



## BAB II

### TINJAUAN HAKIKAT SENI RUPA DESAIN DAN GALLERY

#### 2.1 Tinjauan Umum Seni

Menurut Sulastianto,dkk (2006:2), berdasarkan kajian terhadap artefak prasejarah dan kelompok suku primitif yang masih hidup di zaman modern ini, dapat dipastikan bahwa seni tumbuh dan berkembang seiring dengan peradaban manusia serta bersifat universal.

Beberapa pengertian seni dari beberapa ahli :

1. Plato (428-348SM), menyatakan bahwa seni adalah hasil tiruan alam (arts imitator naturam).
2. S. Soedjojono, salah seorang pelukis terkemuka Indonesia menyatakan bahwa seni adalah jiwa tampak.
3. Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional, berpendapat bahwa seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang hidup dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia.  
(Sulastianto,dkk, 2006:2),
4. Menurut Ensiklopedia Indonesia, seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahannya orang senang melihatnya atau mendengarnya.

#### 2.1.1 Sejarah Perkembangan Seni

##### A. Zaman Pra Sejarah

Seni rupa zaman prasejarah bisa dilihat salah satunya dari peninggalan berupa patung-patung. Seperti yang diketahui patung-patung prasejarah tersebut dibuat untuk menghormati leluhur-leluhur



manusia prasejarah pada saat itu. Selain patung, kamu juga bisa melihat peninggalan seni bangunan pra sejarah. Masa Phaleolitikum atau zaman batu tua. Manusia pra sejarah belum mengenal estetika, hal ini bisa dilihat dari peninggalan kapak batu yang mereka buat dulu. Kapak yang mereka buat bentuknya masih kasar dan tidak beraturan. Selain itu karena mereka hidup secara nomaden atau selalu berpindah tempat, sehingga bukti peninggalan seni bangunan baru ditemukan pada masa Mesolitikum. Berbeda dengan masa Phaleolitikum yang hidup nomaden, manusia prasejarah pada masa Mesolitikum telah mempunyai tempat tinggal. Mereka tinggal di dalam goa-goa. Inilah yang menjadi salah satu bukti adanya seni bangunan pada masa pra sejarah. Selain seni bangunan, manusia pada zaman itu juga telah mengenal seni lukis. Karya lukis mereka yang berupa kegiatan perburuan, simbol nenek moyang, dan cap jari ditemukan pada dinding-dinding goa.

Setelah masa Mesolitikum, seni rupa semakin berkembang pada masa Neolitikum. Pada masa ini mereka mulai membangun rumah dari kayu atau bambu. Sementara bangunan dari batu digunakan sebagai tempat pemujaan. Seni lukis pada masa ini biasanya diterapkan pada bangunan dan benda-benda kerajinan lainnya.

Masa Megalitikum dikenal sebagai zaman batu besar. Peninggalan seni bangunan pada masa ini berupa bangunan yang terbuat dari batu dengan ukuran yang besar. Sama halnya seperti saat masa Neolitikum, pada zaman ini bangunan batu besar tersebut juga digunakan untuk keperluan upacara atau ritual keagamaan. Seni patung pada zaman batu besar berupa arca atau patung dari batu yang berbentuk binatang atau manusia.



## **B. Zaman Renaissance**

Jika pada abad pertengahan ajaran kristiani begitu melekat bahkan pada isi karya seni, zaman Renaissance disebutkan sebagai zaman yang mulai mengusik otoritas gereja. Hal ini dikarenakan pada zaman ini terjadi berbagai macam penemuan-penemuan di berbagai bidang yang dianggap bertentangan dengan keyakinan gereja. Renaissance yang berarti terlahir kembali, dijadikan sebagai titik awal kembalinya seni rupa klasik Yunani yang telah lama hilang.

## **C. Zaman Barok dan Rokoko**

Gaya seni Barok dimulai pada tahun 1600. Karakteristik seni rupa pada masa ini cenderung berlebihan dari keadaan sebenarnya, detail yang digunakan juga lebih jelas dan mudah ditafsirkan. Sementara untuk seni bangunan, penekanan terdapat pada tiang, kubah, pencahayaan, ruang kosong yang menunjukkan adanya tangga. Rokoko atau juga dikenal sebagai Barok akhir.

Ornamen taman yang menggunakan kerang dan batu hias menjadi alasan mengapa disebut Rokoko. Rokoko diadopsi dari bahasa Prancis yang artinya batu, kerang. Pada masa ini motif-motif bunga dan tanaman lainnya mulai ditambahkan dalam karya seninya. Arsitekturnya dibuat lebih anggun, berkesan riang berbeda dengan Barok yang menampilkan karya yang cenderung serius. Dan cat-cat berwarna pucat banyak dipilih pada masa ini.

## **D. Abad 19**

Munculnya berbagai macam aliran dalam seni rupa dimulai pada abad 19. Awalnya aliran-aliran tersebut berkembang di Eropa kemudian menyebar ke seluruh dunia. Hasil karyanya pun tidak lagi



dipengaruhi oleh kehidupan gereja. Ciri karya seni pada abad 19 salah satunya adalah penggunaan warna-warna cerah yang mampu menunjukkan emosi dan pemikiran senimannya. Selain itu pada abad 19 seniman tidak lagi didominasi oleh kaum bangsawan, tidak sedikit pula kalangan bawah yang juga menjadi seniman.

#### **E. Abad 20**

Konsep baru berupa penyederhanaan bentuk arsitektur diciptakan pada abad 20 ini. Bentuk seni bangunannya lebih menekankan pada fungsi ruang, sehingga terlihat lebih sederhana dan tanpa ornamen berlebih. Selain itu beberapa aliran baru dalam seni rupa juga kembali muncul di abad 20 ini. Diantaranya adalah fauvisme, kubisme, dadaisme, surealisme, abstrak dan pop art.

#### **2.1.2 Klasifikasi Seni**

Seni di klasifikasikan dalam 3 pokok aliran seni yaitu :

1. Seni Rupa
  - a. Seni Murni
  - b. Seni Terapan
    - 1) Design
    - 2) Kriya
2. Seni Pertunjukan
  - a. Seni Musik
  - b. Seni Teater
  - c. Seni Tari
  - d. Film Sinematographi
  - e. Pantomim
3. Seni Sastra
  - a. Prosa
  - b. Puisi



### 2.1.3 Pengertian Desain

Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata. Desain secara etimologi, istilah Desain berasal dari beberapa serapan bahasa, yaitu kata “*designo*” (Itali) yang secara gramatikal berarti gambar dan bermakna:

1. *to make preliminary sketches of*
2. *to plan and carry out experiment*”
3. *to form in the mind*

Menurut *L. Bruce Archer*, seorang professor *Design Research* di *Royal Collage of art* desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

### 2.1.4 Metode desain

1. *Explosing* yaitu mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
2. *Redefining* yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
3. *Managing* yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.



4. *Phototyping* yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang

5. *Trendspotting* yaitu membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

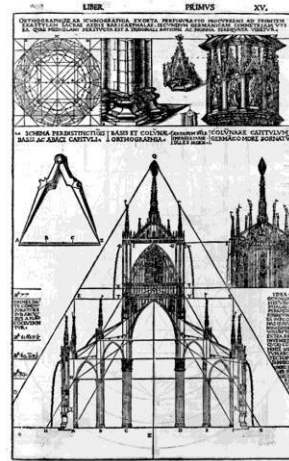
### 2.1.5 Prinsip Desain

1. Keseimbangan
2. Kesatuan
3. Perbandingan
4. Urutan
5. Irama
6. Skala
7. Fokus

### 2.1.6 Macam Macam Desain

#### 1. Arsitektur

Menurut *Vitruvius* dalam bukunya *De Architectura* yang merupakan sumber tertulis tertua yang masih ada hingga sekarang), bangunan yang baik harus memilih Kecantikan / Estetika (*Venustas*), Kekuatan (*firmitas*), dan Penggunaan / Fungsi (*Utilitas*). Arsitektur dapat dikatakan keseimbangan dan koordinasi antara ketiga unsur ini, dan tidak ada satu elemen yang melebihi unsur lainnya. Dalam definisi modern, arsitektur harus mencakup pertimbangan fungsi, estetika, dan psikologis. Namun, dapat dikatakan bahwa unsur fungsi itu sendiri yang sudah termasuk baik estetika dan unsur psikologis.



**Gambar 2.1** Desain Arsitektur

Sumber : *De Architecture*



**Gambar 2.2** Pameran Arsitektur di *royalacademy*

Sumber : [www.royalacademy.org.uk](http://www.royalacademy.org.uk)

## 2. Desain Grafis

Menurut *Jessica Helfand* seorang desainer dan pencetus buku *design observer* , desain grafis adalah kombinasi kompleks kata kata dan gambar, angka angka dan grafik, foto – foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bias menggabungkan elemen ini. Sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversive atau sesuatu yang mudah diingat.



**Gambar 2.3** Desain grafis

*Sumber : shhsgraphicdesign*



**Gambar 2.4** Pameran Desain Grafis di Walker Art Center

*Sumber : pro2.unibz.it*

### 3. Desain Komunikasi Visual

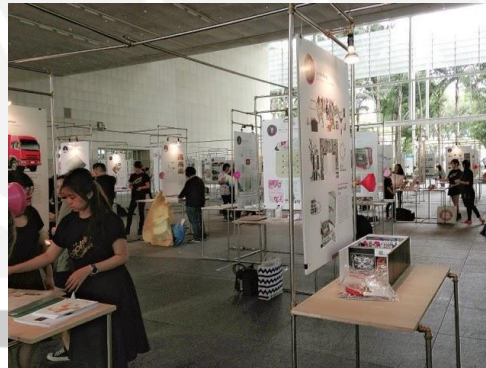
Desain Komunikasi Visual menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut; desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto (2006:8)). Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen Desain.





**Gambar 2.5** Desain Komunikasi Visual

*Sumber : thethingsofman*



**Gambar 2.6** Pameran Desain Komunikasi Visual

*Sumber : lh5.googleusercontent.com*

#### 4. Desain Interior

Menurut D.K Ching (1995) desain interior adalah merencanakan, menata , dan merancang ruang – ruang interior dalam bangunan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan dan kepribadian.



**Gambar 2.7** Desain Interior

*Sumber :www.fenuz.com*



**Gambar 2.8** Pameran Desain Interior

*Sumber :www.fenuz.com/fashionexhibition*

## 5. Desain Busana / Fashion Design

Desain busana menurut Malcom Bernard dalam bukunya fashion sebagai komunikasi memulai pengertiannya mengenai fashion dengan mengacu pada Oxford English Dictionary. Malcon berpendapat “Etimologi kata fashion berkaitan dengan bahasa latin, Factio yang artinya membuat”. Karena itu fashion adalah suatu kegiatan yang di lakukan seseorang dalam tata cara berpakaian.



**Gambar 2.9** Desain Busana

*Sumber :www.voguecom*



**Gambar 2.10** Pameran Desain Busana

*Sumber :www.pinterest.com*

## 6. Desain Produk

Menurut Yus R Hadjadinata (1995:18) desain produk berhubungan dengan bentuk dan fungsi. Design mengenai bentuk berhubungan dengan perencanaan dan penampilan dari product tersebut. Sedangkan desain mengenai fungsi berhubungan dengan bagaimana product tersebut dapat di gunakan.

Maksud dari Desain Produk, antara lain :



- a. Untuk menghindari kegagalan – kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan suatu produk.
- b. Untuk memilih metode yang paling baik dan ekonomis dalam pembuatan produk.
- c. Untuk menentukan standarisasi atau spesifikasi produk yang dibuat.
- d. Untuk menghitung biaya dan menentukan harga produk yang dibuat.
- e. Untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah memenuhi persyaratan atau masih perlu perbaikan kembali.

Sedangkan tujuan dari Desain Produk itu sendiri, adalah :

- a. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan mempunyai nilai jual yang tinggi.
- b. Untuk menghasilkan produk yang trend pada masanya.
- c. Untuk membuat produk seekonomis mungkin dalam penggunaan bahan baku dan biaya – biaya dengan tanpa mengurangi nilai jual produk tersebut.



**Gambar 2.11** Desain Produk

Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)



**Gambar 2.12** Pameran Desain Produk

*Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)*

## 2.2 Tipologi Galeri

### 2.2.1 Pengertian Galeri Seni

Pengertian galeri menurut arti bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) : Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.
2. Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, (1995) : "Gallery: A room or building for showing works of art".



3. Menurut Kamus Inggris - Indonesia, An English-Indonesian Dictionary, (1990) : “Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian”.
4. Menurut Encyclopedia of American Architecture (1975), Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa.

Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (Dictionary of Architecture and Construction, 2005).

Menurut seorang arkeolog Djulianto Susilo, Galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan Museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

Menurut Robillard (1982), ruang publik pada museum dibagi menjadi 4 bagian :

1. Entrance hall.
2. Jalur sirkulasi.
3. Galeri.
4. Lounge (ruang duduk).

Galeri merupakan ruang paling utama karena berfungsi mewadahi karya-karya seni yang dipamerkan terlepas dari sebuah museum hal ini senada dengan yang digambarkan oleh Darmawan T. (1994) bahwa galeri lebih merupakan bagian dari pertumbuhan ekonomi daripada



perkembangan seni. Pertumbuhan galeri berprinsip pada memutar seni dengan uang dan menggerakkan uang lewat seni.

Fungsi baru yang menjadi tujuan galeri seni yang coba diungkapkan sebagai sebuah servis baru untuk publik di bidang seni rupa. Terjemahan fungsi baru yang terjadi adalah sebagai berikut :

(Harjendro, 2004:37)

1. Sebagai tempat mengumpulkan hasil karya seni.
2. Sebagai tempat memamerkan hasil karya seni agar dikenal masyarakat.
3. Sebagai memelihara hasil karya seni agar tidak rusak.
4. Sebagai tempat mengajak / mendorong / meningkatkan apresiasi masyarakat.
5. Sebagai tempat transaksi jual beli untuk merangsang kelangsungan seni.

### 2.2.2 Jenis – Jenis Galeri

Jenis-jenis galeri dapat dibedakan sebagai berikut :

1. *Traditional Art Gallery*, galeri yang aktivitasnya diselenggarakan di selasar / lorong panjang.
2. *Modern Art Gallery*, galeri dengan perencanaan ruang secara modern. Macam dari galeri berdasarkan sifat kepemilikan dibagi menjadi tiga, yaitu :
3. *Private Art Gallery*, galeri yang dimiliki oleh perseorangan / pribadi atau kelompok.
4. *Public Art Gallery*, galeri milik pemerintah dan terbuka untuk umum.



Kombinasi dari kedua galeri di atas. Macam galeri berdasarkan isinya dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. *Art Gallery of Primitif Art*, galeri yang menyelenggarakan aktifitas di bidang seni primitif.
2. *Art Gallery of Classical Art*, galeri yang menyelenggarakan aktifitas di bidang seni klasik.
3. *Art Gallery of Modern Art*, galeri yang menyelenggarakan aktifitas di bidang seni modern.

Macam galeri berdasarkan jenis pameran yang diadakan dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Pameran tetap (*Permanent Exhibition*). Pameran yang diadakan terus-menerus tanpa ada batasan waktu. Barang-barang yang dipamerkan tetap atau bisa juga bertambah.
2. Pameran temporer (*Temporary Exhibition*). Pameran yang diadakan sementara dengan batasan waktu tertentu.
3. Pameran keliling (*Travelling Exhibition*). Pameran yang berpindah-pindah dari suatu tempat ke tempat yang lain. Galeri seni dapat digolongkan lagi berdasarkan pada macam koleksi dan tingkat dan luas koleksi (luas jangkauan).

Galeri berdasarkan macam koleksi dibedakan menjadi :

1. Galeri pribadi; merupakan galeri yang berfungsi sebagai tempat pameran karya pribadi seniman itu sendiri, tidak memamerkan karya orang lain atau sebagai galeri yang berfungsi sebagai tempat pameran dimana koleksi yang dipamerkan tidak diperjualbelikan.





2. Galeri umum; merupakan galeri yang memamerkan karya seni dari beberapa seniman dan koleksi yang dipamerkan diperjualbelikan.
3. Galeri kombinasi; merupakan galeri kombinasi pribadi dan umum dimana karya-karya seni yang dipamerkan ada yang diperjualbelikan dan ada yang merupakan koleksi khusus

Tingkat dan luas koleksi dapat dibedakan menjadi :

1. Galeri lokal, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari lingkungan setempat.
2. Galeri regional, merupakan galeri seni yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari tingkat daerah/propinsi/daerah regional I.
3. Galeri internasional, merupakan galeri yang mempunyai koleksi dengan obyek-obyek yang diambil dari berbagai negara di dunia.

Berdasarkan dari bentuk/materi obyek yang dipamerkan, terbagi menjadi 2 macam yaitu :

1. Dua dimensi (2D), bentuk obyek pameran yang hanya dapat dilihat dalam satu bidang (sisi) pameran dengan dimensi panjang dan lebar.
2. Tiga dimensi (3D), bentuk obyek pameran dapat dilihat dari segala bidang dan arah dengan dimensi panjang, lebar dan tinggi.



Berdasarkan dari fasilitas yang disediakan, terbagi atas :

1. Pameran Tetap
  - a. *Showroom*, memiliki modul ruang yang bervariasi disesuaikan dengan obyek yang akan dipamerkan.
  - b. *Panel Promotion*, memiliki unit ruang pameran / display terkecil.
  - c. *Mock-Up*, mempunyai ruang yang digunakan untuk memamerkan obyek barang dengan teknik sampel / contoh satu ruang dalam yang dilengkapi dengan produk seni rupa dan memiliki skala yang sebenarnya
2. Pameran Temporal  
*Exhibition hall* dan area *kavling* pameran, penyediaan kapling-kapling pameran ini dengan modul yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan obyek pameran.

Berdasarkan dari tempat / area lokasi penyelenggaraan, terbagi atas :

1. Area *Outdoor*, pameran dilakukan di luar bangunan atau ruang terbuka (*open space*).
2. Area *Indoor*, pameran dilakukan di dalam ruangan bangunan.

Berdasarkan dari tata letak obyek karya seni rupa yang dipamerkan, terbagi menjadi beberapa macam, yaitu :

1. Digantung.
2. Ditempelkan di dinding dan plafon.
3. Diletakkan di lantai (*split level*).
4. Sistem panel.
5. Disangga (materi masif, rak/lemari, kotak kaca, dan lainnya)



Berdasarkan tata letak obyek pameran yang dilihat oleh pengamat, terbagi menjadi beberapa macam yaitu :

1. Sejajar dengan pengamat
2. Dibawah pengamat
3. Diatas pengamat

Berdasarkan sifat materi, dapat dibedakan menjadi beberapa bagian diantaranya :

1. Hasil ciptaan langsung, hasil karya seni (dapat berupa patung, kerajinan, lukisan, dll) yang hanya diproduksi satu, tidak digandakan.
2. Hasil karya reproduksi, merupakan hasil karya reproduksi atau penggandaan dari karya-karya asli seniman tersebut, terutama seni lukis dan seni grafis

Berdasarkan waktu pameran, dapat dibedakan menjadi beberapa bagian diantaranya :

1. Pameran jangka pendek, pameran yang waktu pelaksanaannya kurang dari satu minggu atau temporal.
2. Pameran jangka panjang, disebut juga pameran tetap karena waktu pelaksanaannya lebih dari satu minggu, dapat berlangsung berbulan-bulan

### **2.2.3 Prinsip Perancangan Galeri Seni**

Didalam perancangan sebuah galeri, terdapat beberapa prinsip perancangan yang perlu dipertimbangkan berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk, diantaranya :



1. Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori pameran
2. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari:
  - a. Sistem menurut kronologis
  - b. Sistem menurut fungsi
  - c. Sistem menurut jenis koleksi
  - d. Sistem menurut bahan koleksi
  - e. Sistem menurut asal daerah
3. Memilih metode penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
  - a. metode pendekatan estetis
  - b. metode pendekatan romantic/tematik
  - c. metode pendekatan intelektual(Susilo Tedjo, 1988).

Selain beberapa kajian prinsip perancangan diatas ruang pameran memiliki beberapa persyaratan teknis yang harus dipenuhi agar benda yang dipamerkan terlindungi dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, dan faktor- faktor lain yang mampu merusak dan mengganggu karya serta esensinya.

Berikut beberapa prinsip perancangan pada ruang *display*:

1. Desain ruang-lantai dan sirkulasi pengunjung Ruang menurut konsep teknis, yakni:
  - a. ruang luar dan ruang dalam, masing-masing ruang memiliki penanganan yang khusus, terutama ruang dalam.
  - b. Ruang pameran pada museum/galeri seni harus memiliki kondisi visual sekitar yang bersih dan tertata.



- c. Memperhatikan luas ruangan, dinding, plafon, lantai, kusen, langit-langit, pintu, dan jendela. Tinggi minimum dinding display pada museum/galeri seni adalah 3,7 meter, untuk kefleksibelan bagi pameran seni, tinggi yang dibutuhkan hingga plafon adalah mencapai 6 meter.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pameran karya yang terkait dengan display, antara lain:

- a. Estetika peletakan
- b. Hubungan antar karya, menjaga jarak, mencari hubungan yang khas, seperti aliran, gaya, komposisi warna, dan konsep lainnya - Penulisan teks dan peletakan label (labelisasi) keterangan karya, seperti ukuran, judul, perupa dll.
- c. Mapping atau pemetaan, metode pemetaan bergantung pada fungsi untuk mengolah sirkulasi dan perjalanan penonton. Dalam ruang juga diperlukan fasilitas lain seperti panel (skesel) atau dinding pembatas bongkar pasang (dinding temporary), agar tidak memunculkan ruang-ruang sisa. Luas minimal dari pembagian dinding temporary sekitar 12-15 meter. Dalam pertimbangan dan penekanan desain pola sirkulasi, dibutuhkan dua pintu keluar untuk semua ruang pameran.



**Gambar 2.13** Galeri dengan penataan yang baik

*Sumber :en.caifa.com*



## 2. Materi karya

Materi karya adalah sejumlah benda (karya seni) yang dipamerkan. Pemahaman akan materi karya merupakan salah satu hal penting dalam kaitanya dengan penataan ruang, terutama pengetahuan mengenai karya seni yang dipamerkan, karya seni dapat berupa pemikiran ilmu, dokumentasi dan konsep warna, semua materi karya tersebut perlu ditata dan diolah, maka penata ruang harus memperhatikan prinsip karya seni, seperti:

- a. Bentuk (dimensi)
- b. Jasa (seni murni atau seni terapan)
- c. Fungsi (personal, sosial, fisik)
- d. Medium (alat, bahan, teknik)
- e. Desain (komposisi)
- f. Tema (pokok, isi)
- g. Style (gaya)
- h. Aliran
- i. Ukuran Karya

## 3. Labelisasi

Pembuatan atau pemberian label dalam pameran karya seni kontemporer dalam galeri seni adalah sebagai berikut:

- a. Penyeragaman label
- b. Penulisan harga pada karya seni kontemporer diletakkan di label yang terdapat dalam karya seni tersebut, namun tidak semua harga dicantumkan dalam label, hal ini disebabkan karena harga karya seni kontemporer tersebut sudah tertera dalam daftar harga (price list) yang dibuat oleh panitia penyelenggara pameran seni kontemporer tersebut.



#### 4. Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu element penting dalam suatu perancangan galeri. Pencahayaan yang tepat mampu memberi nilai tambah tersendiri terhadap karya yang dipamerkan. Cahaya adalah partikel-partikel kecil yang disebut korpuskel. Bila suatu sumber cahaya memancarkan cahaya maka partikel-partikel tersebut akan mengenai mata dan menimbulkan kesan akan benda tersebut.<sup>1</sup>

Cahaya yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia adalah cahaya yang berada pada panjang gelombang antara 400-700 nanometer (nm), cahaya ini biasa disebut visible light, cahaya tampak, sedangkan cahaya yang berada pada panjang gelombang dibawah 400 nm disebut cahaya ultraviolet dan yang berada diatas 700 nm adalah cahaya infra merah.<sup>2</sup>

Kerusakan pada hasil karya seni berasal dari dua jenis cahaya, diantaranya:

- a. sinar ultraviolet serta cahaya tampak dapat menyebabkan perubahan stuktur kimia materi,
- b. sinar infra merah dapat menaikkan suhu sehingga memiliki efek membakar.

Jenis cahaya yang umum ditemukan di museum adalah sinar ultraviolet dan cahaya tampak yang berasal dari cahaya matahari (sunlight), cahaya siang (daylight) atau pun cahaya buatan (artificial light) seperti lampu tabung (fluoresens), lampu pijar atau lampu halogen. Cahaya buatan digunakan untuk menerangi pameran, sedangkan sinar matahari langsung tidak akan jatuh pada hasil karya seni yang dipamerkan setiap saat. Pada koleksi museum

---

<sup>1</sup> Isac Newton, Teori Cahaya

<sup>2</sup> <http://www.academia.edu/9518031/CAHAYA>



kerusakan akibat cahaya karena adanya faktor-faktor sebagai berikut<sup>3</sup> :

- a. Cahaya ultraviolet dalam sumber cahaya yang sering disebut nilai UV dengan satuan mikrowatt per lumen (W/lumen). Nilai ini tergantung dari sejumlah cahaya yang digunakan. Nilai UV tertinggi berasal dari cahaya matahari (sunlight) dan cahaya siang (daylight). Untuk lampu buatan, lampu halogen dan fluoresense memiliki nilai UV yang sedang, sedangkan lampu pijar hampir tidak memiliki kandungan UV dalam cahayanya. Rekomendasi internasional untuk koleksi yang sensitif, seperti lukisan dan cat nilai UV nya harus dijaga agar tetap dibawah 75 mikrowatt/ lumen.
- b. Intensitas Iluminasi cahaya, yaitu terang tidaknya cahaya yang mengenai koleksi. Nilai ini dinyatakan dalam satuan lux (lumen / cm<sup>2</sup>). Makin tinggi intensitas cahaya maka nilai lux akan makin tinggi. Sebagai perbandingan nilai 10 lux = cahaya 1 batang lilin. Koleksi yang sangat sensitif seperti tekstil direkomendasikan dibawah 50 lux. Sedangkan koleksi yang tidak terlalu sensitif seperti cat minyak dan gading direkomendasikan tetap di bawah 200 lux. Berdasarkan sensitifitas koleksi terhadap cahaya, terdapat 3 kelompok koleksi, yaitu:
  - i. Koleksi sangat sensitif, yaitu tekstil, kertas, lukisan cat air, foto berwarna, Kekuatan terhadap cahaya adalah 50 lux untuk 3000 jam pameran / tahun atau 150 lux untuk 250 jam/tahun

---

<sup>3</sup> [www.duniakonservasimuseum.com](http://www.duniakonservasimuseum.com)





- ii. Koleksi sensitif; yaitu koleksi cat minyak, foto hitam putih, tulang, kayu. Kekuatan terhadap cahaya adalah 200 lux untuk 3000 jam pameran/tahun
  - iii. Koleksi kurang sensitif; yaitu koleksi batu, logam, gelas, keramik. Koleksi jenis ini tahan terhadap cahaya
- c. Lamanya waktu paparan cahaya yang bersifat kumulatif pada koleksi, yang akan mempercepat terjadinya kerusakan. Makin sering koleksi terkena cahaya, berarti makin banyak intensitas cahaya yang mengenai koleksi, maka koleksi makin rusak. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan lampu pada tata ruangan, antara lain:
- i. Lampu harus difokuskan pada objek, kecuali pada kasus tertentu yang memfokuskan lampu pada dinding atau lantai
  - ii. Sudut sekitar 30-45° arah vertikal untuk menciptakan tekanan yang efektif dengan penonjolan dan pola bayangan yang alami
  - iii. Jika memungkinkan menggunakan pencahayaan silang dari arah kiri dan arah kanan atau pencahayaan dari arah depan, dengan tujuan menciptakan penonjolan dan bayangan serta meninggikan bentuk tiga dimensi dari objek
  - iv. Penanganan pencahayaan jangan sampai menyilaukan mata penonton
  - v. Spotlight harus segera difokuskan kembali apabila lokasi display diubah.



## 5. Temperatur

Temperatur memiliki peranan penting dalam suatu galeri, temperature yang terlalu tinggi atau terlalu rendah bisa berdampak merusak sebuah karya. Maka temperature yang dianjurkanyaitu sekitar 20°C-21°C. Beberapa museum/galeri seni memperbolehkan transisi yang lambat untuk temperatur dan pengaturan titik kelembaban, dengan lebih mentolerir variasi temperatur daripada variasi kelembababn udara(RH), sehingga temperatur harus diseting lebih daripada RH.

## 6. Standar Ukuran Kelembaban

Kelembapan udara merupakan element penting dalam perancangan, perubahan pada nilai RH mampu berdampak pada karya yang dipamerkan .Kelembaban udara yang direkomendasikan secara konstan, yaitu 50 % RH level per tahun. 50 % merupakan standar yang tinggi, dalam perancangannya desain harus menggunakan ruang lainnya, seperti sirkulasi utama publik dan ruang pada lobi, disamping itu membutuhkan perawatan untuk mengurangi atau menghindari tingkat kebocoran volume udara single

## 7. Tatanan Sistem HVAC

Fleksibilitas merupakan hal yang perlu dipertimbangan dalam pembuatan galeri seni, pertimbangan terhadap kemungkinan pengembangan pada masa yang akan datang dan penambahan perlatan merupakan unsur penting dalam perancangan. Ruang dan lokasi yang membutuhkan sistem *HVAC*<sup>4</sup> harus dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum proses mendesain. Lokasi penempatan unit

---

<sup>4</sup> HVAC merupakan sebuah singkatan yang kepanjangannya dalam Bahasa Inggris adalah "*heating, ventilation, dan air-conditioning*" (Bahasa Indonesia: pemanasan, ventilasi, dan ac) Kadangkala disebut sebagai pengontrol iklim.



pengatur udara akan berpengaruh pula pada desain. Lokasi pemasok udara harus jauh dari tempat bongkar-muat barang, jalanan, exhaust restoran, exhaust bangunan, exhaust peralatan dan kimiawi, serta lubang angin dari sistem plumbing bangunan. Sistem *HVAC* harus mempunyai tenaga listrik darurat untuk mengoperasikan pada saat tidak mendapatkan pasokan tenaga.

#### 8. Pelapis Eksterior

Pemilihan pelapis eksterior yang tepat berdampak pada optimalnya fungsi galeri. Dinding dan atap bangunan harus mampu menahan panas, plafon, dinding interior, dan lantai harus mampu memberikan perlindungan kelembapan pada area interior serta jendela skylight harus mampu mengurangi sinar ultraviolet dan sinar infrared dari cahaya matahari sehingga banyak cahaya masuk tetapi tetap cahaya yang masuk tidak merusak karya.

#### 2.2.4 Metode Pemameran Karya

Terdapat 3 metode dalam memamerkan suatu karya seni, diantaranya :

1. Metode Estetik, yaitu meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistic dari warisan budaya yang berbeda
2. Metode tematik dan intelektual, berupa penyebarluasan mengenai arti, fungsi, dan guna koleksi
3. Metode romantic, yaitu dengan mengubah suasana penuh dengan pengertian dan harmoni pengunjung mengenai suatu nuansa dan kenyataan sosian dan budaya diberbagai suku bangsa

Metode pemameran karya erat hubungannya dengan memajang sebuah karya. Memajang karya sendiri berarti memasang karya



seni rupa yang dipamerkan agar dapat dinikmati pengunjung secara nyaman. Maka pemajangan karya merupakan element penting, karena pemajangan karya menjadi salah satu komunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi. Maka terdapat beberapa teknik pemajangan karya diantaranya:

#### 1. Panel

Panel digunakan sebagai media pengatur dimana sebuah karya dipasang pada sebuah papan, pemasangan panel biasanya digunakan untuk karya 2 dimensi seperti peta, grafik, foto, ilustrasi, poster, dll.



**Gambar 2.14** Panel dalam pameran

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/exhibitionpanle>

#### 2. Vitrin,

Vitrin atau lemari pajang merupakan satu dari bagian terpenting di dalam museum. Fungsinya adalah tempat meletakkan objek atau koleksi yang akan dipamerkan kepada pengunjung. Koleksi di tata sedemikian untuk menarik minat pengunjung datang melalui pameran, yang ada di dalam museum, baik itu pameran tetap maupun pameran temporer.



**Gambar 2.15** Vitrin dalam pameran

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/exhibitionvitrin>*

### 3. Pedestal

Pedestal atau alas koleksi merupakan sebuah alas berbentuk 3 dimensi yang digunakan untuk meletakkan sebuah karya.



**Gambar 2.16** pedestal dalam pameran

*Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/exhibitionpedestal>*



## 2.2.5 Standar Kebutuhan Ruang

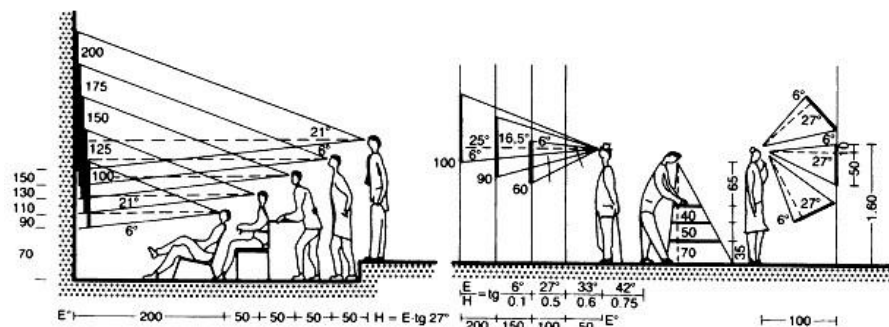
Dalam luas obyek galeri pameran karya memerlukan ruang dinding yang lebih banyak dibanding dengan luas lantai, hal ini dikarenakan dinding dimanfaatkan sebagai tempat obyek karya di pameran. Maka penting dalam sebuah galeri untuk menentukan besaran ruang, hal ini dimaksud agar terciptanya ruang pameran yang optimal.

**Tabel 2.1** Standar Luas Obyek pamer

Ruang Yang di butuhkan	Obyek Pamer
Lukisan	3-5 m <sup>2</sup> Luas Dinding
Patung	6-10 m <sup>2</sup> Luas Lantai
Benda-benda kecil / 400pcs	1 m <sup>2</sup> ruang lemari kabinet

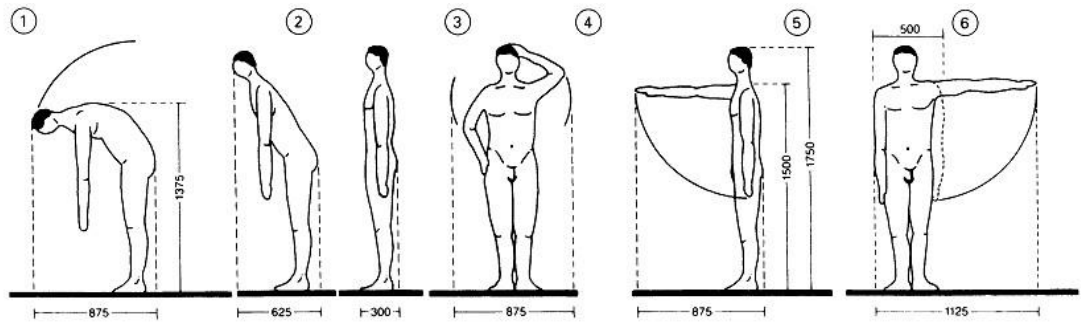
Sumber : Neufert, 1997 :135

Visual pada galeri dan ruang pameran merupakan unsur yang perlu diperhatikan, visual yang terbentuk diharapkan tidak menimbulkan kekacauan visual. Kekacauan visual bisa diminimalisir dengan menyamakan alat pengukur suhu/kelembapan, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll) sehingga bahan permukaan display sulit untuk teridentifikasi secara pola atau tekstur agar tidak mengganggu focus obyek pameran.



**Gambar 2.17** Jarak Pandang manusia

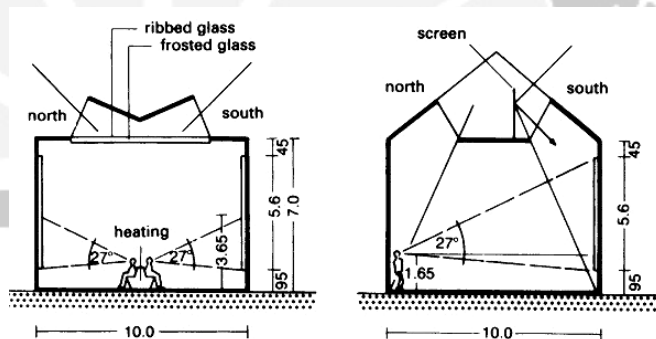
Sumber: Ernst and Peter Neufert, *Architect's Data Third Edition*



**Gambar 2.18** Gerak Anatomi

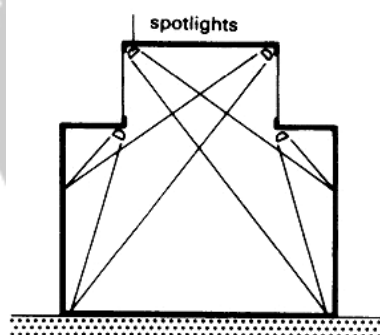
*Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architect's Data Third Edition*

Gerak anatomi leher manusia sekitar  $30^\circ$  ke atas dan  $40^\circ$  kebawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.



**Gambar 2.19** Pencahayaan Alami pada Galeri

*Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architect's Data Third Edition*



**Gambar 2.20** Pencahayaan Buatan pada Galeri

*Sumber: Ernst and Peter Neufert, Architect's Data Third Edition*



Persyaratan media display koleksi antara lain:

1. Kerangka harus kuat dan kokoh.
2. Tahan debu dan kutu
3. Tahan terhadap kelembaban.
4. Aman terhadap pencuri, namun mudah dibuka.
5. Kelihatan baik pada saat digunakan.
6. Penutupnya harus terkunci.

