



## BAB 2

### TINJAUAN

### GALERI SENI LUKIS

#### 2.1 TINJAUAN UMUM GALERI SENI LUKIS

##### 2.1.1 Perkembangan Galeri Seni <sup>9</sup>

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 komersial

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-pengumpulan koleksi-koleksi seni dari masa lalu pada awalnya sudah dimulai pada jaman Republik dan Kekaisaran Romawi. Orang-orang Romawi pemuja Tuhan yang sama dengan Yunani, 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 Romawi dijadikan daerah-daerah agen seni, penjualan buku-buku dan barang-barang antic. Koleksi-koleksi seperti ini dipamerkan di rumah-rumah dan villa-villa milik pribadi, dan cenderung memberi kesenangan hati bagi para tamu dari pada untuk publik.

Pada jaman-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.

Pada jaman sekarang mulai bermunculan galeri seni yang secara sadar direncanakan bagi kepentingan publik, dan telah mengalami perubahan-perubahan dalam penyusunan ruangmaupun pengaturan lukisan serta patung-patungnya. Beberapa diantaranya adalah Tate Gallery di Lodon, The Luxembourg di Paris, The Gallery af 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 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.

## **2.2 PENGERTIAN GALERI SENI LUKIS**

Ada beberapa pengertian mengenai galeri, seni dan seni lukis antara lain:

Menurut Amri Yahya:

Galeri adalah 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.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Quarterly Auckland City Art Gallery, 1970, No. 471

<sup>10</sup> Amri Yahya, Catatan Kunjungan Kerumah-rumah Seni, di Negara Lain, Yogyakarta, 1990

Menurut Surosa:

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.<sup>11</sup>

Menurut Ki Hadjar Dewantara:

Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia.<sup>12</sup>

Menurut 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 pertimbangan yang dianggap membawa ekspresi dan membawa unsur dasar dari ekspresi keindahan seperti ritme dan harmoni.<sup>13</sup>

Menurut Herbert Read:

Seni Lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistic 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, pengalaman-pengalaman, yang berbentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> Surosa, 1971, Art Gallery of Modern Art, Tugas Akhir, UGM

<sup>12</sup> Ki Hadjar Dewantara, Pendidikan Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962

<sup>13</sup> Kusnadi, Kreatifitas Ditinjau dari Filsafat Manusia, Horison, 1981

<sup>14</sup> Herbert Read, 1973, The Meaning of Art, Vol.II, diterjemahkan oleh Soedarso, Sp, STSRI 'ASRI' Yogyakarta

## **2.2 LINGKUP KEGIATAN GALERI SENI LUKIS**

Lingkup kegiatan galeri seni lukis ini dilihat dari kegiatan pameran dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan non pameran yaitu meliputi kegiatan pengelolaan dan pendidikan melalui media sarana perpustakaan, workshop, dan diskusi.
2. Kegiatan pameran yaitu meliputi kegiatan apresiasi seni melalui kontak komunikasi visual, antara objek pameran dengan pengunjung sebagai penikmat seni.

## **2.3 FUNGSI GALERI SENI LUKIS**

Fungsi awal dari galeri seni lukis itu sendiri adalah tempat memamerkan hasil karya seni lukis agar dapat dikenal dan dinikmati oleh masyarakat. Pada perkembangannya galeri seni lukis ini memiliki fungsi baru yaitu sebagai fasilitas publik bagi masyarakat dibidang seni lukis yang meliputi:

- a. Wadah kegiatan apresiasi hasil karya seni.
- b. Wadah kegiatan pameran hasil karya seni permanen dan temporer.
- c. Wadah pendidikan non formal.
- d. Tempat mengajak dan meningkatkan masyarakat untuk mencintai seni.

## **2.4 TATA RUANG DALAM GALERI SENI LUKIS**

Ruang pameran dalam sebuah galeri seni sangat penting karena fungsi dari galeri itu sendiri yaitu sebuah ruang atau bangunan untuk memamerkan atau mendisplay karya seni baik itu karya seni rupa 2 dimensi atau 3 dimensi.

#### **2.4.1 Tata ruang pameran yang memberikan kenyamanan visual**

Ruang pameran yang dibutuhkan adalah ruang pameran yang dapat memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung saat menikmati karya seni. Untuk mencapai sebuah kenyamanan visual maka ditunjang dengan pengaturan pencahayaan yang baik pada ruang pameran. Sistem pencahayaan pada siang hari yaitu perpaduan antara cahaya alami dan buatan, cahaya alami untuk menerangi ruangan sedangkan cahaya buatan yang khas untuk menerangi obyek pameran. Sedangkan pencahayaan pada malam hari yaitu dengan tata cahaya buatan maksimal, baik untuk penerangan dalam ruang maupun untuk menerangi obyek pameran.

Cahaya yang mengenai obyek karya seni 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

Untuk karya seni lukis, penempatannya diusahakan sejauh mungkin dari atau dihindarkan dari sinar matahari langsung.

Untuk menciptakan kenyamanan visual terhadap obyek pameran juga didukung dengan pemberian jarak antara obyek pameran, pengunjung yang sedang menikmati lukisan dan sirkulasi pengunjung sesuai dengan standart-standart yang ada.

#### **2.4.2 Tata letak benda pameran**

Peletakan lukisan pada ruang tertutup yaitu lukisan berada didalam ruangan yang berupa kamar-kamar terbuka yang saling berhubungan atau berada di hall.

Peletakan lukisan ini ditempelkan pada dinding atau dapat diletakkan pada tengah-tengah ruangan dengan cara menggantungkan pada panil-panil.

Metoda peletakan lukisan agar karya yang dipamerkan dapat dinikmati oleh pengunjung dan pengamat seni, maka perlu adanya informasi berupa label, foto, atau penjelasan mengenai karya yang di pameran.

## **2.5 TATA RUANG LUAR GALERI SENI LUKIS**

Ruang luar merupakan bagian penting untuk dapat menarik pengunjung, sehingga penataan ruang luar ini dibuat menarik dengan penciptaan citra arsitektur modern serta citra sebuah galeri seni. Serta memasukkan unsur-unsur alam kedalam elemen dinding, langit-langit, lantai kolom dan penciptaan sirkulasi ke ruang-ruang didalam bangunan. Penciptaan unsur alam kedalam elemen-elemen bangunan tersebut selain menggunakan bahan alam secara langsung, juga dapat mengambil pola atau motif dari unsur alam saja kemudian dipakai kedalam elemen bangunan tadi.

## 2.6 KAJIAN PUSTAKA

### 2.6.1 Unsur-unsur pembentuk ruang

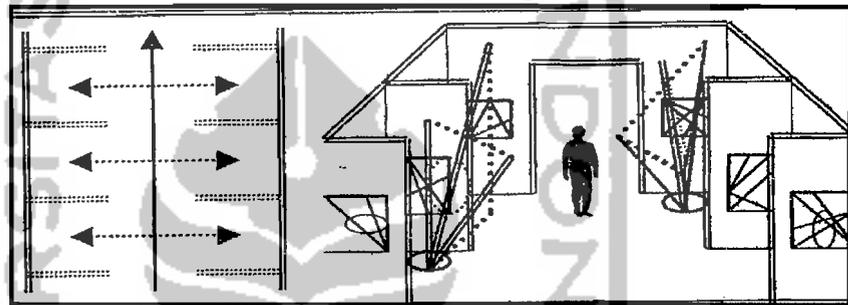
#### 2.6.1.1 Jenis Ruang Pamer<sup>15</sup>

Secara garis besar jenis ruang pameran dibagi menjadi 3, yaitu:

**Jenis ruang berdasarkan bentuk ruang**

##### 1) Counter selling

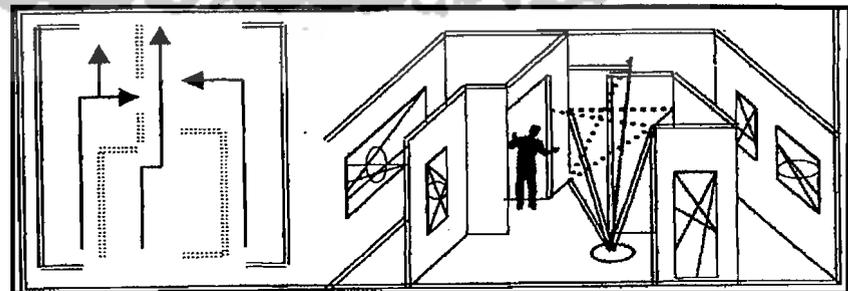
Adalah ruang pameran yang dapat menampung beberapa pengelompokan bidang obyek pameran dengan dibatasi sekat pembatas antar pengelompokan obyek pameran tersebut.



Sumber: James Gardner, 1978, Exhibition & Displaying

##### 2) Partially Enclosed

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

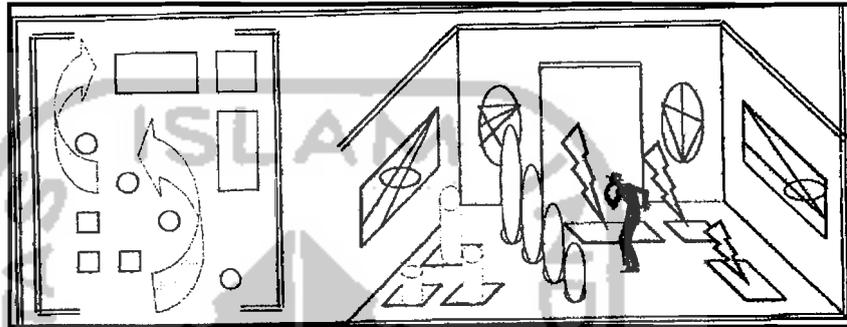


Sumber: James Gardner, 1978, Exhibition & Displaying

<sup>15</sup> James Gardner, 1978, Exhibition & Displaying

### 3) Open Plan

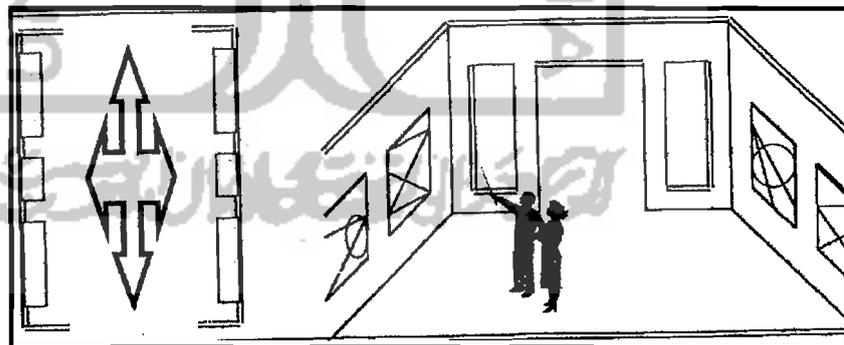
Ruang pameran yang menempatkan obyek pameran secara bebas tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk memilih obyek pameran mana yang akan dinikmati.



Sumber: James Gardner, 1978, Exhibition & Displaying.

### 4) Display Sequence

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



Sumber: James Gardner, 1978, Exhibition & Displaying

### 2.6.1.2 Sirkulasi Pergerakan Dalam Ruang<sup>16</sup>

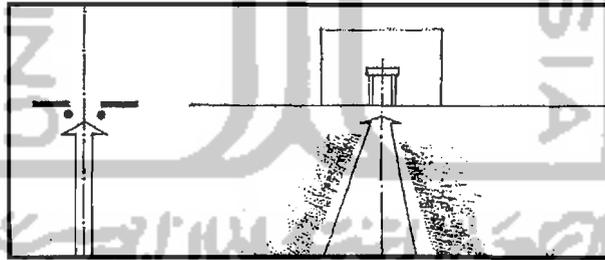
Alur gerak dapat dibayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang-ruang pada suatu bangunan atau suatu rangkaian ruang-ruang interior maupun eksterior, bersama-sama. Karena kita bergerak dalam waktu, melalui suatu tahapan, di dalam ruang maka kita merasakan suatu ruang dalam hubungan akan dimana kita berada dan dimana kita menetapkan tempat tujuan.

#### 1) Pencapaian bangunan

Ada beberapa cara untuk mencapai ke bangunan, yaitu:

##### a. Secara Langsung

Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas dapat merupakan fasad muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau suatu perluasan tempat masuk di dalam bidang.

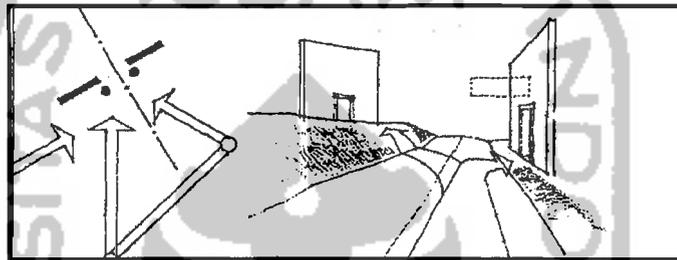


Sumber: DK.Ching

<sup>16</sup> DK. Ching

**b. Secara Tersamar**

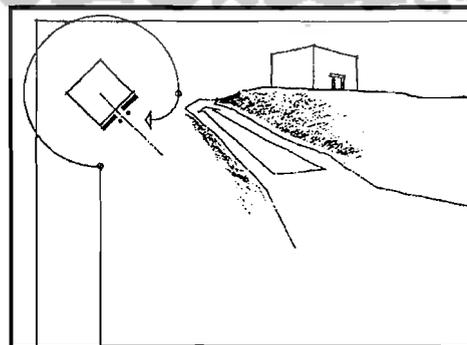
Pendekatan yang tersamar-samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksikan apa yang ada di luar fasad sehingga dapat terlihat jelas.



Sumber: DK.Ching

**c. Secara Berputar**

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat tersembunyi sampai di tempat kedatangan.



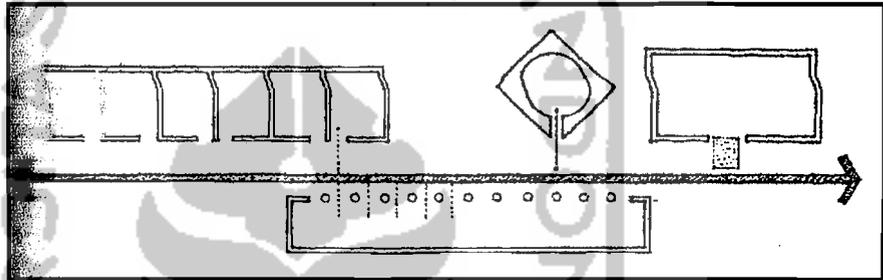
Sumber: DK.Ching

## 2) Hubungan jalur dan ruang

Jalan mungkin dihubungkan dengan ruang-ruang dalam cara-cara berikut:

### a. Melalui Ruang-ruang

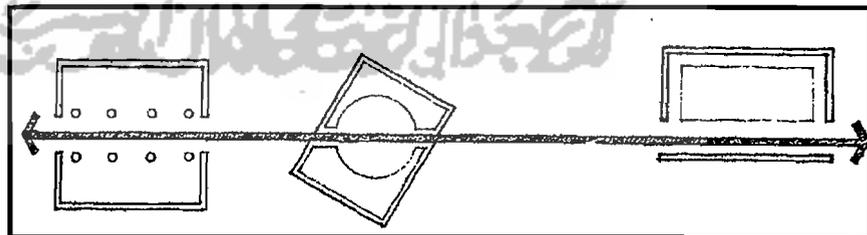
- Kesatuan dari tiap-tiap ruang dipertahankan.
- Konfigurasi jalan yang fleksibel.
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.



Sumber: DK.Ching

### b. Menembus Ruang-ruang

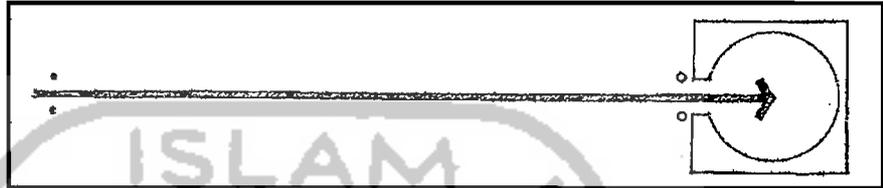
- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya.



Sumber: DK.Ching

### c. Berakhir dalam Ruang

- Lokasi ruang menentukan jalan.
- Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis.



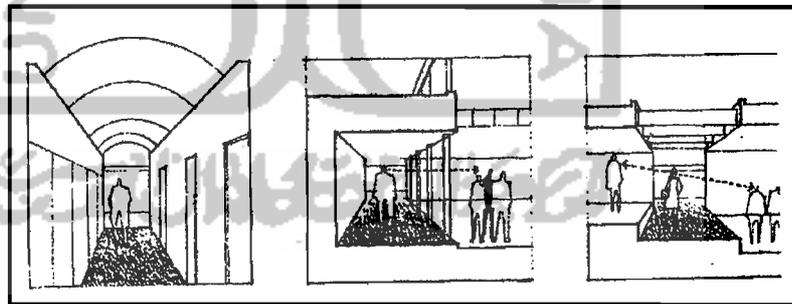
Sumber: DK.Ching

### 3) Bentuk Ruang Sirkulasi

Ruang sirkulasi dapat berbentuk:

#### a. Tertutup

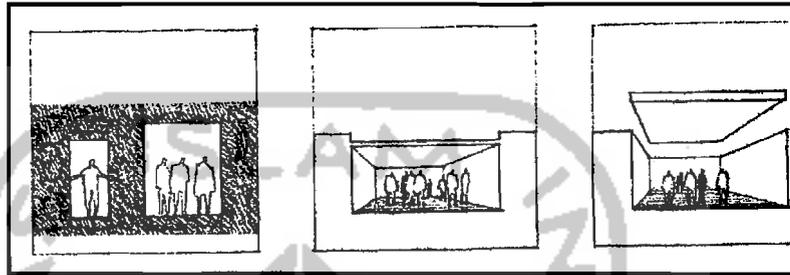
Membentuk galeri umum atau koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.



Sumber: DK.Ching

**b. Terbuka pada Salah Satu Sisinya**

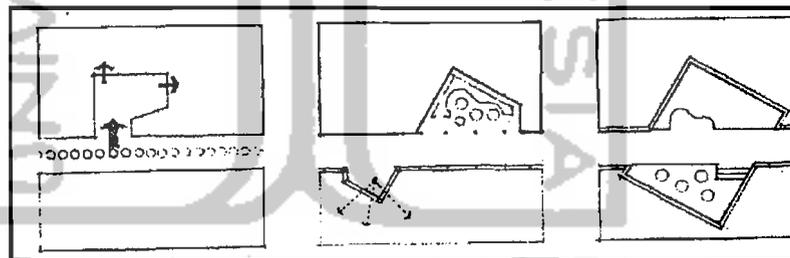
Membentuk balkon atau galeri yang memberikan kontinuitas visual dan kontinuitas ruang dengan ruan-ruang yang dihubungkannya.



Sumber: DK.Ching

**c. Terbuka pada Kedua Sisinya**

Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



Sumber: DK.Ching

**2.6.1.3 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 tergantung dari:

- a. Intensitas penerangan pada obyek.
- b. Lama penyinaran cahaya.

c. Kepekaan bahan karya seni terhadap cahaya.

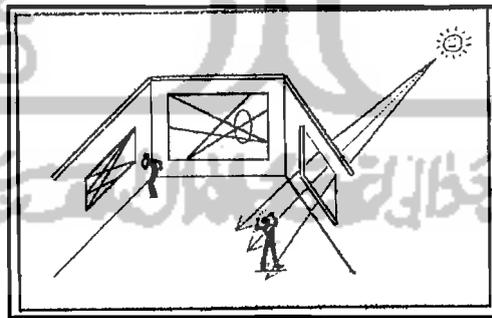
Khusus pada penanganan karya seni lukis, obyek pameran harus diusahakan penempatannya sejauh mungkin atau jika memungkinkan dihindari dari cahaya matahari secara langsung.

Sistem pencahayaan dibagi menjadi dua macam, yaitu:

**1) Pencahayaan alami**

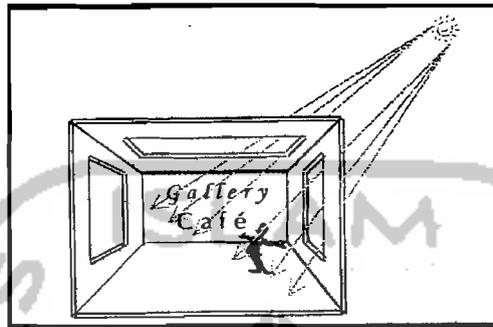
Obyek pameran karya 2 dimensi/ lukisan sangat rentan terhadap radiasi sinar UV dari matahari. Sehingga pada pemanfaatan cahaya alami, cahaya yang masuk dalam ruang pameran diusahakan cahaya pantul dengan penggunaan bahan yang dapat memantulkan dan mentoring radiasi cahaya ultra violet dari matahari. 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<sup>17</sup>:

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

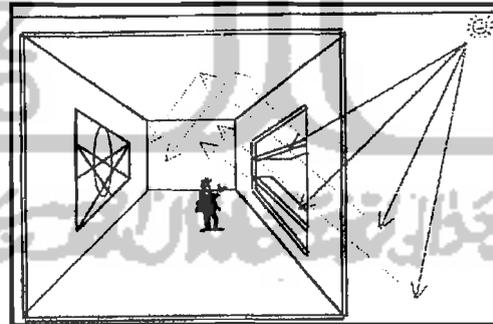


<sup>17</sup> Ir. Sugini, MT, 2000, Diktat Kuliah Fisika Bangunan II, FTSP, Arsitektur, UII

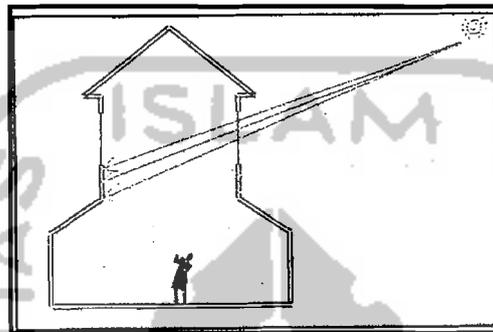
- b. Gunakan daylight langsung dengan hemat untuk area-area non critical task (area yang tidak membutuhkan pencahayaan khusus).



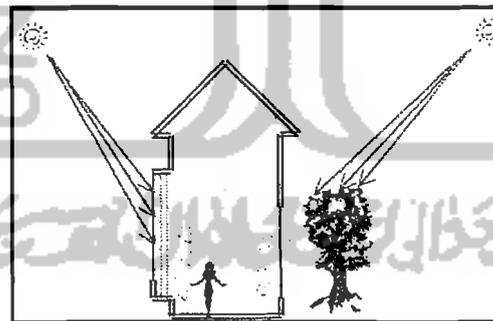
- c. Pantulan daylight pada permukaan sekitar untuk melembutkan, menyebarkan juga agar daylight langsung tidak mengenai obyek pameran. Pemantulan ini dapat dikenakan pada lantai, dinding, ceiling dan unsur-unsur lain baik yang terdapat di dalam maupun di luar ruang pameran.



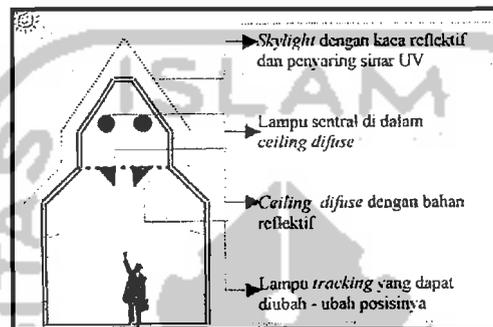
- d. Berikan daylight pada ketinggian dan biarkan turun dengan lembut kedalam ruang pameran. Dengan demikian maka daylight yang sampai didalam ruang pameran merupakan sinar pantul yang sudah berkurang intensitas/ radiasi cahayanya.



- e. Saring daylight dengan gordinscreens atau dengan vegetasi sebagai filter dapat memperlembut daylight yang masuk kedalam ruang pameran.



- f. Gunakan skylight agar dapat meneruskan dan menyaring daylight masuk ke dalam ruang pameran. Sky 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.



Sumber: Modern skylight gallery, AIA Standart, Hal. 818

- g. 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 ke dalam interior.

## 2) Pencahayaan Buatan <sup>18</sup>

- a. Tujuan pemanfaatan pencahayaan buatan:
1. Menampilkan detail obyek baik tekstur maupun warnanya.
  2. Menampilkan karakter obyek seperti yang diharapkan.
  3. Memberikan penekanan yang merata pada obyek.

<sup>18</sup> Ir. Sugini, MT, 2000, Diktat Kuliah Fisika Bangunan II, FTSP, Arsitektur, UII

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam keputusan desain pencahayaan buatan:

1. Dampak armatur dan reflektor.
2. Ketidakteragaman penerangan karena sebaran yang terlalu jauh sehingga perlu diperhatikan jarak minimal antara 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.

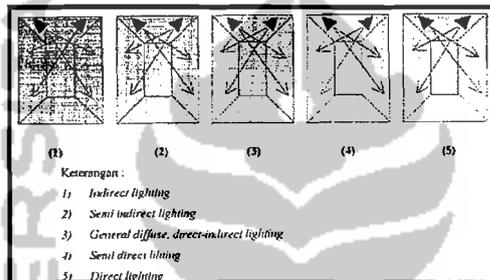
b. Metode penerangan

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.

c. Tipe sistem penerangan

1. Indirect lighting (0-10% cahaya yang jatuh pada obyek pameran).
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).



d. Pengaturan cahaya sesuai dengan karakter obyek <sup>19</sup>

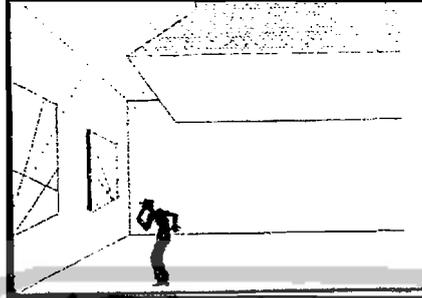
Lukisan:

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

<sup>19</sup> AIA Standart, Hal 818

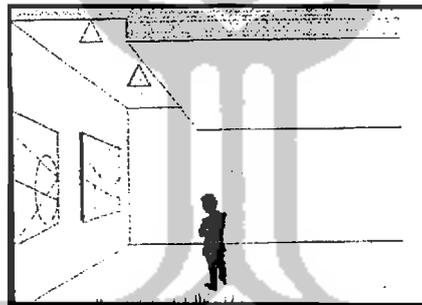
## Obyek 2 dimensi (lukisan) <sup>20</sup>

### a. Melembutkan obyek



- Penempatan lampu yang tersembunyi dan cahaya dipantulkan ke ceiling.
- Menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- Obyek terlihat redup dan tidak reflektif.
- Ruang intim dan akrab.

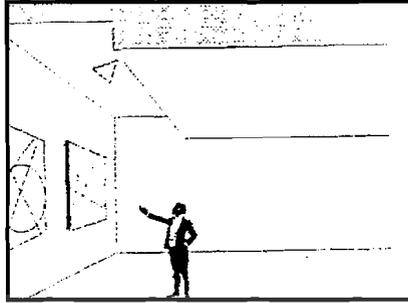
### b. Mendramatisir obyek



- Penempatan lampu downlight pada ceiling.
- Menghasilkan cahaya yang dramatis pada obyek dan sekitarnya.
- Obyek cukup jelas bila dinding berkesan polos.
- Suasana ruang rekreatif.

<sup>20</sup> Standar pameran JCC dan standar pameran atrium Collection of Comercial Decorating

### c. Mengekspos obyek

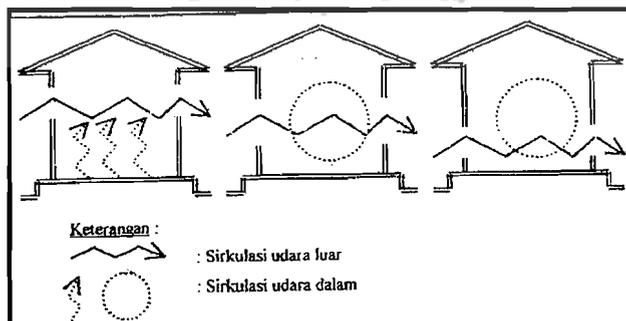


- Lampu spot menyorot langsung pada obyek.
- Menghasilkan cahaya yang tajam dan focus.
- Obyek sangat terekspos dan menonjol.
- Suasana ruang dinamis dan mengundang.

## 2.6.1.4 Sistem Penghawaan

### 1) Penghawaan alami

Penghawaan alami dimanfaatkan seoptimal mungkin terutama pada ruang-ruang yang tidak membutuhkan kondisi penghawaan tertentu. Sistem penghawaan alami yang lazim digunakan adalah system cross ventilation atau system penghawaan silang, dimana udara alami dapat bersirkulasi dan berganti dengan baik dalam rangan. Pendistribusian penghawaan alami ini dapat dilakukan melalui bidang bukaan baik diatas, samping, maupun bagian bawah bidang ruang.



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

Penghawaan alami pada galeri yang akan dirancang, untuk mencapai kenyamanan penghawaan alami ditekankan pada penentuan orientasi bangunan, pengaturan lansekap, dan tata atur ruang dalam. Sehingga hal-hal tersebut nantinya akan mempengaruhi kenyamanan ruang yang dihasilkan.

Pada penentuan orientasi bangunan yang menekankan pembentukan iklim ruang secara alami maka hal-hal yang perlu diperhatikan adalah arah matahari dan arah angin.

#### **2.6.1.5 Sistem penyajian obyek**

Cara penyajian hasil karya seni dalam galeri, yaitu:

1. Menurut bidang pengamatan:
  - a. Diletakkan pada lantai atau alas
  - b. Digantung pada plafond
  - c. Digantung
  - d. Ditempelkan pada bidang tegak
  
2. Menurut dimensinya:

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

  - a. Sudut pandang pengamatan
  - b. Jarak pengamatan terhadap obyek
  - c. Gerak kepala pengamat

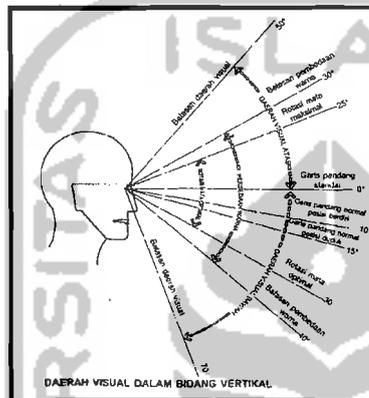
3. Menurut teknik penyajian:
  - a. Penyajian pada ruang terbuka, tidak dibatasi dinding masif
  - b. Penyajian pada ruang tertutup, dibatasi oleh bidang-bidang
  - c. Penyajian pada ruang semi terbuka
  - d. Penyajian secara audio visual
4. Menurut sistematika penyajiannya:
  - a. Menurut corak gaya/ aliran seni
  - b. Menurut fungsi
  - c. menurut jenis
  - d. Menurut bahan
  - e. Menurut asal/ geografis benda
  - f. Menurut kronologis benda
5. Menurut metoda penyajiannya:
  - a. Metoda penyajian estetis  
Cara penyajian benda pameran dengan mengutamakan segi keindahan dari benda yang dipamerkan.
  - b. Metoda pendekatan romantik  
Cara penyajian benda pameran dibuat agar dapat mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda yang dipamerkan.
  - c. Metoda pendekatan ilmiah  
Cara penyajian benda pameran untuk mengungkapkan informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan benda yang di pameran.

### 2.6.1.6 Kenyamanan pandang

#### ▪ 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.

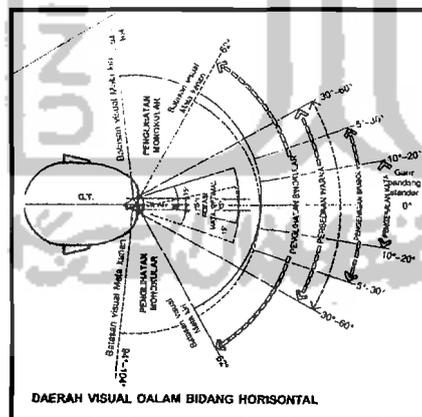
#### 1. Sudut pandang mata pengamat vertikal



Sudut pandang normal mata manusia terhadap obyek ke bawah adalah  $40^\circ$ , maksimal  $70^\circ$ , keatas  $30^\circ$ , maksimal  $50^\circ$ .

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

#### 2. Sudut pandang mata pengamat horizontal



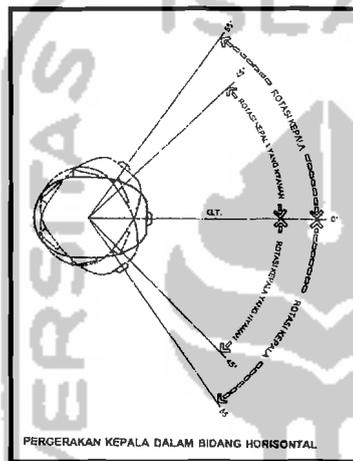
Sudut pandang mata pengamat terhadap obyek kesamping kanan dan kiri minimal  $15^\circ$  dan maksimal  $30^\circ$ .

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

▪ **Kenyamanan gerak kepala pengamat**

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

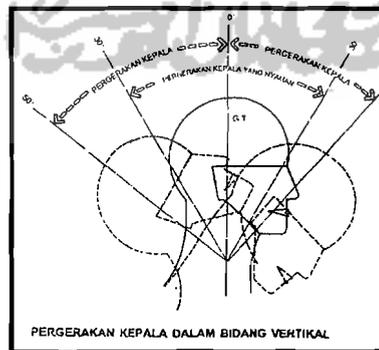
1. Gerakan kepala pengamat pada horizontal



Kenyamanan gerak pengamat kesamping kiri dan kanan minimal 45° dan maksimal 55°.

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

2. Gerak kepala pengamat vertikal



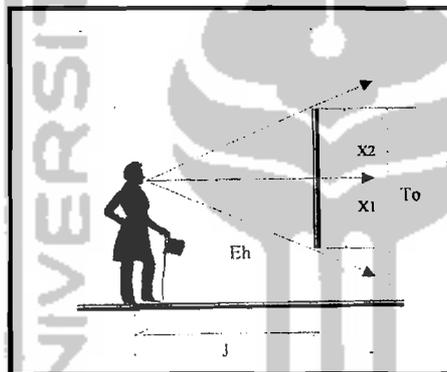
Kenyamanan gerak kepala secara vertikal ke bawah dan ke atas adalah 30°, maksimal ke bawah 40°, maksimal ke atas 50°.

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

▪ **Kenyamanan jarak pengamat**

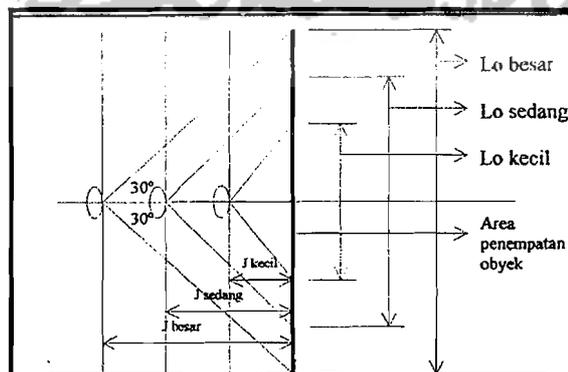
Yaitu jarak ideal pengamat dalam menikmati obyek. Jarak pengamatan tergantung dari jenis obyek yang dinikmati. Obyek 2 dimensional menuntut pengamatan searah (dari satu arah secara frontal). Kenyaman jarak pengamatan obyek 2 dimensional tergantung pada dimensi obyek yang dipamerkan. Pengamatan obyek 2 dimensional didukung oleh kesederhanaan sirkulasi yang jelas dan terarah.

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



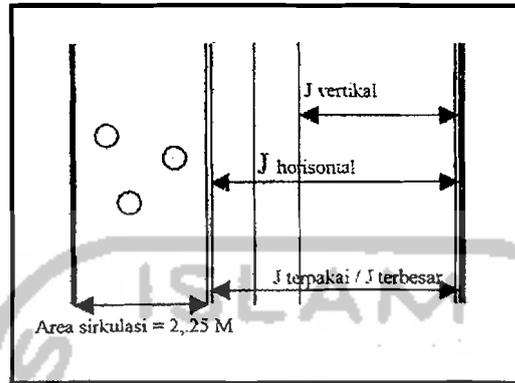
Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 1979, Human Dimension in Interior Space.

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



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

- c. Penggabungan antara Satuan Komunikasi Visual vertikal dan horizontal.



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

## STUDI KASUS TATA RUANG LUAR

### ▪ Bentuk bangunan

#### 1. Sackler Art Museum - Cambridge, Amerika Serikat

Museum karya James Stirling ini bergaya post-modern. Citra bangunan museum ini tercermin lugas pada pintu masuk dengan tampak muka monumental yang menghadap ke jalan. Tampak muka terdiri atas garis-garis batu bata berloreng tebal hitam dan kuning kemerahan. Kanekaragaman warna tampak luar ini disesuaikan dengan pewarnaan gedung Memorial Hall yang terletak jauh dari museum ini.

Pintu masuk utama merupakan ciri penanda gaya post-modern, dengan dua buah exhaust yang dibalut menjadi kolom mengapit pintu masuk utama berstruktur kaca dengan rangka berbentuk neo-Mycanean. Diatasnya sesuai dengan elevasi tiga tingkat, terdapat jendela berbentuk hampir bujur sangkat. Komposisi pintu masuk ini tampak seolah diatur dalam bingkai batu berwarna terang yang dipasang tumpang tindih secara berseling letak.



Tampak depan



Perspektif



**Pintu masuk**

## **2. Duta Fine Art Gallery – Jakarta, Indonesia**

Galeri ini menampilkan gaya mediterania pada bentuk bangunan serta ruang dalamnya. Gaya mediterania yang diterapkan pada galeri ini diimprovisasi dengan kondisi lingkungannya. Tembok yang sengaja ditampilkan kasar dan tebal, gaya mediterania ini juga di terapkan pada taman yang tertata rapi melengkapi kesejukan suasana. Tampak dari pintu masuk, bangunan ini terlihat suasana yang terbuka didukung dengan pemasukan unsur alam pada bangunan.





### **3. Selasar Sunaryo – Bandung, Indonesia]**

Bentuk dasar bangunan Selasar Sunaryo Art Space secara keseluruhan diambil dari bentuk "kuda lumping" yang merupakan salah satu artefak kebudayaan tradisional Indonesia. Di salah satu sudut pintu masuk, diatas kain hitam tertulis pernyataannya yang menyentuh. Semenjak pembukaannya hingga tahun 2002 Selasar Sunaryo Art Space telah mengalami beberapa renovasi dan pengembangan struktur fisik, termasuk pengadaan fasilitas-fasilitas penunjang aktivitas pameran seni rupa.



## **STUDI KASUS TATA RUANG DALAM**

### **▪ Interior Ruang Pamer**

#### **1. Sackler Art Museum - Cambridge, Amerika Serikat**

Ruang-ruang pameran dibatasi dinding-dinding kayu yang diselimuti kanvas berlapis tipis plesteran kasar. Ruang pameran memiliki keunggulan bila dibanding dengan ruang lainnya karena berkat masuknya sinar matahari secara merata melalui monitor-monitor sinar yang dirancang khusus memancarkan sinar alami di ruang-ruang pameran. Beberapa lampu sorot tambahan membantu sinar alami masuk membantu sinar alami untuk menghasilkan penyinaran prima.



## 2. Duta Fine Art Gallery – Jakarta, Indonesia

Ruang pameran pada galeri ini terdapat relung dinding, permainan bidang dan warna ruang yang kontras menjadikan galeri ini penuh dengan surprise. Ruang-ruang pameran dipersiapkan agar perhatian pengunjung lebih tertuju pada lukisan-lukisan yang tergantung di dinding. Dengan sedikitnya jendela yang menghubungkan dengan ruang luar, yang adapun bila siang hari akan ditutup dan berfungsi sebagai ornamen dinding belaka. Apabila pada malam hari jendela-jendela akan terbuka, sehingga suasana malam yang mengiringi keindahan taman di luar seakan merasuk menambah akrabnya suasana. Selain terdapat ruang pameran di dalam ruangan, galeri ini juga terdapat ruang pameran yang terbuka bertujuan untuk menikmati lukisan yang lebih santai sifatnya.

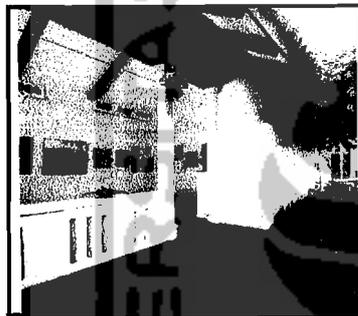


Ruang pameran yang terdapat relung dinding, permainan bidang dan warna yang kontras





Keindahan taman yang menambah akrab suasana ruang pameran.



Ruang pameran yang terbuka

### **3. Selasar Sunaryo – Bandung, Indonesia**

Ruang Pameran Utama (kurang lebih 700 m<sup>2</sup>), digunakan untuk menyimpan dan memajang karya-karya Sunaryo yang dipilih oleh Dewan Pertimbangan Kuratorial atas dasar periodisasi dan nilai kesejahteraannya.

Ruangan ini juga digunakan untuk pameran-pameran berskala besar yang menampilkan seniman-seniman dari Indonesia dan mancanegara. Ruang Pameran Temporer "Sayap" dan "Tengah" (masing-masing kurang lebih 100m<sup>2</sup>), digunakan untuk menyelenggarakan pameran-pameran yang menampilkan karya-karya seniman muda Indonesia dan mancanegara. Selain itu, ruangan-ruangan ini juga digunakan untuk memajang koleksi permanent yang terdiri dari karya-karya terpilih seniman Indonesia dan mancanegara. Ruang dipercaya sebagai pemberi

daya hidup yang membuat rumah seakan memiliki energi. Semuanya itu disajikan sekadar sebagai media untuk membangkitkan berbagai pengalaman arsitektural yang sesungguhnya tak terbatas adanya; sekadar sebagai wahana yang ingin mengantarkan pengamat untuk memasuki berbagai tamasya keruangan dan menjumpai hakikat perwadahan."

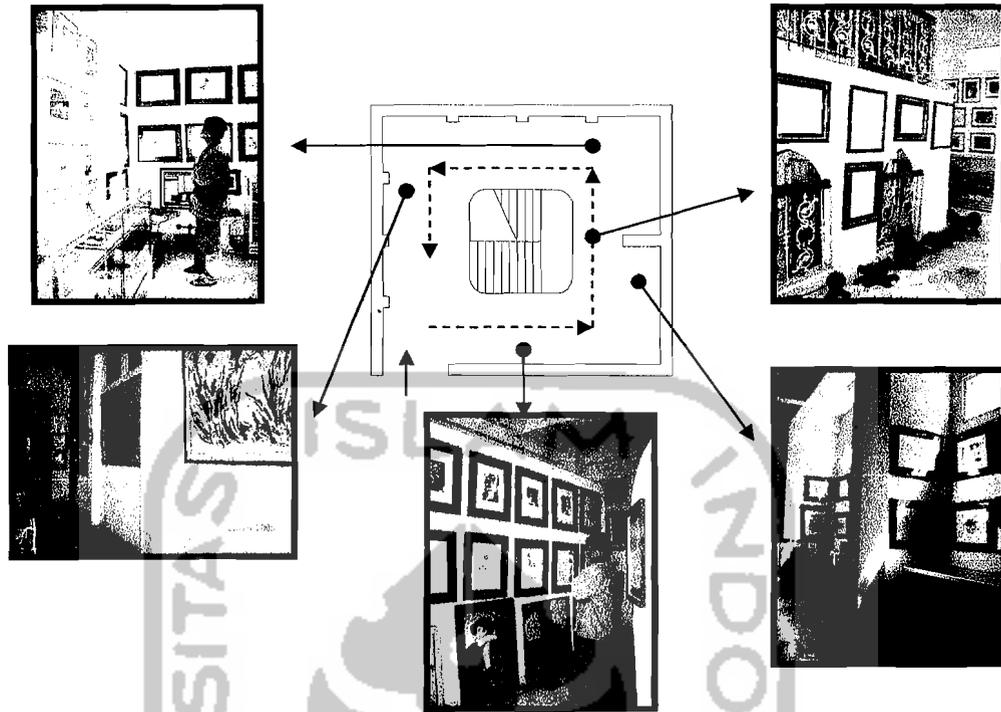


Ruang pameran utama

- **Pola Sirkulasi**

- 1. **Dirix Art Gallery – Jogjakarta, Indonesia**

Pada Dirix Art Gallery ini menggunakan pola sirkulasi linier yaitu pola sirkulasi searah atau sequensial. Pola sirkulasi seperti ini akan mengarahkan pengunjung untuk melihat obyek pameran secara berurutan dan memaksa pengunjung untuk berputar mengikuti pola sirkulasi secara penuh dalam ruangan.



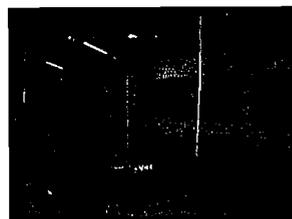
## 2. Museum Affandi – Jogjakarta, Indonesia



Galeri II Museum Affandi

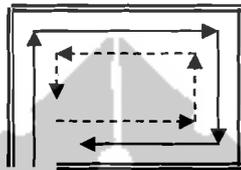


Galeri III Museum Affandi



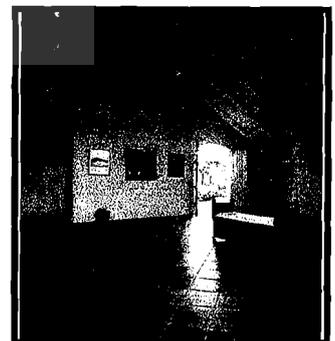
Studio Museum Affandi

Pada Museum Affandi ini menggunakan sistem sirkulasi primer atau per ruang-ruang, pola sirkulasi pada Galeri I, Galeri II, Galeri III maupun Studio pada Museum Affandi menggunakan pola sirkulasi centralized yaitu pola sirkulasi memusat yang memamerkan obyek pada suatu ruangan dan para pengunjung dapat memilih obyek pameran yang akan dilihatnya. Pola sirkulasi ini biasanya diterapkan pada ruang pameran Hall, para pengunjung dapat melihat semua obyek dari pintu masuk (over all view).



### 3. Duta Fine Art Gallery – Jakarta, Indonesia

Pada Duta Fine Art Gallery ini menggunakan sistem sirkulasi primer dan menggunakan pola sirkulasi centralized seperti halnya pada Museum Affandi. Pola sirkulasi yang diciptakan untuk menikmati lukisan dalam galeri ini penuh dengan unsur kejutan (surprise) pada tiap ruang maupun bangunan. Sehingga pengunjung akan hanyut dalam suasana yang memikat di galeri ini.



## **KESIMPULAN STUDI KASUS**

### **Pola Sirkulasi**

Dari studi kasus pola sirkulasi dapat disimpulkan:

1. Model sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linier, sirkulasi sistem primer, sirkulasi terbuka, sirkulasi tertutup. Sirkulasi linier adalah sirkulasi yang berurutan atau searah. Sirkulasi sistem primer adalah sirkulasi per ruang. Sirkulasi terbuka adalah sirkulasi yang berhubungan dengan ruang luar. Sirkulasi tertutup adalah sirkulasi dalam ruang.
2. Pola sirkulasi akan memudahkan pengunjung. Penggunaan pola sirkulasi terbuka akan memberikan surprise bagi pengunjung sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan akan menjadi daya tarik tersendiri terhadap pengunjung.

### **Bentuk Bangunan**

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam studi kasus:

1. Pemilihan bentuk bangunan akan menimbulkan daya tarik pengunjung terhadap fungsi bangunan.
2. Bentuk dan warna bangunan menyesuaikan terhadap lingkungannya.

### **Interior Ruang**

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam studi kasus:

1. Ruang pameran di desain khusus baik elemen pembentuk ruang, pencahayaan maupun bukaan.
2. Ruang pameran memiliki keunggulan daripada ruang lainnya.

## **SURVEY DI LAPANGAN**

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 2 Juli 2005 terhadap pelukis senior yaitu Djoko Pekik dan Wahyu Mahyar, maupun pelukis muda yaitu pelukis lulusan dan mahasiswa ISI, maka dapat ditarik kesimpulan data-data yang dapat mendukung untuk menyusun konsep perencanaan dan perancangan galeri seni lukis ini sebagai berikut:

### **1. Galeri yang di harapkan para pelukis**

- Galeri yang dapat menampung karya seniman dari berbagai aliran.
- Tampilan/ fasad bangunan yang mempunyai ciri khas sehingga dapat menarik pengunjung.
- Galeri yang memiliki ruang yang dapat memajang lukisan dari berbagai jenis ukuran lukisan.
- Pencahayaan dan penghawaan yang baik didalam ruang pameran.
- Yang memberikan informasi pada setiap karya yang dipamerkan.
- Dapat menarik masyarakat untuk mencintai seni melalui program kegiatan yang ditawarkan.

### **2. Studio yang di harapkan pelukis**

- Suasana ruang sangat mendukung pelukis dalam menyelesaikan karya. Suasana yang di harapkan yaitu suasana ruang yang tenang, jauh dari kebisingan dan terpisah dari ruang-ruang lain.
- Pencahayaan yang terang dan penghawaan yang alami.
- Ruangan yang bersih dan luas sehingga dapat menambah konsentrasi dalam melukis.

### **3. Pelukis mendapatkan inspirasi dengan berbagai cara**

- Melalui imajinasi.
- Melihat dari beberapa literatur.
- Melihat alam sekitar.

- Tanpa konsep, langsung dicurahkan di atas kanvas.
- Melalui media elektronik.
- Melalui media cetak.
- Melihat beberapa pameran.
- Tergantung dari keinginan (mod).

