

Bab. I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni merupakan salah satu cara manusia mencurahkan ekspresi batin, yang tidak dapat diungkap dengan kata-kata. Semarang memiliki berbagai macam seni yang dapat digolongkan sebagai seni rupa modern, yang dihasilkan oleh perupa – yang mungkin belum banyak dikenal oleh masyarakat kota Semarang sendiri. Para perupa memang memiliki komunitas untuk saling berbagi informasi dan ilmu diantara kalangan mereka, tetapi tidak memiliki wadah atau ruang yang cukup untuk berbagi kepada masyarakat luas, ataupun melakukan kegiatan seni rupa mereka. Semarang memiliki potensi untuk memenuhi hal tersebut, tetapi wadah dan ruang yang demikian belumlah ada.

Aryo Sunaryo (2004), dalam diskusi pameran tunggal Arie Setiawan “Kembali Dengan Bahasa Warna”, mengemukakan bahwa Kota Semarang merupakan kota yang terletak di persimpangan jalur Pantura, yang memiliki aktivitas kompleks, yang seharusnya diimbangi dengan fasilitas yang memadai juga. Jika kota maju, seharusnya kegiatan berkesenian pun ikut maju. Hal yang demikian tidak terjadi karena anggapan ada beberapa faktor yang mempengaruhi dan bukan persoalan mudah untuk dicari jawabannya. Tetapi, tambahnya, jika sebuah kota tidak berkembang bidang keseniannya, senimannya lah yang dijadikan pihak tertuding.

Pada 2021 lalu, Dewan Kesenian Jawa Tengah (DKJT) yang berperan sebagai wadah dan ruang bagi seniman dan perupa, dianggap mati suri karena tidak adanya kegiatan yang dilaksanakan; atau jika ada, kegiatan yang dilaksanakan terlalu monoton ditengah era modernisasi ini. Kegiatan yang hanya sekedar menampilkan seni atau festival seni kurang menarik minat masyarakat. Sukarjo Waluyo mengimbau bahwa Jateng yang termasuk Semarang, merupakan surga kesenian yang sudah saatnya bangkit menampilkan keseniannya dan mengadakan kegiatan-kegiatan yang menggebrak dunia kesenian (*DPRD: DKJT Harus Bisa Kembali Berkarya – DPRD JATENG*, n.d.).

Ketua Dewan Kesenian Semarang (Dekase), Marco Manardi, dalam acara Ormas Expo 2021 menuturkan bahwa dukungan yang didapat dari pemerintah Semarang kurang memadai karena sempitnya persepsi terhadap seni dan budaya; anggap pemerintah jika seni dan budaya hanyalah sekedar pentas. Meski begitu, Dekase berusaha menyediakan ruang bagi seniman untuk terus berkarya dan meningkatkan kualitas seni yang ada, serta menjadi jembatan antara pelaku seni dan pemerintah di Semarang (*Ormas Expo 2021: Dekase, Jembatan Hubungan Seniman Dan Penguasa - Suara Merdeka*, n.d.).

Meski begitu, kota Semarang tetap berusaha melibatkan para perupa dalam membentuk kembali identitasnya. Baru-baru ini adanya patung pahlawan Pierre Tandean yang terletak di taman persimpangan Jalan Pierre Tandean menjadi salah satunya. Seniman pemahat yang terdiri dari Hasto Edi Setiawan, SSn., Ponco Widiyanto, SSn., dan Gunawan Triwibowo, SSn, mengungkapkan bahwa seniman patung seakan mereka selama ini tidak memiliki ruang dan kesempatan dalam memamerkan karya mereka. Tuturnya, “Terimakasih dan kami sangat bangga, karena baru sekarang ini kami diberi ruang oleh pemerintah, dan punya kesempatan untuk memberikan yang terbaik. Kami telah lama sekali menunggu kesempatan ini”. Selain itu patung pahlawan yang bersebelahan dengan jalan yang sama dengan nama pahlawan tersebut dapat menjadi sebuah ikon atau identitas fisik dari kawasan tersebut (*Pemerintah Kota Semarang Libatkan Seniman Untuk Bangun Identitas Kota | Pemerintah Kota Semarang*, n.d.).

Maka dapat diketahui bahwa para seniman dan perupa yang ada di Semarang juga ingin seni yang mereka ampu dan kuasai dapat terekspos dan dikenal masyarakat luas, dan Semarang memang memiliki potensi untuk mengembangkan seni-seni tersebut.

Kota Semarang sendiri, menurut Zamrud Setyanegara, merupakan lokus yang dapat mencerminkan kedekatan emosional dan sebuah kekeluargaan, bukan hanya bagi kota-kota di sekitarnya, tetapi bagi seluruh Indonesia (*Dibuka 9 Januari, Pameran Tunggal Sket Zamrud Digelar Di Semarang*, n.d.).

1.2. Pernyataan Masalah

Pernyataan masalah dirumuskan berdasarkan latar belakang. Bangunan terencana berupa Museum Seni Rupa Modern, yang berfungsi sebagai tempat akomodasi para seniman dan perupa dalam melakukan kegiatan mereka, menjadi wadah bagi karya mereka, juga menjadi tempat rekreasi dan pendidikan; yang memuat informasi yang berharga dan memiliki nilai kebudayaan di dalamnya. Pernyataan masalah tersebut antara lain :

1. Bagaimana menciptakan ruang sebagai pemisah antara kegiatan seni satu dengan yang lain?
2. Bagaimana membuat ruang museum seni rupa modern selain sebagai tempat edukasi, juga menjadi tempat rekreasi yang menarik minat masyarakat?
3. Bagaimana pengolahan wajah museum seni rupa modern yang mencerminkan fungsi bangunan dan ikon kota museum tersebut berdiri?

Hal-hal di atas merupakan masalah yang ditemukan dan yang perlu diselesaikan dalam Proyek Akhir Arsitektur “Museum Seni Rupa Modern Di Semarang”.

1.3. Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah ditemukan di atas, mencakup :

1. Menciptakan ruang sebagai pemisah antara kegiatan seni satu dengan yang lain, untuk mengetahui perbedaan kegiatan seni yang dilakukan.
2. Membuat ruang museum seni rupa modern yang mampu menjadi sarana edukasi dan tempat rekreasi yang menarik minat masyarakat.
3. Mengolah wajah atau fasad agar mencerminkan fungsi bangunan sebagai museum seni rupa modern, dan mencerminkan keaslian kota tempat bangunan museum seni rupa modern berdiri.

1.4. Orisinalitas

Berikut beberapa proyek dengan pendekatan dan nama penulis untuk memberikan gambaran orisinalitas proyek “Museum Seni Rupa Modern Di Semarang” :

No.	Judul Proyek	Tema/ Pendekatan	Nama Penulis
1.	Museum Volcano Slamet Di Kabupaten Pemalang	Arsitektur Hijau	Andrea Rinjani
2.	Museum Seni Dan Budaya Di Situs Oudestad (Kawasan Kota Lama Semarang)	Arsitektur Kontekstual	Nabila Elda
3.	Museum Seni Rupa Modern Di Semarang	Arsitektur Simbolis	William Sanjaya Sudirja

Tabel I.1 : Tabel Orisinalitas

Sumber : Observasi Pribadi