

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Proyek

1.1.1. Gagasan Awal

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai berbagai macam suku, agama, seni dan budaya. Seni dan budaya di Indonesia merupakan salah satu warisan nenek moyang yang diturunkan secara turun temurun dan dijadikan sebagai salah satu tradisi yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu. Seni merupakan suatu kebebasan dalam pengekspresian perasaan seseorang yang mempunyai nilai estetika atau keindahan. Seni juga memiliki pengertian lain yaitu bentuk apresiasi diri dari ungakapan hati yang dituangkan dalam karya yang membuat karya tersebut menjadi indah. Dalam perkembangannya, seni di dalam masyarakat juga berkembang mengikuti masanya dan terdapat beberapa jenis seni yang muncul, antara lain seni musik, seni rupa, seni tari, seni sastra, dan seni teater.

Seni rupa sendiri memiliki berbagai macam aliran seperti seni rupa tradisional, seni rupa modern, dan seni rupa kontemporer. Dalam seni rupa Indonesia, Pada awal tahun 1970, muncul istilah Kontemporer yang digunakan dalam seni rupa kontemporer yang kemudian digunakan oleh Gregorius Sidharta untuk menamai sebuah pameran seni patung yang diselenggarakan pada waktu itu.

Seni rupa kontemporer adalah salah satu aliran dalam seni rupa yang berkonsepkan tidak terikat bersama peraturan atau pakem seni rupa zaman dahulu dan berkembang sesuai zaman. Berkembangnya seni rupa kontemporer di Indonesia, diikuti dengan banyaknya seniman dan perupa yang terjun di dalam seni rupa kontemporer tersebut. Dengan banyaknya jumlah seniman dan perupa tersebut, ternyata menimbulkan masalah yaitu sebagai seniman atau perupa mempunyai keinginan untuk mendapatkan apresiasi atas hasil karyanya dari masyarakat dan pelaku seni.

Kota Solo merupakan salah satu kota dari 33 kota/kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang mempunyai julukan sebagai “*The Spirit of Java*” selain itu dijuluki dengan Kota Seni dan Budaya dan Kota Industri Kreatif yang mempunyai sejarah panjang tentang kesenian dan kebudayaan. Dalam prosesnya, terdapat proses panjang berkembangnya seni dan budaya di masyarakat Solo sendiri, seperti dimulai dari keraton yang menjadi pusat kebudayaan Mataram pada khususnya dan Jawa pada umumnya. Bagi masyarakat Solo, seni dan budaya merupakan salah satu kebudayaan yang ada di Solo yang turun-temurun dan sangat dibanggakan dan diminati contohnya seperti seni budaya dan seni rupa. Dengan banyaknya seniman yang tumbuh subur di tiap periode dan segala usia yang bernaung dalam sanggar-sanggar seni. Menurut Dinas Pariwisata Kota Surakarta (2016), sanggar

seni yang ada di Kota Solo terdapat kurang lebih terdapat 388 sanggar yang aktif maupun sudah tidak aktif yang tersebar di berbagai kelurahan di Kota Solo sendiri. (sumber: www.solopos.com, diakses pada 12 Februari 2018, 23.20). Selain dengan sanggar-sanggar tersebut, seniman-seniman di Kota Solo juga tidak lepas dari adanya Lembaga-lembaga Pendidikan seni yang bersifat formal, seperti ISI (Institut Seni Indonesia) Surakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Sebelas Maret Surakarta, ASGA (Akademi Seni Mangkunegaran), SMK 8 (SMKI) Surakarta dan lain-lain.

Jika dibandingkan dengan beberapa kota-kota lain yang ada di Indonesia seperti Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, pertumbuhan wadah atau tempat untuk mengapresiasi hasil karya seniman di Solo sendiri belum mengikuti dengan perkembangan seni kontemporer tersebut. Penyelenggaraan pameran seni rupa di Solo sendiri tidak adanya sebuah galeri khusus yang dapat menampung hasil karya para seniman, sebuah tempat sering digunakan yaitu Taman Budaya Surakarta, dan Balai Soedjatmiko/Bentara Budaya Surakarta yang merupakan fasilitas dari pemerintah.

Dipilih Surakarta dikarenakan, kepedulian masyarakat Surakarta dalam melestarikan seni, budaya dan industri kreatif dan perkembangannya berkembang pesat tiap tahunnya. Hal ini

dibuktikan dengan adanya seringnya diselenggarakan kegiatan seni yang ada di kota Surakarta yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan dan mengapresiasi kreatifitas dan kepedulian masyarakat akan seni, budaya dan industri kreatif.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai berbagai macam suku, agama, seni dan budaya. Seni dan budaya di Indonesia merupakan salah satu warisan nenek moyang yang diturunkan secara turun temurun dan dijadikan sebagai salah satu tradisi yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu. Seni merupakan suatu kebebasan dalam pengekspresian perasaan seseorang yang mempunyai nilai estetika atau keindahan. Seni juga memiliki pengertian lain yaitu bentuk apresiasi diri dari ungakapan hati yang dituangkan dalam karya yang membuat karya tersebut menjadi indah. Dalam perkembangannya, seni di dalam masyarakat juga berkembang mengikuti masanya dan terdapat beberapa jenis seni yang muncul, antara lain seni musik, seni rupa, seni tari, seni sastra, dan seni teater.

Seni rupa sendiri memiliki berbagai macam aliran seperti seni rupa tradisional, seni rupa modern, dan seni rupa kontemporer. Dalam seni rupa Indonesia, Pada awal tahun 1970, muncul istilah Kontemporer yang digunakan dalam seni rupa kontemporer yang kemudian digunakan oleh Gregorius Sidharta untuk menamai sebuah pameran seni patung yang diselenggarakan pada waktu itu.

Seni rupa kontemporer adalah salah satu aliran dalam seni rupa yang berkonsepkan tidak terikat bersama peraturan atau pakem seni rupa zaman dahulu dan berkembang sesuai zaman. Berkembangnya seni rupa kontemporer di Indonesia, diikuti dengan banyaknya seniman dan perupa yang terjun di dalam seni rupa kontemporer tersebut. Dengan banyaknya jumlah seniman dan perupa tersebut, ternyata menimbulkan masalah yaitu sebagai seniman atau perupa mempunyai keinginan untuk mendapatkan apresiasi atas hasil karyanya dari masyarakat dan pelaku seni.

Kota Solo merupakan salah satu kota dari 33 kota/kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang mempunyai julukan sebagai “*The Spirit of Java*” selain itu dijuluki dengan Kota Seni dan Budaya dan Kota Industri Kreatif yang mempunyai sejarah panjang tentang kesenian dan kebudayaan. Dalam prosesnya, terdapat proses panjang berkembangnya seni dan budaya di masyarakat Solo sendiri, seperti dimulai dari keraton yang menjadi pusat kebudayaan Mataram pada khususnya dan Jawa pada umumnya. Bagi masyarakat Solo, seni dan budaya merupakan salah satu kebudayaan yang ada di Solo yang turun-temurun dan sangat dibanggakan dan diminati contohnya seperti seni budaya dan seni rupa. Dengan banyaknya seniman yang tumbuh subur di tiap periode dan segala usia yang bernaung dalam sanggar-sanggar seni. Menurut Dinas Pariwisata Kota Surakarta (2016), sanggar

seni yang ada di Kota Solo terdapat kurang lebih terdapat 388 sanggar yang aktif maupun sudah tidak aktif yang tersebar di berbagai kelurahan di Kota Solo sendiri. (sumber: www.solopos.com, diakses pada 12 Februari 2018, 23.20). Selain dengan sanggar-sanggar tersebut, seniman-seniman di Kota Solo juga tidak lepas dari adanya Lembaga-lembaga Pendidikan seni yang bersifat formal, seperti ISI (Institut Seni Indonesia) Surakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Sebelas Maret Surakarta, ASGA (Akademi Seni Mangkunegaran), SMK 8 (SMKI) Surakarta dan lain-lain.

Jika dibandingkan dengan beberapa kota-kota lain yang ada di Indonesia seperti Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, pertumbuhan wadah atau tempat untuk mengapresiasi hasil karya seniman di Solo sendiri belum mengikuti dengan perkembangan seni kontemporer tersebut. Penyelenggaraan pameran seni rupa di Solo sendiri tidak adanya sebuah galeri khusus yang dapat menampung hasil karya para seniman, sebuah tempat sering digunakan yaitu Taman Budaya Surakarta, dan Balai Soedjatmiko/Bentara Budaya Surakarta yang merupakan fasilitas dari pemerintah.

Dipilih Surakarta dikarenakan, kepedulian masyarakat Surakarta dalam melestarikan seni, budaya dan industri kreatif dan perkembangannya berkembang pesat tiap tahunnya. Hal ini

dibuktikan dengan adanya seringnya diselenggarakan kegiatan seni yang ada di kota Surakarta yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan dan mengapresiasi kreatifitas dan kepedulian masyarakat akan seni, budaya dan industri kreatif.

1.1.2. Alasan Pemilihan Judul

A. Ketertarikan (*Interest*)

Pada saat ini, perkembangan seni terutama seni rupa kontemporer diikuti dengan banyaknya seniman dan perupa yang terjun ke dalam seni rupa kontemporer tersebut. Galeri seni rupa kontemporer merupakan salah satu bangunan modern yang menyajikan beberapa fungsi yang digunakan dalam kegiatan tentang seni rupa kontemporer yang digunakan oleh seniman, perupa, masyarakat dan wisatawan.

Kota Solo merupakan salah satu kota di Provinsi Jawa Tengah yang dianugerahkan menjadi Kota Seni dan Budaya, dan terkenal akan kain batiknya. Banyak macam seni yang ada di Kota Solo ini seperti Kesenian Batik, Kesenian Musik, Kesenian Wayang, dan Kesenian Seni Rupa Kontemporer.

Di Kota Solo sendiri, pertumbuhan jumlah galeri seni rupa kontemporer masih belum mengikuti perkembangan seni rupa kontemporer itu sendiri yang menyebabkan para seniman dan perupa masih sulit untuk memamerkan hasil karyanya yang diapresiasi oleh masyarakat.

B. Kepentingan Mendesak (*Urgency*)

Solo merupakan salah satu kota di Indonesia yang memiliki julukan sebagai Kota Seni dan Budaya, sehingga banyak karya seni dan budaya yang telah dilahirkan oleh para seniman hingga saat ini. Selain terkenal akan kain batiknya, banyak para seniman yang berasal dari Solo dan menciptakan karyanya di Solo, sehingga Kota Solo dijadikan sebagai salah satu kota seni di Provinsi Jawa Tengah. Banyak seni yang ada di Solo seperti Kesenian Musik, Kesenian Wayang, Kesenian Batik, dan Kesenian Rupa Kontemporer. Dengan banyaknya seniman yang ada di kota ini, Solo membutuhkan banyak ruang publik seperti galeri seni ini yang dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai tempat untuk mengapresiasi hasil karya para seniman. Oleh karena itu dibutuhkan pembangunan galeri seni kontemporer yang digunakan untuk memamerkan dan mengapresiasi sebuah karya seni yang dihasilkan para seniman solo, dan dapat memberikan edukasi dan informasi kepada masyarakat tentang seni rupa itu sendiri.

C. Kebutuhan (*Need*)

Ditinjau dari kondisi di Kota Solo yang belum memiliki sebuah tempat galeri untuk memamerkan, mengapresiasi hasil karya seni dari seniman-seniman yang berada di Solo dan bahkan seniman di seluruh Indonesia, maka dibutuhkan untuk

pembangunan galeri seni kontemporer yang digunakan untuk memamerkan hasil karya seni tersebut yang dapat memberikan edukasi, dan informasi kepada masyarakat.

D. Keterkaitan (*Relevancy*)

Kota Solo mempunyai julukan sebagai Kota Seni dan Budaya, dengan adanya tersebut muncul seni dan budaya yang ada di Kota Solo seperti seni tari, seni musik, seni teater, seni seni wayang, dan seni rupa. Dengan adanya seni rupa di Kota Solo, muncul berbagai lembaga formal yang menangani pendidikan seni di Kota Solo seperti ISI (Institut Seni Indonesia) Surakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Sebelas Maret Surakarta, ASGA (Akademi Seni Mangkunegaran), SMK 8 (SMKI) Surakarta dan lain-lain. Dengan keberadaan lembaga formal tersebut, maka seniman-seniman baru dapat terlahir dan semakin berkembang. Selain itu, di Kota Solo sendiri sudah banyak menyelenggarakan event/pameran kesenian seperti *Bamboo Bienalle* yang diselenggarakan 2 tahun sekali, Pameran Seni Rupa Jawa Tengah, Pameran Seni Rupa Solo 4 Sekawan, dan lain-lain. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah galeri seni yang digunakan untuk menampung, memamerkan, serta mengapresiasi hasil karya seni yang dihasilkan oleh seniman-seniman baik di Solo, maupun dari seluruh Indonesia yang dapat dinikmati oleh

masyarakat. Serta, dapat dijadikan sebagai sarana edukasi mengenai seni rupa kontemporer serta dapat menambah tempat untuk pariwisata masyarakat di Kota Solo. Selain itu, dengan adanya galeri seni dapat meningkatkan dan mengapresiasi kreatifitas dan kepedulian masyarakat akan seni, budaya dan industri kreatif.

1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.2.1. Tujuan

Tujuan dari pembahasan perencanaan dan perancangan proyek dengan judul Galeri Seni Rupa Kontemporer di Solo adalah menyusun Landasan Teori dan Program untuk proyek "*Galeri Seni Rupa Kontemporer di Solo*" yang mempunyai tema desain arsitektur kontemporer, dan fokus kajian yaitu kenyamanan visual dalam ruang pameran adalah:

- Menjadi tempat atau wadah yang digunakan untuk menampung, memamerkan dan mempublikasikan karya seni seniman dan perupa.
- Sebagai sarana edukasi tentang seni rupa termasuk seni rupa kontemporer itu sendiri bagi pengunjung melalui kegiatan seminar, *workshop* yang berhubungan dengan seni rupa kontemporer.
- Menjadi salah satu pusat alternatif tempat rekreasi di Kota Solo.

1.2.2. Sasaran

Sasaran dari pembahasan perencanaan dan perancangan proyek dengan judul Galeri Seni Rupa Kontemporer ini adalah:

- Menjadi tempat yang nyaman dan aman untuk memamerkan dan melihat karya seni yang sedang dipamerkan.
- Pengenalan tentang seni rupa kontemporer melalui kegiatan seni yang tidak membosankan.
- Memberikan aspek kenyamanan visual di dalam galeri.
- Memberikan aspek alur sirkulasi dan penataan ruang yang tidak membingungkan pengunjung.

1.3. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam proyek *Galeri Seni Rupa Kontemporer di Solo* ini akan difokuskan pada pembahasan yang meliputi:

- Pembahasan mengenai penataan lampu pada galeri.
- Pembahasan mengenai alur sirkulasi di dalam galeri.
- Pembahasan mengenai penataan ruang yang disesuaikan dengan kegiatan seni yang dilakukan.

1.4. Metoda Pembahasan

1.4.1. Metoda Pengumpulan Data

Pada Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul “Galeri Seni Rupa Kontemporer di Solo” ini, metoda pengumpulan yang digunakan dibedakan menjadi dua, antara lain:

- a) Data Primer

Pengumpulan data primer merupakan pengamatan yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan proyek yang terkait. Data primer diperoleh melalui sebagai berikut:

- Studi Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan studi observasi pada beberapa proyek sejenis. Dari data studi observasi akan didapatkan data berupa foto dan informasi yang berhubungan dengan proyek yang akan digunakan dalam desain.

- Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber terkait yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dan aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan proyek yang sejenis.

b) Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder merupakan pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung. Data-data sekunder diperoleh melalui sebagai berikut:

- Studi Literatur

Merupakan pencarian data sekunder yang bertujuan sebagai data pendukung dari data primer dengan cara mencari sumber informasi dan teori penting mengenai objek kajian dengan mengadakan perbandingan terhadap objek

sejenis sebagai acuan standarisasi yang sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

- Studi Internet

Merupakan pencarian data-data sekunder dengan cara mencari dan mempelajari data-data mengenai galeri seni rupa melalui *website* maupun jurnal yang ada.

1.4.2. Metoda Penyusunan dan Analisis

Metoda penyusunan dilakukan dengan 2 analisa yaitu induktif dan deduktif:

a) Metoda Induktif

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dan analisa melalui studi banding proyek sejenis yang dilakukan dengan mengamati lokasi, ruang sirkulasi, utilitas, aktivitas dan fasilitas yang dapat digunakan untuk pembandingan dalam menyusun studi kebutuhan ruang, studi pelaku dan studi aktivitas.

b) Metoda Deduktif

Merupakan metoda yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dan analisis melalui studi literatur atau melakukan pencarian data yang berasal dari internet yang mengenai tinjauan galeri seni dan pendekatan yang digunakan.

1.4.3. Metoda Pemrograman

Metoda pemrograman dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain:

- Tahap Analisis Data

Berasal dari data primer dan data sekunder sehingga mendapatkan permasalahan dominan yang berkaitan dengan kondisi eksisting.

- Tahap Sintesis

Tahap dimana proses kreatif untuk menjawab setiap permasalahan desain yang ada, dan berdasarkan analisa permasalahan yang ada. Dan hasil dari permasalahan tersebut adalah skematik pemecahan masalah.

1.4.4. Metoda Perancangan Arsitektur

Metoda perancangan arsitektur pada proyek "*Galeri Seni Rupa Kontemporer di Solo*" ini diawali dengan penetapan judul. Tahap berikutnya yaitu mendeskripsikan judul seperti deskripsi, fungsi, pelaku, kegiatan persyaratan fasilitas dan sebagainya yang berkaitan dengan proyek.

Tahap berikutnya yakni pengumpulan data mengenai Galeri Seni. Pengumpulan data dilakukan dengan cara langsung dan tidak langsung. Setelah itu, data yang telah dianalisis tersebut dilanjutkan tahap pembuatan Landasan Teori dan Program (LTP).

Tahap selanjutnya yaitu menentukan tema perancangan yang sesuai dengan desain. Setelah itu, masuk ke dalam tahap

Perancangan Skematik. Pada tahap ini dilakukan analisis lokasi, konsep bangunan, konsep bentuk, serta implementasinya ke dalam desain bangunan dan tapak yang dipilih.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan desain yaitu pengembangan desain skematik untuk dijadikan gambar kerja dan gambar detail. Tahap akhir yaitu presentasi akhir dari seluruh perancangan. Metoda perancangan arsitektur ini merupakan tahap implementasi dari analisa dan pemrograman yang dilakukan menuju ke desain grafis yang kemudian dituangkan dalam desain.

1.5. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang Latar Belakang Projek, Tujuan dan Sasaran Pembahasan, Lingkup Pembahasan, Metoda Pembahasan, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Tinjauan Proyek

Berisi tentang Tinjauan Umum, Tinjauan Khusus, Kesimpulan, Batasan dan Anggaran Proyek.

Tinjauan umum berisi tentang Gambaran Umum, Latar Belakang, Perkembangan, Trend dan Sasaran yang Akan Dicapai dalam projek ini.

Tinjauan Khusus meliputi Terminologi, Kegiatan, Spesifikasi dan Persyaratan Desain (Arsitektur, Bangunan, Lingkungan),

Deskripsi Konteks Kota, Urgensi dan Relevansi Proyek, Studi Banding, dan Permasalahan Desain.

Bab III Analisa Pendekatan Program Arsitektur

Berisi tentang Analisa Pendekatan Arsitektur meliputi Studi Aktivitas, Studi Fasilitas. Analisa Pendekatan Sistem Bangunan meliputi Studi Sistem Bangunan, Studi Sistem Utilitas, Studi Pemanfaatan Teknologi. Analisa Konteks Lingkungan meliputi Analisa Pemilihan Lokasi, dan Analisa Pemilihan Tapak.

Bab IV Program Arsitektur

Berisi tentang Konsep Program meliputi landasan konseptual program. Tujuan Perancangan, Faktor Penentu Perancangan, Faktor Persyaratan Perancangan meliputi Tujuan Perancangan, Faktor Penentu Perancangan, Persyaratan Arsitektur, Persyaratan Bangunan, Persyaratan Konteks Lingkungan. Program Arsitektur meliputi Program Kegiatan, Program Sistem Struktur, Program Sistem Utilitas, Program Lokasi dan Tapak.

Bab V Kajian Teori

Berisi tentang Kajian Teori Penekanan Desain meliputi Uraian Interpretasi dan Elaborasi Teori Penekanan Desain, Studi Preseden, Kemungkinan Penerapan Teori Penekanan Desain dan Pemilihan Permasalahan Dominan, Elaborasi, Parameter Desain, Implementasi Desain.