

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Perkembangan Seni Rupa Di Yogyakarta

Sebagai kota budaya Yogyakarta memiliki potensi kuat dibidang seni rupa. Hal ini terlihat dari banyaknya seniman yang tumbuh subur saling menyusul di tiap periode dalam segala usia, yang bernaung dalam sanggar-sanggar seni yang tidak kurang dari 38 sanggar<sup>1</sup> yang tersebar di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Munculnya seniman-seniman tersebut tidak lepas dari adanya lembaga-lembaga pendidikan seni yang bersifat formal, misalnya ISI (Institut Seni Indonesia), FSRD Universitas Negeri Yogyakarta, SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa), FSRD Sarjana Wiyata dan lembaga yang bersifat informal, seperti Sanggar Himputran, Sanggar Seni Rupa Anak-anak, Sanggar Tunas Melati dan lainnya.

Dari tahun ketahun "volume penyelenggaraan kegiatan seni rupa di Yogyakarta tidak mengenal kata krisis" dan terlihat *kontradiktif* dengan kehidupan kesenian lain yang ambruk tanpa daya<sup>2</sup>. Berdasarkan data terakhir dari Taman Budaya Yogyakarta (2000), frekuensi kegiatan seni rupa mengalami peningkatan, bahkan di Benteng Vredeburg yang sebenarnya bukan fasilitas pameran seni rupa, rata-rata terdapat lima kali penyelenggaraan dalam sebulan. Menurut Drs Hermanu (Pimpinan Bentara Budaya Yogyakarta/BBY) aktifitas di BBY hingga akhir 2002 sudah penuh<sup>3</sup>. Selain itu pameran-pameran juga diadakan di galeri-galeri seni yang telah ada di Yogyakarta, namun galeri-galeri tersebut merupakan galeri khusus yang di gunakan untuk mengoleksi hasil karya pribadi seperti misalnya Museum Affandi di Jl. Adisucipto, Galeri Amri Yahya di Gampingan, Galeri Sapto Hudoyo di Jl. Adisucipto, Galeri Kartika Affandi di Jl. Kaliurang dan lain-lain, yang

<sup>1</sup> Sanggar-Museum-Galeri Seni Rupa di YK, Taman Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, 1999

<sup>2</sup> Sunardian Wirono, *Seni Rupa Yogyakarta Menuju Kemana?*, Bernas, 26 Maret 2000

<sup>3</sup> *Masih Banyak Seniman Belum Siap*, Kedaulatan Rakyat, 16 Februari 2002

memiliki karakteristik dan ciri masing-masing. Sehingga seorang seniman dalam berapresiasi pada suatu pameran sering kali berbenturan keinginan dengan pihak *Kurator*, suatu rumah seni atau galeri yang bersangkutan<sup>4</sup>, ataupun terkadang karena keterbatasan ruang penyajian maka hasil karya asli pemilik galeri tidak bisa di pajang secara keseluruhan (kasus Museum Affandi).

Namun perkembangan dunia seni rupa kurang diikuti oleh apresiasi dan pemahaman akan dunia seni oleh masyarakat umum. Suatu hasil karya seni rupa yang tidak memperoleh tanggapan dari masyarakat, tidaklah memenuhi fungsinya sebagai seni rupa karena pada hubungan yang ada antara aksi dan reaksi itulah terletak fungsi seni rupa. "Kreatifitas tanpa dukungan masyarakat akan berpotensi mendorong dunia seni berada di menara gading"<sup>5</sup>. Untuk mencapai keseimbangan reaksi yang harmonis seni rupa membutuhkan fasilitas, wadah kegiatan, wadah pementasan dan penyajian karya-karya seni rupa yang semuanya merupakan tempat kontak (komunikasi) antara seni rupa dengan masyarakat<sup>6</sup>. Komunikasi dapat bersifat searah maupun dua arah, komunikasi searah dilakukan dengan kegiatan pameran di museum, galeri maupun tempat-tempat pameran temporer, sedangkan komunikasi dua arah melalui kegiatan seminar, sarasehan, dan diskusi.

Galeri seni rupa adalah balai atau wadah kegiatan apresiasi terhadap karya-karya seni rupa, baik dua ataupun tiga dimensional yang merupakan ekspresi pengalaman artistik manusia (perupa), sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain (pengunjung). Singkatnya, *galeri seni rupa merupakan sarana komunikasi antara perupa dengan masyarakat peminat seni rupa*. Untuk lebih mengoptimalkan fungsinya dilengkapi dengan ruang kegiatan seminar, sarasehan maupun diskusi, sehingga komunikasi yang terjadi tidak hanya searah (komunikasi visual), tetapi juga komunikasi dua arah. Hal ini dapat mendukung terlaksananya proses kegiatan apresiasi masyarakat peminat seni rupa terhadap hasil karya para perupa.

<sup>4</sup> Drs Hermanu, *Masih Banyak Seniman Belum Siap*, Kedaulatan Rakyat, 16 Februari 2002

<sup>5</sup> Prof Dr I Made Bandem, *Gairah Seniman Kria Meningkat*, Kedaulatan Rakyat, 08 Feb'02

<sup>6</sup> Drs Mulyadi, *Sejarah Seni Rupa*, BPK FKIP Seni Rupa UNS, Surakarta, 1986

### 1.1.2 Aspek Tata Ruang yang Kreatif untuk menghindari efek Jenuh Pengunjung Galeri Seni Rupa

Salah satu masalah yang sering dialami oleh para pengunjung galeri adalah rasa bosan dan lelah (*jenuh*) yang dialaminya selama menikmati kunjungannya di dalam galeri. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal yaitu :

1. Tidak adanya orientasi di dalam bangunan, seperti landmark, peta ataupun pertanda seperti *Void*, sehingga pengunjung tidak terbantu memperoleh arah dalam orientasi sehingga akan lelah, bosan dan akhirnya meninggalkan galeri lebih cepat.
2. Tidak terdapatnya keragaman dalam galeri atau kurangnya kontras antara ruang galeri yang bersebelahan sehingga membawa dampak kejenuhan yang menyebabkan kelelahan lebih pada mental dalam melihat obyek pameran.
3. Ketidaknyamanan secara fisik, dimana ketidaknyamanan ini disebabkan oleh suhu yang terlalu panas, tata ruang yang terlalu monoton ataupun ketidaknyamanan yang disebabkan oleh usaha-usaha yang harus dilakukan oleh pengunjung secara ideal untuk dapat melihat banyak hal yang ditawarkan oleh galeri (membungkuk, menengadah, jongkok dan lain-lain).

Untuk menghindarinya hal-hal diatas kita dapat mengatasinya melalui alternatif-alternatif sebagai berikut :

- Merancang suatu jalur pergerakan yang atraktif dan variatif
- Memberikan karakter yang ekspresif terhadap ruang-ruang yang dilalui pengunjung dengan perbedaan skala, warna, *jeda antara ruang pamer* dan tata masif-void
- Mengolah tata display yang variatif sehingga dapat menambah nilai karya pamer dan memberi pengalaman ruang yang beda.
- Menggunakan interval untuk memberikan perjalanan visual dan fisik yang berupa *ruang antara* bagi pengunjung untuk beristirahat sejenak

- Pengolahan pencahayaan alam maupun buatan baik sebagai pemberi kesan pada ruang ataupun sebagai penambah nilai visual obyek-obyek karya pameran.

### 1.1.3 Pengolahan Pencahayaan sebagai Syarat melekat dari suatu Galeri Seni Rupa

Sebagai wadah komunikasi visual, pencahayaan merupakan aspek yang melekat pada galeri seni rupa. Hal ini menyangkut upaya pemenuhan kejelasan dan kenyamanan komunikasi visual, serta penerangan ruang secara umum. Cahaya yang dirancang dengan tepat akan mampu memperkaya cita rasa, dan meningkatkan nilai arsitektur bangunan sebagai bagian dari suatu karya seni.

Kriteria yang digunakan untuk memilih sistem pencahayaan meliputi intensitas cahaya dan kualitas cahaya. Kualitas pencahayaan ditinjau dari segi penggunaannya, yaitu suatu kriteria yang dapat mewujudkan lingkungan pencahayaan dari sumber cahaya yang rendah dan memuaskan visual, sehingga dapat memberi kenyamanan untuk digunakan. Pencahayaan tidak hanya *asal terang* saja, tapi lebih dari itu dapat mempengaruhi suasana hati dan perasaan. Sumber pencahayaan pada galeri seni rupa meliputi sumber pencahayaan alam (cahaya matahari) dan sumber pencahayaan buatan (cahaya lampu).

### 1.2 Permasalahan

1. Bagaimana membentuk tata ruang yang rekreatif untuk menghindari efek jenuh pada pengunjung melalui pengolahan pencahayaan.
2. Bagaimana menciptakan pola pencahayaan baik alam maupun buatan yang mendukung tata display, alur pergerakan pengunjung dan menambah nilai apresiasi visual berdasarkan karakter obyek-obyek pameran.
3. Bagaimana membentuk Lighscape ruang luar guna mendukung citra bangunan sebagai galeri seni rupa modern.

### **1.3 Tujuan dan Sasaran**

#### **1.3.1 Tujuan**

Merancang sebuah Galeri Seni Rupa yang mampu mendukung terlaksananya kegiatan proses penghayatan seni rupa pada masyarakat.

#### **1.3.2 Sasaran**

Dapat merancang ruang-ruang yang rekreatif melalui pengolahan pencahayaan dengan memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhinya.

### **1.4 Lingkup Pembahasan**

Pembahasan di titik beratkan pada perancangan arsitektur yang mendasari dan mendukung perancangan ruang-ruang melalui pengolahan cahaya yang mencakup hal-hal:

1. Tipe-tipe, bentuk dan tata ruang pada galeri seni rupa
2. Perilaku pengunjung pada ruang pameran
3. Aspek pergerakan pembentukan sirkulasi pada ruang pameran
4. Pencahayaan buatan maupun alami sebagai pembentuk ruang
5. Persyaratan standart ruang pada galeri seni rupa

### **1.5 Metode Pembahasan**

Untuk mempermudah di dalam mencapai sasaran pembahasan digunakan metode *Diskriptif* yaitu, menganalisa dengan paparan mengenai kajian teori dan studi kasus yang berkaitan dengan galeri seni rupa serta penataan pencahayaan ruang sebagai pendekatan dasar perancangan bentuk arsitektur dan ruang-ruang yang dibentuknya.

### **1.6 Keaslian Penulisan**

Penulisan Tugas Akhir mahasiswa lainnya sebagai referensi dan bahan perbandingan adalah :

1. Pusat Informasi dan Peraga IPTEK di Bandung

Oleh : Nazar Andrian, JUTA UGM, 2001

Tinjauan mengenai sirkulasi dan pencahayaan terhadap kenyamanan visual pengunjung.

2. Museum Seni Rupa Modern di Yogyakarta

Oleh : Upiyadi, TGA JUTA UGM, 2001

Penekan pada pengaruh pencahayaan, warna dan temperatur dalam ruang pameran Museum.

3. Sanggar Seni Rupa di Yogyakarta

Oleh : R. Stepanus Prio Utomo, TGA JUTA UGM, 1999

Menelaah tentang wadah (ruang, bentuk dan tampilan) bangunan yang dapat menonjolkan kegiatan seni rupa dan mendukung proses interaksi antar pelaku kegiatan.

4. Galeri Seni Rupa Modern di Yogyakarta

Oleh : Evi Kusumawijayanti, TGA JUTA UII, 2002

Penekanan pada pengaruh tata Cahaya terhadap penciptaan ruang yang rekreatif dalam mensikapi efek jenuh pengunjung.

### **1.7 Sistematika Pembahasan**

1. BAB I : **PENDAHULUAN**, berisi tentang Latar belakang, Permasalahan, Tujuan dan sasaran, Lingkup pembahasann, Metode pembahasan, Keaslian penulisan, dan Sistematika pembahasan.
2. BAB II : **GALERI SENI RUPA MODERN**, berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan galeri seni rupa yang mencakup Pengertian seni rupa modern, Pengertian galeri seni rupa, Jenis-jenis galeri, Fungsi galeri, Materi koleksi, Pelaku dan jenis kegiatan .
3. BAB III : **PENDEKATAN KONSEP**, yaitu analisa konsep mengenai Pendekatan konsep tapak, Pendekatan konsep program

ruang, Pendekatan konsep pencahayaan dan Pendekatan konsep tata ruang luar.

4. BAB IV : **KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**, berisi tentang pendekatan dan penyusunan konsep perencanaan dan perancangan galeri seni rupa modern di Yogyakarta yang mencakup Konsep tapak, Konsep program ruang, Konsep bentuk masa, Konsep tata ruang dalam, Konsep tata ruang luar, Konsep sistem struktur dan Konsep sistem utilitas.

