BAB II

TINJAUAN UMUM SENI RUPA DAN GALERI SENI RUPA

2.1 Tinjauan Umum

Kata seni berasal dari bahasa sansekerta yang artinya curahan hati. Berikut ini beberapa pengertian seni :

1. Oleh Ki Hadjar Dewantara:

   Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakan jiwa perasaan manusia[13].

2. Oleh Akhidat K. Mihardja:

   Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitet dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani sipenerimanya[14].

3. Oleh Kusnadi:

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 memperhatikan segala bentuk perimbangan yang dianggap membawa ekspresi, dan membawa unsur-unsur dasar dari ekspresi keindahan seperti ritme dan harmoni[15].

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa adanya seni disebabkan oleh unsur-unsur pikiran, perasaan dan daya cipta, jadi seni adalah ungkapan daya cipta sebagai refleksi kehidupan batin manusia.

Sedangkan seni rupa ada beberapa pengertian antara lain:

1. Oleh Jim Supangkat

   Seni rupa harusnya dipandang sebagai suatu elemen dari suatu totalitas secara keseluruhan, dimana elemen-elemen itu saling berkaitan dengan elemen-elemen lain seperi ruang, gerakan, waktu dan lingkungan, termasuk lingkungan sosial[16].

---

[13] Ki Hadjar Dewantara, Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta,1962

[14] Akhidat K. Mihardja, Seni Rupa dalam Pembinaan Kepribadian Nasional, Budaya X/1-2 Januari- Februari, 1961

[15] Kusnadi, Kreatifitas Ditinjau dari Filsafat Manusia, Horison, 1981

[16] Jim Supangkat, Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia, Kumpulan Karangan, Gramedia, Jakarta, 1989

2. Oleh Graham Hopwood

Seni rupa adalah ekspresi emosi yang ditujukan pada indera penglihatan (dalam bahasa Inggris Art atau Fine Art yang dibedakan dengan dance, seni tari atau seni drama, yang dalam batas tertentu juga mengandalkan visual sense) maka termasuk didalamnya adalah seni lukis, seni grafis, seni patung dan seni kerajinan.

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa seni rupa adalah suatu bentuk karya manusia yang dihasilkan melalui proses penghayatan yang mendalam dengan perasaan, pikiran dan daya cipta yang dapat dinikmati/dirasakan dengan indera mata.

2.2 Pengertian Galleri Seni Rupa

Ada beberapa pengertian mengenai galeri seni rupa antara lain:

1. Galeri menurut Amri Yahya merupakan "suatu wadah (bangunan tertutup maupun terbuka atau keduanya) yang dipergunakan sebagai ajang *komunikasi visual* antara seniman dan masyarakat melalui hasil karya seni rupa dimana seniman memamerkan sedang pengunjung menanggapi"[17].
2. Galeri seni menurut Surosa adalah suatu ruang atau bangunan tempat kontak fungsi seni antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan bagi wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia.

Selain itu menurut tata bahasa Indonesia adalah :

a. Arti kata galeri, ialah serambi atau balkon.
b. Menurut seni diartikan sebagai balai atau gedung kesenian.

Hal tersebut senada dengan pengertian galeri yang tercantum di dalam buku *The Contemporary English-Indonesia Dictionary* yang artinya balai seni atau gedung seni. Sedangkan menurut *"dictionay of Arch and Construction"* galeri adalah ruang kecil yang digunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktik untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.

---

[17] Amri Yahya, Catatan Kunjungan Kerumah-rumah Seni di Negara Lain, Yogyakarta, 1990

Dari beberapa pengertian diatas dapat diperoleh kesimpulan, bahwa galeri seni rupa adalah tempat yang dapat mewadahi kegiatan pameran dan workshop atau wadah kegiatan apresiasi terhadap karya-karya seni rupa dua maupun tiga dimensi yang merupakan ekspresi pengalaman artistik sang seniman melalui komunikasi visual serta dijadikan sebagai media interaksi antara seniman dan penikmat seni.

Mengingat banyaknya keragaman bentuk, sifat, volume aliran seni rupa, maka seni dikelompokkan dengan urutan sebagai berikut[18] :

1. Menurut fungsinya
   a. Fine Art
   b. Applied Art
   c. Industrial Art
2. Karya Seni Rupa meliputi
   a. Seni Lukis (2 dimensi)
   b. Seni Patung (3 dimensi)
   c. Seni Grafis (2 dimensi)
   d. Seni Kriya (3 dimensi)

2.2.1 Lingkup kegiatan Galeri Seni[19]

Lingkup kegiatan galeri seni dilihat dari kegiatan pameran dibagi menjadi 2 kegiatan yaitu :

1. Kegiatan non pameran
   Mencakup kegiatan pengelolaan dan pendidikan melalui media perpustakaan, ceramah dan diskusi.
2. Kegiatan pameran
   Merupakan aktifitas apresiasi seni melalui kontak komunikasi visual, antara obyek pamer dan pengunjung sebagai penikmat seni.

[18] Rasjoyo, Op, Cit
[19] Tulus Warsito, 1990

2.2.2 Fungsi Galeri Seni Rupa

Fungsi awal dari galeri seni rupa adalah memamerkan hasil karya seni rupa agar dikenal oleh masyarakat yang sebelumnya koleksi-koleksi tersebut hanya sebagai dekorasi ruang saja. Pada perkembangannya, galeri seni rupa dewasa ini memiliki fungsi baru yaitu memberikan servis bagi publik/pengunjung dibidang seni rupa, yang mencakup :

a. Wadah kegiatan promosi dan apresiasi
b. Wadah pendidikan non formal
c. Mengumpulkan hasil karya seni rupa dan memelihara koleksi karya seni rupa agar tidak rusak
d. Pusat pengembangan kreatifitas.
e. Mewadahi transaksi jual beli karya seni rupa untuk merangsang kelangsungan hidup seni.

Sehingga tampak fungsi galeri seni rupa menuju penyesuaian antara kebutuhan seni dan tuntutan masyarakat, yang makin lama aktifitas-aktifitas yang timbul didalamnya didominasi oleh kegiatan servis. Maka agar senantiasa dapat memenuhi fungsinya maka fungsi galeri seni rupa diarahkan untuk memberikan servis bagi publik yang komunikatif dan rekreatif di bidang seni rupa.

2.3 Tinjauan Tentang Ruang Pamer

Ruang pamer dalam sebuah galeri seni sangat penting karena fungsi dari galeri itu sendiri adalah sebuah ruang atau bangunan untuk memamerkan atau mendisplay karya seni baik itu karya seni rupa 2 dimensi maupun 3 dimensi. Galeri seni rupa juga merupakan ruang atau bengunan tempat kontak fungsi antara seniman dengan masyarakat yang dipergunakan untuk tempat visualisasi ungkapan daya cipta manusia. Ruang pamer yang dibutuhkan adalah ruang pamer yang dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung saat menikmati karya seni.

2.3.1 Tata letak benda pamer[13]

a. Sisitem ruang terbuka

Obyek diletakkan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan obyek yang berdimensi besar (biasanya untuk karya seni 3 dimensi seperti patung, kriya, kramik, dll).

b. Sistem Vitrin

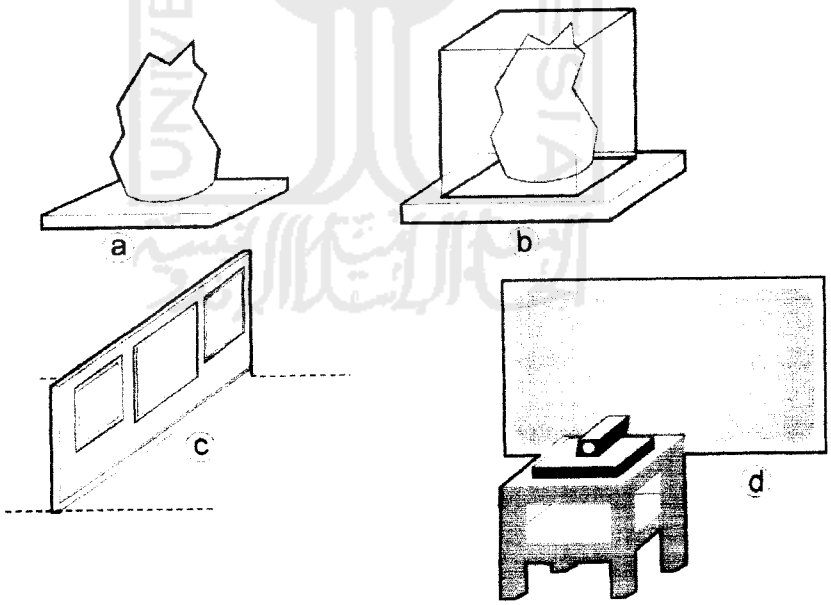
Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutup kotak kaca. System ini cocok untuk penyajian benda pamer berupa patung dan kerajinan (untuk memamerkan karya seni 3 dimensi maupun 2 dimensi yang mempunyai prlakuan khusus).

c. Sistem Panel

Ditempel didinding sangat cocok untuk benda pamer berupa lukisan dan kriya.

d. Sistem Slide atau film

Menonjolkan obyek disertai dengan penjelasan-penjelasan (untuk karya-karya seni yang mempunyai penjelasan lebih mendalam).



Gambar 2.1 Tata letak benda pamer

[13] Planning Study, The American Association Of Museum Washington DC

2.3.2 Jenis-jenis ruang pamer

1. Ruang pamer berupa kamar-kamar

   Susunan ruang pamer yang terdiri dari rangkaian kamar-kamar terbuka yang saling bersebelahan.

2. Koridor sebagai ruang pamer

   Merupakan bentuk lain dari ruang pamer, fungsinya seperti ruang namun tidak dapat dikatakan sebagai ruang

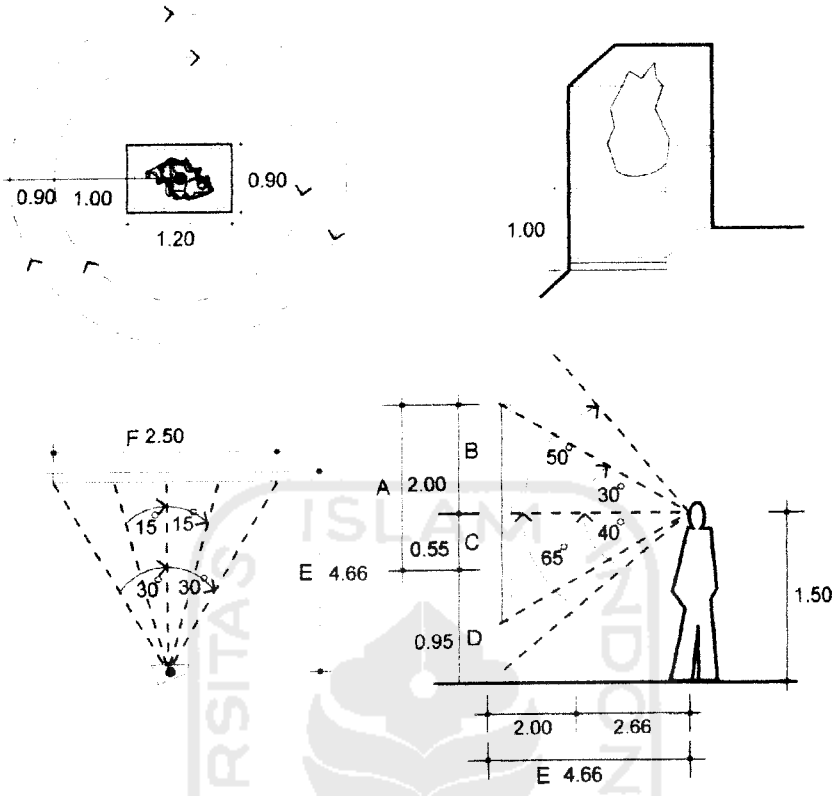
3. Hall dengan balkon

   Merupakan susunan ruang yang cukup ramah, salah satu bentuk tertua dan banyak dijimpai pada museum-museum yang bercorak lama misalnya Renaissance, Romawi dan lain-lain. Pencahayan yang diperoleh melalui bukaan jendela yang terletak diatas maupun dibawah balkon.

2.4 Metode Penyajian Objek[14]

1. Penyajian terbuka dapat untuk karya 2 dimensi dan 3 dimensi.
2. Agar karya yang dipamerkan dapat dimengerti oleh penikmat dan pengamat seni maka perlu adanya label, foto atau penjelasan mengenai benda tersebut
3. Pemberian jarak antara karya seni dan penikmat seni, maka perlu pengaman dengan kotak kaca untuk 3 dimensi agar karya yang dipamerkan tidak mengalami gangguan fisik.
4. Untuk standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi manusia:
   a. Tinggi badan manusia Indonesia rata-rata diasumsikan 160cm, sehingga dengan lebar dahi 10cm tinggi titik mata manusia Indonesia rata-rata 150cm.
   b. Tinggi minimal lukisan dari lantai dengan standar Internasional 95cm, diadakan penyesuaian dengan tinggi badan rata-rata tersebut. Dengan demikian juga dapat direduksi sebesar 10cm, menjadi 85cm.

[14] Lavi Sukmaraga, TA, UII, 2001



Gambar 2.2 Standar Metode Penyajian Obyek

Keterangan:

A. Area pengamatan vertikal

B. Area pengamatan vertikal diatas garis normal

C. Area pengamatan vertikal dibawah garis normal

D. Jarak tepi bawah lukisan ke lantai

E. Jarak lukisan dengan mata pengamat

F. Area pengamatan horizontal

c. Diambil dari *katalog "Pameran Seabad Seni Rupa* Indonesia", *Balai Seni Rupa Jakarta.* Mewakili modern art dari Raden Saleh sampai Aming Prayitno. Dimensi terbesar adalah 300 x 231 dengan judul *Perkelahian dengan singa* karya Raden Saleh (1870). Dimensi terkecil adalah 30 x 23 dengan judul *Apitaph 1,* Karya A.D. Pirous (1971). Untuk karya seni 3 dimensi dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:

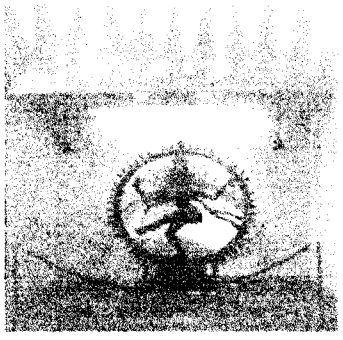
1. Untuk didalam ruang :

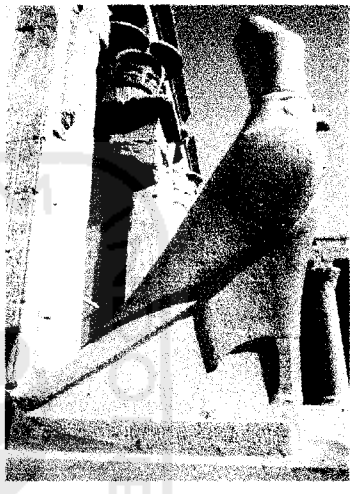
Dimensi Terkecil 10x10x20 cm

Dimensi Terbesar 150x150x330cm

Dimensi Rata-rata 80 x 80 x 175 cm

Sumber:www.archrecord.com





2. Untuk diluar ruang :(ukurannya bebas)

Sumber:www.architecture.corner.edu

Gambar 2.3 Penempatan Karya Seni 3 Dimensi

2.5 Materi Koleksi Galeri Seni

2.5.1 Materi koleksi

Karya seni rupa merupakan suatu hasil yang diciptakan melalui proses perasaan, pikiran dan pengalaman batin seniman yang mengekpresikan keindahan dan kenyataan dalam bentuk dan medium tertentu yang diekpresikan melalui permainan garis, warna, tekstur dan zat[22]. Secara umum seluruh hasil karya seni rupa baik itu seni lukis, seni grafis, seni instalasi, seni patung, seni kriya dan lain-lain, dapatlah dikatagorikan menjadi 2 macam bentuk dimensi yaitu: Bentuk dua dimensi dan Bentuk tiga dimensi.

[22] Jim Supangat, Seni Rupa Indonesia, PT. Gramedia

A. Bentuk 2 dimensi

SENI LUKIS

Affandi

Potret Diri, 1964

Cat minyak di Kanvas 126x39cm

Sumber : Katalog FKY VII, 1995

SENI GRAFIS

Bambang Witjaksono

Composition of Cybertech, 1994

Etsa, 60x60cm

Sumber : Katalog FKY VII, 1995

Gambar 2.4 Bentuk 2 Dimensi

B. Bentuk 3 dimensi

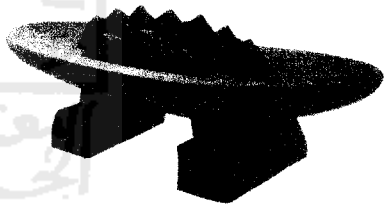
SENI PATUNG

Anusapati

The Journey, 1993

Kayu Durian, 140x50x40cm

Sumber : Katalog FKY VII, 1995



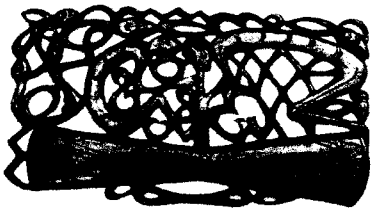
SENI KRIYA

YB. Waskitonyoto

Main Musik, 1994

Kayu Mahoni, 70x40x2cm

Sumber : Katalog FKY, 1995



Gambar 2.5 Bentuk 3 Dimensi

2.5.2 Pengadaan materi koleksi

Untuk mengumpulkan materi koleksi ada beberapa cara antara lain :

Pinjaman dari pada seniman yang ikut serta dalam momen pameran tertentu yang diadakan oleh galeri tersebut.

Koleksi dari hasil membeli, yang diperoleh dari pihak swasta, perorangan atau dari pihak galeri lain dan sebagainya.

Koleksi dari hasil sumbangan, yang merupakan pemberian dari pihak lembaga, ataupun perorangan pada pihak galeri.

Koleksi dari tukar menukar, dimana pihak galeri mengadakan kerjasama dengan pihak galeri lain, biasanya pihak galeri dari luar negeri.

2.5.3 Jumlah Materi Koleksi

Jumlah materi koleksi atau karya seni yang dipamerkan dalam suatu pameran atau pertunjukan, sangat mempengaruhi dalam besaran ruang yang akan menampungnya.

2.5.4 Pengamanan materi koleksi Galeri Seni Rupa

Fungsi pengamanan disini adalah bahwa ruang pamer, keamanan koleksi dari pencurian dan kerusakan menjadi prioritas utama. Pengamanan yang dilakukan disini untuk melindungi karya seni rupa dari :

a. Tangan-tangan jahil

b. Pencurian

Perlindungan dari tangan jahil yang kemungkinan "numpang tenar" dengan mencoret-coret maupun memberi aksesoris tambahan pada karya seni rupa kadangkali terjadi, sehingga penangannya dapat dilakukan dengan pemberian pemberian batas pada karya seni rupa yang ditampilkan. Sedangkan dari pencurian, faktor keamanan menjadi faktor utama dalam mengantisipasi pencurian. Pemberian sensor pada ruang pamer juga dapat dilakukan, guna mengantisipasi benda pameran dari pencurian.

2.5.5 Perawatan materi koleksi Galeri Seni Rupa

Semua materi koleksi selalu dalam pengawasan kontinyu dan melalui pemeriksaan lebih dahulu sebelum dipamerkan. Perawatan dari obyek karya seni yang akan dipamerkan dilaksanakan oleh bagian konservasi yang melibatkan

orang yang terampil dan ahli dalam bidang perawatan karya-karya seni. Hal ini disebabkan oleh karya-karya yang ingin di pamerkan khususnya pinjaman atau sewaan dari koleksi, terkadang perlu di layout ulang seperti bingkainya yang diganti, pembersihan jamur pada kanvas, maupun debu yang menutupi karya patung atau karya seni instalasi.

Faktor ini juga tergantung dari kualitas bahan-bahan pada karya seni itu sendiri. Suatu karya seni yang mempunyai kualitas bahan yang baik akan menghambat proses kerusakan dan yang berkualitas rendah akan mempercepat proses kerusakan. Beberapa faktor yang dapat merusak benda-benda koleksi antara lain:

1. Iklim. Negara kita memiliki Iklim dengan kelembapan yang cukup tinggi sehingga dapat menyebabkan :
   -Tumbuhnya jamur : Warna menjadi buram
   -Karat : Merusak besi, dsb
   hal diatas dapat diatasi dengan cara pengendalian kelembaban ruang yang sesuai dengan sifat bahan yang banyak digunakan oleh benda-benda koleksi. Alat yang biasa di gunakan adalah dehumidifyer dan humidifyer yang berfungsi mengurangi dan menambah kelembaban.
2. Cahaya. Cahaya yang dimaksud adalah cahaya matahari dan cahaya buatan. Kedua sumber cahaya ini mempunyai radiasi panas yang dapat menyebabkan kerusakan warna pada lukisan. Proses kerusakan yang disebabkan oleh cahaya ini berjalan lambat, dan tergantung pada :
   a. Intensitas penerangan pada lukisan
   b. Waktu (lama) penyinaran cahaya
   c. Kepekaan bahan (kualitas) terhadap cahaya/radiasi panas
3. Hewan/Binatang. Alam tropis Indonesia memiliki berbagai macam hewan yang dapat merusak benda-benda koleksi antara lain serangga. Untuk mencegah serangga biasanya melalui proses kimiawi, sehingga serangga tidak dapat hidup dan bersarang pada benda-benda koleksi yang pada akhirnya dapat merusak benda koleksi tersebut.
4. Mikro Organisme. Sejenis tumbuh-tumbuhan yang kecil, yang

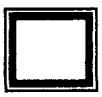
hidupnya pada tempat-tempat lembab. Jenis mikro organisme yang sering merusak karya seni rupa adalah jamur, milden dan lumut. Mikro organisme tersebut akan berkembang biak jika tempat yang ditumbuhi mencapai kelembaban 65% keatas.

5. Polusi udara. Karya seni rupa dengan bahan dari kanvas, kertas, kulit dan bagor sebaiknya disimpan pada tempat-tempat yang tidak tembus udara. Sebab bahan tersebut akan mudah sekali dihinggapi debu yang sebagian besar mengandung acid sehingga akan menimbulkan noda-noda pada lukisan.

2.6 Tinjauan tentang penampilan dan tata ruang

2.6.1 Pengertian Tata Ruang

Ruang merupakan satu kesatuan yang membentuk bangunan secara keseluruhan. Ruang ditentukan oleh bentuk, fungsi dan kebutuhannya. Ruang saling berhubungan dimana pengaruh ruang tergantung dari ruang yang terletak sebelum dan sesudahnya.wujud dasar ruang terbagi menjadi 3(tiga), yaitu

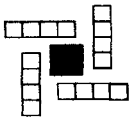
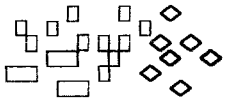
 Bujur sangkar	Segitiga	Lingkaran
statis, gerakan dan arah yang kurang jelas, stabil, keras, murni, rasional, netral	stabil, keras, kaku. statis	memusat, dinamis, stabil

Gambar 2.6 Bentuk Wujud Dasar Tata Ruang

Sumber D.K. Ching

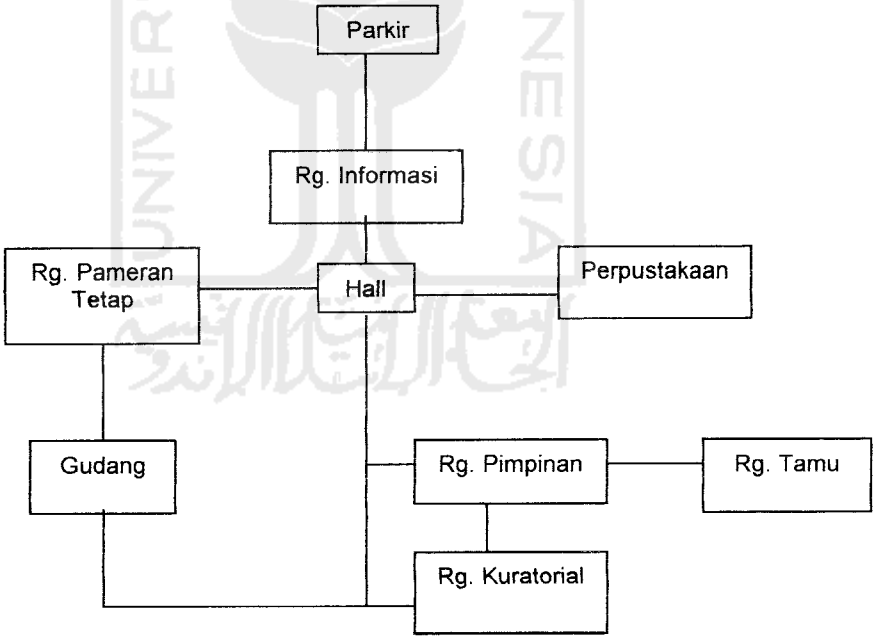
Fungsi dari sebuah ruang menentukan perencanaan ruang itu sendiri secara fungsional. Ruang yang terbentuk diharapkan mampu menampung segala kegiatan dengan segala karakteristiknya yang berhasil didalam ruang tersebut.

Faktor kebutuhan mempengaruhi ruang secara dimensional dan kuantitas. Pendataan awal mengenai jumlah pengguna dan jumlah ruang yang diperlukan akan menentukan perencanaan ruang. Ruang disusun atau diatur sedemikian rupa untuk menjelaskan tingkat kepentingan dan fungsi.

Terpusat Suatu ruang tructur dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder diharapkan	
Linier Suatu urutan linier dari ruang – ruang yang berulang	
Radial Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi – organisasi ruang yang linier berkembang menurut jari – jari	
Cluster Ruang –ruang dikelompokan berdasarkan adanya hubungan atau bersama – sama memanfaatkan truc atau hubungan visual	
Grid Ruang – ruang diorganisir dalam kawasan grid tructural atau grid 3 dimensi lain	

Gambar 2.7 Organisasi Ruang

Sumber D.K. Ching



Gambar 2.8 Organisasi Ruang Pameran

2.6.2 Standar Besaran Ruang Galeri

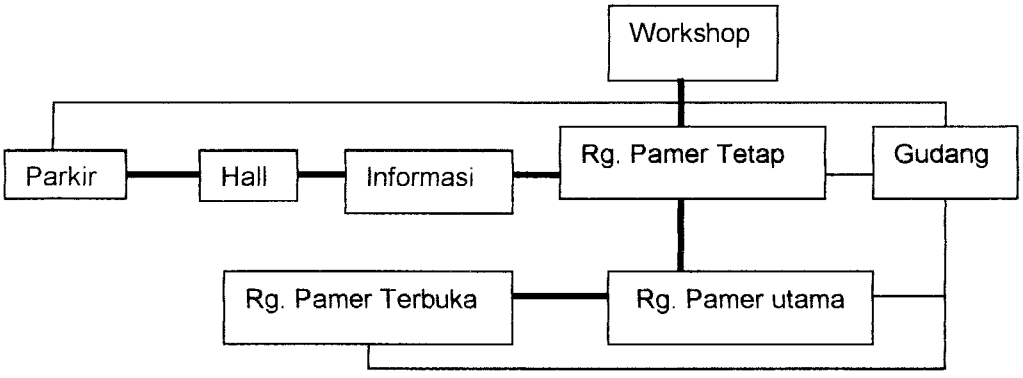
1. Kegiatan Pameran
   a. ruang pamer tetap : 300m^2

b. ruang pamer utama : 210m^2
c. hall : 0,54m^2 / orang
d. gudang : 20m^2
e. workshop : 12m^2
f. lavatory : 1,2m^2 / orang

2. Kegiatan Non Pameran
   a. perpustakaan : 1,25m^2 / orang
   b. ruang pengelola : 294m^2
   c. auditorium : 1.2m^2 / orang
   d. lavatory : 8m^2
3. Kegiatan Umum
   a. parkir : -
   b. kafetaria : 1,4m^2 / orang
   c. musholla : 50m^2
   d. lavatory : 1,2m^2 / orang

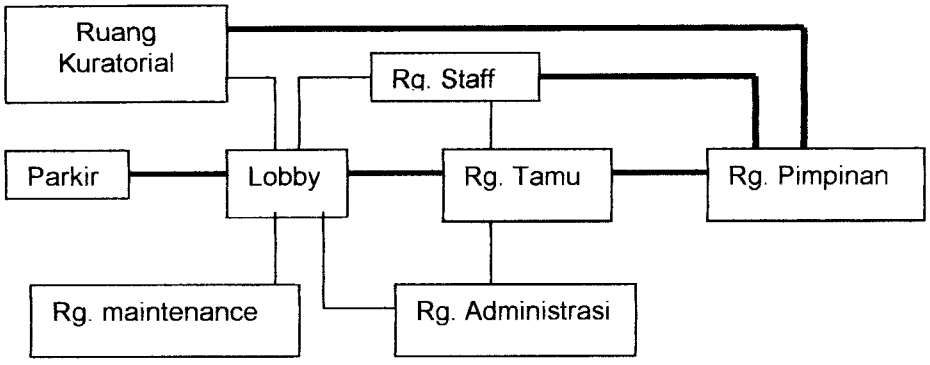
2.6.3 Hubungan antar ruang

Hubungan ruang untuk mendapatkan tingkat kedekatan dan kebutuhan yang saling timbale balik antara ruang-ruang yang ada. Hubungan ruang dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu hubungan ruang pada kegiatan pameran, hubungan ruang pada kegiatan pengelola dan hubungan ruang pada kegiatan pendukung.



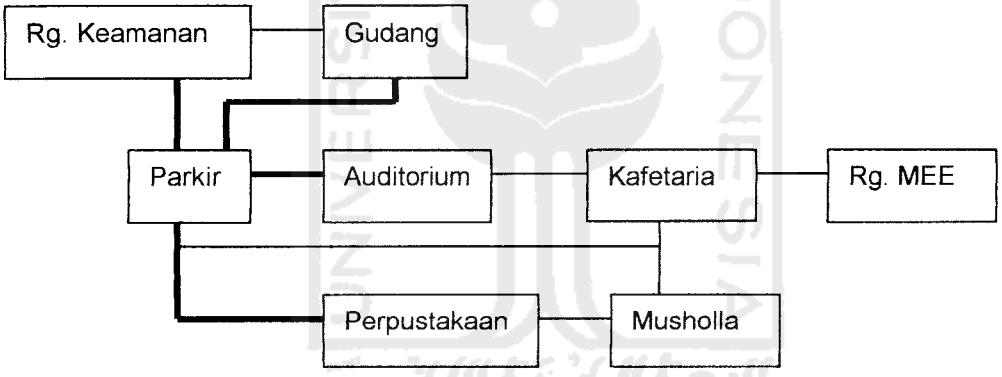
Gambar 2.9 Hubungan Ruang Pada Kegiatan Pameran

Sumber : Galeri Seni Rupa Modern



Gambar 2.10 Hubungan Ruang Pada Kegiatan Pengelola

Sumber : Galeri Seni Rupa Modern



Gambar 2.11 Hubungan Ruang Kegiatan Pendukung

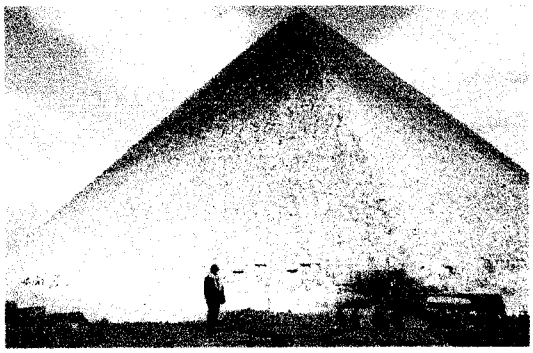
Sumber : Galeri Seni Rupa Modern

Keterangan : ——— Hubungan tidak langsung

——— Hubungan langsung

tian penampilan

atau citra adalah u kesan penghayatan ap seseorang dan ta menunjukkan suatu a. Penampilan sangat h persepsi manusia.



Gambar 2.12 Piramida Mesir
Sumber:www.architecture.corner.edu

i manusia tersebut didasarkan pada suatu asimilasi total melalui aik secara tunggal atauupun bersama[23]. Hal lain yang menjadi manusia mengenai penampilan adalah pengalaman visual.

ilan pada sebuah bangunan dibutuhkan untuk menggambaran enghayatan yang ditangkap seseorang dan memiliki arti serta suatu tingkat budaya. Penampilan sangat dipengaruhi oleh sia. Persepsi manusia tersebut didasarkan pada suatu asimilasi nca indra, baik secara tunggal ataupun bersama[24]. Penampilan ngunan sangat dibutuhkan untuk menunjukkan fungsi dan kegiatan nya. Penampilan bangunan galeri yang ekspresif mempunyai yang tidak kaku maupun monoton (bentuk yang berdiri sendiri l dan tidak ada pengkombinasian bentuk-bentuk lain yang sejenis juga mencerminkan luapan hati dari seniman-seniman tersebut.

kita merancang bangunan, pasti ingin menampilkan hal-hal yang khusus dari bangunan itu. Keistimewaan dan kekhususan itu ilkan dalam berbagai cara yang tentu saja tidak menyalahi nilai- n dari segi fungsi, bentuk, struktur dan sebagainya. Dengan lemen-elemen atau olahan estetika diharapkan bangunan kita

ada Perancangan Arsitektur
ada Perancangan Arsitektur, hal 13

2.6.4 Pengertian penampilan

Penampilan atau citra adalah gambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang dan memiliki arti serta menunjukkan suatu tingkat budaya. Penampilan sangat dipengaruhi oleh persepsi manusia.

Gambar 2.12 Piramida Mesir
Sumber:www.architecture.corner.edu

Persepsi manusia tersebut didasarkan pada suatu asimilasi total melalui panca indra, baik secara tunggal atauupun bersama[23]. Hal lain yang menjadi persepsi dasar manusia mengenai penampilan adalah pengalaman visual.

Penampilan pada sebuah bangunan dibutuhkan untuk menggambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang dan memiliki arti serta menunjukkan suatu tingkat budaya. Penampilan sangat dipengaruhi oleh persepsi manusia. Persepsi manusia tersebut didasarkan pada suatu asimilasi total melalui panca indra, baik secara tunggal ataupun bersama[24]. Penampilan atau sosok bangunan sangat dibutuhkan untuk menunjukkan fungsi dan kegiatan yang diwadahinya. Penampilan bangunan galeri yang ekspresif mempunyai suatu bentuk yang tidak kaku maupun monoton (bentuk yang berdiri sendiri maupun tunggal dan tidak ada pengkombinasian bentuk-bentuk lain yang sejenis atau tidak) dan juga mencerminkan luapan hati dari seniman-seniman tersebut.

Setiap kita merancang bangunan, pasti ingin menampilkan hal-hal yang istimewa, yang khusus dari bangunan itu. Keistimewaan dan kekhususan itu dapat kita tampilkan dalam berbagai cara yang tentu saja tidak menyalahi nilai-nilai kewajaran dari segi fungsi, bentuk, struktur dan sebagainya. Dengan memberikan elemen-elemen atau olahan estetika diharapkan bangunan kita

[23] Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur
[24] Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur, hal 13

dapat menghadirkan diri dalam sosok dan wajah yang menarik, yang menonjol, yang berbicara diantara bangunan-bangunan lain yang hadir bersamaan.

2.6.4.1 Pengertian Ekpresif

Ekspresif merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan symbol dan tanda-tanda. Adapun wujud dari ekspresi adalah kesan yang ditimbulkan oleh obyek[25] Ekspresif diterapkan sesuai dengan karakter suatu objek kedalam wujud bangunan, yaitu

1. Bentuk bangunannya tidak kaku dan monoton (lingkar, lengkung dan sebagainya).
2. Mempunyai bentuk yang skala dan proporsi dengan bentuk lainnya.
3. Mempunyai tekstur dan ornament yang sesuai dengan karakter fungsi.

Penampilan yang ekspresif pada sebuah bangunan dibutuhkan agar masyarakat mengetahui gambaran atau maksud mengenai aktifitas kegiatan didalamnya. Pada sebuah galeri seni rupa, penampilan ekspresif dapat mengundang rasa ingin tau masyarakat tentang fungsi didalam bangunan, menarik minat masyarakat untuk menyaksikan pameran seni rupa yang digelar atau dipamerkan dan meningkatkan minat /antusias masyarakat akan seni rupa. Maka dari itu Ekspresif adalah tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya[26]. Ekspresi merupakan salah satu penyampaian agar pengamat dapat mengartikan simbol dan tanda-tanda. Ekspresif dapat dicapai melalui :

1. Simbol-simbol : melalui tanda-tanda suatu obyek sehingga dapat dimengerti.
2. Sematik atau literality : mengartikan secara harfiah melalui kata-kata kedalam bentuk.
3. Mimesis : penciptaan bentuk melalui peniruan dari hasil aslinya dan hasilnya merupakan replika.

---

[25] Sutedjo, Suwondo B. Dip; Ing, Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya, Djambatan, 1986
[26] Kamus Bahasa Indonesia, Depdikbud, Jakarta 1983

4. Metafora : melalui analogi yang memberi kiasan pada obyek sehingga dapat dimengerti sebagai bentuk analogi dari aslinya.
5. Paradox : melalui bentuk perlawanan yang dapat berupa kontras dan tidak selaras.

2.7 Garis besar tentang Galeri

Galeri adalah sebuah ruang / bangunan untuk memamerkan atau mendisplay karya seni. Seni rupa adalah bentuk ungkapan seni melalui pengolahan benda dalam bentuk 2(dua) dimensi maupun 3(tiga) dimensi. Galeri Seni rupa menurut pengertiannya adalah suatu ruang atau bangunan tempat kontak fungsi antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan untuk tempat visualisasi ungkapan daya cipta manusia. Adapun aktfitas yang terdapat didalam galeri adalah pameran karya seni rupa itu sendiri, mengamati dan menikmati hasil karya seni tersebut dan transaksi penjualan karya seni.

Sebuah galeri seni mempunyai komponen utama sebagai "Main Activity" galeri seni tersebut dan komponen pendukung untuk melengkapi fasilitas galeri seni tersebut. Komponen utama sangat penting dan harus ada dalam sebuah galeri tanpa adanya komponen utama maka bangunan tersebut tidak dapat dikatakan sebagai galeri.Komponen-komponen tersebut adalah

Komponen utama dari galeri seni adalah

1. Ruang pamer
2. Ruang Pengelola
3. Ruang Kuratorial
4. Gudang
5. Ruang Informasi

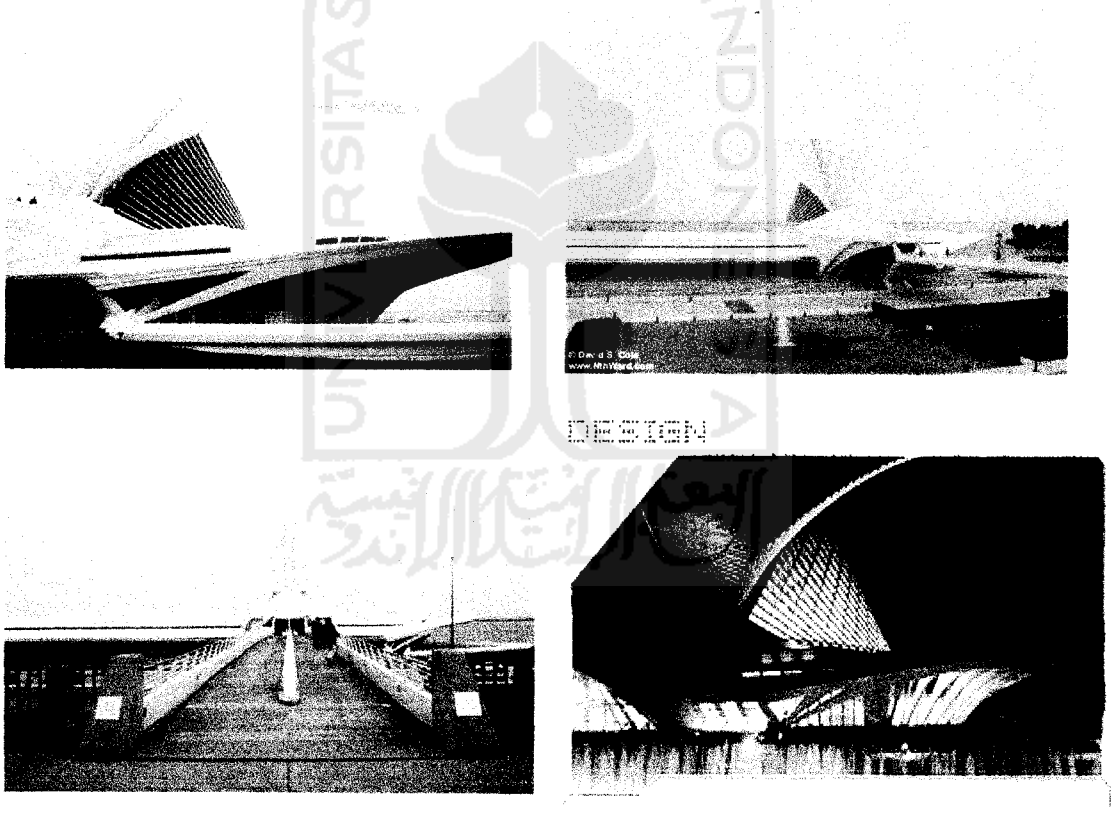
Komponen pendukung dari galeri seni adalah

1. Perpustakaan
2. Musholla
3. Kafetaria

2.8 Studi Banding

Milwaukee Museum of Art Addition

Milwaukee Museum Of Art Addition merupakan salah satu karya arsitek Amerika. Penggunaan desain yang futuristic membuat bangunan ini tampak lebih menonjol. Dari penampilan bangunan yang dihadirkan dapat kita lihat ada baja dan beton dalam kombinasi prima. Permainan struktur yang tegas namun tidak kaku atau monoton dan dapat mendukung citra penampilan Milwaukee Museum of Art Addition. Penampilan yang ekspresi dan atraktif pada bangunan Milwaukee Museum of Art Addition, menarik perhatian masyarakat untuk memasuki bangunan tersebut.



Gambar 2.13 Milwaukee Museum Of Art Addition

Sumber:www.architecture.corner.edu