungai Gajah Wong), serta masyarakat kalangan bawah disepanjang Sungai Gajah Wong yang kini telah berubah menjadi pemukiman kaum urban.

3. Bentuk bangunan



Gambar II. 3.1.3.

Bentuk fasad Galeri Affandi



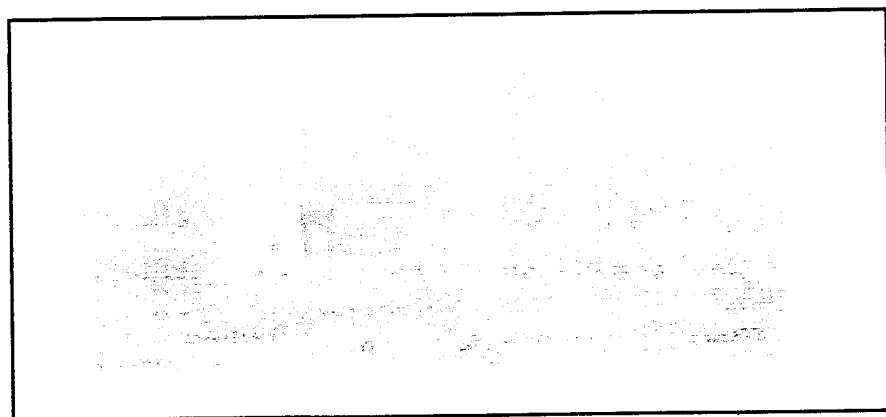
Gambar II. 3.1.4.

Rumah Panggung dan Rumah Gerobak

Bentuk dan rancangan Rumah Panggung dan Galeri pertama dibuat oleh Bapak Affandi sendiri dan diilhami pada sebuah pelepah daun pisang yang mana pada waktu itu Bapak Affandi sedang kehujanan dan kemudian memotong pelepah daun pisang sebagai penutup kepala, kemudian bernadar dan bercita-cita apabila sudah cukup mempunyai uang akan membangun rumah dengan atap menyerupai pelepah daun pisang.

Sedangkan bentuk ruangan didalamnya mengikuti bentuk atap sehingga tercipta bentuk –bentuk lengkung menyerupai aliran air Sungai Gajah Wong di sebelah timur bangunan ini.

4. Sistem struktur



Gambar II.3.1.5.

Tampak depan Rumah Panggung

Secara keseluruhan galeri ingin tampil secara alami dan sewajarnya dengan menampilkan kejujuran struktur. Dinding terbuat dari batu bata dengan diplester semen bertekstur kasar. Atap dengan struktur baja yang dilapisi asbes solid dan transparan serta difinishing dengan penutup atap sirap di bagian atasnya.

Pada Rumah Panggung, seluruh struktur utama berasal dari kayu mulai dari lantai, dinding, kolom, balok dengan penutup atap dari sirap

5. Sistem bangunan

a) Pencahayaan

Pencahayaan alami dimasukkan dari beberapa sisi, yaitu : atap fiber yang ditutup dengan tirai bambu di bagian dalam (galeri 1), jendela tanpa daun jendela, bukaan ventilasi, dan pintu masuk yang terbuat dari teralis. Pencahayaan alami ini ternyata masih kurang memadai sehingga masih membutuhkan pencahayaan buatan meskipun pada siang hari.

Pencahayaan buatan berupa lampu *spotlight* dengan system *down light* (digantungkan diatas dan disorotkan ke bawah langsung pada obyek) dengan jenis lampu non-*difuse*/langsung.

b) Penghawaan

Penghawaan alami disirkulasikan melalui jendela dan bukaan ventilasi di sekeliling galeri 3, dan di salah satu sisi pada galeri 1 dan 2. Selain itu juga dari pintu yang selalu terbuka karena terbuat dari teralis. Penghawaan buatan berupa *exhaust fan* pada galeri 2.

6. Sistem sirkulasi

Pola sirkulasi luar ruangan menghubungkan antar masa dan tiap galeri hanya dapat dicapai dari luar oleh pengunjung. Dengan pola memusat dimana Rumah Panggung sebagai pusatnya, dan galeri serta fasilitas pendukung lain mengelilinginya.

Sirkulasi dalam ruang galeri dengan pola “*culdesac*” dimana hanya terdapat 1 akses untuk keluar-masuk pengunjung dan 1 penghubung berupa tangga yang menghubungkan antar ruang secara vertikal pada galeri 1 dan 2. Pada galeri 3 terdapat 2 tangga yang menghubungkan antar ruang galeri secara vertikal yaitu didalam dan di luar galeri yang juga menghubungkan galeri 3 dengan menara pandang berupa jembatan baja.

7. Sistem pameran

Karya lukisan dipasang menempel dinding di sepanjang ruangan dan dibagi menjadi 2 bagian. Bagian atas dinding untuk karya-karya *masterpiece*, dan di bagian bawah sejajar dengan pengunjung untuk karya lukis lainnya. Dibagian tengah galeri untuk karya seni patung dan benda memorabilia Affandi. Jarak antar koleksi lukisan sekitar 40 cm.

8. Fleksibilitas ruang

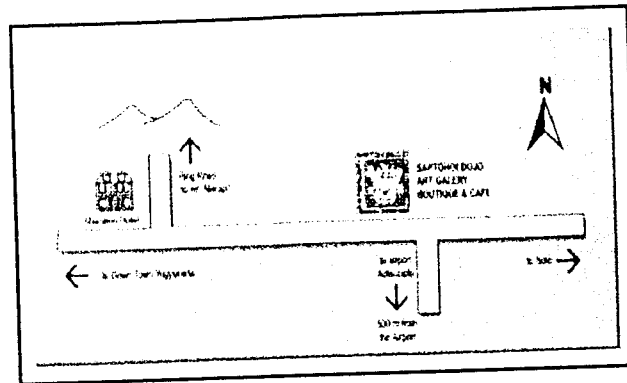
Ruang dalam galeri 1 dan 3 berfungsi utama sebagai galeri seni lukis, seni patung dan benda-benda memorabilia Affandi. Ruang galeri 2 selain sebagai galeri juga sebagai Sanggar Seni Gajah Wong. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan dapat juga digunakan sebagai ruang pameran bagi seniman lain namun tetap berupa karya seni lukis dan patung.

Rumah Gerobak yang dulunya digunakan sebagai tempat istirahat Maryati (istri Affandi), juga sebagai studio, *guest house*, sekarang dialih fungsikan menjadi musholla keluarga dan juga bagi pengunjung museum.

Rumah Panggung terbagi menjadi 2 lantai. Lantai atas awalnya sebagai tempat tinggal Affandi, kini di gunakan sebagai “Café Loteng”. Lantai bawah dulunya sebagai ruang duduk dan garasi, kini di fungsikan sebagai fasilitas pendukung museum berupa perpustakaan, kantor, *souvenir shop*, ruang tamu utama, informasi, serta ruang pameran dan sarasehan yang bersifat sementara.

II.3.2. Galeri Sapto Hudoyo

1. Lokasi

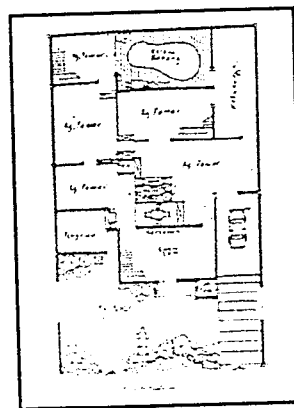


Gambar II.3.2.1.

Peta lokasi Galeri Sapto Hudoyo

Menempati lahan seluas 1200 M², sebelah timur Kota Jogja, ± 500 M sebelah utara Bandara Adisucipto di tepi jalan raya yang menghubungkan Kota Jogja dan Solo, tepatnya di Jl. Solo KM. 9, Maguwoharjo, Yogyakarta.

2. Gubahan massa



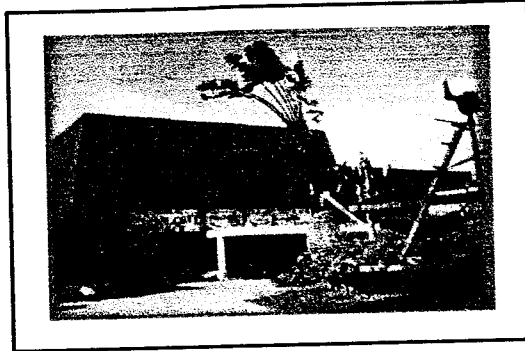
Gambar II.3.2.2.

Denah Galeri Sapto Hudoyo

Bangunan menempati sekitar ¾ bagian site berbentuk empat persegi panjang yang terdiri dari 1 massa bangunan yang dibagi menjadi 2 bagian utama secara vertikal yaitu galeri di lantai 1 serta tempat tinggal karyawan dan keluarga di lantai 2.

Secara horisontal galeri di lantai bawah di batasi oleh pembatas yang tegas berupa dinding batu bata, kayu dan sebagainya. Hal ini untuk menciptakan ruang dengan privasi tinggi karena tiap ruang mempunyai perbedaan baik dari segi fungsi maupun karakter yang ditampilkannya.

3. Bentuk bangunan



Gambar II.3.2.3.

Tampak depan Galeri Sapto Hudoyo

Bentuk bangunan mengikuti bentuk denah sehingga tercipta bentuk fasad bangunan berupa kubisme. Karakter tradisionalnya tampak jelas dari penggunaan material finishing bangunan. Atap sirap, dinding batu alam dan papan kayu, ukiran kayu dan batu, serta barang-barang seni yang diletakkan di luar. Selain itu juga terdapat ornamen pendukung lainnya berupa patung Asmat, perahu (ciri khas dan kesukaan Sapto Hudoyo) yang menjadi daya tarik tersendiri untuk mengundang dan menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi untuk melihat apa yang ada di dalamnya.

4. Sistem struktur

Pada dasarnya struktur utama bangunan berasal dari material modern (beton, baja), yang “dibungkus” dengan ornamen seni sehingga unsur seni dan tradisional menjadi sangat kuat. Selain itu pada ruang pameran Ruang Lukis struktur rangka atap berasal dari bongkaran jembatan Sungai Gajah Wong, sehingga mempunyai nilai historis yang tinggi. Sedangkan sisa material jembatan di kreasikan menjadi kolase berbentuk lambang Galeri Sapto Hudoyo berbentuk sculpture ikan (ciri khas dan kesukaan Sapto Hudoyo). Dengan demikian tercipta hubungan dan ikatan emosional yang kuat antara wadah dan obyek yang diwadahnya berasal dari sumber yang sama-sama memiliki nilai historis yang tinggi.

Sistem utilitas dalam ruang pameranpun dapat dikreasikan menjadi ornamen-ornamen seni yang menarik. Talang air di dalam ruang dibungkus dengan patung asmat dari semen dan batu alam. Kabel listrik di sembunyikan dalam ceiling atau juga di tutup oleh panel kayu dengan ukiran pahat atau karet.

5. Sistem bangunan

a) Pencahayaan

Pencahayaan alami dalam ruang pameran hanya digunakan pada Ruang Joglo, itupun hanya pada bagian tengah. Sedangkan pada ruang pameran lain hanya terletak di pinggir/salah satu sisi ruang. Dengan demikian maka hampir seluruh ruang pameran dalam galeri ini menggunakan pencahayaan buatan bahkan pada siang hari sekalipun.

Pencahayaan buatan menggunakan system *down light* dengan jenis lampu *difuse* (langsung) untuk karya seni 3 dimensi dan *non-difuse* (menyebarkan) untuk karya seni 2 dimensi. Pada beberapa tempat menggunakan lampu *spotlight* untuk menampilkan karya seni yang berkarakter kuat (kolase dan patung).

b) Penghawaan

Karena minimnya ruang terbuka dan luasan ruang dalam ruang pameran maka pada beberapa ruang masih menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan buatan ini berupa kipas angin yang digantung pada *ceiling* agar dapat mensirkulasikan udara dengan baik. Selain itu, pada ruang-ruang terbuka di dalam ruang pameran dimanfaatkan sebagai taman dan kolam ikan secara maksimal. Hal ini dapat membantu menciptakan kondisi udara yang sejuk dan segar di dalam ruang pameran galeri.

6. Sistem sirkulasi

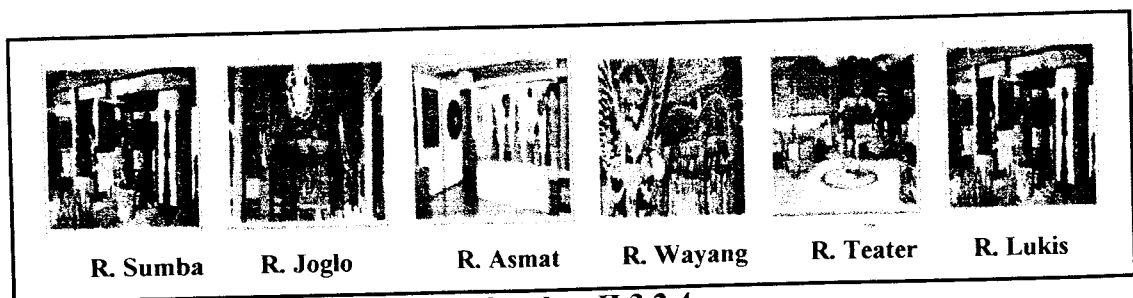
Pola sirkulasi di luar ruang secara menerus dengan menerapkan 2 akses untuk masuk dan keluar kendaraan. Sistem ini diterapkan sesuai keadaan, hanya pada saat ramai pengunjung sistem ini baru diberlakukan. Sedangkan bagi pengunjung dari tempat parkir langsung dapat menuju ke dalam galeri yang diterima oleh teras kecil sebagai ruang transisi *indoor-outdoor*.

Pola sirkulasi sesuai dengan bentuk ruang didalamnya, terpisah secara tegas. Pada setiap ruang menerapkan sistem "*culdesac*" dengan latau 2 pintu masuk-keluar yang menghubungkan secara langsung dengan ruangan berikutnya.

7. Sistem pameran

Secara keseluruhan karya-karya seni dipajang memenuhi setiap ruang pameran yang ada dan dibagi menjadi 2 kriteria:

- Berdasarkan asal daerah (Ruang Sumba, Joglo, Asmat,)
- Berdasarkan jenis seninya (Ruang Wayang, Teater, Lukis).



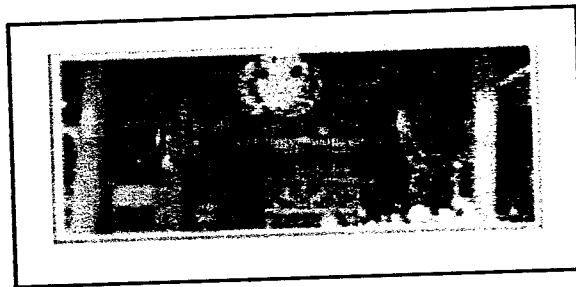
Gambar II.3.2.4.

Berbagai ruang pameran Galeri Sapto Hudoyo

Adapun sistem displaynya sesuai dengan jenis karya seni yang dipamerkan dan standar kebutuhan dari cara memamerkannya.

8. Fleksibilitas ruang

Galeri ini tidak hanya diisi dengan karya seni milik Sapto Hudoyo, tetapi justru banyak diantaranya merupakan karya para seniman yang tergabung dalam anggota galeri. Bahkan Ruang Joglo selain sebagai galeri juga dikomersilkan sebagai ruang sewa untuk perjamuan. Hal ini disebabkan karena Ruang Joglo adalah ruang pameran galeri yang paling besar dan terdekat dengan "terrace restaurant" yang ada disebelahnya.



Gambar II.3.2.5.

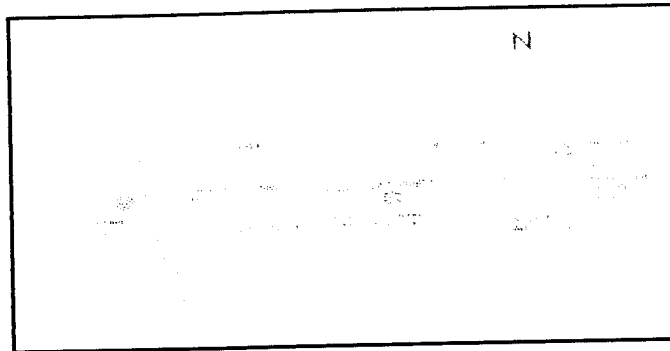
Ruang Joglo Galeri Sapto Hudoyo

Ruang yang berada didepan, awalnya digunakan sebagai teras tempat istirahat atau menerima tamu. Sekarang digunakan sebagai "terrace restaurant" bagi pengunjung atau untuk umum.

Taman di depan galeri yang awalnya hanya untuk taman dan penempatan ornamen lansekap, kini sedang dibangun agar memiliki nilai lebih sebagai gazebo/tempat istirahat para pengunjung galeri.

II.3.3. Dirix Art Gallery

1. Lokasi



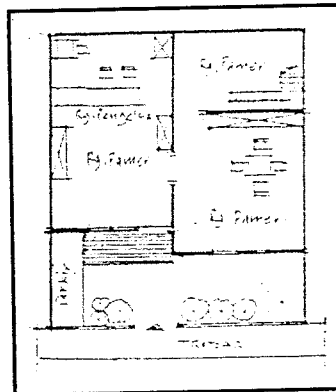
Gambar II.3.3.1.

Peta Lokasi Dirix Art Gallery

Terletak di sebelah timur Kota Jogja, ditubir Kali Kuning, 2 KM sebelah barat Bandara Adisucipto, tepatnya di Jl.Laksda Adisucipto KM 8.

2. Gubahan massa

Bangunan menempati hampir $\frac{3}{4}$ site yang ada dengan batsa antara bangunan dan badan jalan/trotoar hanya sekitar 8 M. Terdiri atas 1 massa bangunan yang dibagi menjadi 5 lantai dengan dengan 3 lantai basement/vertikal ke bawah, 1 ground floor, 1 lantai atas.



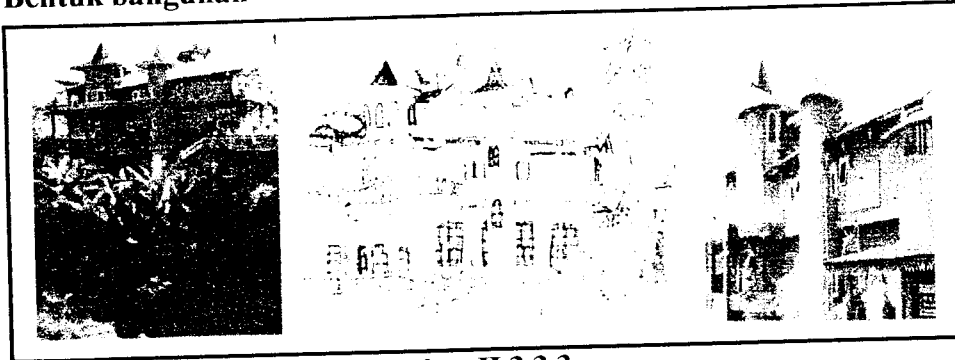
Gambar II.3.3.2.

Denah ruang pameran indoor Dirix Art Gallery

Merupakan sebuah galeri yang dipadukan dengan hotel/guest house. Galeri terletak di 3 indoor lantai 1, 1 indoor lantai 2 dan 1 outdoor. Berbentuk ruang persegi dengan batas-batas dinding yang tegas. Pembagian ruang ini berdasarkan tingkat kepakaran seniman yang memamerkan karyanya.

Galeri *outdoor* lebih sering digunakan untuk kegiatan pameran patung yang bersifat sementara.

3. Bentuk bangunan



Gambar II.3.3.3.

Bentuk bangunan Dirix Art Gallery

Merupakan miniatur kastil Urbain Dirix (suami Helfi Artistien Kartina-cucu Affandi-pemilik galeri) yang terletak di Belgia. Perpaduan antara arsitektur Eropa kuno dan Jawa tradisional.

4. Sistem struktur

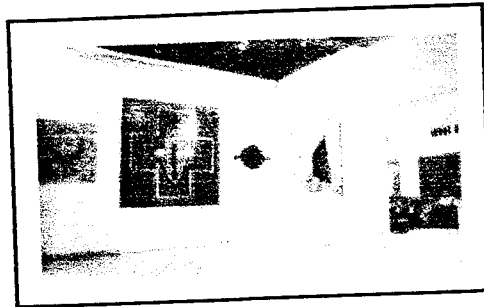
Keseluruhan bangunan menggunakan material modern. Kesan alami dihadirkan dengan penutup dinding menggunakan batu alam dan penutup atap sebagian menggunakan sirap.

5. Sistem bangunan

a) Pencahayaan

Pencahayaan alami dimasukkan dari jendela kaca di sekeliling bangunan. Di beberapa ruang, pencahayaan ini sudah mencukupi, namun di ruang lain masih membutuhkan pencahayaan buatan meskipun pada siang hari.

Pencahayaan buatan menggunakan beberapa *fixture* lampu modern mulai dari lampu *spotlight*, *downlight*, dan yang tersembunyi di balik *ceiling*. Untuk mendapatkan kesan tradisional juga terdapat lampu gantung di beberapa ruangan.



Gambar II.3.3.4.

Sistem pencahayaan buatan ruang pameran Dirix Art Gallery

b) Penghawaan

Menerapkan sistem cross ventilation melalui penghawaan alami dari jendela dan bukaan diatas ruang. Penghawaan buatan dengan menggunakan kipas angin yang digantungkan di *ceiling* untuk menghadirkan kesan klasik Eropa kuno. Di ruang pameran lantai 2 menggunakan AC karena minimnya.

6. Sistem sirkulasi

Pola sirkulasi di luar ruang memisahkan antara sirkulasi kendaraan yang langsung di parkir di basemen dan sirkulasi pengunjung langsung masuk dan diterima oleh ruang pameran di dalam lobby hotel.

Pola sirkulasi di dalam ruang disekat dengan tegas oleh dinding sehingga bisa menentukan ruang mana yang akan dimasuki.

7. Sistem pameran

Karya seni lukis dipajang sepanjang dinding di seluruh ruangan. Karya seni patung di letakkan di atas lantai di tengah ruang pameran.



Gambar II.3.3.5.

Sistem display karya seni di ruang pameran *indoor* Dirix Art Gallery

Untuk ruang pameran outdoor, karya seni patung bebas untuk diekspresikan displaynya. Ada yang digantung, diletakkan di atas tanah, tergantung dari keinginan seniman.



Gambar II.3.3.6.

Sistem display karya seni di ruang pameran *outdoor* Dirix Art Gallery

Sedangkan untuk pembagian ruang pameran, berdasarkan tingkat kepakaran seniman yang memamerkan karyanya. Seniman muda justru diletakkan di bagian depan dan seniman senior di belakangnya. Hal ini untuk meningkatkan kaderisasi antar seniman sehingga pengunjung harus menikmati atau setidaknya melewati karya seniman muda baru kemudian dapat menikmati karya sang maestro, Affandi.

8. Fleksibilitas ruang

Ruang pameran di ruang depan sebagai ruang penerima tamu, lobby hotel dan terkadang sebagai tempat sarasehan seni yang bersifat sementara. Ruang pameran di depan ruang pengelola awalnya sebagai garasi keluarga, kini garasi ditempatkan di basement dan garasi dimanfaatkan sebagai ruang pameran.

Taman di belakang terkadang juga dimanfaatkan sebagai tempat pameran seni patung yang juga bersifat sementara/insidental.

BAB III

ANALISA

*GALERI SENI LUKIS DAN SENI PATUNG
KONTEMPORER*

III.1. Analisa Fleksibilitas Ruang Pamer

Analisa fleksibilitas ruang secara garis besar akan dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Berdasarkan obyek yang dipamerkan
2. Berdasarkan subyek yang memamerkan

Pencapaian fleksibilitas ruang nantinya akan dicapai melalui pemilihan dan pengembangan unsur-unsur pembentuk ruang pameran.

Selain itu juga ada pertimbangan lain yang menyangkut nilai komersialitas sebuah galeri, yaitu dari nilai ekonomis sebuah ruang pameran. Semakin tinggi kualitas dan kuantitas yang ingin dicapai, maka tentunya semakin tinggi pula tuntutan ekonomisnya baik dari segi perancangan, perwujudan, hingga perawatannya.

Dari segi kualitas, tentunya sebuah ruang pameran pada galeri dituntut memenuhi kualitas sebaik mungkin. Hal ini mengingat obyek yang akan diwadahi dan subyek yang menggunakan galeri sebagian besar adalah orang-orang yang paham betul akan arti kualitas dan seni yang tinggi. Dengan demikian, maka tuntutan kualitas yang tinggi harus dipenuhi sebaik mungkin. Dengan kata lain dari segi kualitas, unsur-unsur yang dapat ditekankan sangat minim.

Dari segi kuantitas, masih dapat ditekankan semaksimal mungkin. Hal ini mengingat dalam sebuah galeri, kualitas yang tinggi pada ruang pameran lebih diutamakan daripada kuantitasnya. Dengan pertimbangan tersebut, maka fleksibilitas ruang pameran lebih diarahkan pada kuantitasnya. Penekanan kuantitas berdasarkan obyek yang dipamerkan lebih diarahkan pada 2 jenis seni (seni lukis dan seni patung) yang masih sangat memungkinkan untuk diwadahi dalam 1 wadah. Keputusan ini berdasarkan adanya analisa sebagai berikut :

- ✓ Melihat kenyataan yang ada di masyarakat selama ini bahwa masyarakat telah terbiasa mengapresiasi 2 jenis seni ini dalam 1 wadah .
- ✓ Dari segi ekonomis, efisiensi, dan efektifitas tentunya proses penciptaan dan perawatan nantinya akan semakin tinggi jika ke-2 jenis seni ini dipisah wadah/ruangannya.
- ✓ Penikmat seni yang pada awalnya lebih apresiatif hanya pada salah satu jenis seni yang ada, dengan melihat jenis seni yang lain pada ruang pameran tersebut diharapkan akan menimbulkan simpati yang pada akhirnya dapat menikmati jenis karya seni yang lain.

Berdasarkan analisa tersebut, maka penyatuan ke-2 jenis seni ini memiliki dasar dan alasan yang kuat. Adapun implementasinya dapat dicapai dengan pemilihan dan pengembangan dari unsur-unsur pembentuk fleksibilitas yang telah ditentukan.

Untuk pembahasan lebih lanjut tentang fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek/karya seni yang dipamerkan dan subyek/seniman yang memamerkan akan dianalisa secara mendetil dalam penjelasan berikut :

III.1.1. Analisa fleksibilitas ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa ruang pameran ini nantinya akan mewadahi obyek-obyek yang memiliki dimensi (obyek 2 dimensi/seni lukis dan obyek 3 dimensi/seni patung) dan ukuran(kecil, sedang, besar) yang berbeda. Dengan demikian maka dibutuhkan fleksibilitas ruang pameran yang tinggi.

Pemenuhan fleksibilitas ini akan dicapai dengan cara memilih unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang, menganalisa, dan kemudian mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan. Adapun unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang tersebut adalah :

- a) Jenis ruang pameran
- b) Sistem sirkulasi
- c) Sistem pencahayaan
- d) Sistem penghawaan
- e) Sistem penyajian
- f) Kenyamanan pandang

II.1.1.a. Analisa jenis ruang pameran

Seperti pada tinjauan, maka pada tahap analisis juga perlu dipilih dan dikembangkan jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang, sistem perubahan bentuk ruang, dan organisasi ruang

II.1.1.a.1.a. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang

Dari ke-4 bentuk ruang pameran yang ada, perlu dianalisa lebih lanjut untuk menentukan jenis ruang pameran yang sesuai dengan karakter pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan.

1) Obyek 2 dimensi

Pada pameran obyek 2 dimensi, ada kemungkinan untuk menggunakan dan mengembangkan ke-4 jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang yang ada. Pemilihan jenis ruang pameran tentunya berdasarkan kebutuhan dari karakter obyek 2 dimensi yang dipamerkan. Adapun analisisnya adalah sebagai berikut:

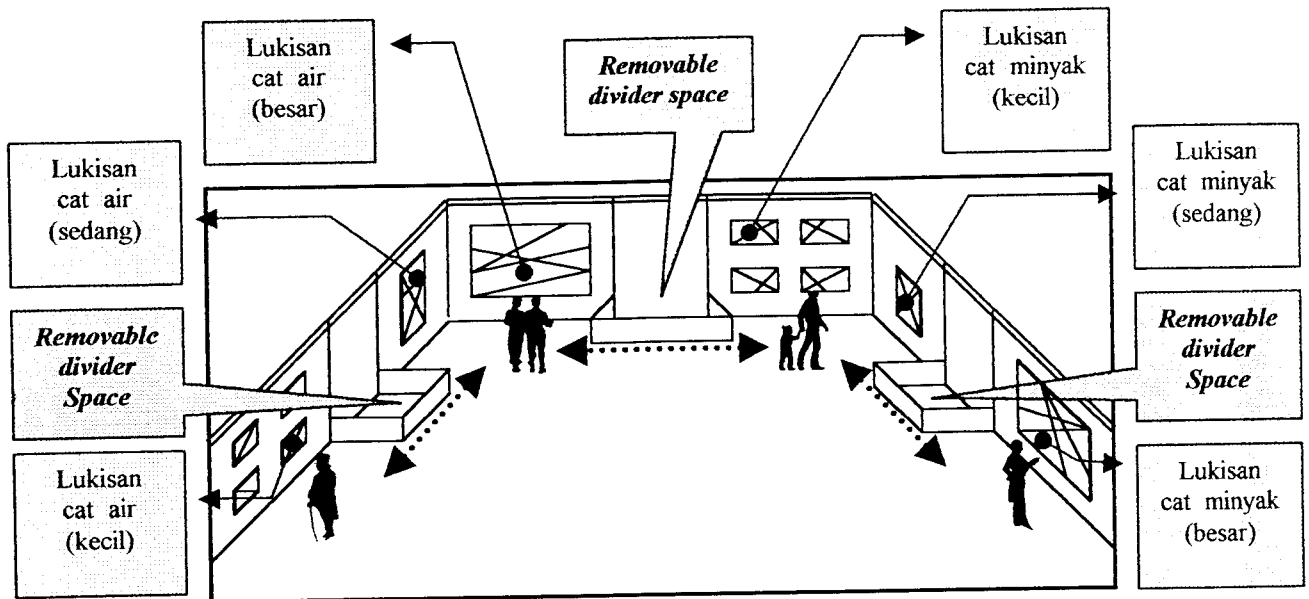
1. Menentukan karakter obyek 2 dimensi yang akan dipamerkan.
2. Menentukan kebutuhan jenis ruang yang sesuai dengan karakter obyek.
3. Menentukan jenis ruang pameran yang akan digunakan dengan penyesuaian terhadap karakter obyek dan ruang yang dibutuhkan.

Untuk lebih jelasnya maka dapat dilakukan analisa lebih detil sebagai berikut:

Tabel III.1.1.

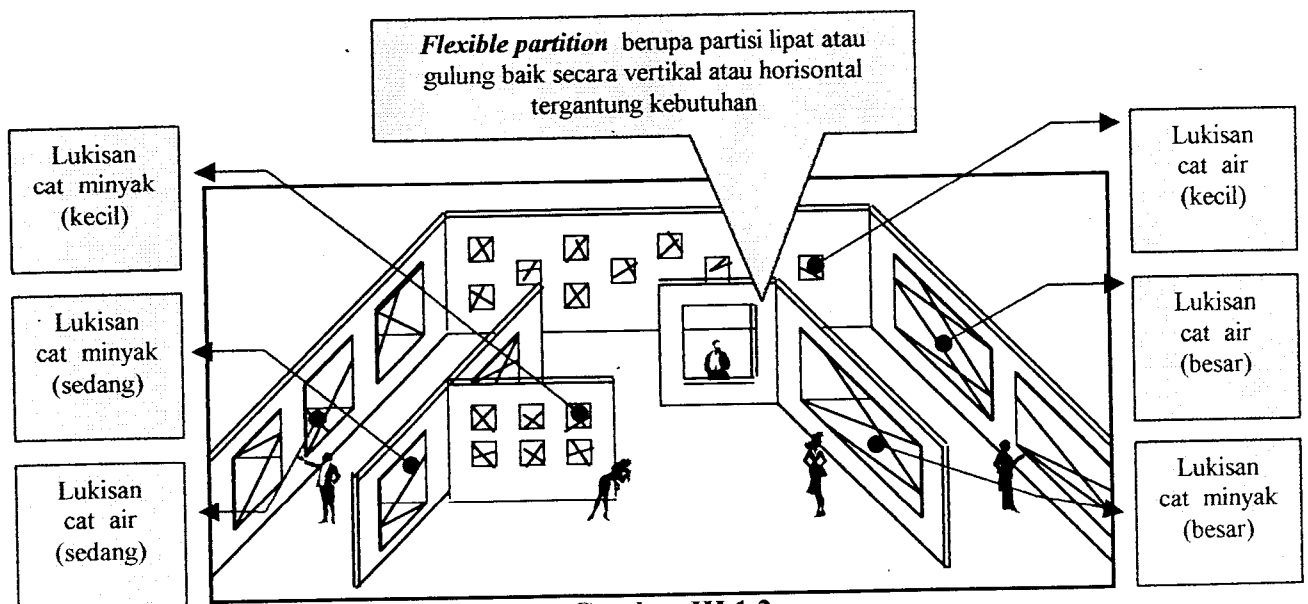
Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi

No.	Karakter obyek	Kebutuhan ruang	Jenis ruang pameran
1.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang berbeda	1) Memisahkan akumulasi obyek yang berbeda karakter di sekeliling ruang	1) Counter selling dengan <i>removable divider space</i>
		2) Memisahkan akumulasi obyek yang berbeda karakter di sekeliling ruang dan ditengah ruang	2) Partially enclosed dengan <i>flexible partition</i>
2.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang relatif sama	1) Menyatukan seluruh obyek secara bebas tanpa sekat dan urutan tertentu	1) Open plan dengan teknik pemasangan obyek pada sekeliling bidang ruang
		2) Menyatukan seluruh obyek dengan urutan atau <i>sequence</i> tertentu	2) Display sequence dengan teknik pemasangan obyek pada sekeliling bidang ruang berdasarkan urutan tertentu



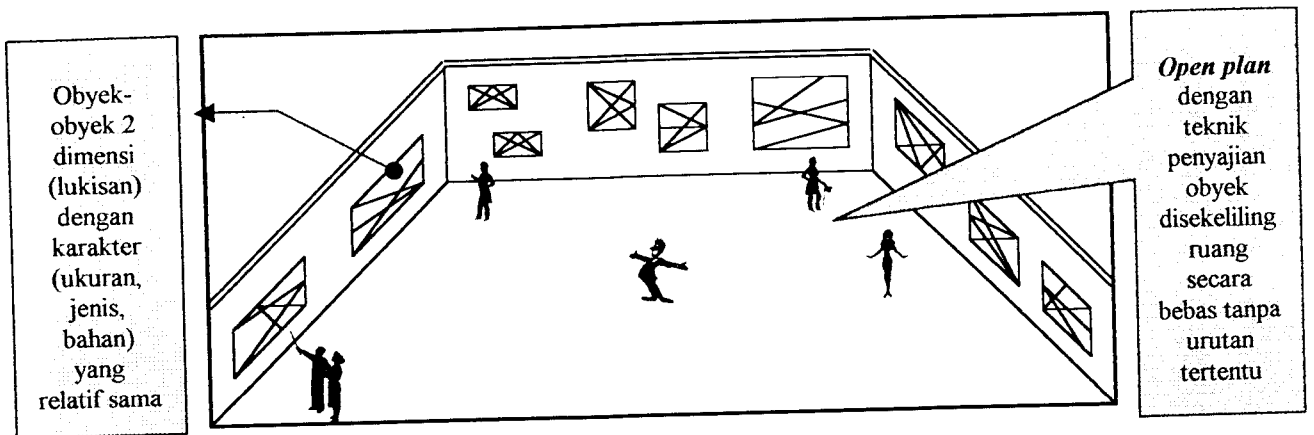
Gambar III.1.1.

Analisa jenis ruang pameran *counter selling* berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda



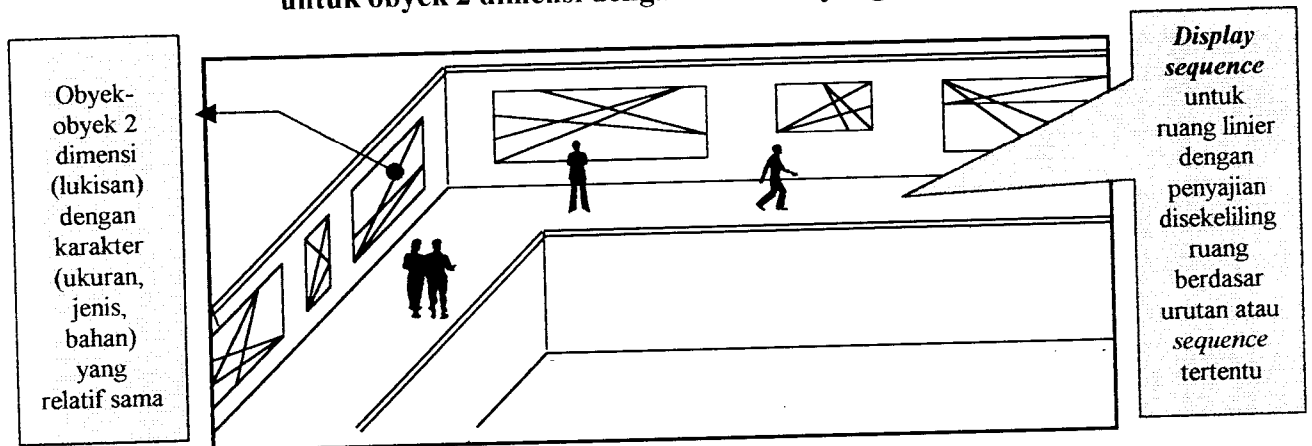
Gambar III.1.2.

Analisa jenis ruang pameran *partially enclosed* berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda



Gambar III.1.3.

Analisa jenis ruang pameran *open plan* berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama



Gambar III.1.4.

Analisa jenis ruang pameran *display sequence* berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama

➤ **Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi:**

- ✓ Elemen-elemen pendukung fleksibilitas ruang (*removable divider space* dan *flexible partition*) masih dapat diwadahi dengan memfleksibelkannya dalam 1 wadah ruang.
- ✓ Ke-4 jenis ruang pameran memiliki tuntutan bentuk dasar yang hampir sama. Perbedaannya hanya pada elemen-elemen pendukungnya yang juga masih dapat diwadahi dalam 1 ruang. Dengan demikian maka ke-4 jenis ruang pameran masih dapat ditampung dalam 1 wadah yang fleksibel.

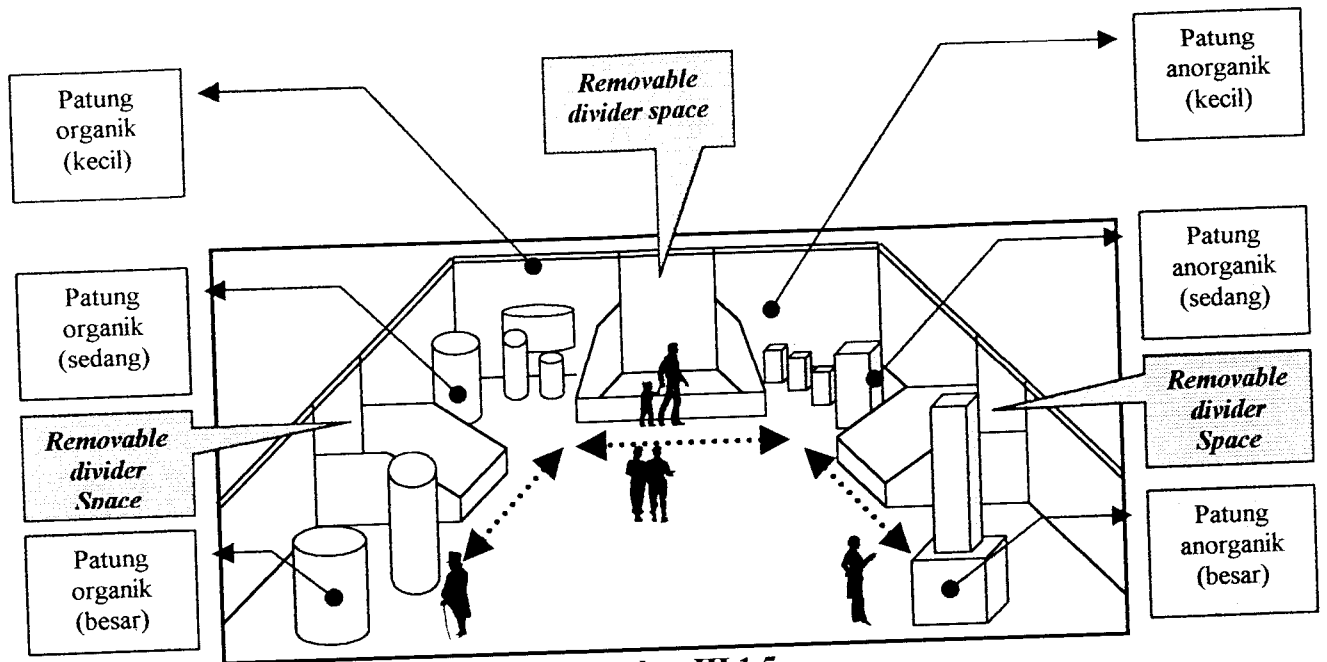
2) Obyek 3 dimensi

Karakter yang paling mendasar dari obyek 3 dimensi tentunya bahwa obyek harus bisa dinikmati secara 3 dimensional (mengelilingi obyek secara menyeluruh, baik vertikal maupun horisontal). Dengan demikian maka hanya ada 3 jenis ruang pameran yang memungkinkan untuk mewadahnya yaitu *counter selling*, *partially enclosed*, *open plan*, dan. Adapun analisisnya adalah sebagai berikut:

Tabel III.1.2.

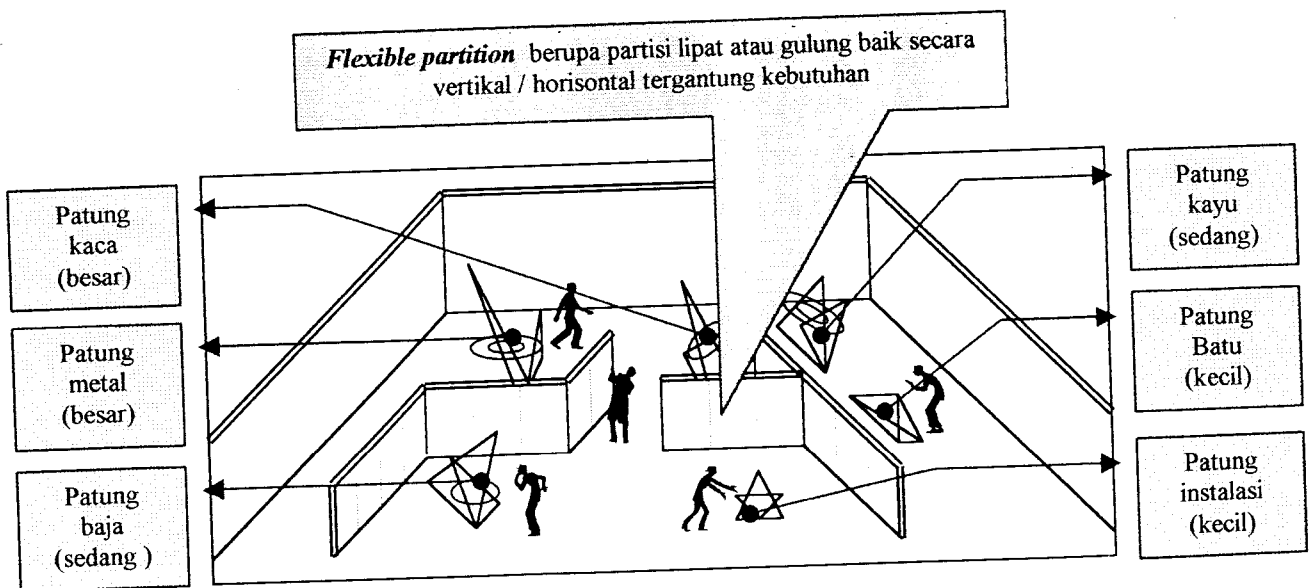
Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 3 dimensi

No.	Karakter obyek	Kebutuhan ruang	Jenis ruang pameran
1.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang berbeda	1) Memisahkan akumulasi obyek yang berbeda karakter di sekeliling ruang	1) Counter selling dengan ruang counter yang 3 dimensional dan <i>removable divider space</i>
		2) Memisahkan akumulasi obyek yang berbeda karakter di sekeliling ruang dan di tengah ruang	2) Partially enclosed dengan <i>flexible partition</i>
2.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang relatif sama	1) Menyajikan obyek secara bebas tanpa sekat baik dengan atau tanpa urutan tertentu.	1) Open plan dengan teknik penyajian obyek pada sekeliling dan di tengah ruang



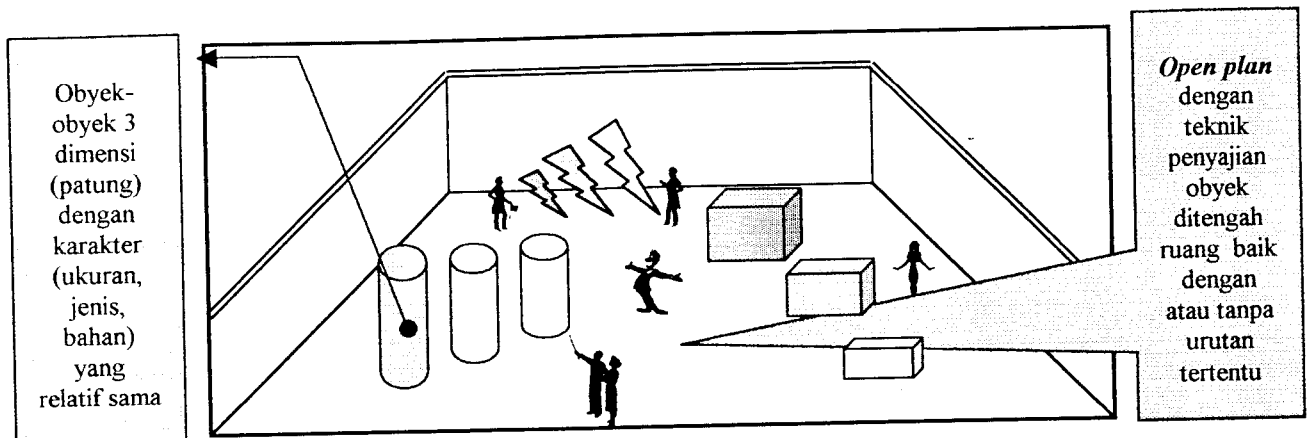
Gambar III.1.5.

Analisa jenis ruang pameran *counter selling* untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda



Gambar III.1.6.

Analisa jenis ruang pameran *partially enclosed* untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda



Gambar III.1.7.

Analisa jenis ruang pameran *open plan* untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama

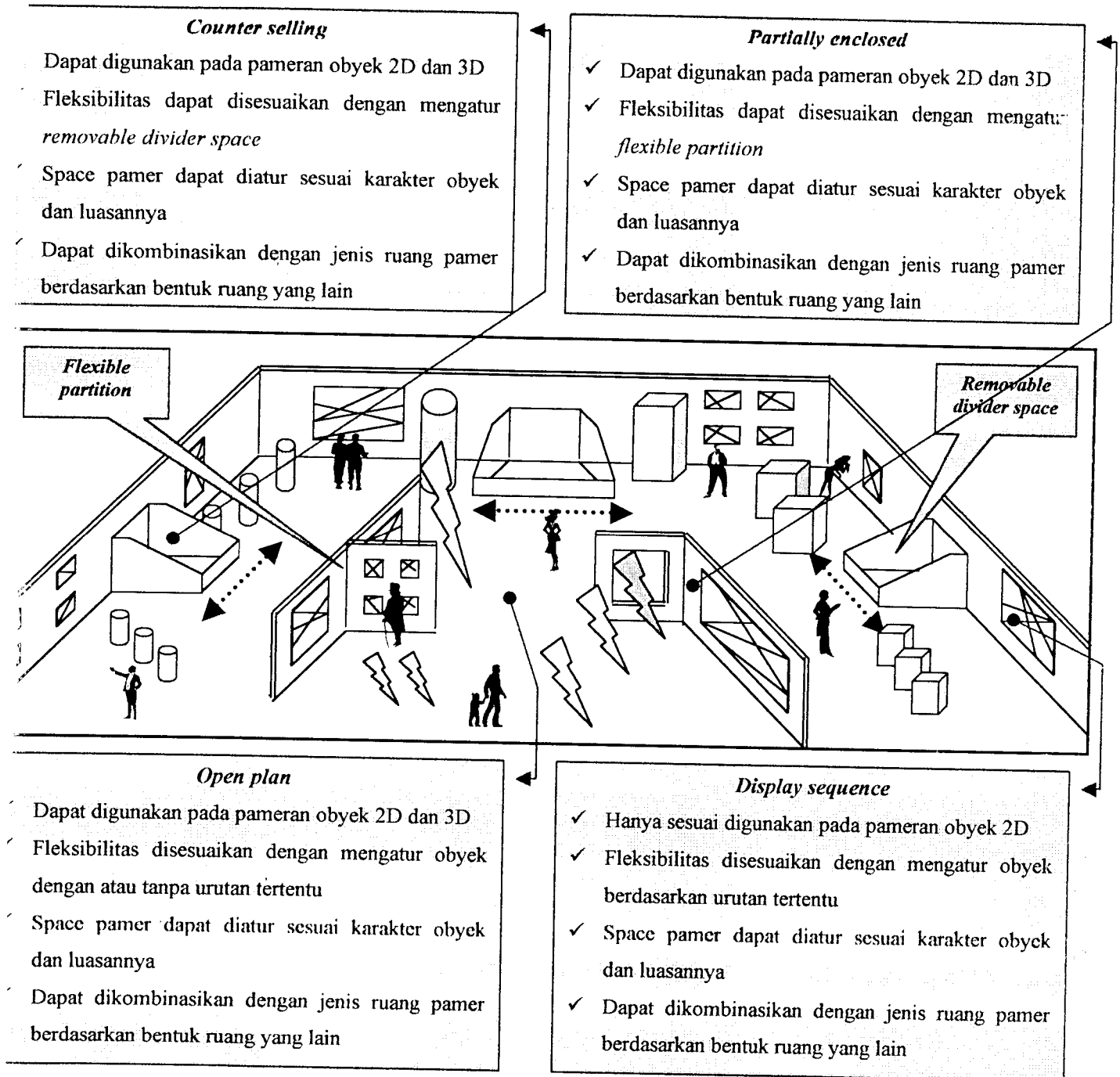
➤ **Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa bentuk ruang untuk obyek 3 dimensi :**

- ✓ Elemen-elemen pendukung fleksibilitas ruang (*removable divider space* dan *flexible partition*) masih dapat diwadahi dengan memfleksibelkannya dalam 1 wadah ruang.
- ✓ Ke-3 jenis ruang pameran pada dasarnya memiliki tuntutan bentuk yang hampir sama. Perbedaan hanya pada elemen-elemen pendukungnya yang juga masih dapat diwadahi dalam 1 ruang. Dengan demikian maka ke-3 jenis ruang pameran masih dapat ditampung dalam 1 wadah yang fleksibel.

II.1.1.a.1.b. Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi :

- ✓ Berdasarkan analisa diatas, seluruh jenis ruang pameran memiliki kesamaan pada bentuk ruang .
- ✓ Perbedaan yang ada hanya pada elemen pendukungnya yang masih dapat difleksibelkan dalam 1 wadah.
- ✓ Dengan demikian maka keseluruhan jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang pada obyek 2 dan 3 dimensi masih dapat diwadahi dalam 1 ruang dengan fleksibilitas pada elemen-elemen pendukungnya.

Adapun analisa penggabungan / kombinasinya adalah sebagai berikut :



Gambar III.1.8.

Analisa penggabungan atau kombinasi jenis-jenis ruang pameran berdasarkan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

II.1.1.a.2.a. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang

Pada dasarnya dari segi jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang, ke-2 jenis obyek memiliki kesamaan, yaitu :

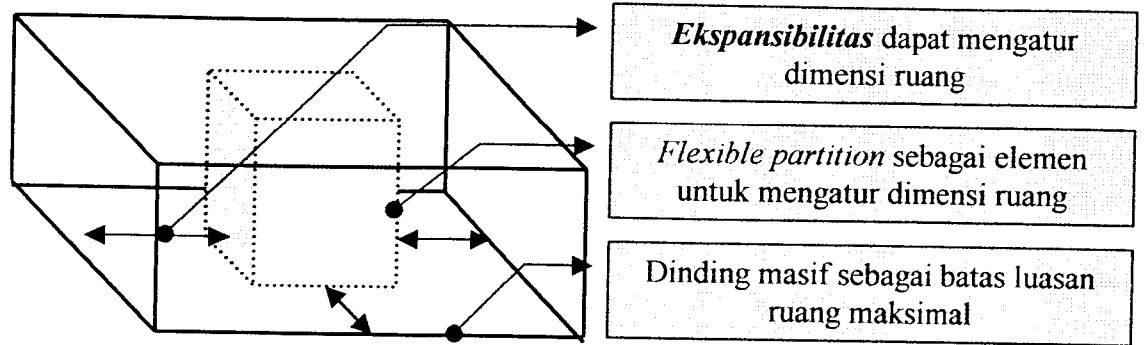
1. Dari segi kuantitas bersifat dinamis.
2. Dari segi kesan yang ingin dihadirkan juga bersifat dinamis.
3. Memiliki karakter yang berbeda-beda.

Dengan demikian maka ke-3 sistem perubahan bentuk ruang dapat dimanfaatkan dengan analisa sebagai berikut :

Tabel III.1.3.

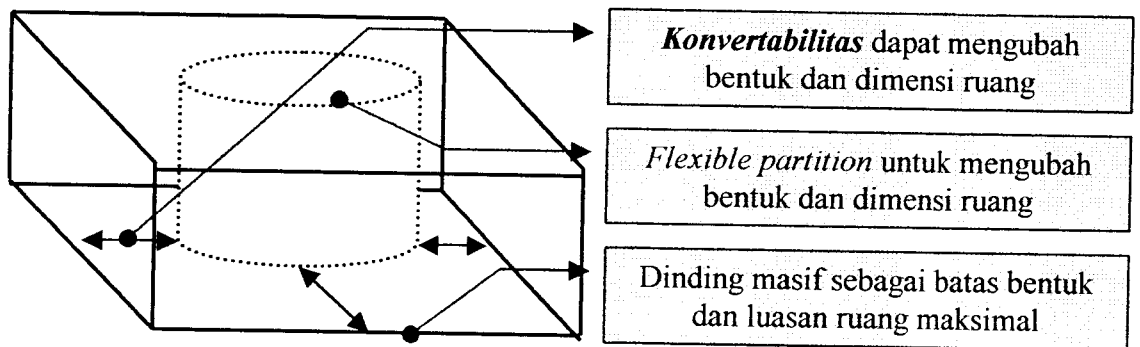
Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

No.	Karakter obyek	Kebutuhan ruang	Jenis ruang pameran
1.	Dari segi kuantitas, obyek yang dipamerkan bersifat dinamis / berubah-ubah	Ruang yang bersifat dinamis dari segi dimensi / ukurannya.	Ekspansibilitas dengan memfleksibelkan ukuran ruang dengan <i>flexible partition</i>
2.	Dari segi kesan yang ingin dihadirkan pada obyek yang selalu berubah	Ruang yang bersifat fleksibel dari segi bentuk dan ukuran.	Konvertabilitas memanfaatkan <i>flexible partition</i> , <i>removable divider space</i> , dan bentuk ruang fleksibel
3.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang berbeda	Memisahkan obyek dengan akumulasi yang berbeda karakter di sekeliling atau di tengah ruang dengan tegas	Versabilitas yang dibentuk dari penggunaan <i>flexible partition</i>



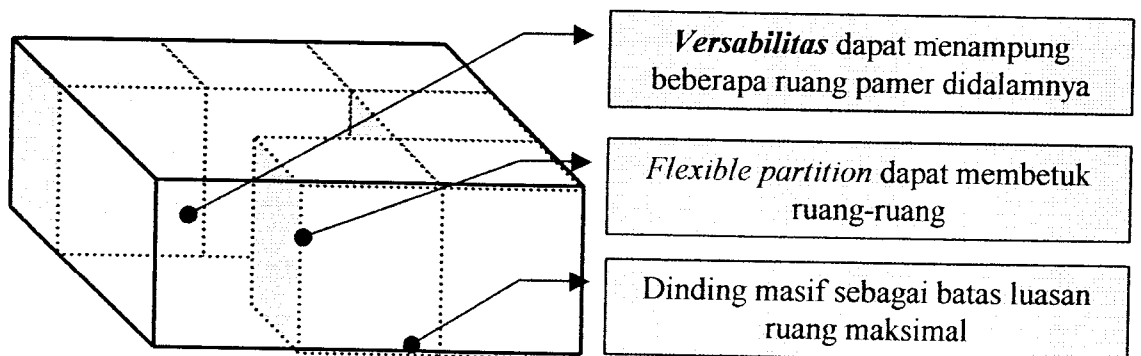
Gambar III.1.9.

Analisa jenis ruang pameran *ekspansibilitas* untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi



Gambar III.1.10.

Analisa jenis ruang pameran *konvertibilitas* untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi



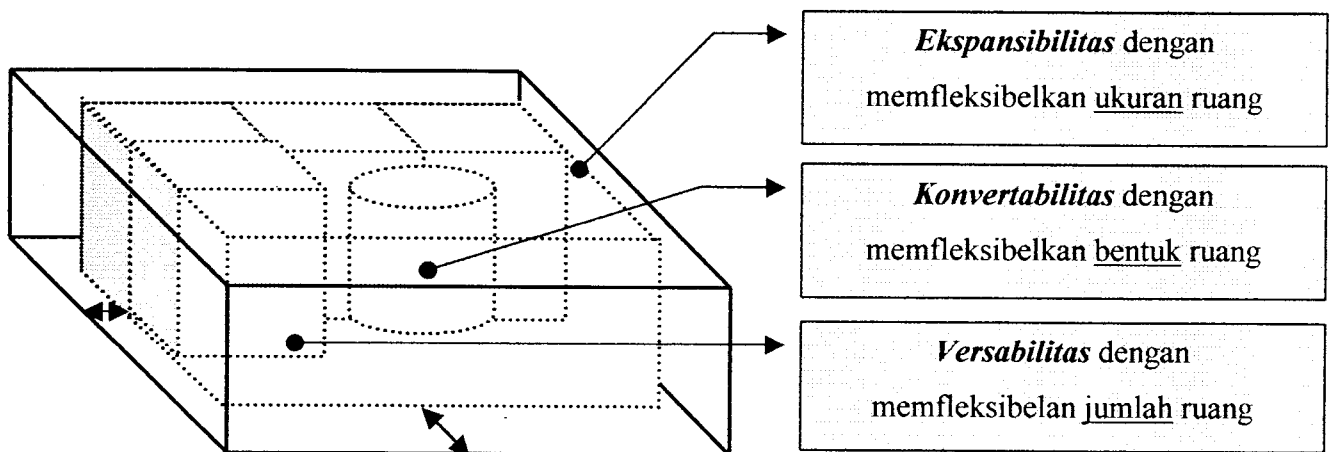
Gambar III.1.11.

Analisa jenis ruang pameran *versabilitas* untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

II.1.1.a.2.b. Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa sistem perubahan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

- ✓ Berdasarkan analisa diatas, seluruh jenis ruang pameran memiliki kesamaan pada bentuk ruang .
- ✓ Perbedaan yang ada hanya pada elemen pendukungnya yang masih dapat difleksibelkan dalam 1 wadah.
- ✓ Dengan demikian maka keseluruhan jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang pada obyek 2 dan 3 dimensi masih dapat diwadahi dalam 1 ruang dengan fleksibilitas pada elemen-elemen pendukungnya.

Adapun analisa penggabungan / kombinasinya adalah sebagai berikut :



Gambar III.1.12.

Analisa penggabungan atau kombinasi jenis-jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

III.1.1.a.3.a. Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang

1) Obyek 2 dimensi

Karya 2 dimensi menuntut penyajian secara berurutan dan sistematis. Dengan demikian, bentuk ruang pun dituntut agar dapat menyajikan obyek 2 dimensi secara segaris/linier.

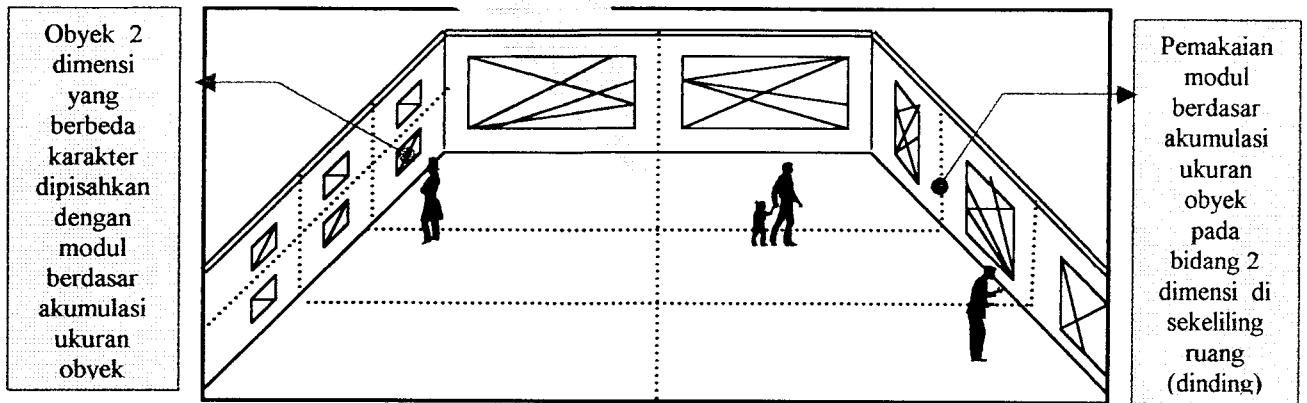
Penyajian karya ini tergantung dari kebutuhan ruang yang sesuai dengan karakter obyek. Sehingga obyek 2 dimensi harus dapat disajikan pada bidang 2 dimensi baik disekeliling atau ditengah ruang.

Tabel III.1.4.

Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang untuk obyek 2 dimensi

No.	Karakter obyek	Kebutuhan ruang	Jenis ruang pameran
1.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang berbeda	1) Mengakumulasikan obyek yang berbeda karakter pada bidang 2D di sekeliling ruang	1) <i>Pola grid</i> dengan modul berdasarkan ukuran obyek
		2) Memisahkan akumulasi obyek yang berbeda karakter pada bidang 2D di sekeliling ruang dan di tengah ruang	2) <i>Pola radial</i> dengan hubungan <i>space</i> pameran yang saling terkait dan berdekatan
2.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang relatif sama	1) Menyajikan seluruh obyek baik dengan atau tanpa urutan tertentu pada bidang 2D di sekeliling ruang	2) <i>Pola linier</i> dengan teknik pemasangan obyek pada sekeliling bidang ruang

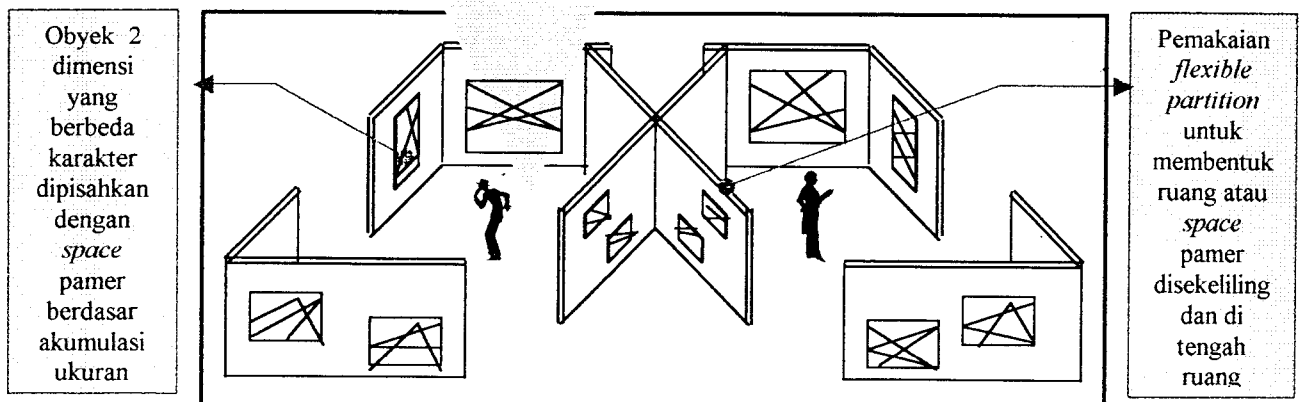
Pola grid dengan teknik penyajian obyek pada bidang 2 dimensi di sekeliling ruang



Gambar III.1.13.

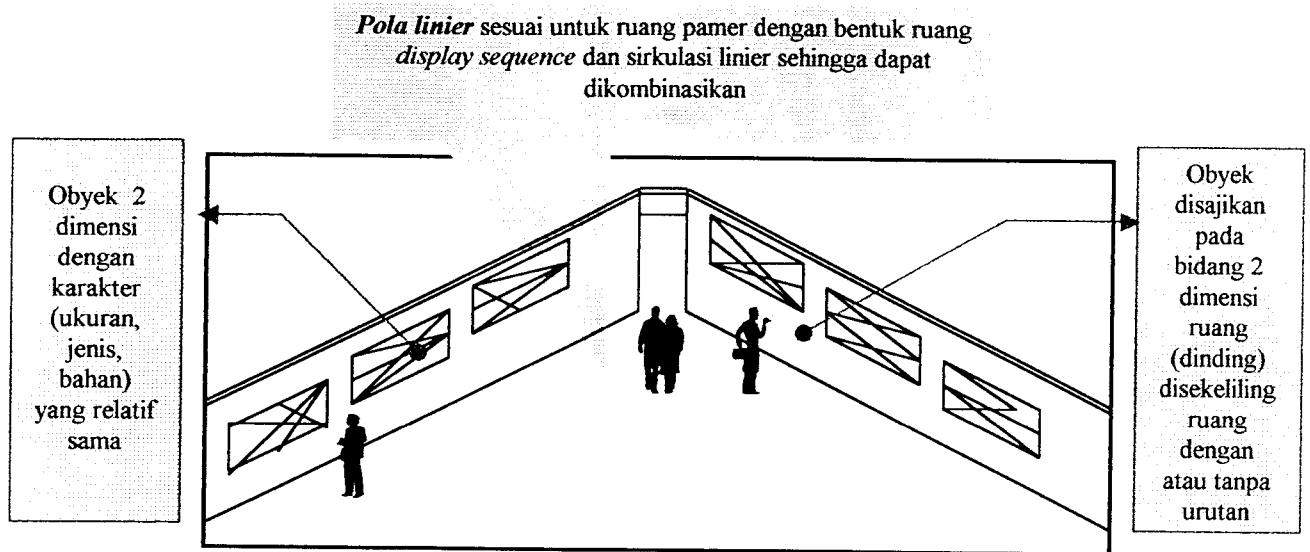
Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola grid untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda

Pola radial dengan teknik penyajian obyek pada bidang 2 dimensi di sekeliling dan tengah ruang



Gambar III.1.14.

Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola radial untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang berbeda



Gambar III.15.

Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola linier untuk obyek 2 dimensi dengan karakter yang relatif sama

➤ **Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa organisasi ruang ruang untuk obyek 2 dimensi :**

- ✓ Elemen-elemen pendukung fleksibilitas ruang (*flexible partition* dan modul bidang pameran) masih dapat diwadahi dengan memfleksibelkannya dalam 1 wadah ruang.
- ✓ Ke-3 jenis ruang pameran pada dasarnya memiliki tuntutan bentuk yang hampir sama. Perbedaan hanya pada elemen-elemen pendukungnya yang juga masih dapat diwadahi dalam 1 ruang. Dengan demikian maka ke-3 jenis ruang pameran masih dapat ditampung dalam 1 wadah yang fleksibel.

2) Obyek 3 dimensi

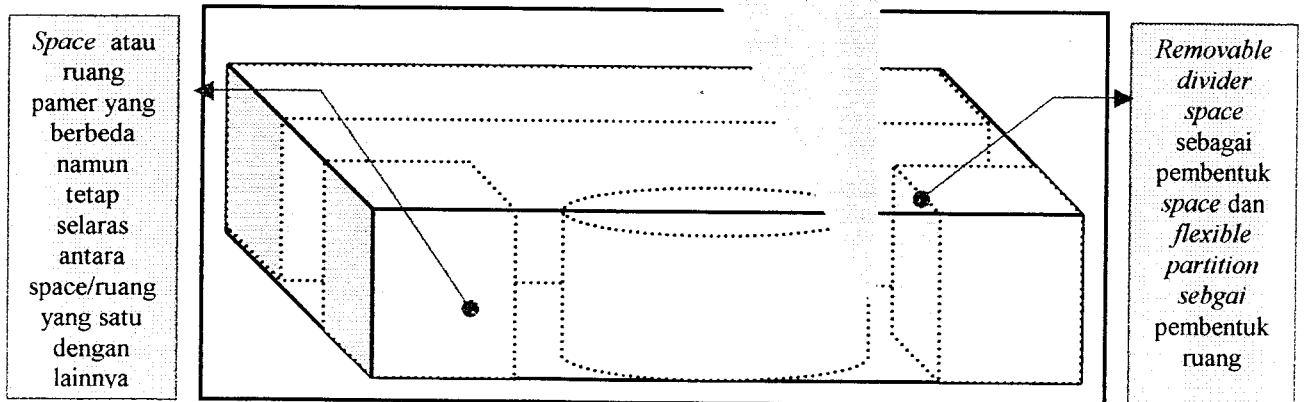
Obyek 3 dimensi harus dapat dinikmati secara 3 dimensional pula dengan mengelilingi obyek secara vertikal dan horisontal.

Tabel III.1.5.

Analisa pemilihan jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang untuk obyek 3 dimensi

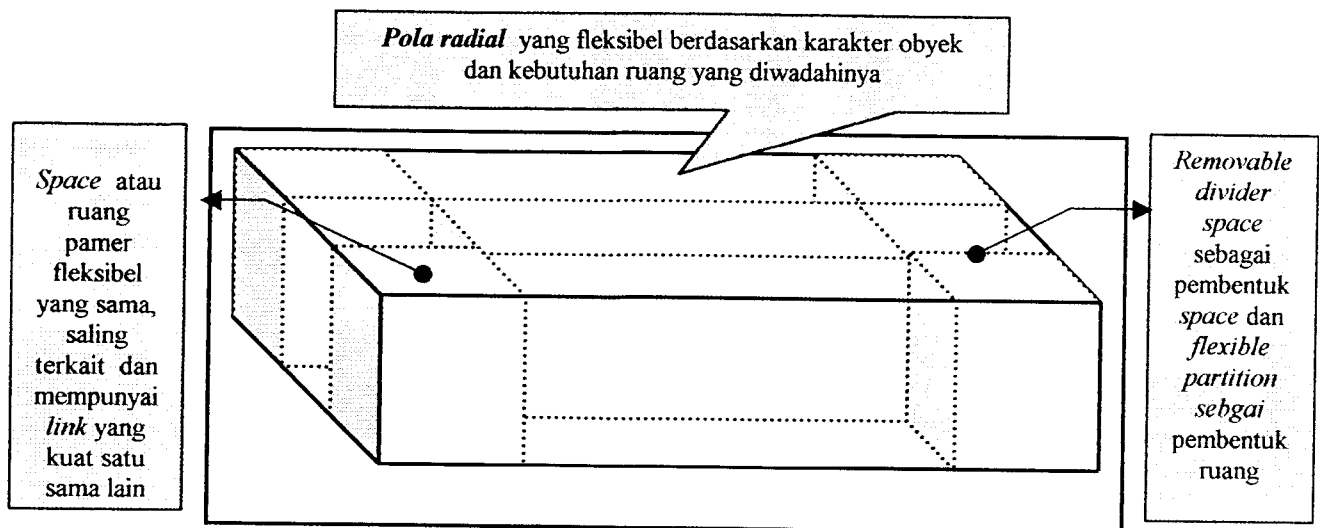
No.	Karakter obyek	Kebutuhan ruang	Jenis ruang pameran
1.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang berbeda	Mengakumulasikan obyek yang berbeda karakter pada tiap <i>spacenya</i>	<i>Pola cluster</i> dengan tiap <i>space</i> sesuai dengan karakter obyek
2.	Memiliki karakter (ukuran, jenis, dan bahan) yang relatif sama	Menyajikan seluruh obyek baik dengan atau tanpa urutan tertentu pada <i>space</i> yang selaras	<i>Pola radial</i> dengan klasifikasi obyek pada tiap <i>space</i> yang saling berhubungan

Pola cluster yang fleksibel berdasarkan karakter obyek yang diwadahnya



Gambar III.1.16.

Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola cluster untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda



Gambar III.1.16.

Analisa jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang dengan pola radial untuk obyek 3 dimensi dengan karakter yang berbeda

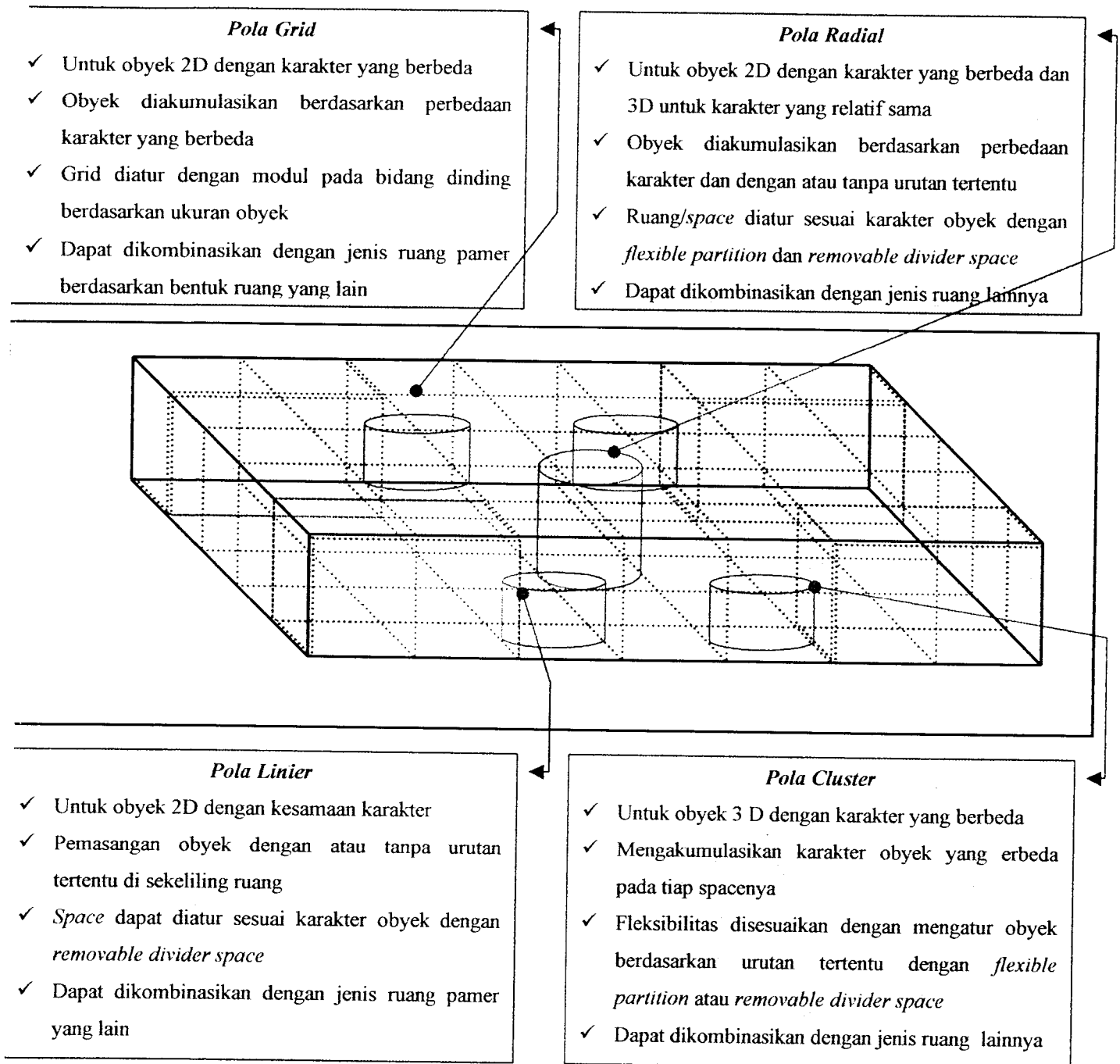
➤ **Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa organisasi ruang untuk obyek 2 dimensi :**

- ✓ Elemen-elemen pendukung fleksibilitas ruang (*flexible partition* dan *removable divider space*) masih dapat diwadahi dengan memfleksibelkannya dalam 1 wadah ruang.
- ✓ Ke-2 jenis ruang pameran pada dasarnya memiliki tuntutan bentuk yang hampir sama. Perbedaan hanya pada elemen-elemen pendukungnya yang juga masih dapat diwadahi dalam 1 ruang. Dengan demikian maka ke-3 jenis ruang pameran masih dapat ditampung dalam 1 wadah yang fleksibel.

II.1.1.a.3.b. Kesimpulan jenis ruang pameran berdasarkan analisa organisasi ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

- ✓ Berdasarkan analisa diatas, seluruh jenis ruang pameran memiliki kesamaan pada bentuk ruang dan tidak terikat pada luasan ruang.
- ✓ Perbedaan yang ada hanya pada elemen pendukungnya yang masih dapat difleksibelkan dalam 1 wadah.

Adapun analisa penggabungan / kombinasinya adalah sebagai berikut :



Gambar III.1.17.

Analisa penggabungan atau kombinasi jenis-jenis ruang pameran berdasarkan organisasi ruang untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

III.1.1.b. Analisa sistem sirkulasi

Pada sistem sirkulasi yang perlu dianalisis dengan memilih dan mengembangkan unsur-unsurnya adalah:

1. Jenis sirkulasi
2. Teknik sirkulasi
3. Studi perilaku pengunjung.

Ketiga unsur tersebut sangat berhubungan satu sama lain sehingga jika menganalisis salah satunya maka akan mempertimbangkan pula unsur yang lain.

III.1.1.b.1.a. Analisa jenis sirkulasi

Secara garis besar terdapat 2 jenis sirkulasi yang akan dianalisa:

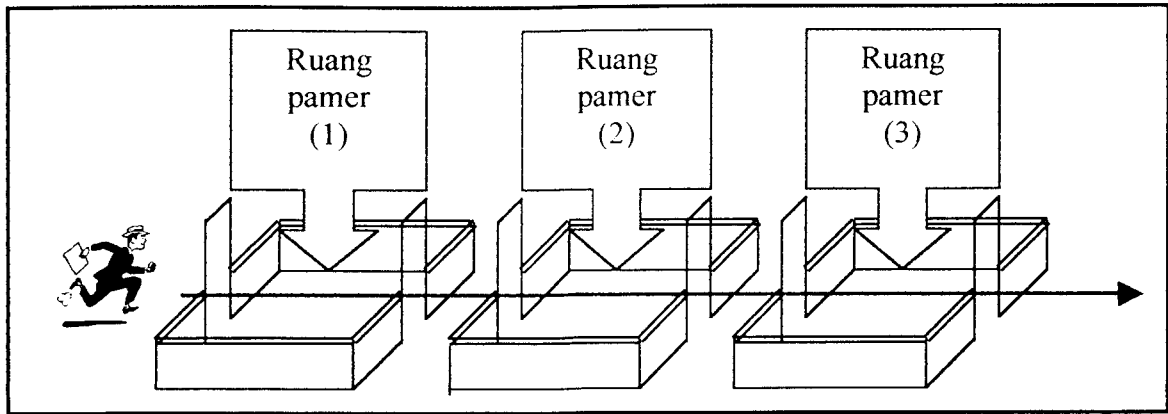
1. Sirkulasi primer, yaitu yang menghubungkan antar ruang pameran
2. Sirkulasi sekunder didalam ruang pameran yang tercipta pada saat pengunjung menikmati obyek.

Obyek 2 dimensi dan 3 dimensi memiliki tuntutan sirkulasi yang secara garis besar sama yaitu bahwa pengunjung harus menikmati atau setidaknya melewati obyek yang dipamerkan. Dengan demikian maka ke-2 jenis obyek dapat dianalisa dengan sistem yang sama. Adapun analisisnya adalah sebagai berikut :

Tabel III.1.6.

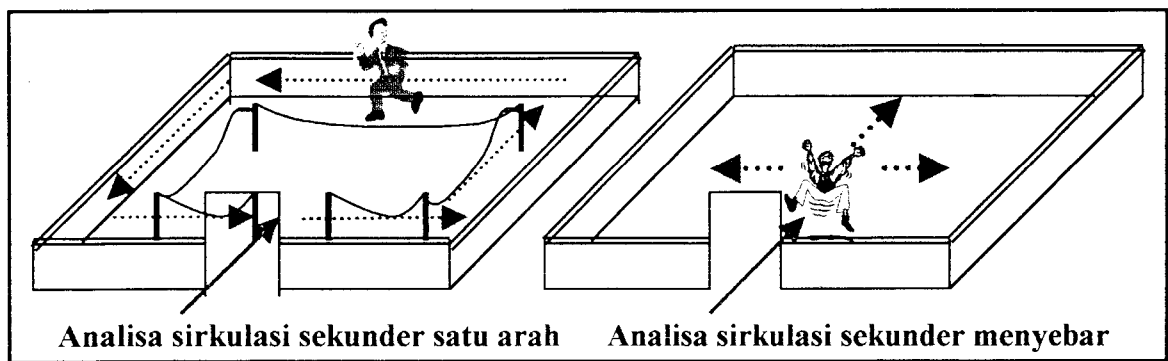
Analisa sistem sirkulasi berdasarkan jenis sirkulasi untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

No.	Jenis sirkulasi	Karakter sirkulasi yang dibutuhkan	Jenis sirkulasi yang digunakan
1.	Sirkulasi primer	Setiap ruang pameran harus terlewati pengunjung	Sirkulasi primer dari ruang ke ruang
2.	Sirkulasi sekunder	Setiap obyek harus terlewati pengunjung secara berurutan	Sirkulasi sekunder satu arah
		Membebaskan pengunjung untuk menikmati obyek tanpa harus berurutan	Sirkulasi sekunder menyebar



Gambar III.1.18.

Analisa sirkulasi primer dari ruang ke ruang



Gambar III.1.19.

Analisa sirkulasi sekunder dalam ruang pameran

III.1.1.b.1.b. Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan analisa jenis sirkulasi untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

- ✓ Sirkulasi primer dari ruang ke ruang digunakan untuk menghubungkan antar ruang pameran pada ke-2 jenis obyek pameran.
- ✓ Sirkulasi sekunder satu arah lebih cenderung digunakan untuk obyek pameran 2 dimensi.
- ✓ Sirkulasi sekunder menyebar lebih cenderung digunakan untuk obyek pameran 3 dimensi.

III.1.1.b.2.a. Analisa teknik sirkulasi

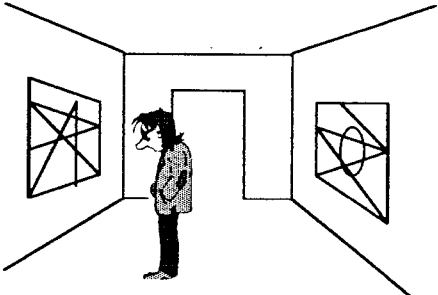
Pada analisa teknik sirkulasi, kedua jenis obyek memiliki perbedaan tuntutan. Untuk itu maka analisa yang digunakan juga berbeda tergantung dari jenis obyek yang dipamerkan.

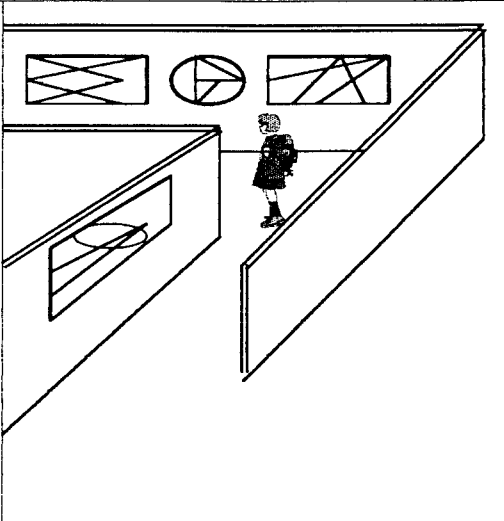
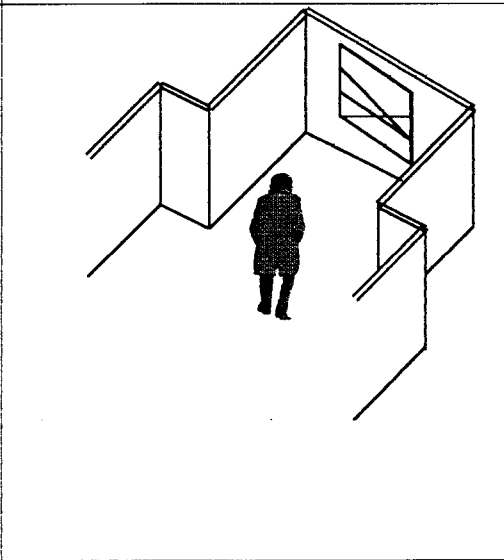
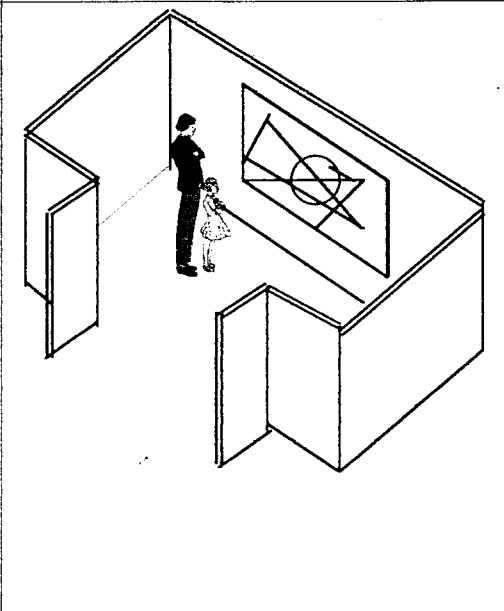
1) Obyek 2 dimensi

Menuntut penyajian secara berurutan dan pengklasifikasian yang jelas. Untuk obyek-obyek tertentu membutuhkan space ruang yang fleksibel untuk penikmatannya.

Tabel III.1.7.

Analisa sistem sirkulasi berdasarkan teknik sirkulasi untuk obyek 2 dimensi

No	Karakter obyek	Kebutuhan sirkulasi	Teknik sirkulasi	Gambar
1.	Obyek yang disajikan secara urut berdasar karakternya	Linier sesuai dengan urutan tertentu	Lurus menurut urutan karakternya	

<p>2.</p>	<p>Obyek-obyek yang diklasifikasikan</p>	<p>Sirkulasi yang akumulatif pada tiap akumulasi obyek</p>	<p>Berbelok pada tiap space yang berbeda karakter</p>	
<p>3.</p>	<p>Obyek dengan tingkat fokus pengamatan tinggi</p>	<p>Sirkulasi yang berhenti pada suatu obyek sebagai <i>point of view</i></p>	<p>Mempersempit area pengamatan</p>	
<p>4.</p>	<p>Obyek dengan tingkat kunjungan tinggi</p>	<p>Sirkulasi yang akumulatif pada suatu obyek dengan tingkat kunjungan tinggi</p>	<p>Memperlebar area pengamatan</p>	

✓ Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan analisa teknik sirkulasi untuk obyek 2 dimensi :

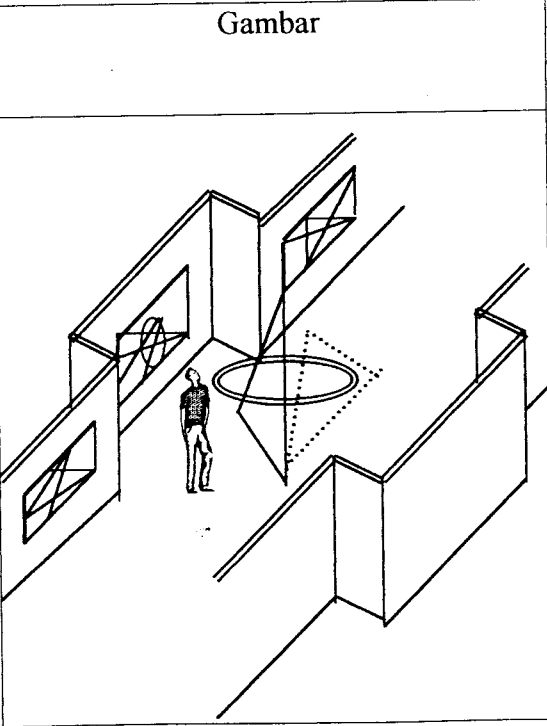
- ✓ Pembentukan ruang yang tergantung dari obyek dan sirkulasinya masih dapat dibentuk oleh *flexible partition* dan *removable divider space*
- ✓ Seluruh teknik sirkulasi masih dapat diwadahi dalam 1 ruang

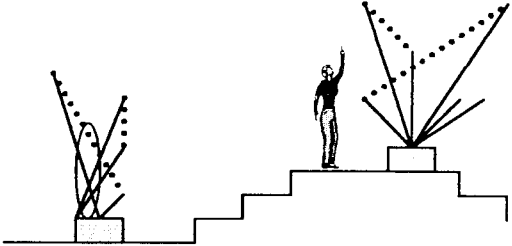
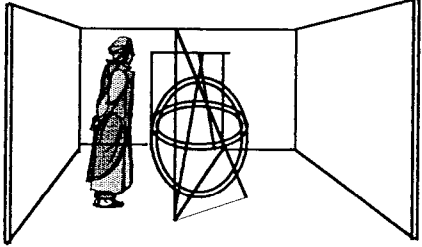
2) Obyek 3 dimensi

Prinsip utama pada penikmatan obyek 3 dimensi adalah bahwa obyek harus dapat dinikmati secara 3 dimensional atau mengelilingi obyek. Pada obyek tertentu juga harus dapat dinikmati dari atas-bawah.

Tabel III.1.8.

Analisa sistem sirkulasi berdasarkan teknik sirkulasi untuk obyek 3 dimensi

No	Karakter obyek	Kebutuhan sirkulasi	Teknik sirkulasi	Gambar
1.	Obyek yang dinikmati berkeliling secara horisontal	Sirkulasi <i>circular</i> horisontal dengan obyek sebagai <i>center point</i>	Mengitari area pengamatan	

2.	Obyek yang dinikmati berkeliling secara vertikal	Sirkulasi <i>circular</i> secara vertikal dengan obyek sebagai <i>center point</i>	Mengangkat atau menurunkan obyek	
3.	Obyek yang harus dapat ternikmati atau terlewati pengunjung	Sirkulasi yang terhadang oleh obyek sebagai <i>eye catcher</i>	Menghadang gerak	

➤ **Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan analisa teknik sirkulasi untuk obyek 3 dimensi:**

- ✓ Pembentukan ruang yang tergantung dari obyek dan sirkulasinya masih dapat dibentuk oleh *flexible partition* dan *removable divider space*
- ✓ Seluruh teknik sirkulasi masih dapat diwadahi dalam 1 ruang

III.1.1.b.2.b. Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan analisa teknik sirkulasi untuk obyek 2 dimensi dan 3 dimensi

- ✓ Sistem sirkulasi yang terbentuk berdasarkan teknik sirkulasi masih dapat dibentuk oleh *flexible partition* dan *removable divider space* atau kombinasi dari keduanya.
- ✓ Seluruh teknik sirkulasi masih dapat diwadahi dalam 1 ruang

III.1.1.b.3.a. Analisa studi perilaku pengunjung

Kegiatan utama pengunjung pada saat mengapresiasi karya seni dalam ruang pameran galeri akan menciptakan perilaku pengunjung yang spesifik. Terdapat beberapa aspek yang menjadi bahan pertimbangan untuk dianalisa:

1. Elemen dan perlengkapan sirkulasi
2. Rute pemilihan gerak
3. Perletakan pintu
4. Kelelahan pengamat

Pada dasarnya, kedua jenis obyek menciptakan perilaku pengunjung yang hampir sama. Atas pertimbangan tersebut maka pada analisa studi perilaku pengunjung, kedua jenis obyek dianggap sama. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisa elemen dan perlengkapan sirkulasi

Sistem sirkulasi yang baik harus dapat mengarahkan pengunjung dengan baik. Untuk mencaai tujuan ini, maka sirkulasi perlu didukung oleh elemen dan perlengkapan sirkulasi yang baik. Adapaun elemen dan perlengkapan sirkulasi yang baik adalah yang tercipta dari studi perilaku pengunjung. Untuk lebih jelasnya dapat dianalisa sebagai berikut :

Tabel III.1.9.

Analisa sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada elemen dan perlengkapan sirkulasi

No	Elemen dan perlengkapan sirkulasi	Keterangan	Gambar
1.	Ruang sebagai landmark	Kedua jenis obyek membutuhkan wadah yang dapat mempresentasikan jenis obyek yang diwadahi didalamnya baik secara spesifik maupun simbolik.	
2.	Arah sirkulasi	Setiap pengunjung harus dapat diarahkan pada seluruh obyek dengan baik. Pengarahan ini tentunya dengan fasilitas sirkulasi yang baik, jelas, dan terarah.	
3.	Kesinambungan dan skala jalur sirkulasi	Kesinambungan jalur sirkulasi berdasarkan perbedaan karakter obyek. Skala jalur sirkulasi ditentukan oleh kuantitas pengunjung dan obyek. Pemisahan skala dan jalur sirkulasi harus jelas dan selaras	
4.	Penempatan peta dan petunjuk	Untuk memudahkan arah orientasi sirkulasi antar fasilitas. Penempatannya pada persimpangan jalur atau di pusat-pusat aktivitas pengunjung.	

➤ **Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada elemen dan perlengkapan sirkulasi**

- ✓ Elemen dan perlengkapan sirkulasi tidak mempengaruhi ruang karena sifatnya hanya sebagai pelengkap.
- ✓ Apapun jenis ruangnya, elemen dan perlengkapan sirkulasi dapat difleksibelkan didalamnya.
- ✓ Keseluruhan elemen dan perlengkapan sirkulasi dapat diwadahi dalam 1 ruang.

2. Analisa rute pemilihan gerak

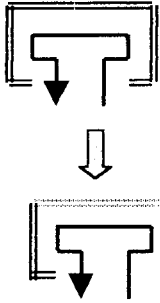
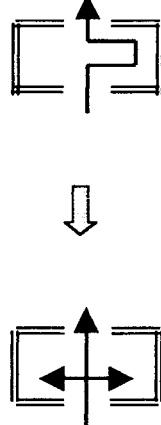
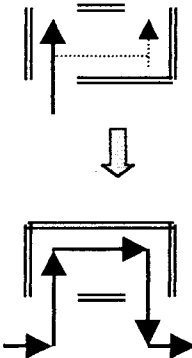
Pada saat bersirkulasi, pengunjung cenderung untuk ‘menciptakan’ sendiri sirkulasinya. Hal ini harus dipertimbangkan mengingat sebagai fasilitas komersil, galeri menuntut agar semua obyek dapat teramati dengan baik atau setidaknya dapat dilewati pengunjung.

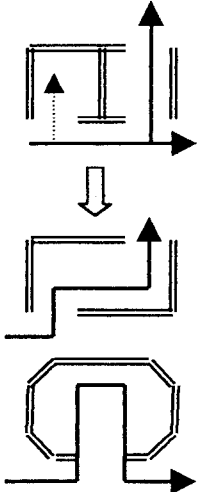
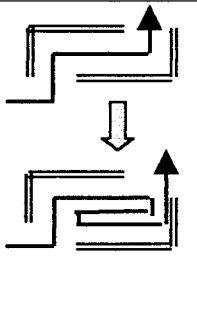
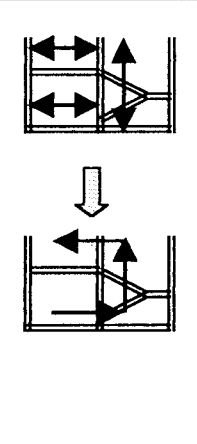
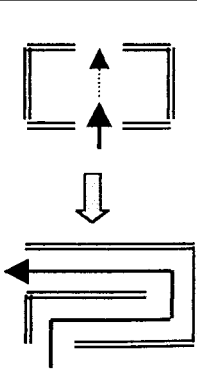
Untuk itu maka perlu dipelajari studi perilaku pengunjung berdasarkan rute pemilihan gerak yang dilaluinya. Dengan demikian maka dianalisa lebih lanjut untuk kemudian dicari penyelesaiannya sebagai berikut :

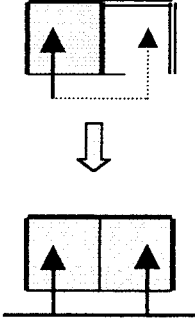
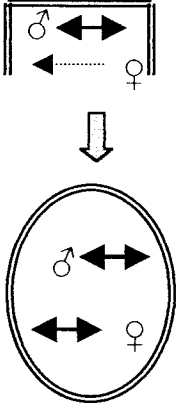
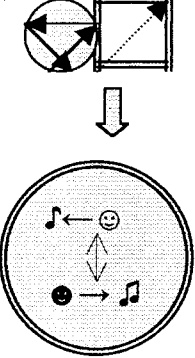
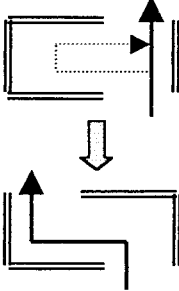
Tabel III.1.10.

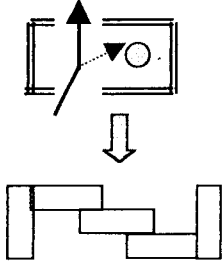
Analisa sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada rute pemilihan gerak

No	Rute pemilihan gerak	Penyelesaian	Gambar
1.	Pengunjung jarang berputar secara penuh dalam ruang	Menggunakan sistem sirkulasi sekunder satu arah. Hal ini untuk ‘memaksa’ pengunjung untuk berputar secara penuh dalam 1 ruang.	

2.	Cenderung bergerak memutar dari kanan ke kiri	Dimanfaatkan dengan menempatkan karya-karya yang diprediksi akan banyak diapresiasi atau yang lebih menarik di sebelah kiri.	
3.	Lebih banyak melihat obyek dari kanan ke kiri	Diatasi dengan menempatkan seluruh obyek di sebelah kanan. Jika mengharuskan penikmatan 2 arah (kanan dan kiri) maka dipilih obyek yang lebih menarik di sebelah kiri.	
4.	Memilih jalur terpendek	Diatasi dengan sirkulasi satu arah, membuat jalur seefisien mungkin, dan menempatkan obyek-obyek yang menarik sebagai <i>point of interest</i> pada jalur-jalur panjang.	

5.	Mengabaikan ruang yang tidak memiliki jalur keluar	Menghindari bentuk ruang <i>culdesac</i> . Jika tidak memungkinkan maka membuat ruang <i>culdesac</i> yang semenarik mungkin baik dari bentuk dan penampilan ruang hingga obyek yang dipamerkan.	
6.	Bergerak dari pintu ke pintu	Pastikan jalur sirkulasi satu arah yang melewati semua obyek dan berakhir pada pintu keluar yang berbeda.	
7.	Tidak bergerak secara sistimatis dari satu lantai ke lantai lain	Selain itu juga dengan sirkulasi satu arah antar lantai dengan akses keluar-masuk dan naik-turun yang berbeda.	
8.	Lebih banyak beraktivitas di pintu masuk daripada pintu keluar	Diatasi dengan pemilihan sirkulasi yang 'menarik' pengunjung untuk mengetahui ada apa pada <i>ending</i> -nya dengan ruang <i>partially enclosed</i> .	

<p>9.</p>	<p>Lebih lama berada di ruang berwarna gelap</p>	<p>Dimanfaatkan dengan menciptakan ruang-ruang bernuansa gelap. Terutama pada ruang penikmatan obyek yang diprediksi memiliki kuantitas kunjungan yang rendah.</p>	
<p>10.</p>	<p>Pengunjung pria lebih aktif bergerak dibanding wanita</p>	<p>Menciptakan ruang yang feminim namun tetap menarik bagi pria. Perwujudannya dapat dengan pemilihan warna, cahaya, material dan unsur-unsur lain yang cenderung lembut.</p>	
<p>11.</p>	<p>Aktivitas tinggi di ruang yang informatif dan menarik</p>	<p>Menciptakan ruang yang informatif dengan memandu pengunjung dengan informasi yang lengkap berupa panduan petugas ataupun secara audio-visual.</p>	
<p>12.</p>	<p>Pintu di kanan mempercepat keluarnya pengunjung</p>	<p>Diusahakan peletakkan pintu keluar di sebelah kiri atau diarahkan dengan sirkulasi satu arah.</p>	

13.	Menghindari obyek yang jauh dari pengamat	Pemanfaatan pola ruang <i>cluster</i> sehingga obyek pameran atau <i>space-space</i> ruang seefisien mungkin jaraknya.	
-----	---	--	---

➤ **Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada analisa rute pemilihan gerak**

- ✓ Apapun jenis ruangnya, hasil analisa dari rute pemilihan gerak dapat difleksibelkan didalamnya.
- ✓ Keseluruhan hasil analisa dari rute pemilihan gerak dapat dimanfaatkan dalam 1 ruang.

3. Analisa peletakan pintu

Pada tinjauan telah terdapat *guideline* yang jelas mengenai peletakan pintu, yaitu :

- 1) Ruang pameran sebaiknya mempunyai akses pintu masuk dan keluar.
- 2) Pada ruang yang hanya mempunyai satu akses kadang-kadang membuat pengunjung hanya berdiri di depan pintu saja.
- 3) Jumlah pintu yang minimum pada ruang pameran serta peletakan pintu masuk-keluar yang baik akan membuat pengunjung tidak cepat keluar.
- 4) Untuk itu dihindari desain pintu keluar yang atraktif.

Guideline tersebut berlaku untuk kedua jenis obyek baik dengan karakter yang sama atau berbeda.

➤ **Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada analisa peletakan pintu**

- ✓ Peletakan pintu harus dapat diatasi pada semua jenis ruang pameran yang berbeda.
- ✓ Keseluruhan hasil analisa peletakan pintu masih dapat digunakan dan disesuaikan pada semua jenis ruang pameran.

4. Analisa kelelahan pengamat

Untuk mengatasi kelelahan pengamat dari segi sirkulasi secara mendetil adalah sebagai berikut:

- ✓ Menciptakan sirkulasi seefisien dan semenarik mungkin dengan panjang jalur yang minimal dan atraktif.
- ✓ Menempatkan informasi arah orientasi yang jelas pada simpul-simpul sirkulasi.
- ✓ Menyediakan tempat istirahat dan sekaligus memanfaatkannya. Pemanfaatannya dengan menggunakan tempat istirahat sebagai *souvenir shop, food court, information section* dan lain-lain yang rekreatif sekaligus memiliki nilai ekonomi.

➤ **Kesimpulan sistem sirkulasi berdasarkan studi perilaku pengunjung pada analisa kelelahan pengamat**

- ✓ Kelelahan pengamat dapat diatasi dan bahkan dapat dimanfaatkan dari segi komersialitas.
- ✓ Keseluruhan hasil analisa kelelahan pengamat dapat digunakan pada semua jenis ruang pameran.

III.1.1.c. Analisa sistem pencahayaan

Unsur-unsur yang harus dipertimbangkan :

1. Karakteristik benda dalam menerima cahaya
2. Pencahayaan alami
3. Pencahayaan buatan

III.1.1.c.1.a. Analisa kakteristik benda dalam menerima cahaya

Kedua jenis obyek membutuhkan pencahayaan yang sama. Untuk menentukannya lebih tergantung dari karakter obyek dan karakter cahaya yang dibutuhkan. Sehingga untuk menganalisa karakteristik benda dalam menerima cahaya dengan urutan sebagai berikut :

1. Menentukan karakter obyek yang akan dipamerkan atau karakter obyek yang ingin ditampilkan.
2. Mempelajari karakter cahaya yang dibutuhkan atas dasar karakter obyek yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Ditemukan jenis bahan yang akan digunakan untuk menerima cahaya untuk kemudian dipilih dan disesuaikan tiap jenis bahan secara spesifik yang sangat banyak jumlahnya.
4. Menentukan penempatannya pada penutup armatur lampu, *ceiling*, dinding, lantai, atau elemen lainnya pada ruang pameran.

Untuk lebih jelasnya dapat dianalisa sebagai berikut :

Tabel III.1.11.

Analisa sistem pencahayaan

berdasarkan karakteristik benda dalam menerima cahaya

No	Karakter obyek	Karakter cahaya yang dibutuhkan	Jenis bahan		
			Diteruskan	Dipantulkan	Diserap
1	Mengekspos obyek	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 90%– 100% cahaya yang jatuh pada obyek ✓ Mengekspos tekstur 3 dimensional pada obyek ✓ Menciptakan space / ruang disekitar obyek yang 	<i>Non difuse</i>	<i>Specular</i>	Maksimal menyerap cahaya 10%

		terbentuk dari pengeksposan cahaya yang kontras dengan cahaya ruang			
2	Menyeimbangkan obyek dengan ruang	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kurang dari 90% cahaya yang jatuh pada obyek ✓ Tekstur 3 dimensional pada obyek tidak terekspos ✓ Cahaya yang jatuh pada obyek dan ruang seimbang / merata 	<i>Difuse</i>	<i>Difuse</i> atau <i>Difuse and specular</i>	Menyerap cahaya lebih dari 10%

III.1.1.c.1.b. Kesimpulan sistem pencahayaan berdasarkan analisa karakteristik benda dalam menerima cahaya

- ✓ Pemilihan sistem pencahayaan tergantung dari obyek yang akan dipamerkan.
- ✓ Fleksibilitas sistem pencahayaan tergantung dari jenis, bahan, dan peletakannya dalam ruang pameran yang berbeda.
- ✓ Keseluruhan hasil analisa karakteristik benda dalam menerima cahaya dapat diwadahi dalam 1 ruang dengan elemen pencahayaan yang flexible.

III.1.1.c.2.a. Analisa pencahayaan alami

Pada tinjauan telah diberi *guideline* yang jelas mengenai pencahayaan alami pada ruang pameran. Pada analisa ini hanya akan dijelaskan prinsip utama dan analisisnya mengenai pencahayaan alami pada kedua jenis obyek.

a) Obyek 2 dimensi

Sangat rentan terhadap sinar matahari langsung karena mengandung UV yang akan mempengaruhi kondisi fisik obyek. Diusahakan sejauh mungkin dari sinar matahari agar tidak terkena sinarnya secara langsung.

Untuk mengatasinya maka cahaya matahari yang tidak dapat dihindari untuk masuk kedalam ruang pameran diusahakan merupakan sinar pantul. Sinar pantul ini juga telah di saring atau diserap sehingga berkurang radiasinya dengan guideline yang ada pada tinjauan sebelumnya.

b) Obyek 3 dimensi

Pada dasarnya ada 2 jenis obyek 3 dimensi berdasarkan bahannya, yaitu obyek organik dan anorganik.

Obyek 3 dimensi organik adalah yang terbuat dari bahan makhluk hidup. Bahan ini dapat berupa kulit, kayu, daun, akar, atau bahkan makhluk hidup lain yang telah diawetkan, dan lain-lain. Untuk obyek jenis ini juga rentan terhadap sinar matahari langsung. Cara mengatasinya juga sama dengan obyek 2 dimensi.

Obyek 3 dimensi anorganik adalah yang terbuat dari benda mati. Bahannya dapat berupa besi, baja, semen, dan lain-lain. Untuk jenis ini cenderung lebih tahan terhadap sinar matahari langsung sehingga dapat dipamerkan secara *outdoor*. Namun yang perlu dipertimbangkan adalah bahwa tentunya seperti juga benda lain, maka jika obyek ini berada di *outdoor* dan terkena sinar matahari langsung secara terus menerus maka akan membutuhkan perawatan dan perbaikan secara berkala.

III.1.1.c.2.b. Kesimpulan sistem pencahayaan berdasarkan analisa pencahayaan alami

- ✓ Pencahayaan alami dapat digunakan pada semua jenis ruang pameran dengan prinsip bahwa cahaya alami yang mengenai obyek bersifat tidak langsung.

III.1.1.c.3.a. Analisa pencahayaan buatan

Pada tinjauan telah diberi *guideline* mengenai teknik-teknik pencahayaan buatan pada kedua jenis obyek dan cahaya yang dihasilkan baik pada obyek maupun ruangnya. Pada tahap ini akan dianalisa lebih lanjut mengenai kebutuhan pencahayaan buatan pada kedua jenis obyek berdasarkan tuntutan dan karakter obyek. Sehingga didapatkan pencahayaan yang sesuai untuk tiap jenis obyek.

a) Obyek 2 dimensi

Karakter obyek 2 dimensi menuntut pengamatan merata pada bidang 2 dimensi. Dengan demikian maka pencahayaan buatan dengan mengekspos obyek adalah yang paling sesuai. Adapun secara teknis, karakter cahaya *non difuse* untuk obyek yang bertekstur dan karakter cahaya *difuse* untuk obyek non tekstur.

b) Obyek 3 dimensi

Karakter utama obyek 3 dimensi membutuhkan pengeksposan secara maksimal pada obyeknya. Sedangkan untuk ruang, tidak ada tuntutan khusus. Maka pencahayaan buatan dapat dengan teknik mengekspos obyek dan teknik mengekspos obyek dengan melembutkan ruang. Dengan kedua teknik ini, obyek dapat terekspose dengan cahaya non difuse/langsung. Adapun karakter cahaya ruang dapat disesuaikan dengan keinginan seniman atau berdasarkan kondisi-kondisi tertentu.

III.1.1.c.3.b. Kesimpulan sistem pencahayaan berdasarkan analisa pencahayaan buatan

- ✓ Pencahayaan buatan tergantung dari karakter obyek yang ingin ditampilkan.
- ✓ Fleksibilitasnya terdapat pada elemen pencahayaan buatan yang masih dapat diwadahi dalam 1 ruang .

III.1.1.d.1. Analisa sistem penghawaan

1) Obyek 2 dimensi

Dilihat dari segi bahannya, obyek 2 dimensi juga rentan terhadap udara alami. Hal ini disebabkan karena adanya polusi, tidak stabilnya temperatur dan tekanan udara luar. Selain itu, obyek 2 dimensi memiliki standar kelembaban tertentu yang stabil. Untuk mengatasinya maka pada umumnya ruang pameran obyek 2 dimensi menggunakan penghawaan buatan.

2) Obyek 3 dimensi

Obyek 3 dimensi organik seperti halnya obyek 2 dimensi juga membutuhkan standar tertentu sehingga tetap membutuhkan penghawaan buatan.

Untuk obyek 3 dimensi anorganik tidak membutuhkan standar tertentu secara spesifik. Dalam artian bahwa obyek ini masih memungkinkan untuk memanfaatkan penghawaan alami baik *indoor* maupun *outdoor*.

III.1.1.d.2. Kesimpulan analisa sistem penghawaan

- ✓ Pada saat digunakan pameran, ruang pameran harus dijaga kelembabannya dengan penghawaan buatan. Pada saat sedang tidak digunakan pameran, ruang pameran menggunakan penghawaan buatan *cross ventilation*.
- ✓ Kedua sistem penghawaan tidak mempengaruhi bentuk ruang sehingga dapat digunakan untuk semua ruangan.

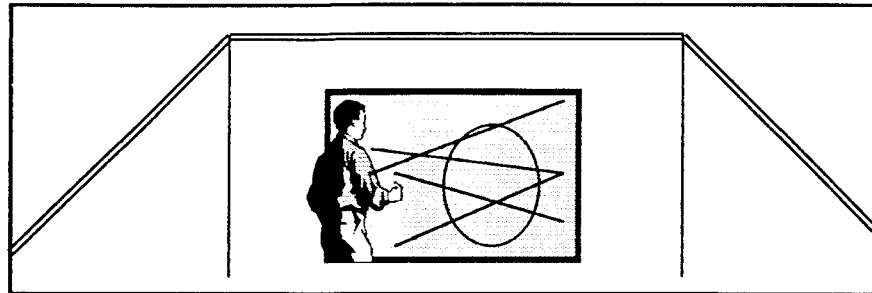
III.1.1.e. Analisa sistem penyajian obyek

1) Menurut bidang pengamatan

a) Obyek 2 dimensi

Membutuhkan pengamatan yang sejajar dengan mata pengamat pada saat berdiri tegak dan berurutan secara 2 dimensional. Maka bidang pengamatan dengan ditempelkan pada

bidang tegak sangat sesuai dengan tuntutan ini. Adapun sistem peletakkanya harus memenuhi standar kenyamanan pandang yang telah ada.

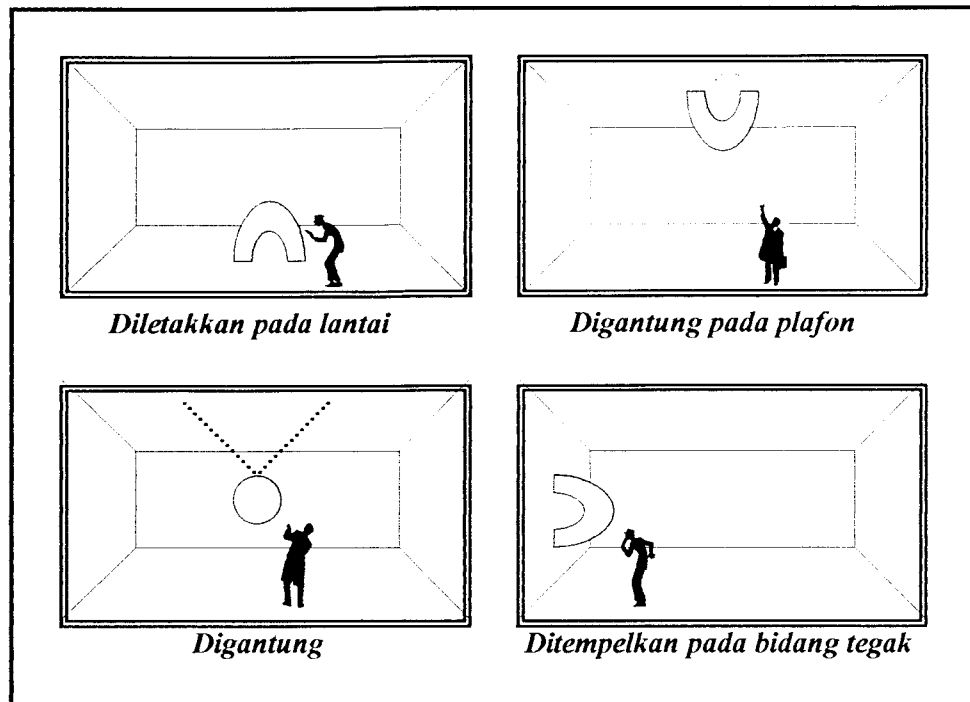


Gambar III.1.20.

Analisa sistem penyajian obyek menurut bidang pengamatan untuk obyek 2 dimensi

b) Obyek 3 dimensi

Membutuhkan pengamatan mengelilingi obyek baik secara vertikal dan horisontal tergantung pada kebutuhan obyek tersebut. Berdasarkan tuntutan tersebut, maka keseluruhan sistem penyajian obyek dapat digunakan dan dikembangkan semaksimal mungkin. Adapun sistem tersebut adalah diletakkan pada lantai satu alas, digantung pada plafon, digantung, dan ditempelkan pada bidang tegak (untuk obyek 3 dimensi yang hanya dapat dinikmati secara frontal).



Gambar III.1.21.

Analisa sistem penyajian obyek menurut bidang pengamatan
untuk obyek 3 dimensi

2) Menurut dimensinya

Dimensi obyek pameran sangat mempengaruhi tingkat kenyamanan pengunjung dalam menikmati obyek secara visual. Untuk menganalisa hal ini maka juga sangat berkaitan erat dengan kenyamanan pandang. Dengan demikian maka akan dianalisa lebih lanjut pada bagian 'Kenyamanan Pandang'

3) Menurut teknik penyajiannya

a) Obyek 2 dimensi

Obyek 2 dimensi harus memenuhi standar persyaratan penghawaan, pencahayaan dan lainnya. Untuk itu maka membutuhkan ruang pameran *indoor* dengan persyaratan tertentu.

b) Obyek 3 dimensi

Masih sangat memungkinkan untuk penyajian di ruang terbuka, semi terbuka, terlebih lagi di ruang tertutup dan secara audio visual. Penentuannya tergantung pada jenis bahan yang digunakan dan kondisi *outdoor* pada saat pameran.

4) Menurut sistematika dan metode penyajian

Pada dasarnya, penyajian obyek menurut sistematika dan metode penyajiannya tidak banyak mempengaruhi kondisi peruangan. Dengan demikian maka pada umumnya semua jenis metode ini harus dapat diwadahi dalam satu ruang dengan baik.

III.1.1.f. Analisa kenyamanan pandang

Analisa kenyamanan pandang sangat berkait erat dengan dimensi dan ukuran obyek.

a) Karya 2 dimensi / seni lukis

- ✓ Karya ukuran terkecil L = 30 Cm, T = 23 Cm
- ✓ Karya ukuran rata-rata L = 150 Cm, T = 150 Cm
- ✓ Karya ukuran terbesar L = 400 Cm, T = 300 Cm

b) Karya 3 dimensi / seni patung

Pembagian terhadap dimensi seni patung dapat di klasifikasikan menjadi 2 bagian berdasarkan tempat memamerkannya.

➤ Di dalam ruang

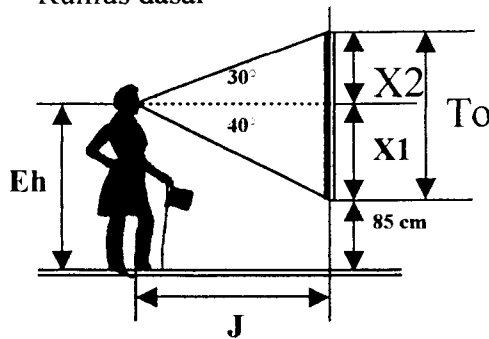
- ✓ Karya ukuran terkecil 10 cm x 10 cm x 10 cm
- ✓ Karya ukuran rata-rata 80 cm x 80 cm x 175 cm
- ✓ Karya ukuran terbesar 150 cm x 150 cm x 330 cm

➤ Di luar ruang (bebas)

Analisa yang digunakan dengan cara menghitung ukuran obyek dan di bandingkan dengan kebutuhan ruang satu persatu. Setelah itu diambil perbandingan dan asumsi yang paling mendekati berdasarkan hitungan-hitungan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Vertikal

Rumus dasar



$Tg 30^\circ = 0,58 ; Tg 40^\circ = 0,84$ $Tg 30^\circ = X2 : J \rightarrow J = X2 : Tg 30^\circ$ $Tg 40^\circ = X1 : J \rightarrow J = X1 : Tg 40^\circ$ $X2 : Tg 30^\circ = X1 : Tg 40^\circ$
--

Keterangan :

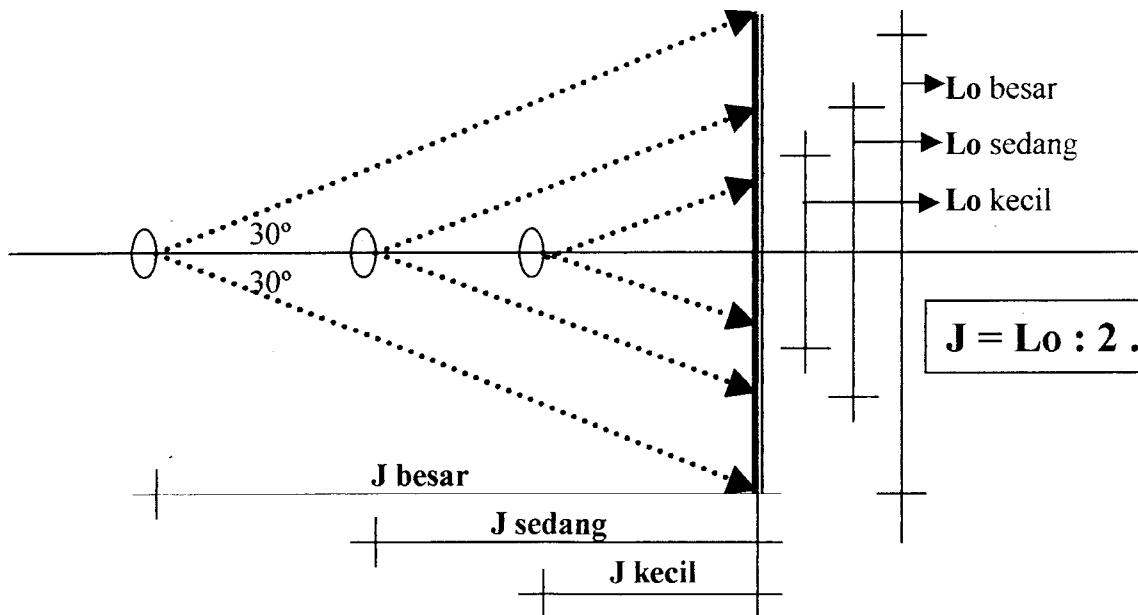
Eh : Tinggi mata rata – rata = 150 cm

J : Jarak antara pengamat dengan obyek 2D

To : Tinggi obyek

b. Horizontal

Rumus dasar



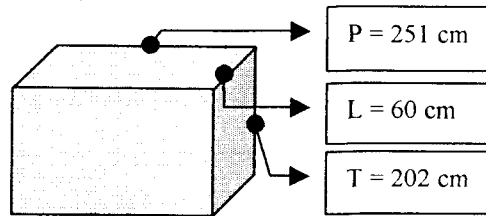
Rumus dasar tersebut digunakan untuk menentukan dimensi space yang digunakan untuk meletakkan obyek pameran baik 2 dimensi maupun 3 dimensi dengan sirkulasi disekitarnya.

Untuk perhitungannya terdapat pada lampiran. Pada bagian ini langsung ditulis hasil yang ditemukan agar lebih efektif.

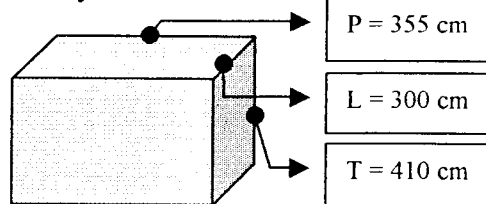
c. Kesimpulan space yang dibutuhkan untuk 1 obyek

1) Obyek 2 dimensi

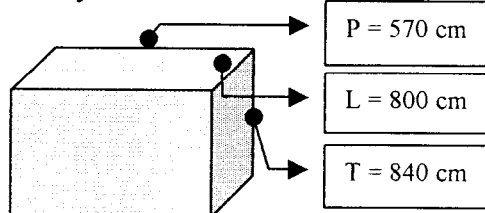
a. Obyek 2 dimensi kecil



b. Obyek 2 dimensi sedang

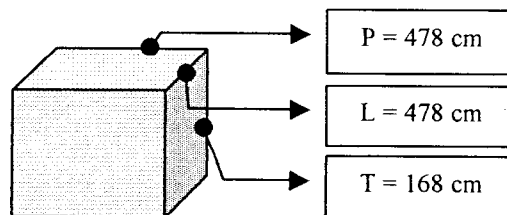


c. Obyek 2 dimensi besar

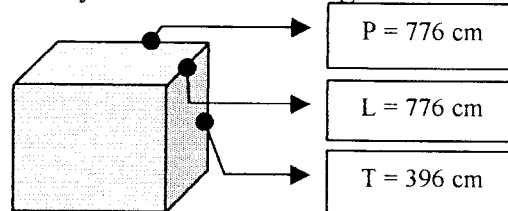


2) Obyek 3 dimensi

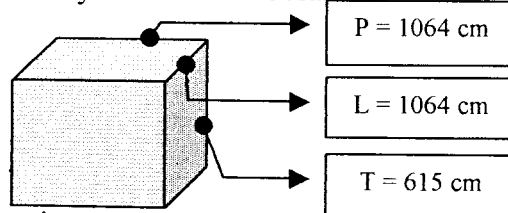
a. Obyek 3 dimensi kecil



b. Obyek 3 dimensi sedang



c. Obyek 3 dimensi besar

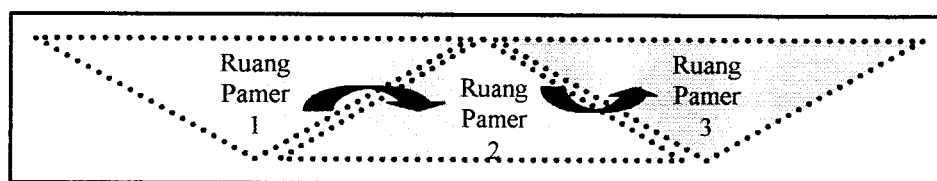


- **Kesimpulan manfaat perhitungan kenyamanan pandang pada obyek 2 dimensi dan 3 dimensi**
- ✓ Modul dasar ruang dapat dilihat pada dimensi *space* tiap ruang yang mewadahi ukuran obyek yang berbeda.
 - ✓ Dapat menentukan ukuran elemen pembentuk ruang baik secara vertikal (*dinding, flexible partition*) dan horisontal (*alas, flexible ceiling*) maupun *flexible space* secara keseluruhan (*removable divider space*)

III.1.2. Analisa fleksibilitas ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan

Faktor utama yang menjadi bahan pertimbangan adalah adanya klasifikasi seniman yang selama ini beredar di masyarakat. Adapun pengklasifikasiannya berdasarkan pada seberapa besar tingkat eksistensi atau pengakuan masyarakat terhadap karya-karya seniman tersebut :

1. Seniman yang sudah diakui eksistensi dan karyanya dalam skala internasional (R. pameran 3).
2. Seniman yang sudah diakui eksistensi dan karyanya dalam skala nasional (R. Pameran 2).
3. Seniman muda yang sedang dalam tahap memperkenalkan eksistensi dan karyanya kepada publik secara umum (R. pameran 1).



Gambar III.1.22.

Analisa ekspansibilitas ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan

Seniman akan diberi tabel-tabel yang berisi alternatif unsur-unsur fleksibilitas yang akan dipilih sesuai dengan karakter seniman dan obyek yang ingin ditampilkannya. Hasil pemilihan ini kemudian didiskusikan dengan pengelola galeri yang menguasai karakter ruang yang ingin ditampilkan.

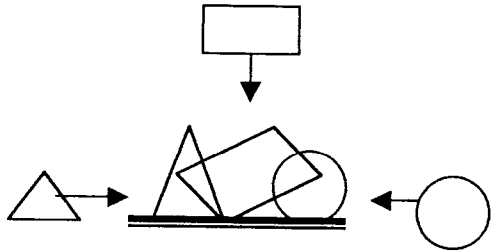
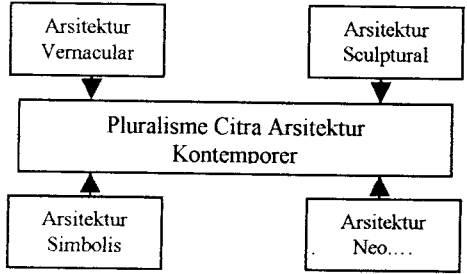
III.1. Analisa Citra Arsitektur Kontemporer

Untuk mewujudkan citra arsitektur kontemporer yang perlu dipertimbangkan tentunya adalah point-point yang terdapat pada arsitektur kontemporer sebagai berikut:

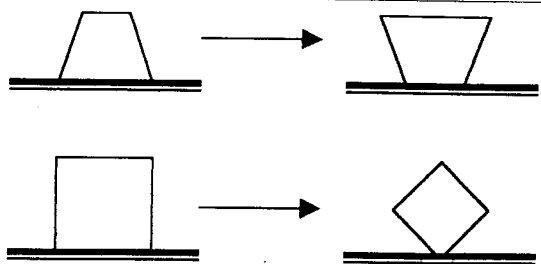
1. Pluralisme.
2. Neo-Deconstructivism struktur.
3. Geometri dan kemurnian bentuk ruang
4. Simbolis-ekspresionisme fasad.

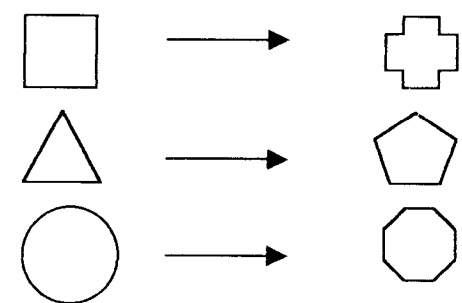
Dengan demikian, mengacu pada point-point tersebut, maka akan dapat diciptakan bangunan bercitra arsitektur kontemporer.

1. Pluralisme citra

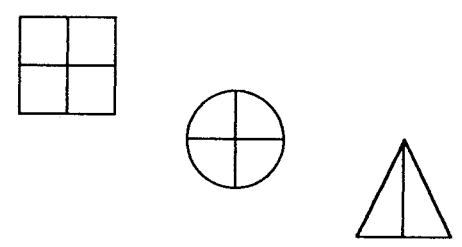
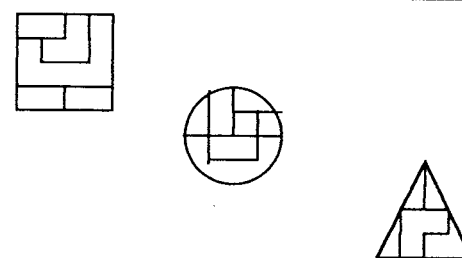
<p>Mengeksplorasi bentuk-bentuk yang pernah ada untuk ditampilkan pada citra bangunan dan kemudian dikembangkan.</p>	
<p>Style-style arsitektur yang pada umumnya berdiri sendiri dapat ditampung menjadi satu tanpa terikat pada idiom-idiom tertentu pada style-style tersebut.</p>	

2. Eksploratif struktur

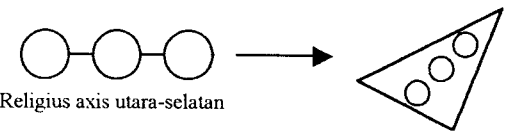
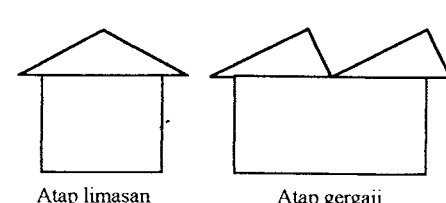
<p>Diwujudkan terutama pada struktur yang inovatif terlepas dari yang telah ada sebelumnya.</p>	
---	--

<p>Pengolahan bentuk-bentuk struktur dasar untuk mencari bentuk terbaik pada tata masa hingga detil-detil bangunan.</p>	
---	--

3. Geometri dan kemurnian bentuk ruang

<p>Ruang sebagai wadah kegiatan dan pernyataan ekspresi penggunaanya ditampilkan berupa bentuk dasar yang utuh sebagai <i>background</i> aktivitas didalamnya</p>	
<p>Elemen dan pembentu ruang didalamnya bebas berekspresi sesuai dengan kegiatan didalamnya yang menuntut fleksibilitas yang tinggi.</p>	

4. Simbolis-ekspresionisme fasad

<p>Mengeksplorasi simbol-simbol tertentu yang telah dikenal baik oleh masyarakat sekitar dan sebagai <i>landmark</i> terhadap tempat itu.</p>	
<p>Penciptaan bentuk-bentuk elemen bangunan <i>vernacular</i> yang adaptif dengan masanya dan masa yang akan datang.</p>	

BAB IV

*KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN
PERANCANGAN*

IV.1. Konsep Perencanaan Site

IV.1.1. Potensi site

Galeri seni sebagai fasilitas komersial dan kultural harus mampu diwadahi dalam suatu site yang dapat memenuhi 2 fungsi utama tersebut. Dengan demikian maka terpilihnya site di kawasan Ring-road utara (Jalan Lingkar Utara) mampu memenuhi kebutuhan kedua fungsi tersebut sebagai berikut:

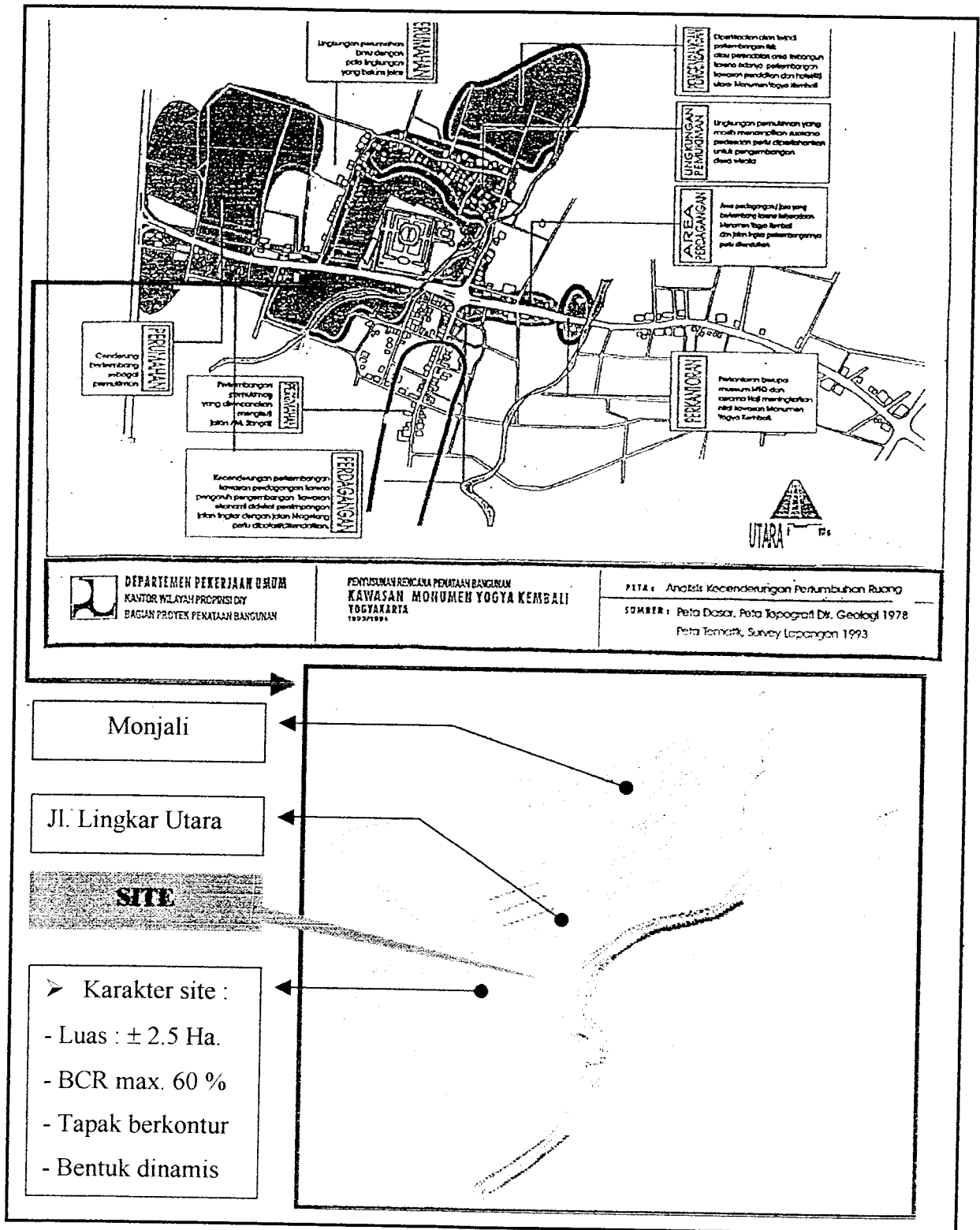
➤ **Komersial**

- ✓ Lokasi site yang strategis berdekatan dengan daerah perekonomian dan perdagangan (kawasan Jl. Magelang, Gejayan, dan Malioboro), pendidikan (kawasan Jl. Kaliurang), pariwisata (Kaliurang, Monjali, akses menuju Borobudur dan Prambanan), dan hiburan (Jl. Magelang).
- ✓ Aksesibilitas yang memadai di tepi jalur utama yang mengelilingi Jogja dan menghubungkannya dengan kawasan lain disekitar Jogja. Dengan demikian mampu “menarik” pengunjung dari Jogja dan sekitarnya.

➤ **Kultural**

- ✓ Lokasi site di sekitar “sumbu utama Jogja” (Gunung Merapi-Kraton-Laut Selatan) yang mempunyai nilai historis, mistis, dan kultural yang tinggi.
- ✓ Berada di tengah daerah campuran terutama pemukiman, untuk mencoba menghadirkan nilai seni yang humanis di tengah masyarakat.

Atas pertimbangan tersebut maka terpilihlah site di Jl. Lingkar Utara yang berhadapan dengan Monjali. Adapun untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar lokasi site sebagai berikut:



Gambar IV.1.1.

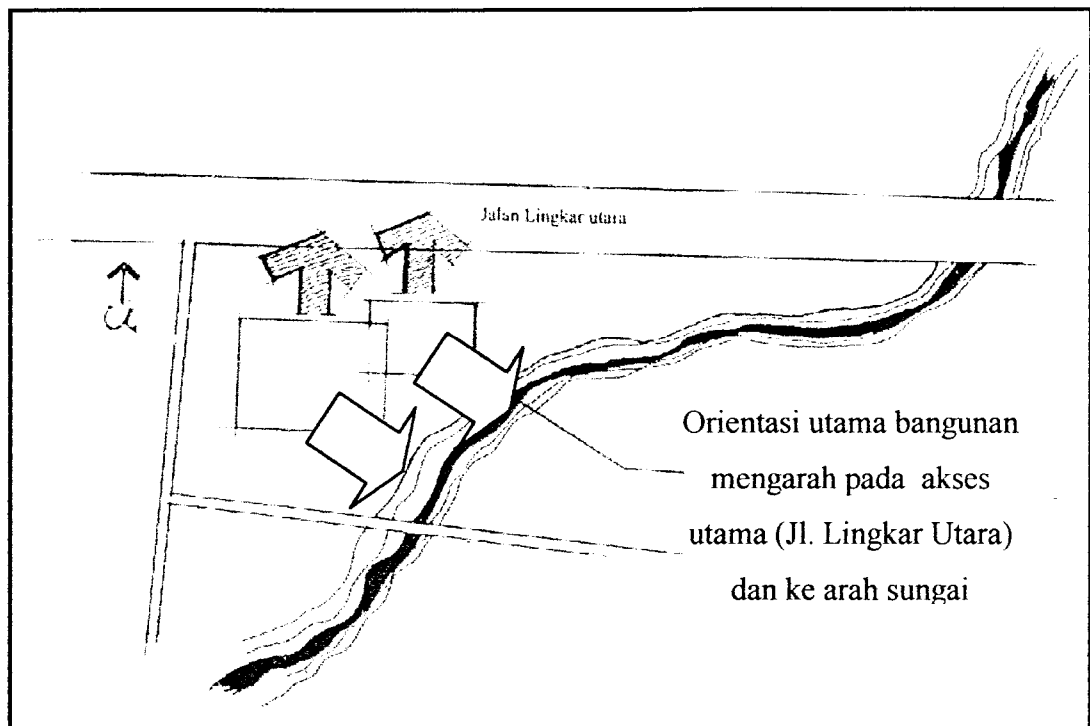
Peta lokasi site

IV.1.2. Konsep Site

Merupakan perancangan konsep site secara garis besar atau sketsa. Konsep ini meliputi orientasi, aksesibilitas, view, dan penzoningan pada site. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

IV.1.2.a. Konsep orientasi pada site

Massa di orientasikan keluar bangunan, untuk memudahkan pengunjung untuk berkomunikasi secara visual sehingga orientasi bangunan diarahkan menghadap Jl. Lingkar Utara dan arah alur sungai pada sisi Timur site

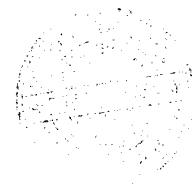


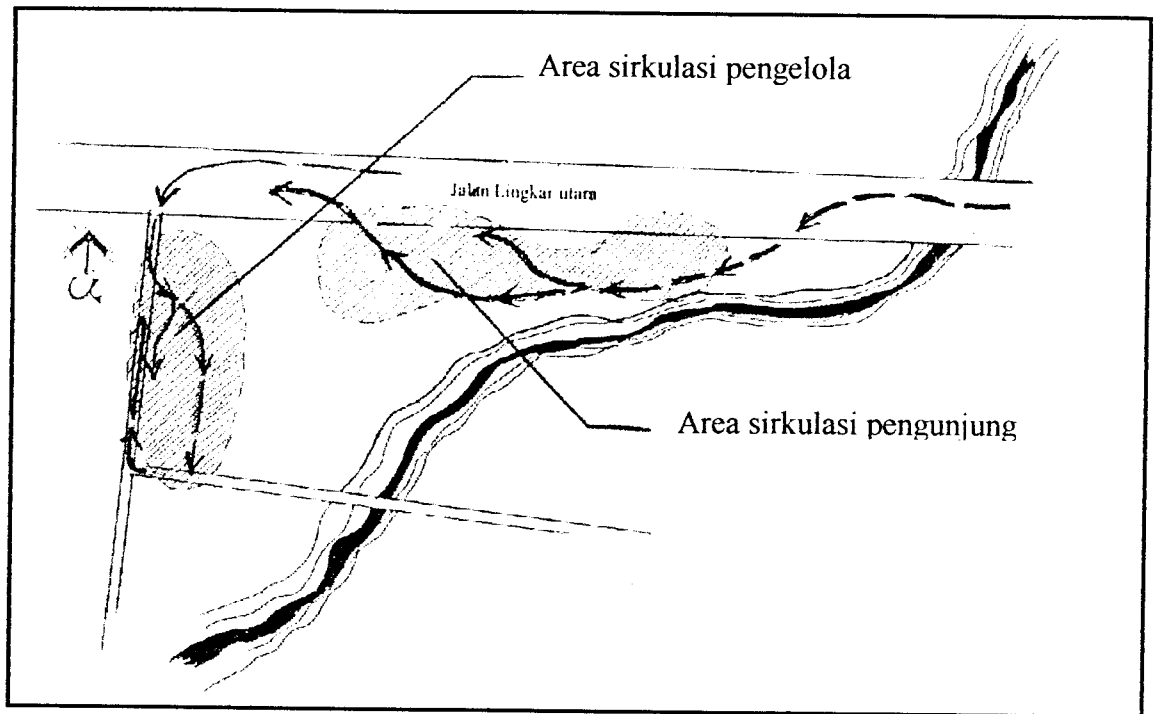
Gambar IV.1.2.

Konsep orientasi bangunan

IV.1.2.b. Konsep aksesibilitas pada site

Untuk mengefisienkan sirkulasi maka antara jalur sirkulasi pengunjung dan pengelola dipisahkan. Jalur sirkulasi utama untuk pengunjung dicapai melalui Jl. Lingkar Utara pada sisi depan (Utara) site dan jembatan penghubung (antara site dengan Monumen Yogya Kembali). Jalur sirkulasi sekunder untuk pengelola dan distribusi masuk obyek koleksi, melalui jalan lingkungan yang terletak pada sisi barat site.



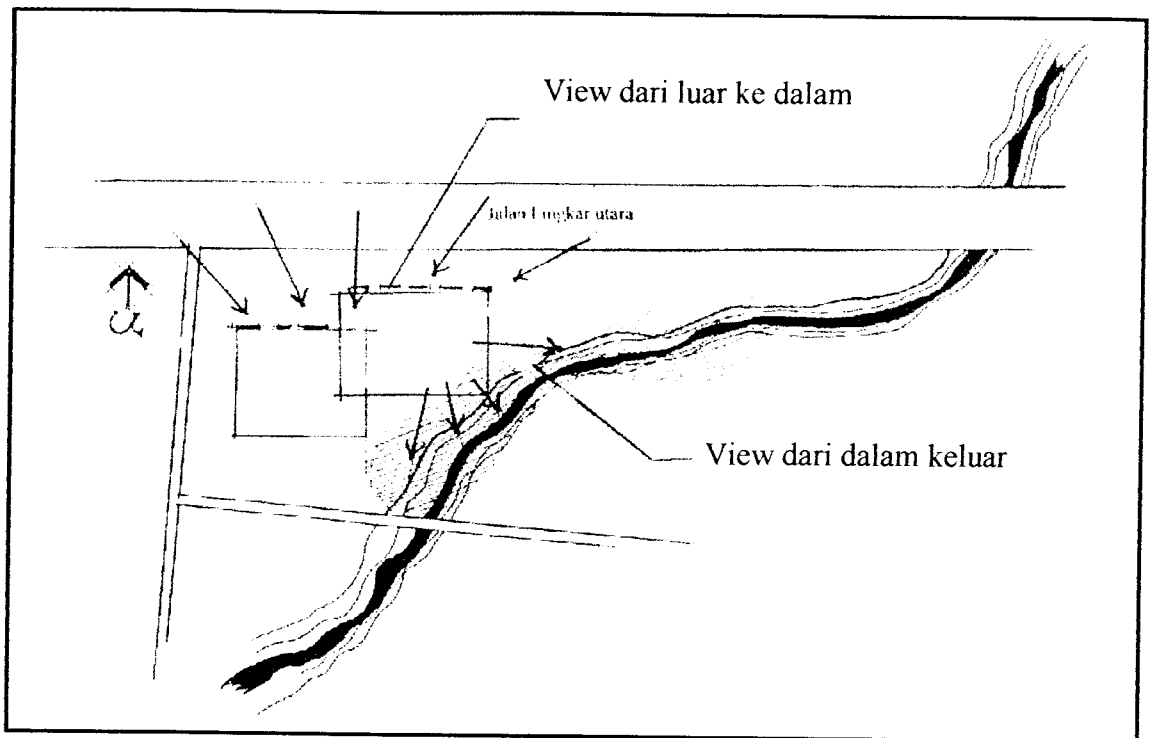


Gambar IV.1.3.

Konsep aksesibilitas pada site

IV.1.2.c. Konsep view pada site

View kearah site (dari arah luar kedalam) yang menarik adalah pada sisi Utara atau bagian depan site, sehingga pada bagian ini fasade bangunan diolah semenarik mungkin. Sedangkan view dari arah site (dari arah dalam keluar) terletak pada alur sungai yang terletak pada sisi Timur site, sehingga pemaksimalan pengolahan kontur lahan sangatlah diperlukan guna mencapai nilai view yang menarik.



Gambar IV.1.4.

Konsep view pada site

IV.1.2.d. Konsep penzoningan pada site

Perletakan pengelompokan zoning pada area site didasarkan pada pengelompokan empat hirarki, yaitu :

A. Zona Publik

Untuk kegiatan yang bersifat eksternal seperti pada parkir, plaza, pameran outdoor dan amphitheater.

B. Zona Semi Publik

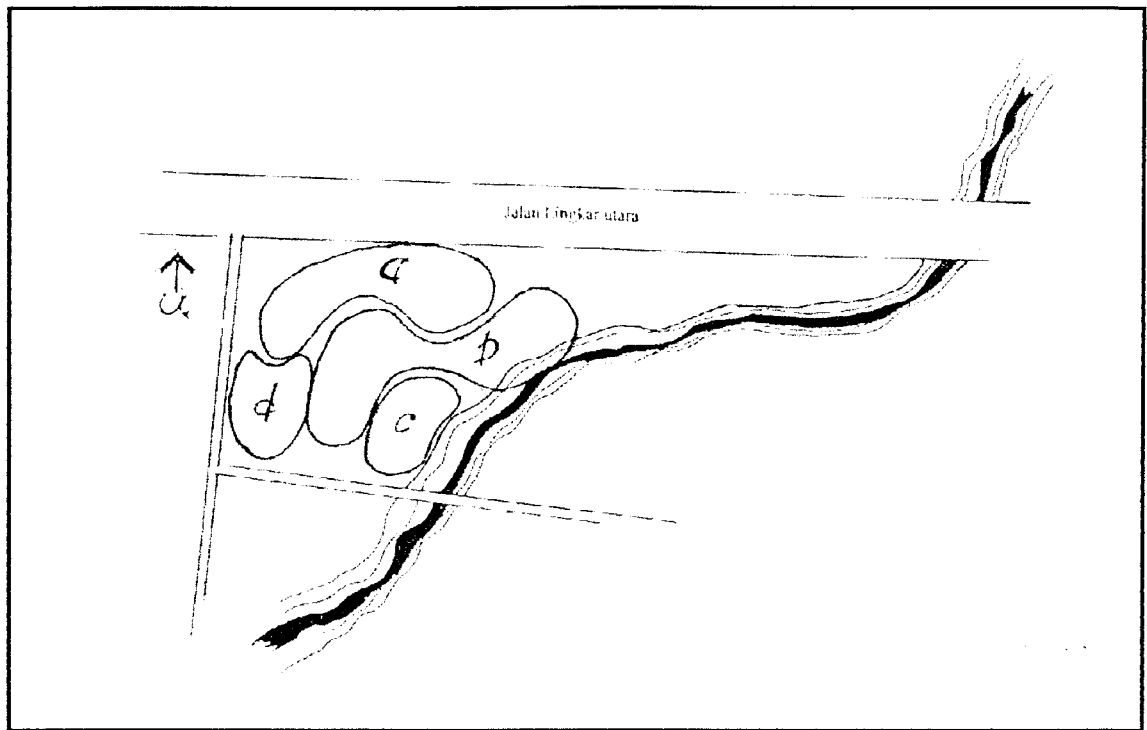
Untuk kegiatan yang bersifat gabungan dari kegiatan eksternal dan kegiatan internal, seperti pada ruang hall/lobby, ruang pameran, kafetaria dan lain-lain.

C. Zona Semi Privat

Untuk kegiatan intern yang berhubungan dengan kegiatan diluar seperti ruang kurator, ruang informasi dan promosi.

D. Zona Privat

Untuk kegiatan intern pengelola.



Gambar IV.1.5.

Konsep penzoningan pada site

IV.2. Konsep Perencanaan dan Fleksibilitas Ruang

IV.2.1. Konsep kebutuhan dan besaran ruang

Didapatkan dari pengembangan data-data standar yang telah ada dengan fasilitas yang sama. Berdasarkan standar dimensi manusia dengan ruang, maka dapat dilakukan perhitungan besaran ruang secara keseluruhan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel IV.2.1.

Konsep kebutuhan dan besaran ruang galeri

No	Ruang	Besaran ruang	Luasan
1.	Kelompok umum		
	Parkir pengunjung		
	- 20 mobil @ 22,5 M / mobil	20 x 22,5	450
	- 3 bus @ 33 M / bus	3 x 33	99
	- 100 motor @ 2,25 M / mobil	100 x 2,25	225
	Parkir pengelola		
	- 5 mobil @ 22,5 M / mobil	5 x 22,5	112,5
	- 20 motor @ 2,25 M / motor	20 x 2,25	45
	Plaza / taman	asumsi	100
	Kantin	asumsi	2500
	<i>JUMLAH</i>		3531,5
2.	Kelompok Pameran		
	Hall + R. Pameran tetap outdoor	asumsi	1000
	Hall + R. Pameran tetap indoor (4 lukisan besar / 12 lukisan sedang / 20 lukisan kecil) dan (5 patung besar / 10 patung sedang / 25 patung kecil) + hall	35,4 x 35,4	1253,16
	3 R. Pameran temporer (27 lukisan besar / 72 lukisan sedang / 120 lukisan kecil) dan (30 patung besar / 57 patung sedang / 150 patung kecil)	@ 35,4 x 35,4	@ 1253,16 1253,16 x 3 = 3759,48
	R. Informasi	2 x 2,16	4,32
	R. Keamanan	2 x 2,16	4,32
	Lavatory		24
	jumlah		6045,28
	Sirkulasi 20 %		1209,056
	<i>JUMLAH</i>		7254,336

3.	Kelompok Administrasi		
	R. Direktur		36
	R. Tamu	3 x 5	15
	R. Tata usaha	10 x 6,98	68,9
	R. Rapat	15 x 3,5	52,5
	R. Publikasi	5 x 3,5	17,5
	R. Istirahat	asumsi	20
	Lavatory		8
	jumlah		217,9
	Sirkulasi 20 %		43,58
	<i>JUMLAH</i>		261,48
4.	Kelompok Edukasi		
	2 R. Edukator	2 x 50	100
	2 R. Pengelola	2 x 50	100
	2 R. perpustakaan	2 x 450	900
	6 R. Kursus (3 seni lukis dan 3 seni patung) (@ 30-orang)	@ 30 x 4 = 120 6 x 120	720
	2 R. penyimpanan	asumsi	150
	Lavatory		48
	jumlah		2018
	Sirkulasi 20 %		403,6
	<i>JUMLAH</i>		2421,6
5.	Kelompok Kuratorial		
	R. Kurator	5 x 20	100
	R. Pengelola	4 x 20	80
	Gudang sementara	asumsi	150
	Lavatory		32
	jumlah		362
	Sirkulasi 20 %		72,4
	<i>JUMLAH</i>		434,4

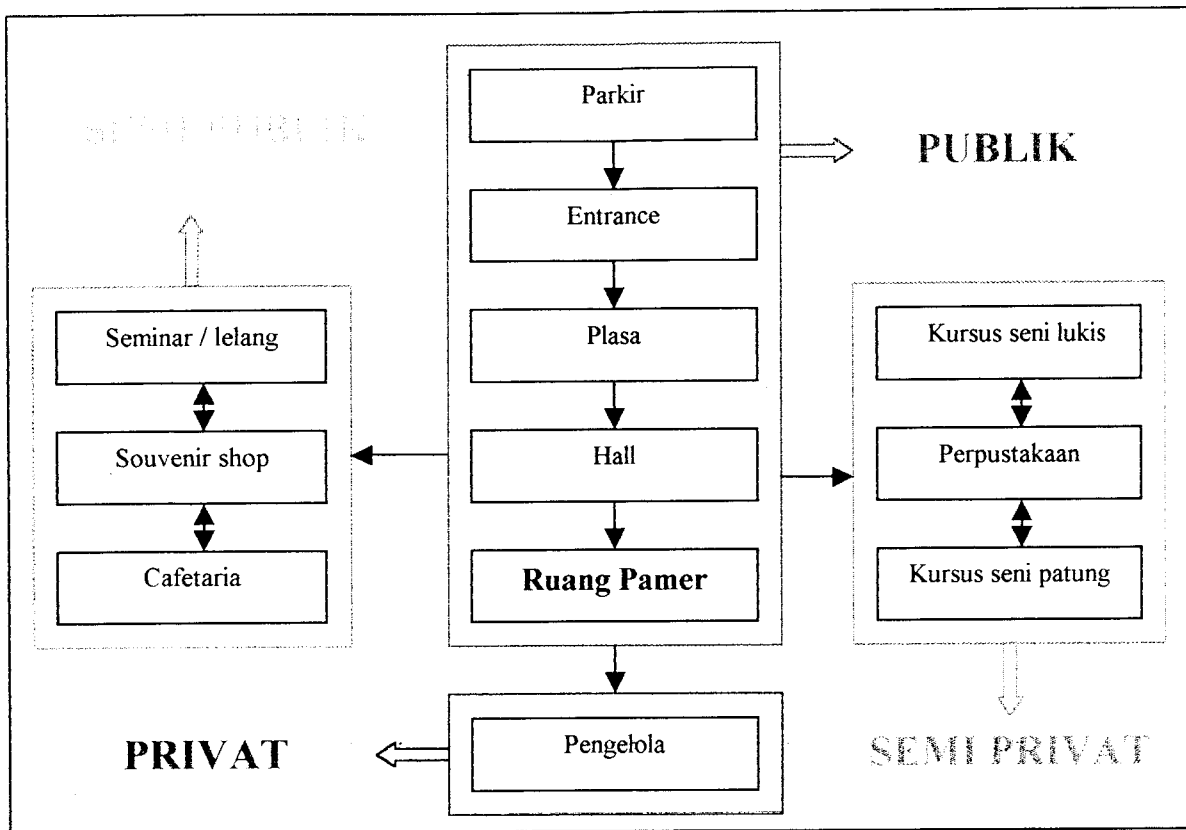
6.	Kelompok Preparasi dan Restorasi		
	R. Preparator	5 x 20	100
	Laboratorium	16 x 10	160
	R. Pengelola	4 x 20	80
	R. Ganti	4 x 8	32
	R. Persiapan pameran	asumsi	100
	Gudang sementara	asumsi	150
	Lavatory		32
	jumlah		654
	Sirkulasi 20 %		130,8
	<i>JUMLAH</i>		784,8
7.	Kelompok Pelelangan		
	Hall / entrance	20 x 10	200
	R. Lelang	asumsi	800
	R. Pengelola	6 x 10	60
	R. Penyimpanan	asumsi	100
	Lavatory		32
	jumlah		1192
	Sirkulasi 20 %		238,4
	<i>JUMLAH</i>		1430,4
8.	Kelompok Servis		
	R. Mekanikal dan Elektrikal	asumsi	20
	Dapur + R. Makan	asumsi	30
	R. Istirahat	asumsi	12
	Gudang alat	asumsi	12
	Lavatory		8
	jumlah		82
	Sirkulasi 20 %		16,4
	<i>JUMLAH</i>		98,4

LUAS TOTAL BANGUNAN

16216,916

IV.2.2. Konsep organisasi ruang

Organisasi ruang terbentuk dari zonifikasi ruang yaitu publik, semi publik semi privat, privat yang masing-masing diklasifikasikan menurut sifatnya.



Gambar IV.2.1

Konsep organisasi ruang

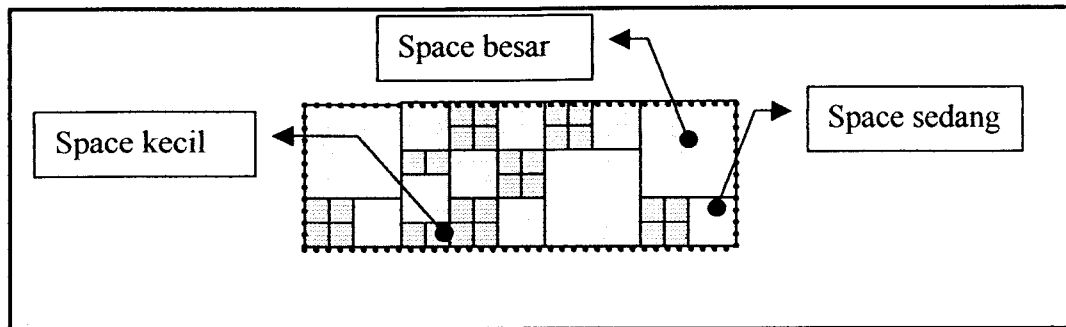
IV.2.3. Konsep perancangan ruang pamer

Berdasarkan pada data yang telah dianalisa, maka didapatkan konsep perancangan yang terdiri dari unsur-unsur pembentuk fleksibilitas baik berdasarkan obyek yang dipamerkan maupun subyek yang memamerkan.

Sebagian dari konsep telah terdapat pada penjelasan sebelumnya, baik pada tinjauan maupun analisis. Dengan demikian maka pada konsep ini akan dijelaskan klasifikasinya secara keseluruhan.

IV.2.3.a. Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan

Konsep yang digunakan pada bentuk dan dimensi ruang dengan menggunakan bentuk dasar yang paling fleksibel yaitu bentuk kotak. Dengan membaginya berdasarkan modul dari space yang dibutuhkan pada tiap obyek pameran dengan 3 klasifikasi ukuran yang berbeda. Space-space ini nantinya akan fleksibel berdasarkan obyek yang dipamerkan dengan modul dasar menggunakan space yang terkecil



Gambar IV.2.2.

Konsep perancangan berdasarkan obyek yang dipamerkan dengan menggunakan modul ruang

Sedangkan konsep lain yang digunakan adalah dengan cara menentukan unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang dan menyesuaikannya sesuai kebutuhan obyek yang dipamerkan. Adapun unsur-unsur pembentuk fleksibilitas ruang tersebut adalah :

- 1) Jenis ruang pameran
- 2) Sistem sirkulasi
- 3) Sistem pencahayaan
- 4) Sistem penghawaan
- 5) Sistem penyajian
- 6) Kenyamanan pandang

Tabel IV.2.2.

Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan obyek yang dipamerkan dengan menggunakan unsur-unsur fleksibilitas ruang

No.	Unsur-unsur fleksibilitas	Obyek 2 dimensi	Obyek 3 dimensi
1.	Jenis ruang pameran		
	Berdasarkan bentuk ruang	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Counter selling ✓ Partially enclosed ✓ Open plan ✓ Display sequence 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Counter selling ✓ Partially enclosed ✓ Open plan
	Berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ekspansibilitas ✓ Konvertabilitas ✓ Versatibilitas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ekspansibilitas ✓ Konvertabilitas ✓ Versatibilitas
	Berdasarkan organisasi ruang	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pola grid ✓ Pola radial ✓ Pola linier 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pola cluster ✓ Pola radial
2.	Sistem sirkulasi		
	Jenis sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sirkulasi primer dari ruang ke ruang ✓ Sirkulasi sekunder satu arah dan menyebar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sirkulasi primer dari ruang ke ruang ✓ Sirkulasi sekunder satu arah dan menyebar.
	Teknik sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lurus ✓ Berbelok ✓ Mempersempit area pengamatan ✓ Memperlebar area pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengitari seluruh area pengamatan ✓ Mengangkat / menurunkan obyek ✓ Menghadang gerak

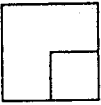
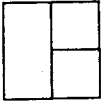
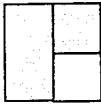


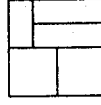
3.	Sistem pencahayaan		
	Karakteristik benda dalam menerima cahaya	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengekspos obyek ✓ Menyeimbangkan obyek dengan ruang 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengekspos obyek ✓ Menyeimbangkan obyek dengan ruang
	Pencahayaan alami	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menghindari cahaya matahari langsung untuk semua obyek 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menghindari cahaya matahari langsung untuk obyek organik
	Pencahayaan buatan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Non difuse ✓ Difuse 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Non difuse
4.	Sistem penghawaan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penghawaan buatan untuk semua obyek 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penghawaan buatan untuk obyek organik ✓ Obyek anorganik masih mungkin memanfaatkan penghawaan alami
5	Sistem penyajian obyek		
	Menurut bidang pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ditempelkan pada bidang tegak 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diletakkan pada lantai/alas ✓ Digantung pada plafon ✓ Digantung ✓ Ditempelkan pada bidang tegak (<i>frontal sculpture</i>)
	Menurut dimensinya	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdasar dimensi obyek dan kenyamanan pandang 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdasar dimensi obyek dan kenyamanan pandang
	Menurut teknik penyajiannya	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penyajian tertutup ✓ Penyajian audio-visual 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penyajian terbuka ✓ Penyajian semi terbuka ✓ Penyajian tertutup ✓ Penyajian audio-visual
6.	Kenyamanan pandang	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdasarkan dimensi obyek 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berdasarkan dimensi obyek

IV.2.3.b. Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan

Konsep menggunakan jenis ruang pameran berdasarkan sistem perubahan bentuk ruang. ekspansibilitas yang dapat diatur dimensinya Selain itu juga memanfaatkan bentuk kotak dengan membagi berdasar jumlah klasifikasi seniman yang memamerkan karyanya.

Tabel IV.2.3

Konsep perancangan ruang pameran berdasarkan subyek yang memamerkan dengan menggunakan modul ruang.

No.	Kegiatan pameran	Gambar
1.	Pameran satu klasifikasi seniman	
	✓ Menggunakan seluruh ruang 	
	✓ Menggunakan sebagian ruang 	
2.	Pameran dua klasifikasi seniman	
	✓ Menggunakan seluruh ruang 	
	✓ Menggunakan sebagian ruang 	
3.	Pameran tiga klasifikasi seniman	
	✓ Menggunakan seluruh ruang 	
	✓ Menggunakan sebagian ruang 	
Keterangan : <input type="checkbox"/> Hall <input checked="" type="checkbox"/> Ruang pameran yang digunakan <input type="checkbox"/> Ruang pameran yang tidak digunakan		

IV.3. Konsep Arsitektur Kontemporer Pada Citra Bangunan

Konsep dihasilkan dari pengembangan point-point yang ada pada arsitektur kontemporer dan mengaplikasikannya pada citra bangunan.

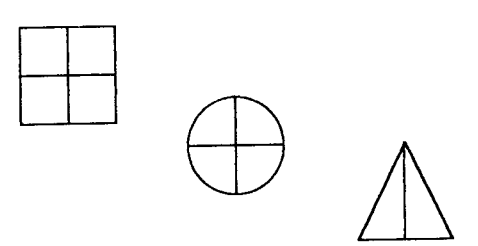
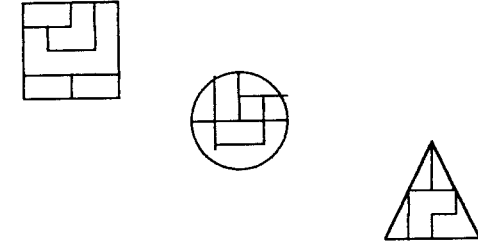
1. Pluralisme citra

<p>Citra bangunan yang ditampilkan diambil berdasarkan bentuk-bentuk dasar yang telah ada yang kemudian dikembangkan menjadi citra yang plural / multi makna.</p>	
<p>Style-style arsitektur yang pada umumnya berdiri sendiri dapat ditampung menjadi satu tanpa terikat pada idiom-idiom tertentu pada style-style tersebut.</p>	

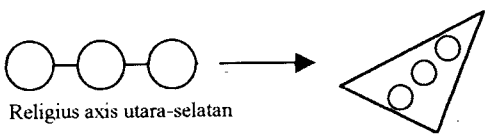
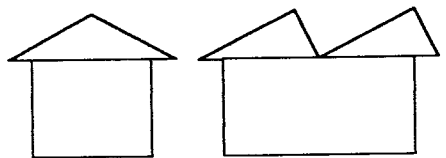
2. Eksploratif struktur

<p>Menggunakan struktur yang inovatif pada interior berupa diniding, lantai dan ceiling yang fleksibel. Pada eksterior berupa penggunaan <i>fleksibel roof</i>, dan dinding pemikul.</p>	
<p>Pengolahan bentuk-bentuk struktur dasar untuk mencari bentuk terbaik pada tata masa hingga detil-detil bangunan.</p>	

3. Geometri dan kemurnian bentuk ruang

<p>Ruang sebagai wadah kegiatan dan pernyataan ekspresi penggunaanya ditampilkan berupa bentuk dasar yang utuh sebagai <i>background</i> aktivitas didalamnya</p>	
<p>Elemen dan pembentu ruang didalamnya bebas berekspresi sesuai dengan kegiatan didalamnya yang menuntut fleksibilitas yang tinggi.</p>	

4. Simbolis-ekspresionisme fasad

<p>Mengeksplorasi simbol-simbol tertentu yang telah dikenal baik oleh masyarakat sekitar dan sebagai <i>landmark</i> terhadap tempat itu.</p>	 <p>Religius axis utara-selatan</p>
<p>Penciptaan bentuk-bentuk elemen bangunan <i>vernacular</i> yang adaptif dengan masanya dan masa yang akan datang.</p>	 <p>Atap limasan Atap gergaji</p>

IV.5. Konsep Sistem Utilitas Bangunan

Merupakan sistem vital yang harus ada pada sebuah bangunan. Sistem ini meliputi:

- 1) Sistem penyediaan dan distribusi air bersih.
- 2) Sistem pembuangan air kotor dan kotoran.
- 3) Sistem *fire protection*.
- 4) Sistem penghawaan.
- 5) Sistem penangkal petir.
- 6) Sistem penyediaan tenaga listrik.
- 7) Sistem telekomunikasi.
- 8) Sistem keamanan bangunan.

Adapun penggunaannya dalam bangunan ini adalah sebagai berikut:

IV.5.1. Sistem penyediaan dan distribusi air bersih

Menggunakan sistem *down feed* dengan prinsip sebagai berikut: air dipompa dari sumber atau *basement suction tank* yang telah terisi air ke *roof storage tank* yang kemudian didistribusikan ke *fixture-fixture* yang ada dibawahnya dengan memanfaatkan gaya gravitasi.

IV.5.2. Sistem pembuangan air kotor dan kotoran

Air kotor dari lavatory, air hujan, dan limbah dapur dapat dialirkan langsung ke roil kota yang telah tersedia di depan bangunan (sepanjang Jalan Lingkar Utara)

Untuk kotoran yang berasal dari lavatory di distribusikan dari fixture menuju ke sistem plumbing dan berakhir pada pembuangan akhir.

IV.5.3. Sistem *fire protection*

Menggunakan fasilitas *fire protection* lengkap yang terdiri dari:

- ✓ Detektor panas dan asap.
- ✓ Tangga darurat kebakaran di luar bangunan.
- ✓ Sistem *sprinkler dry pipe* yang dikendalikan oleh operator
- ✓ *Hose rack* setiap 30 meter.

IV.5.4. Sistem penghawaan

Sistem penghawaan alami digunakan pada ruang-ruang yang menuntut kelembaban tertentu yang stabil seperti ruang pameran, ruang penyimpanan obyek pameran, laboratorium kurator, perpustakaan, administrasi, dan ruang seminar / pelepasan.

Sistem penghawaan buatan digunakan semaksimal mungkin dengan bukaan-bukaan pada ruang yang tidak menuntut kestabilan udara tertentu dalam ruang, seperti ruang *service*, gudang alat, ruang kursus, *cafeteria* dan lainnya.

IV.5.5. Sistem penangkal petir

Galeri sebagai fasilitas umum mempunyai nilai indeks (perlu-tidaknya pemasangan penangkal petir) dengan nilai 3 maka sistem ini sebaiknya ada. Jenis yang digunakan adalah penangkal petir konvensional dengan jumlah titik pemasangan nantinya sesuai hitungan yang ada.

IV.5.6. Sistem penyediaan tenaga listrik

Sumber tenaga berasal dari instalasi kota (PLN) dan sumber dari generaor set untuk cadangannya dengan prinsip sistem penggabungan 2 sumber. Secara otomatis jika sumber utam (PLN) mati maka sumber dari generator set akan langsung menyala.

IV.5.7. Sistem telekomunikasi

Untuk komunikasi dalam bangunan menggunakan sistem kabel berupa pesawat intercom, telex, dan sound system.

Untuk komunikasi ke luar bangunan menggunakan telepon, faximile, dan internet satelit untuk fasilitas komunikasi daklam jaringan internet.

IV.5.8. Sistem keamanan

Menggunakan *security camera* pada tempat-tempat yang rawan. Ruang-ruang khusus menggunakan sistim kartu (*ID card*) dan tentunya juga menggunakan sistim keamanan manual dengan menempatkan penjaga / *security* yang memadai.

- Terimakasih -

DAFTAR PUSTAKA

1. Fajar Pungki Purnomosidi (Direktur Museum-Galeri Widayat), 31 Januari 2002, *Surat Kabar Kedaulatan Rakyat*.
2. Koentjoroningrat, 1974, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*, Gramedia,
3. G. Sidharta (Seniman, kurator, dan pengamat seni), 15 Agustus 1999, *Surat Kabar Kedaulatan Rakyat*.
4. Rumah Seni Cemeti/Cemeti Art House, 2002, *Leaflet*
5. Timothy Ambrose and Crispin Pane, *Museum Basics*, Routledge, New York, NY, USA.
6. Y. B. Mangunwijaya, 1995, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama.
7. James C. Snyder, 1994, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga.
8. Amri Yahya, 1989, *Catatan, Pengertian Umum Tentang Art Gallery, Museum, Souvenir/Gift Shop dan Boutique*.
9. Surosa, 1971, *Art Gallery of Modern Art*, Tugas Akhir, Ugm.
10. Ki Hadjar Dewantara, 1962, *Bagian Pertama: Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*, Yogyakarta.
11. Akhdiat Karta Mihardja, 1961, *Seni Dalam Pembinaan Kepribadian Nasional*, Majalah Budaya X/1-2 Januari-Februari.
12. Kusnadi (seniman dan apresiator seni), 1981, *Kreatifitas Ditinjau dari Filsafat Manusia*, Horison..
13. Thomas Munro, 1963, *Evaluation in The Arts*, The Cleveland Museum of Art, Cleveland.
14. Herbert Read, 1973, *The Meaning of Art*, Vol. II, diterjemahkan oleh Soedarso, Sp, STSRI 'ASRI', Yogyakarta.
15. Quarterly Auckland City Art Gallery, 1970, No. 471.
16. Soedarso SP, 1990, *Tinjauan Seni*, sebuah pengantar untuk apresiasi seni, kumpulan karangan oleh Soedarso SP, cetakan ketiga, Suku Dayar Sana Yogyakarta.
17. M. Dwi Mariantio, 1994, *Berbagai Fenomena Seni dan Bingkai Pandang Terhadap Seni Kontemporer*, SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, BP ISI YK.

18. Jim Supangkat, 1995, *Multikulturalisme/Multimodernisme*, Makalah kongres kesenian I, dan kutipan ini dari makalah *Unity in Diversity in International Art*, April 1995, Jakarta, Seminar Proceeding.
19. Jim Supangkat, 1995, *Buku Putih Penerus GNB*, Jurnal Seni Rupa FSRD, ITB, Vol. II.
20. Jim Supangkat, 1979, *Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia*, PT. Gramedia, Jakarta.
21. Sarrah E. Muray, 1995, *Modernisme, Modernitas, and Contemporary World Art, Contemporary Indonesian Art in Global Perspective*, Katalog Pameran Seni Rupa GNB, Jakarta.
22. Rizky A. Zaelani, 1995, *Menelusuri Pemikiran Seni Kontemporer Indonesia*, Jurnal Seni Rupa FSRD, ITB, Vol. II.
23. FX. Harsono, 1992, *Perkembangan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia*, Tinjauan Problematik, SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/03 Juli, BP ISI, YK..
24. Katalog "*Pameran Seabad Seni Rupa Indonesia 1876—1976*" Balai Sidang Seni Rupa Jakarta dan Taman Ismail Marzuki, "*Data Materi Pameran*", Jakarta.
25. James Gadner, 1978, *Exhibition & Displaying Lighting*
26. Ir. Sugini, MT, 2000, *Diktat Kuliah Fisika Bangunan II*, FTSP, Arsitektur, UII, Yogyakarta.
27. AIA Standard, *Modern skylight gallery*.
28. *Standar Pameran JCC dan Standar Pameran Atrium Collection of Commercial Decorating*.
29. Julius Panero, 1979, *Human Dimension and Interior Space*
30. Dendy Riwanto, 1990, *Museum Seni Lukis Modern di Yogyakarta*, Tugas Akhir, UGM.
31. Lund Humphries, 1979, *Architecture and its interpretation, a study of expressive systems in architecture*, 1st edition, Published by Lund Humphries Ltd.
32. Dirk Meyhofer, 1993, *Contemporary Japanese Architects*, Reproductions Thonessen, Cologne.

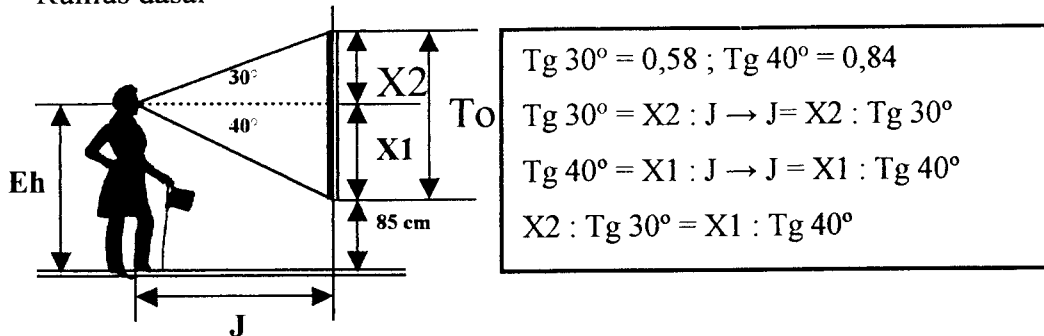
www.nga.gov/feature/thenandnow/guided.htm

www.nga.gov/feature/thenandnow/audio.htm

1. Obyek 2 dimensi

a. Vertikal

Rumus dasar



Keterangan :

Eh : Tinggi mata rata – rata = 150 cm

J : Jarak antara pengamat dengan obyek 2D

To : Tinggi obyek

1) Obyek 2 dimensi kecil

Tinggi obyek 23 cm

$$X2 = X1 \cdot \text{Tg } 30^\circ / \text{Tg } 40^\circ, \text{ dimana } X1 = 23 \text{ cm} - X2$$

$$X2 = (23 \text{ cm} - X2) \cdot 0,58 / 0,84$$

$$0,84 \cdot X2 = (23 \text{ cm} - X2) \cdot 0,58$$

$$0,84 \cdot X2 = (23 \text{ cm} \cdot 0,58) - 0,58 \cdot X2$$

$$(0,84 \cdot X2 + 0,58 \cdot X2) = 13,34 \text{ cm}$$

$$1,42 \cdot X2 = 13,34 \text{ cm}$$

$$X2 = 13,34 \text{ cm} : 1,42$$

$$X2 = 9,39 \text{ cm}$$

$$X1 = 23 \text{ cm} - 9,39 \text{ cm}$$

$$X1 = 13,61 \text{ cm}$$

$$J = X2 : \text{Tg } 30^\circ = X1 : \text{Tg } 40^\circ$$

$$J = 9,39 \text{ cm} : 0,58 = 13,61 : 0,84$$

$$\underline{\underline{J \text{ vertikal kecil} = 16,19 \text{ Cm} \sim 16 \text{ cm}}}$$

2) Obyek dimensi sedang

Tinggi obyek 150 cm

$$X2 = X1 \cdot \text{Tg } 30^\circ : \text{Tg } 40^\circ, \text{ dimana } X1 = 150 \text{ cm} - X2$$

$$X2 = (150 \text{ cm} - X2) 0,58 / 0,84$$

$$0,84 \cdot X2 = (150 \text{ cm} - X2) 0,58$$

$$0,84 \cdot X2 = (150 \text{ cm} \cdot 0,58) - 0,58 \cdot X2$$

$$(0,84 \cdot X2 + 0,58 \cdot X2) = 87 \text{ cm}$$

$$1,42 \cdot X2 = 87 \text{ cm}$$

$$X2 = 87 \text{ cm} : 1,42$$

$$X2 = 61,27 \text{ cm}$$

$$X1 = 150 \text{ cm} - 61,27 \text{ cm}$$

$$X1 = 88,73 \text{ cm}$$

$$J = 61,27 \text{ cm} : 0,58 = 88,73 \text{ cm} : 0,84$$

$$\underline{\underline{J \text{ vertikal sedang} = 105,63 \text{ cm}}}$$

3) Obyek 2 dimensi besar

Tinggi obyek 300 cm

$$X2 = X1 \cdot \text{Tg } 30^\circ : \text{Tg } 40^\circ, \text{ dimana } X1 = 300 \text{ cm} - X2$$

$$X2 = (300 \text{ cm} - X2) 0,58 : 0,84$$

$$0,84 \cdot X2 = (300 \text{ cm} - X2) 0,58$$

$$0,84 \cdot X2 = (300 \text{ cm} \cdot 0,58) - 0,58 \cdot X2$$

$$(0,84 \cdot X2 + 0,58 \cdot X2) = 174 \text{ cm}$$

$$1,42 \cdot X2 = 174 \text{ cm}$$

$$X2 = 174 \text{ cm} : 1,42$$

$$X2 = 122,535 \text{ cm}$$

$$X1 = 300 \text{ cm} - 122,535 \text{ cm}$$

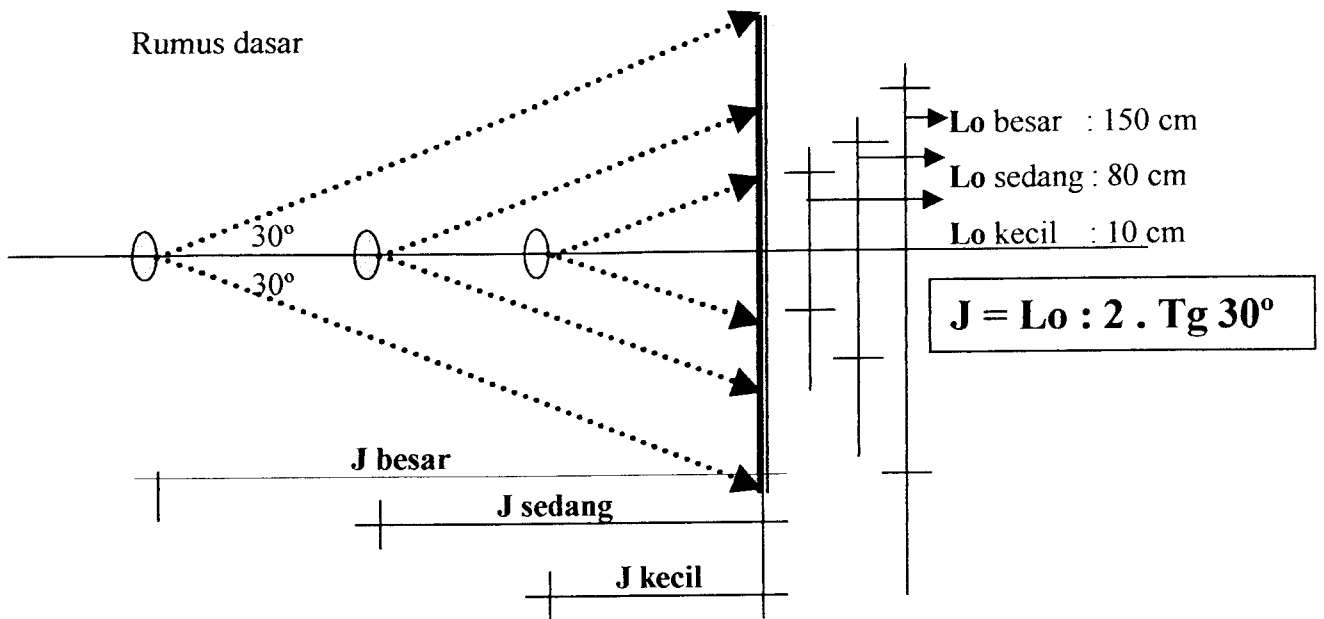
$$X1 = 177,465 \text{ cm}$$

$$J = 122,535 \text{ cm} : 0,58 = 177,465 \text{ cm} : 0,84$$

$$\underline{\underline{J \text{ vertikal besar} = 211,27 \text{ cm}}}$$

b. Horizontal

Rumus dasar



1) Obyek 2 dimensi kecil

$$Lo = 30 \text{ cm}$$

$$J = 30 \text{ cm} : 2 \cdot 0,58$$

$$\underline{\underline{J \text{ horizontal kecil} = 25,868 \text{ cm} \sim 26 \text{ cm}}}$$

2) Obyek 2 dimensi sedang

$$Lo = 150 \text{ cm}$$

$$J = 150 \text{ cm} : 2 \cdot 0,58$$

$$\underline{\underline{J \text{ horizontal sedang} = 129,31 \text{ cm} \sim 130 \text{ cm}}}$$

3) Obyek 2 dimensi besar

$$Lo = 400 \text{ cm}$$

$$J = 400 \text{ cm} : 2 \cdot 0,58$$

$$\underline{\underline{J \text{ horizontal besar} = 344,83 \text{ cm} \sim 345 \text{ cm}}}$$

c. Kesimpulan space yang dibutuhkan untuk 1 obyek 2 D

Area sirkulasi :

Dimensi orang : 62,5 cm

3 orang = $3 \times 62,5 = 187,5 \text{ cm} = 1,875 \text{ m}$

Sirkulasi 20 % = $20\% \times 1,875 \text{ m}$

= 0,375

= $1,875 + 0,375$

= $2,25 \text{ m} = 225 \text{ cm}$

- Mencari J atau Panjang space
= J terbesar (antara vertikal dan horisontal) + sirkulasi
- Mencari Lebar space
= Lebar obyek x 2
- Mencari Tinggi space
= $150 \text{ cm} + (J \text{ terbesar} \times 2)$

1) Obyek 2 dimensi kecil

- Panjang space
= $26 \text{ cm} + 225 \text{ cm}$
= 251 cm
- Lebar space
= $30 \text{ cm} \times 2$
= 60 cm
- Tinggi space
= $150 \text{ cm} + (26 \text{ cm} \times 2)$
= 202 cm

2) Obyek 2 dimensi sedang

- Panjang space
= 130 cm + 225 cm
= 355 cm
- Lebar space
= 150 cm x 2
= 300 cm
- Tinggi space
= 150 cm + (130 cm x 2)
= 410 cm

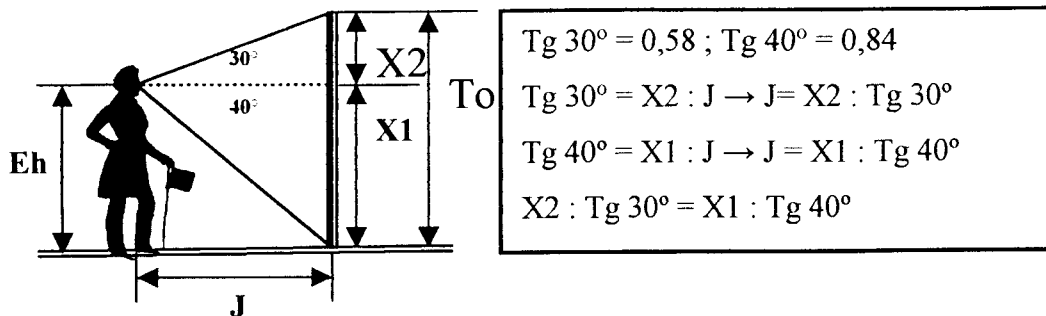
3) Obyek 2 dimensi besar

- Panjang space
= 345 cm + 225 cm
= 570 cm
- Lebar space
= 400 cm x 2
= 800 cm
- Tinggi space
= 150 cm + (345 cm x 2)
= 840 cm

2. Obyek 3 dimensi

a. Vertikal

Rumus dasar



Keterangan :

Eh : Tinggi mata rata – rata = 150 cm

J : Jarak antara pengamat dengan obyek 2D

To : Tinggi obyek

1) Obyek 3 dimensi kecil

Tinggi obyek 10 cm

$X2 = X1 \cdot Tg 30^\circ / Tg 40^\circ$, dimana $X1 = 10 \text{ cm} - X2$

$$X2 = (10 \text{ cm} - X2)0,58 / 0,84$$

$$0,84 \cdot X2 = (10 \text{ cm} - X2) 0,58$$

$$0,84 \cdot X2 = (10 \text{ cm} \cdot 0,58) - 0,58 \cdot X2$$

$$(0,84 \cdot X2 + 0,58 \cdot X2) = 5,8 \text{ cm}$$

$$1,42 \cdot X2 = 5,8 \text{ cm}$$

$$X2 = 5,8 \text{ cm} : 1,42$$

$$\mathbf{X2 = 4,08 \text{ cm}}$$

$$X1 = 10 \text{ cm} - 4,08 \text{ cm}$$

$$\mathbf{X1 = 5,92 \text{ cm}}$$

$$J = X2 : Tg 30^\circ = X1 : Tg 40^\circ$$

$$J = 4,08 \text{ cm} : 0,58 = 5,92 \text{ cm} : 0,84$$

$$\mathbf{\underline{J \text{ vertikal kecil} = 7,04 \text{ Cm} \sim 7 \text{ cm}}}$$

2) Obyek 3 dimensi sedang

Tinggi obyek 175 cm

$$X2 = X1 \cdot \text{Tg } 30^\circ : \text{Tg } 40^\circ, \text{ dimana } X1 = 175 \text{ cm} - X2$$

$$X2 = (175 \text{ cm} - X2) 0,58 / 0,84$$

$$0,84 \cdot X2 = (175 \text{ cm} - X2) 0,58$$

$$0,84 \cdot X2 = (175 \text{ cm} \cdot 0,58) - 0,58 \cdot X2$$

$$(0,84 \cdot X2 + 0,58 \cdot X2) = 101,5 \text{ cm}$$

$$1,42 \cdot X2 = 101,5 \text{ cm}$$

$$X2 = 101,5 \text{ cm} : 1,42$$

$$\mathbf{X2 = 71,48 \text{ cm}}$$

$$X1 = 175 \text{ cm} - 71,48 \text{ cm}$$

$$\mathbf{X1 = 103,52 \text{ cm}}$$

$$J = 71,48 \text{ cm} : 0,58 = 103,52 \text{ cm} : 0,84$$

$$\mathbf{\underline{J \text{ vertikal sedang} = 123,24 \text{ cm} \sim 123 \text{ cm}}}$$

3) Obyek 3 dimensi besar

Tinggi obyek 330 cm

$$X2 = X1 \cdot \text{Tg } 30^\circ : \text{Tg } 40^\circ, \text{ dimana } X1 = 330 \text{ cm} - X2$$

$$X2 = (330 \text{ cm} - X2) 0,58 : 0,84$$

$$0,84 \cdot X2 = (330 \text{ cm} - X2) 0,58$$

$$0,84 \cdot X2 = (330 \text{ cm} \cdot 0,58) - 0,58 \cdot X2$$

$$(0,84 \cdot X2 + 0,58 \cdot X2) = 191,4 \text{ cm}$$

$$1,42 \cdot X2 = 191,4 \text{ cm}$$

$$X2 = 191,4 \text{ cm} : 1,42$$

$$\mathbf{X2 = 134,79 \text{ cm}}$$

$$X1 = 330 \text{ cm} - 134,79 \text{ cm}$$

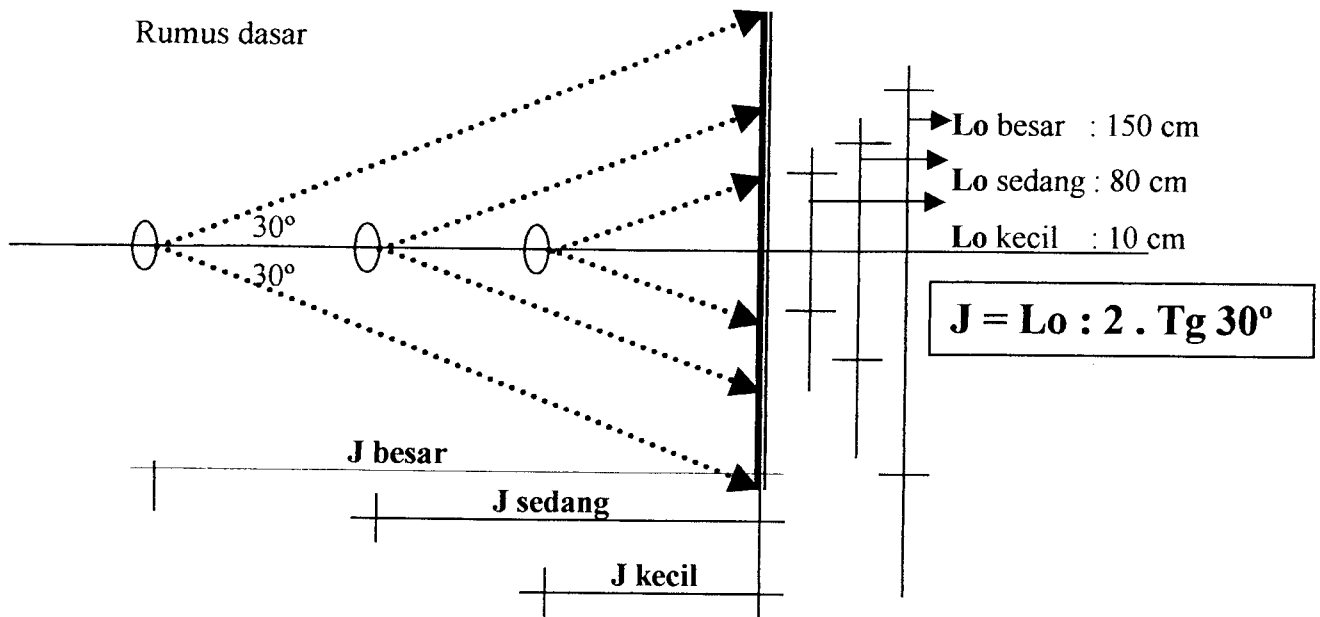
$$\mathbf{X1 = 195,21 \text{ cm}}$$

$$J = 134,79 \text{ cm} : 0,58 = 195,21 \text{ cm} : 0,84$$

$$\mathbf{\underline{J \text{ vertikal besar} = 232,40 \text{ cm}}}$$

b. Horizontal

Rumus dasar



1) Obyek 3 dimensi kecil

$Lo = 10 \text{ cm}$

$J = 10 \text{ cm} : 2 \cdot 0,58$

J horizontal kecil = 8,62 cm ~ 9 cm

2) Obyek 3 dimensi sedang

$Lo = 80 \text{ cm}$

$J = 80 \text{ cm} : 2 \cdot 0,58$

J horizontal sedang = 68,965 cm ~ 69 cm

3) Obyek 3 dimensi besar

$Lo = 150 \text{ cm}$

$J = 150 \text{ cm} : 2 \cdot 0,58$

J horizontal besar = 129,31 cm ~ 129 cm

c. Kesimpulan space yang dibutuhkan untuk 1 obyek 3 D

Area sirkulasi :

Dimensi orang : 62,5 cm

3 orang = 3 x 62,5 = 187,5 cm = 1.875 m

Sirkulasi 20 % = 20% x 1,875 m

= 0,375

= 1.875 + 0,375

= 2,25 m = 225 cm

➤ Mencari J atau Panjang space

= J terbesar (antara vertikal dan horisontal) + sirkulasi

➤ Mencari Lebar space

= Lebar obyek x 2

Untuk obyek 3 D, space harus mempunyai ukuran yang sama sisi.

Karena Panjang space > Lebar space, maka yang digunakan adalah

Panjang space dengan hitungan sebagai berikut :

(2 x Panjang space) + Lebar obyek

➤ Mencari Tinggi space

= 150 cm + (J terbesar x 2)

1) Obyek 3 dimensi kecil

➤ Panjang space

= 9 cm + 225 cm

= 234 cm

➤ Lebar space

= 10 cm x 2

= 20 cm

➤ Panjang sisi space

= (2 x 234 cm) + 10 cm

= 478 cm

➤ Tinggi space

= 150 cm + (9 cm x 2)

= 168 cm

2) Obyek 3 dimensi sedang

- Panjang space
= $123 \text{ cm} + 225 \text{ cm}$
= 348 cm
- Lebar space
= $80 \text{ cm} \times 2$
= 160 cm
- Panjang sisi space
= $(2 \times 348 \text{ cm}) + 80 \text{ cm}$
= 776 cm
- Tinggi space
= $150 \text{ cm} + (123 \text{ cm} \times 2)$
= 396 cm

3) Obyek 3 dimensi besar

- Panjang space
= $232,40 \text{ cm} + 225 \text{ cm}$
= $457,4 \text{ cm}$
- Lebar space
= $150 \text{ cm} \times 2$
= 300 cm
- Panjang sisi space
= $(2 \times 457,4 \text{ cm}) + 150 \text{ cm}$
= $1064,8 \text{ cm} \sim 1064 \text{ cm}$
- Tinggi space
= $150 \text{ cm} + (232,40 \text{ cm} \times 2)$
= $614,8 \text{ cm} \sim 615 \text{ cm}$