

BAB III
GALERI SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN, PROMOSI DAN PEMASARAN
INDUSTRI KUNINGAN

3.1. Pengertian dan Fungsi

3.1.1. Pengertian

Galeri adalah suatu tempat atau wadah yang digunakan untuk memajang, menyimpan, dan dapat juga menjual atau membeli suatu benda seni.

Pemusatan adalah :

“ Proses, cara, perbuatan, yang memusatkan “. ⁴

Promosi adalah:

“ Usaha-usaha perusahaan untuk menciptakan kesadaran pada konsumen tentang sebuah barang atau ide, sampai akhirnya mereka bersedia melakukan pertukaran”. ⁵

Industri Kerajinan Kuningan

Merupakan industri yang menggunakan mekanis tetapi proses pengerjaannya masih tergantung oleh keahlian, yang berasal dari bahan serbuk logam kuningan.

Galeri sebagai pusat pembinaan, promosi dan pemasaran industri kerajinan kuningan.

Suatu bangunan sebagai pemusatan kegiatan dalam bentuk suatu lingkungan binaan yaitu fasilitas yang diwujudkan dalam kesatuan fungsi sebagai pusat produksi dan pemasaran kerajinan kuningan, dan sebagai tempat pembinaan dan pusat promosi kerajinan kuningan dan pengelolaannya.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1993.

⁵ Azas-azas Marketing, Drs. Basu Swastha DH. MBA, Liberty, Yogyakarta 1984, hal. 237.

3.1.2. Fungsi

1. Ditinjau dari pihak pengrajin / pengusaha :

- Sebagai wadah untuk memperkenalkan, memberikan pembinaan dan memasarkan produk yang dihasilkan kepada publik sebagai konsumen.
- Sebagai wadah komunikasi baik dengan konsumen untuk mengetahui permintaan maupun dengan sesama pengrajin kuningan untuk saling tukar pikiran guna memajukan usahanya.
- Sebagai wadah untuk mendapatkan pembinaan dalam upaya pengembangan kerajinan kuningan.

2. Ditinjau dari pihak pengunjung

- Sebagai wadah untuk memanfaatkan promosi mengenai produk kerajinan kuningan baik secara lisan maupun tulisan.
- Sebagai sarana rekreasi dengan menikmati show room pelayanan promosi dan suasana lingkungan sekitarnya.
- Sebagai wadah untuk membeli, memesan atau kontak dagang lainnya yang menyangkut produk kerajinan kuningan.

3. Ditinjau dari pihak pengelola

- Sebagai wadah untuk membina dan mengembangkan industri kerajinan kuningan yang berada dalam lingkungan pembinaan.

3.2. Tujuan

Pemusatan pembinaan, promosi dan produksi industri kerajinan kuningan di Juwana bertujuan untuk menunjang program pemerintah pada sektor industri khususnya industri kecil-sedang terutama industri kerajinan kuningan yang dianggap cukup berpotensi untuk dikembangkan dengan menyediakan fasilitas pelayanan pembinaan, promosi dan produksi untuk menunjang pengembangan industri dan pemasarannya.

Disamping itu juga menunjang kegiatan pariwisata, dengan adanya fasilitas pembinaan dan penyajian produk kerajinan kuningan dan sistem display, sebagai barang seni atau sebagai souvenir untuk kenang-kenangan.

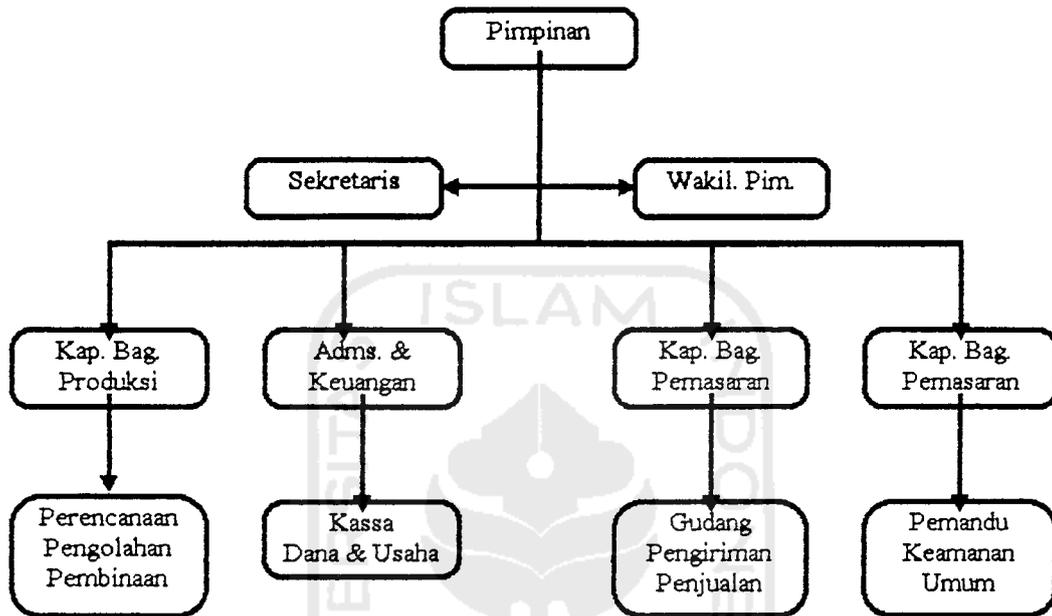
Ditinjau dari kepentingan masyarakat umum / wisatawan, tujuan fungsionalnya adalah:

- Untuk mengetahui industri kerajinan kuningan baik mengenai perusahaannya, lokasi, produknya, prosesnya, mutu maupun harganya.
- Meningkatkan apresiasi terhadap produk kerajinan kuningan sebagai barang seni.
- Menambah cakrawala pengetahuan dan menikmati suasana rekreatif sebagai salah satu bagian kegiatan wisatanya bagi para wisatawan yang berkunjung.

Ditinjau dari kepentingan pengusaha / pengrajin, tujuan fungsionalnya adalah untuk:

- Mengetahui informasi pasar, selera konsumen, mode / disain produk dan usaha peningkatan produksi.
- Mempromosikan produk kerajinan kuningan yang dihasilkan sekaligus menjualnya.
- Mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam memenuhi kebutuhan industri antara lain : modal, bahan baku, dan pemasarannya.
- Dapat berkomunikasi antara sesama pengrajin, konsumen dan pembina.

3.3. Sistem Kelembagaan



Struktur Organisasi galeri

Gambar 3.1

3.4. Sistem Display

3.4.1. Estetika sistem display (pameran)

Dalam estetika modern lebih banyak dibicarakan tentang nilai keindahan tentang seni dan pengalaman estetikanya.⁶

Dalam pameran kerajinan kuningan, menyangkut tata letak obyek pameran dengan metode pendekatan estetika yaitu komposisi, keseimbangan, proporsi, warna, dan sebagainya.

Teori Obyektif dan Teori Subyektif :

1. Teori obyektif menyatakan bahwa keindahan telah melekat pada benda dan terlepas dari pengamatannya.
2. Teori subyektif menyatakan bahwa keindahan benda tergantung pada persepsi pengamat.

Dari hal diatas yang terpenting adalah bagaimana penataan benda kerajinan kuningan supaya memberi efek estetis.

3.4.2. Teori prinsip-prinsip dasar :

a. Segi benda pameran

Benda pameran dapat menarik pengunjung

Mampu menonjolkan dan menaikkan nilai obyek

b. Segi Pengamatan

Mampu memberikan rasa ketenangan sehingga ada keleluasaan pengunjung dalam berapresiasi secara optimal

c. Area Pengamatan

Mampu memberikan jalur sirkulasi yang memberikan arah dengan pertimbangan atas spesifikasi penempatan obyek benda pameran.

Oleh karena itu benda kerajinan kuningan ditampilkan sebaik mungkin sehingga menarik dan mendukung proses apresiasi.

⁶ Dipl, Ing, Suwondo B. Sutedjo, Pencerminkan Nilai Budaya Dalam Arsitektur di Indonesia, hal 80.

Untuk produk kerajinan kuningan ini, menggunakan pendekatan estetis yaitu :

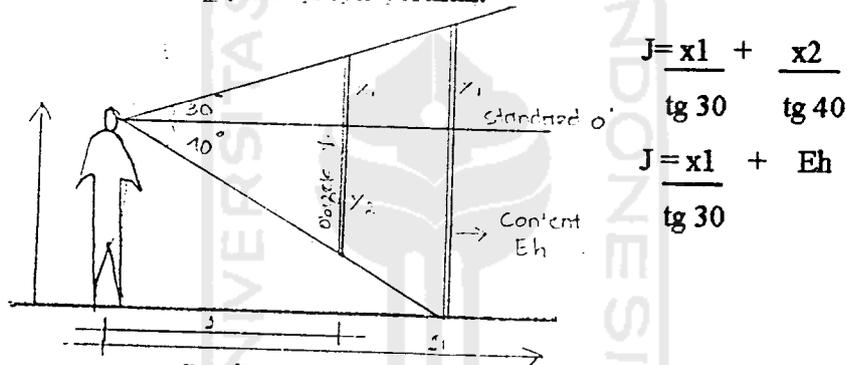
Cara penyajian benda kerajinan dengan menutamakan segi keindahan dari benda-benda yang dipamerkan.

3.4.3. Persyaratan dan Standard Perancangan

3.4.3.1. Kerajinan Kuningan Sebagai Obyek Pengamatan

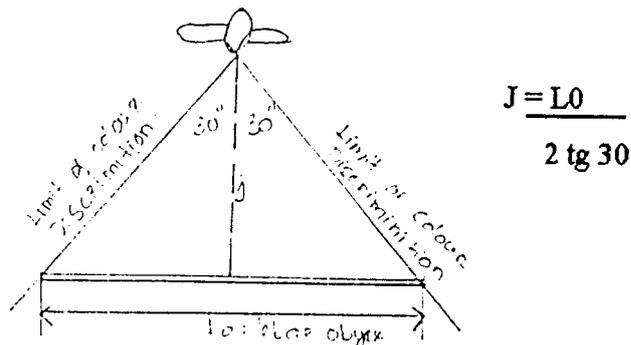
- Kenikmatan Pengamat

a. Standard Jarak Pengamatan Normal Manusia dengan Dimensi Obyek Vertikal.



Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

b. Standard Jarak Penagamatan Normal Manusia dengan Dimensi Obyek Horisontal.



Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

3.4.3.2. Standard Pengamatan Visual Terhadap Obyek Kerajinan Kuningan

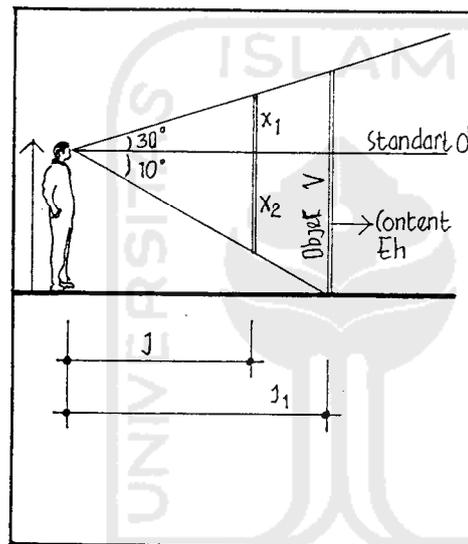
a. Obyek 2 Dimensi

- Obyek 2 dimensi menuntut pengamatan searah (dari satu arah)
- Galeri menuntut kesederhanaan sirkulasi, jelas dan terarah

Maka ditetapkan peragaan obyek 2 dimensional adalah dipajang pada dinding dan sirkulasi searah dengan dinding.

Jarak pengamatan normal manusia terhadap obyek 2 dimensi.

Vertikal (SKV : Satuan Komunikasi Visual)



Perhitungan didasarkan dimensi obyek yang tersebar (dapat menampung area pengamatan dari obyek yang terkecil sampai yang tersebar).

$$x_2 = \frac{x_1 \operatorname{tg} 30}{\operatorname{tg} 40} = \frac{(p_0 - x_2) \operatorname{tg} 30}{\operatorname{tg} 40}$$

Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik

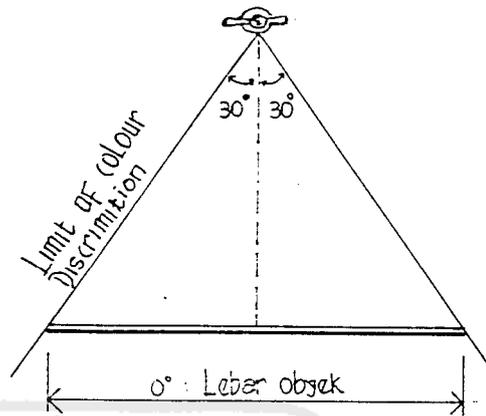
$$x_2 = \frac{(30 - x_2) 0,5}{0,839}$$

$$x_2 = 10,625 \text{ cm}$$

$$x_1 = 30 - 10,625 = 19,375 \text{ cm}$$

$$\text{Jadi jarak pengamatan (J)} = \frac{x_1}{\operatorname{tg} 30} + \frac{x_2}{\operatorname{tg} 40} = 51,51 = 52 \text{ cm}$$

Horisontal



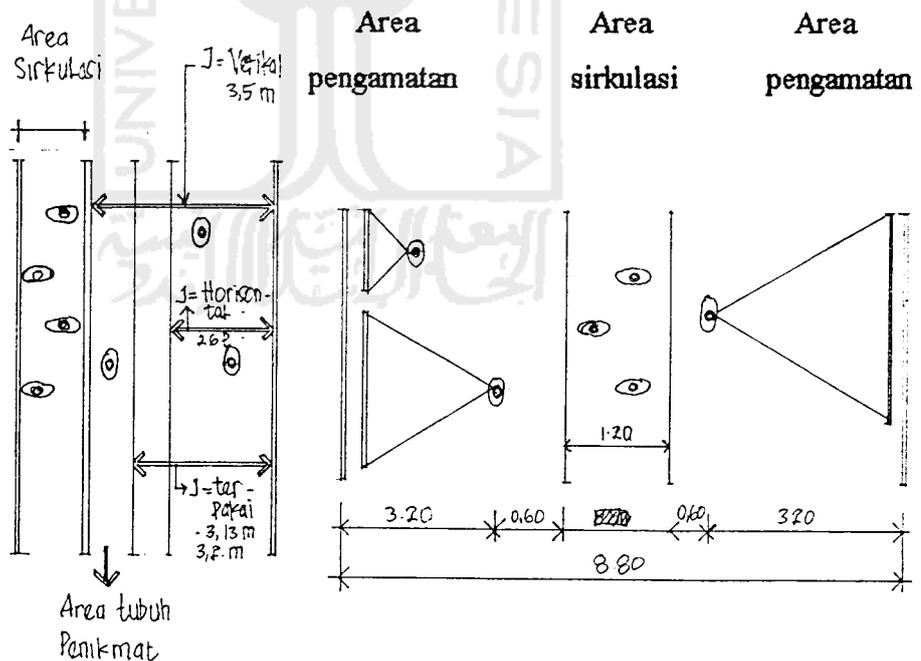
L0 = 100 (terbesar)
 L0. mean = 51,75 cm
 L0 = 3,5 cm (terkecil)

Area penempatan obye

J terkecil 0,25

Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

Penggabungan antara SKV horisontal dengan SKV vertikal obyek 2 dimensi :

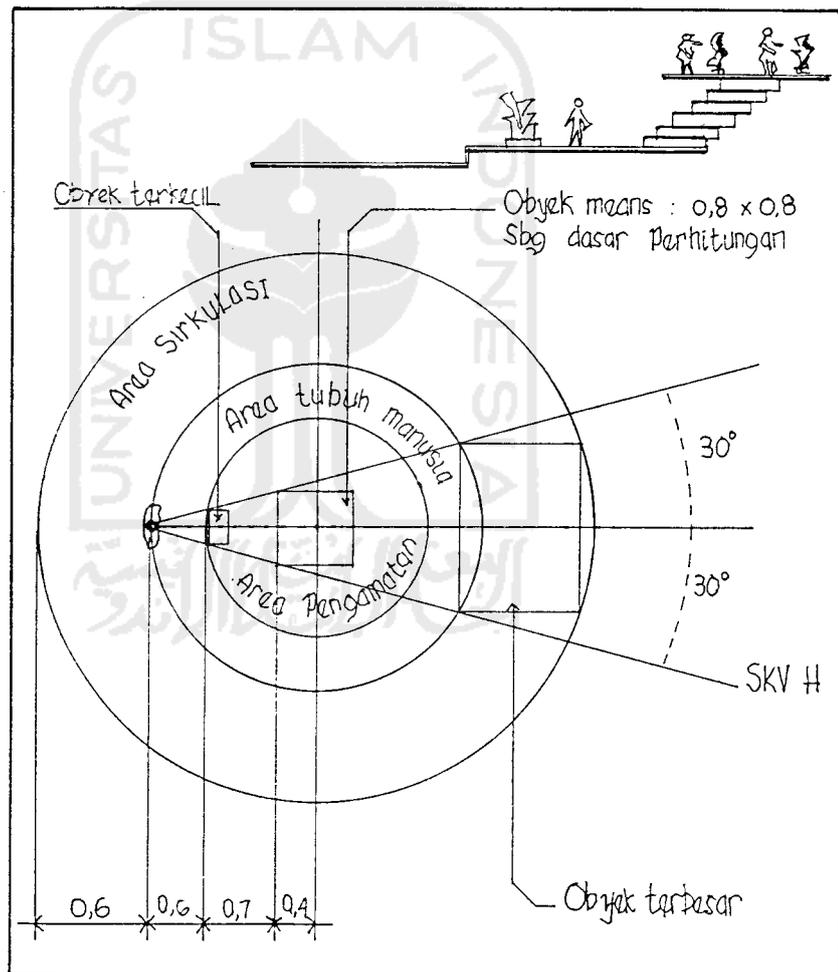


Sumber : Human Dimension, Interior Space By Julius Panero, Martin Zelnik.

b. Obyek 3 Dimensi

Dengan pertimbangan :

- Obyek karya 3 dimensional menuntut pola penikmatan mengelilingi obyek.
- Karya 3 dimensional adalah merupakan karya yang mempunyai nilai secara utuh, maka karya tersebut harus dapat dinikmati baik dari bawah maupun dari atas obyek. Maka ditetapkan sirkulasi pengamatan melingkar dengan sistem lantai bertingkat (tidak datar).



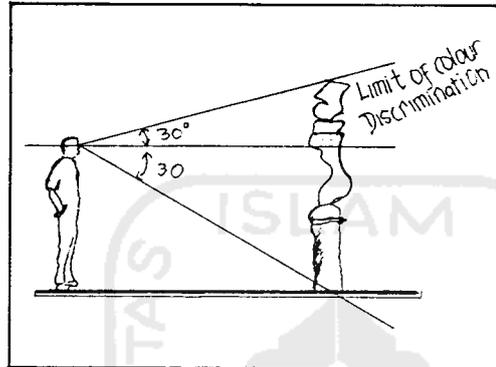
Sumber : Human Dimensional, Interior Space By Julius Panero,
Martin Zelnik.

$$J \text{ rata-rata} = \frac{L0}{2 \operatorname{tg} 30} = 0,5$$

$$R = 0,3 + 0,7 + 0,6 + 0,6 = 2,2 \text{ M}$$

$$\text{Jadi SKV, Luas} = \pi R^2 = 3,14 \times 2,2 \times 2,2 = 15,6 \text{ m}^2$$

SKV Vertikal Obyek 3 D



$$x1 = T0 \operatorname{tg} 30$$

$$\operatorname{tg} 30 + \operatorname{tg} 40$$

$$= 1,75 \times 0,577$$

$$0,577 \times 0,84$$

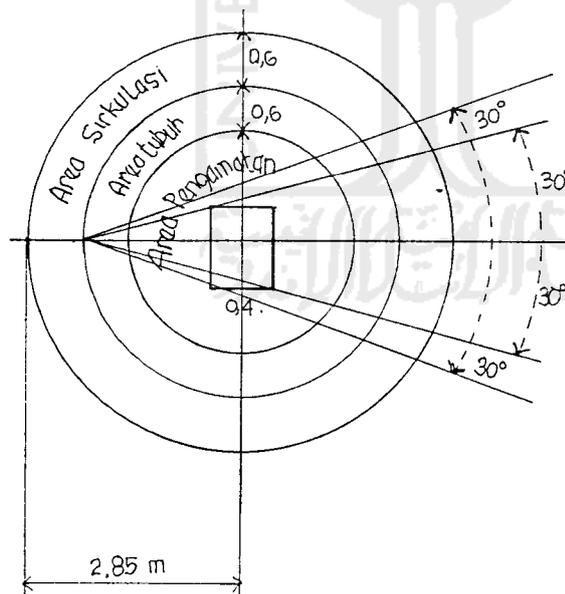
$$= 0,70 \text{ m}$$

$$\text{Jadi } R = 1,25 + 0,3 + 0,6 + 0,6$$

$$= 2,75 \text{ m}$$

Penggabungan SKV Horizontal dan SKV Vertikal.

R terbesar dipilih sebagai dasar SKV



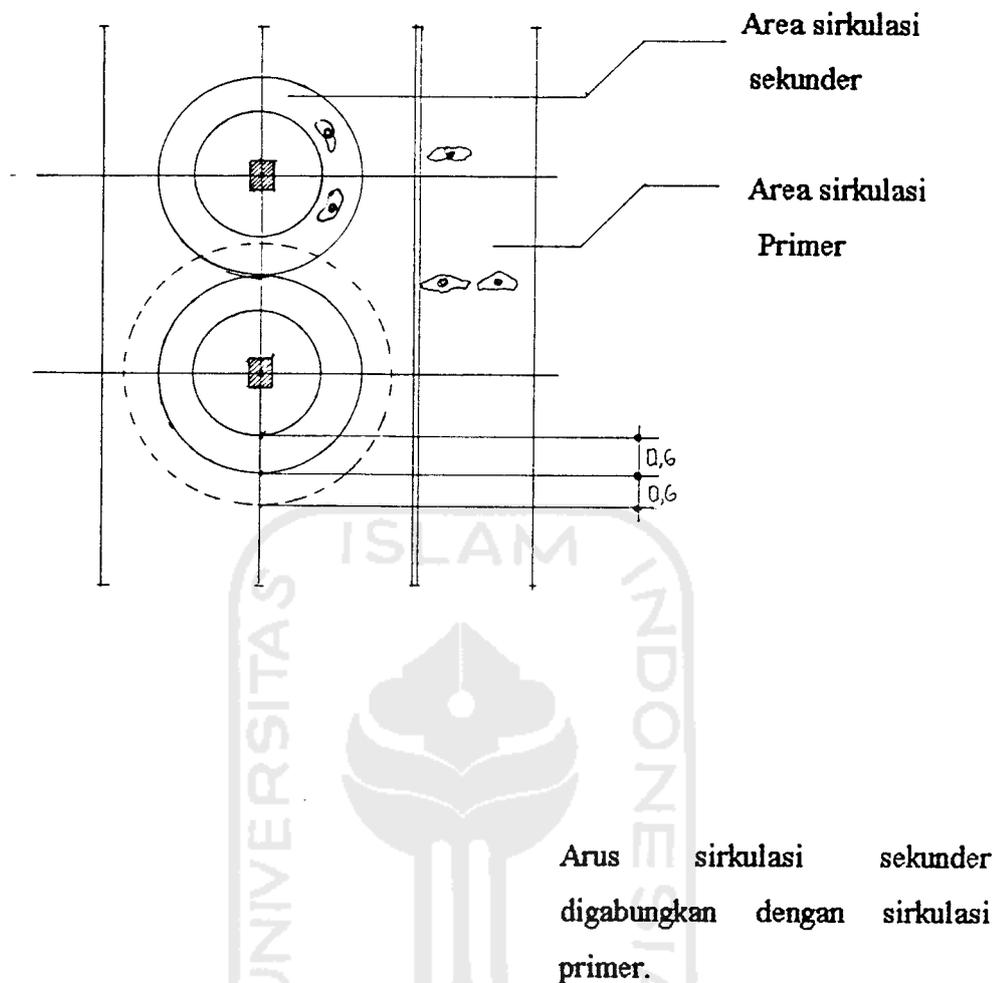
Jadi SKV untuk obyek 3 D

$$= 3,14 \times 2,75 \times 2,75$$

$$= 23,74$$

$$= 24 \text{ m}^2$$

Sumber : Human Dimensional, Interior Space By Julius Panero,
Martin Zelnik.



3.5. Studi Kasus

3.5.1. Galeri Affandi

Ciri dari tampak atas galeri Affandi adalah bentuk daun bertrap-trap.

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi dalam Galeri Affandi merupakan sirkulasi menerus dan tiap-tiap ruang pameran dapat dicapai dari luar.

B. Environment

a. Pencahayaan

Pencahayaan bersumber dari cahaya alam yang dimaksudkan lewat perlubangan di atas atap pada ruang pameran I, sedangkan pada ruang

pamer II melalui jendela. Pencahayaan tambahan dari pencahayaan lampu.

b. Penghawaan

Penghawaan menggunakan penghawaan alam yaitu lubang-lubang ventilasi.

C. Sistem Pameran

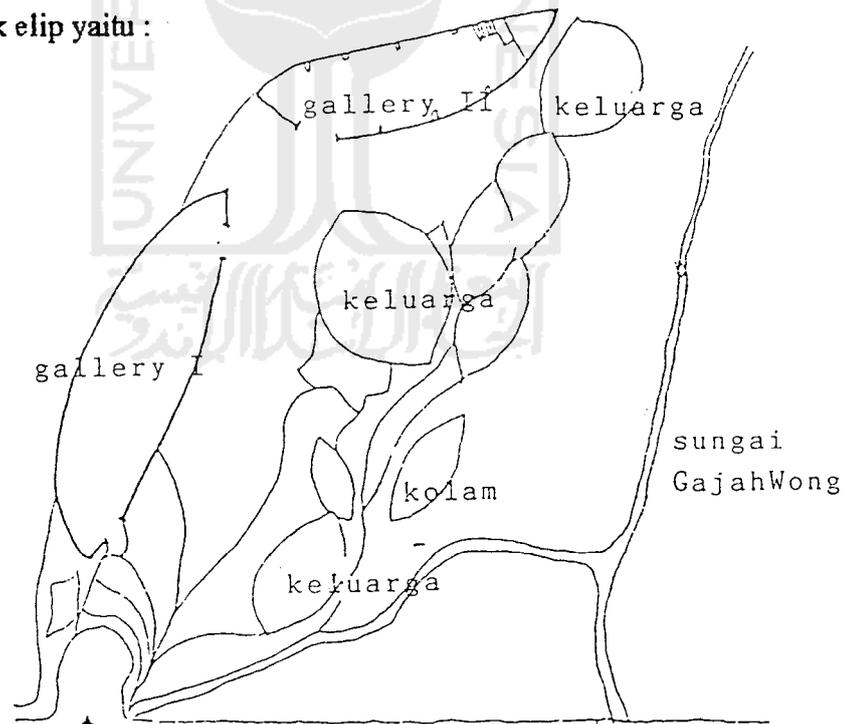
Bangunan dirancang untuk memajang koleksi tetap. Koleksi dipajang menempel dinding. Koleksi lukisan cat air dipajang dalam bingkai kaca. Jarak koleksi sekitar 40cm. Koleksi masterpiece dipisahkan dari koleksi lain. Pengaman dengan diberi batas dari tali.

D. Sistem Struktur

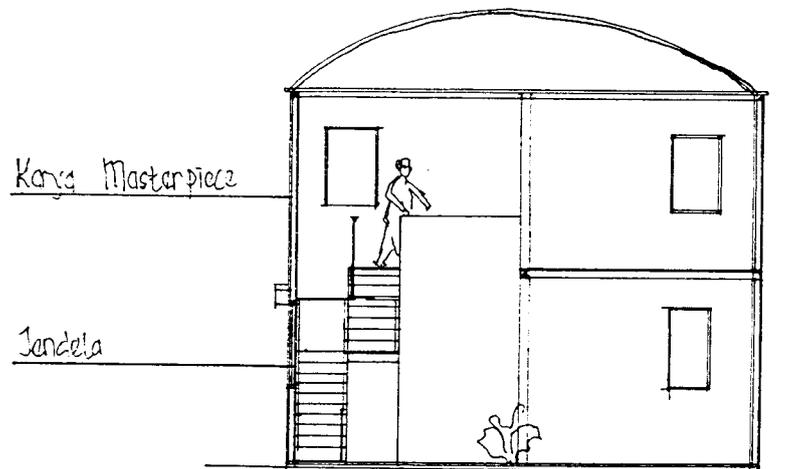
Dinding menggunakan bata yang diplester dan di cat putih.

E. Bentuk Dasar

Bila dilihat dari bentuk horisontal / denah berupa pengembangan bentuk-bentuk elip yaitu :



Gambar 3.2
Denah Galeri Affandi



Gambar 3.3

Penampang Ruang Pamer II

F. Bentuk Dasar Ruang

Bentuk dasar ruang dikembangkan dari bentuk segi empat tidak beraturan.

• **Kesimpulan**

A. Sistem Penggantian Koleksi

Kekurangan :

Dua ruang galeri yang dipisahkan oleh ruang luar, akan mengakibatkan koleksi terkena pengaruh cuaca luar.

Kelebihan :

Karena ada 2 Galeri yang terpisah maka pergantian koleksi ada kemungkinan tidak mengganggu pengunjung ketika menikmati koleksi galeri.

B. Sistem Sirkulasi Pengunjung

Kekurangan :

Adanya 2 pintu masuk pada galeri akan mengakibatkan ketidak jelasan urutan pengamatan koleksi.

C. Pengurangan Kelelahan Pengunjung

Kekurangan :

Pengolahan sistem jendela atas yang tidak diolah tepat mengakibatkan sinar yang silau.



Keuntungan :

Pemanfaatan cahaya alami akan membuat dinding permanen sevara penuh sebagai bidand penyajian karya seni.

D. Perlindungan Obyek dari Gangguan Fisik

Kekurangan :

Untuk melindungi obyek dari sentuhan pengunjung menggunakan pembatas tali, hal ini akan mengganggu penampilan obyek, sedang perletakan master piece pada posisi yang sukar dijangkau akan memuntut area pengamatan sendiri.

3.5.2. Galeri Sapto Hudoyo

Ciri dari galeri Sapto.H adalah bentuk bangunan yang kotak dan atap yang datar (dag) serta dihiasi adanya patung-patung diluar bangunan.

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi membelok yang dibatasi dengan pembatas-pembatas yang tegas dan kuat dan pencapaian keruang pamer dengan satu pintu.

B. Enviroment

a. Pencahayaan

Pencahayaan menggunakan cahaya buatan.

b. Penghawaan

Penghawaan menggunakan penghawaan alami yaitu ventilasi.

c. Sistem Pameran

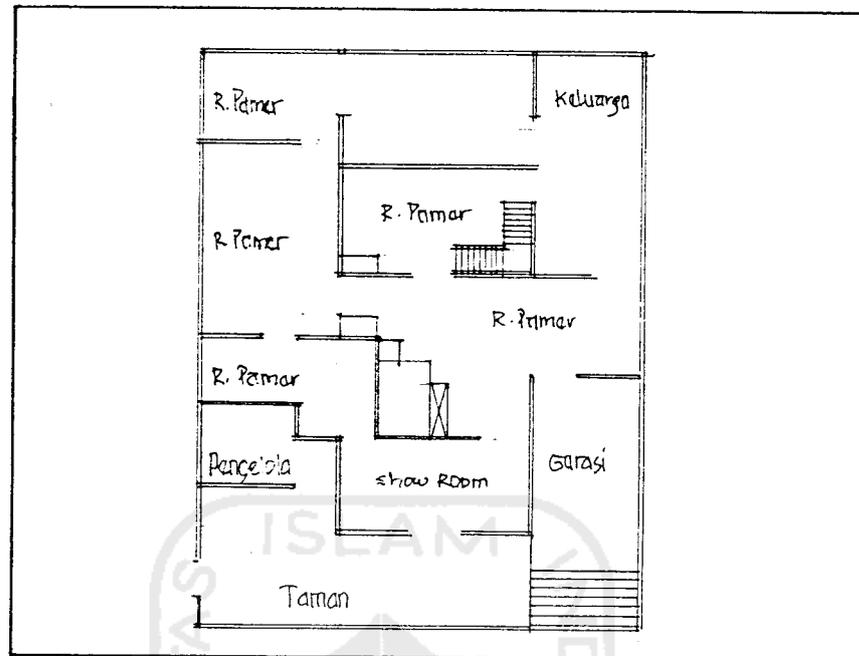
Bangunan dirancang untuk memajang koleksi. Koleksi yang dipajang kebanyakan koleksi 3D.

d. Sistem Struktur

Dinding menggunakan batu bata dan papan.

e. Bentuk Dasar

Dilihat dari bentuk horisontal / denah berupa pengembangan bentuk bujur sangkar, yaitu :



Gambar 3.4

Denah Galeri S. Hudoyo

f. Bentuk Dasar Ruang

Bentuk dasar ruang dikembangkan dari bentuk segi empat beraturan.

• **Kesimpulan**

A. Sistem Sirkulasi Pengunjung

Kelebihan :

Adanya pintu masuk R. pamer, akan memudahkan pengunjung mengamati koleksi.

B. Pengurangan Kelelahan Pengunjung

Kekurangan :

Pengurangan kelelahan pengunjung kurang diperhatikan yaitu penempatan jarak antar yang dilihat dan tidak adanya tempat duduk / santai.

C. Perlindungan Obyek dari Gangguan Fisik

Perlindungan obyek sebagian kurang karena masih ada obyek yang tidak diberi perlindungan.