

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Melihat perkembangan seni akhir-akhir ini dapat kita ambil benang merah bahwa Yogyakarta merupakan barometer seni budaya di Indonesia. Berbagai ragam budaya yang ada serta suasana kota ikut mendukung tumbuh kembangnya seni di Yogyakarta. Bisa dikatakan selain sebagai kota pelajar, Yogyakarta merupakan kota dan sumber seni yang sangat dominan.

Perkembangan seni rupa yang pesat di Yogyakarta tidak terlepas dari banyaknya sekolah seni rupa dan desain. Pendidikan formal dapat ditemukan pada Institut Seni Indonesia yang telah banyak melahirkan seniman – seniman hebat. Selain itu juga ada Sekolah Menengah Seni Rupa dan banyak sekolah seni yang lain mulai bermunculan. Sedangkan pendidikan informal dapat didapat dari galeri – galeri yang dikelola oleh seniman dan para pecinta seni.

Kota Yogyakarta banyak menyimpan potensi seni dan budaya . Kondisi demikian harus senantiasa di tumbuh kembangkan sehingga relevansi dengan perkembangan kota disektor-sektor lain dapat tetap sesuai atau dengan kata lain identitas tersebut bukan hanya sekedar mitos sebuah kota, maka semua potensi ini layak di wadahi dalam suatu fasilitas yang tepat.

Bahkan fasilitas pendukung berbagai kegiatan seni dan budaya ini harus cukup representatif. Mengingat peran kota Yogyakarta yang bertaraf nasional bahkan internasional dalam seni dan budaya.

Dari pihak pemerintah salah satu bidang yang mendapat penekanan dalam strategi pengembangan fasilitas kota pada fasilitas hiburan dan rekreasi khususnya sebagai penunjang unsur-unsur kebudayaan untuk meningkatkan kebutuhan spiritual, antara lain tempat pameran seni.

Hal itu di rumuskan pula dalam Rencana Induk Kota Yogyakarta tahun 1985-2005, sebagaiberikut¹:

¹ (Team Pelaksana dan Penyusun RIK dan RBWK, Rencana Induk Kota, Pemda Dati II Yogyakarta, 1968,p.35.)

- Peningkatan sarana , prasarana dan fasilitas penunjang unsure-unsur kebudayaan perlu mendapat prioritas utama untuk mempertahankan karakter kota Yogyakarta sebagai kota budaya dan pariwisata.
- Fasilitas hiburan dan rekreasi di butuhkan penekanan dalam rangka memperoleh kebutuhan yang lebih tinggi, antara lain tempat-tempat pertunjukan kesenian.

Kegiatan pameran seni rupa di Yogyakarta sangat tinggi, seperti yang sering dilaksanakan di Bentang Vredeburg, Bentara Budaya, Gedung Societet dan Purna Budaya. Sedangkan pameran seni yang lain diselenggarakan di galeri-galeri yang bersifat khusus dan individual yang digunakan untuk menggelar hasil karya sendiri dan koleksi pribadi seperti Galeri Sapto Hudoyo, Museum Affandi, dan lain-lain.

Fasilitas gedung pameran yang ada saat ini, seperti Bentang Vredeburg, Bentara Budaya, Gedung Societet dan Purna Budaya, hanya bersifat temporary saja sesuai even yang ada dan seni yang di pameranpun beragam, tidak spesifik seni rupa saja, bias seni peran, seni tari dan lain-lain. Sedangkan dengan galeri yang ada seperti Galeri Sapto Hudoyo, Museum Affandi dan galeri yang lain hanya memamerkan karya pelukis tertentu saja dan kebanyakan milik pribadi.

Dengan melihat potensi yang begitu bagus maka menuntut akan perlunya sebuah gedung pameran seni rupa yang permanen dan dapat mewadahi kegiatan seni rupa bagi para seniman dan peminat seni. Pentingnya sebuah gedung pameran seni rupa karena pengaruh yang besar bagi seniman, seni rupa dan masyarakat, yaitu :

1. Sebagai wadah memperkenalkan seni rupa Indonesia kepada publik nasional maupun internasional dalam bentuk pameran.
2. Sebagai arena seniman memamerkan dan memasarkan karya, juga sebagai wadah pertemuan antar seniman.
3. Sebagai wadah bagi masyarakat dan pecinta seni untuk tujuan studi, apresiasi, inspirasi, dan rekreasi terhadap karya seni rupa yang tengah dipamerkan.

Hal ini mengingatkan kita karena gedung yang biasa digunakan untuk kegiatan pameran seni rupa sekarang ini belum merupakan komplek terpadu yang memang difungsikan khusus sebagai galeri seni rupa karena masih bersifat sebagai gedung serbaguna.

Dari semua penjelasan diatas, maka di butuhkan sebuah bangunan gedung pameran seni rupa sebagai tempat memamerkan karya seni rupa, workshop, dialog dan seminar seni, dan fasilitas lainnya yang mampu menampung aktifitas seni rupa. Sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk menyaksikan pameran seni rupa yang digelar atau dipamerkan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud perencanaan dan perancangan Gedung Pameran Seni Rupa yang dapat mewadahi kegiatan pameran dan workshop seni rupa di Yogyakarta dengan pengolahan ruang dalam dan penataan sirkulasi ruang pameran melalui pendekatan dalam perspektif Psikologi Arsitektur.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan sebagai dasar merancang dan mendesain sebuah bangunan Gedung Pameran Seni Rupa sebagai media interaksi antara seniman, karya seni, penikmat seni dan mampu menampung aktifitas kegiatan pameran.

1.3.2 Sasaran

Melalui pendekatan dalam perspektif Psikologi Arsitektur, diharapkan perancangan dan perancangan Gedung Pameran Seni Rupa memenuhi kebutuhan aktifitas pameran dan workshop pada pengolahan ruang dalam dan sirkulasinya.

1.4. Lingkup Pembahasan

1.4.1. Lingkup Substansi

Pembahasan meliputi masalah-masalah yang mendukung tercapainya tujuan pembahasan, dalam hal ini dibatasi dalam disiplin ilmu arsitektur. Pembahasan dalam bidang non arsitektur dimaksudkan untuk mempertajam dan melengkapi pembahasan utama.

Pembahasan mengenai Gedung Pameran Seni Rupa ini didahului oleh pembahasan tentang Seni Rupa sedangkan tahap berikutnya akan dilanjutkan ke dalam pembahasan transformasi seni rupa ke dalam bentuk arsitektur.

1.4.2. Lingkup Spasial

Lingkup spasial untuk bangunan Gedung Pameran Seni Rupa adalah sekitar 9600m²

1.5. Metode Penulisan

1.5.1. Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer didapat dengan :

- Melakukan survey lapangan pada site studi, baik mengenai kondisi site, lingkungan dan factor-faktor yang berpengaruh pada proses penulisan dan perancangan.
- Melakukan studi banding dengan gedung pameran dan galeri yang sudah ada.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapat dengan melakukan studi literature untuk mencari informasi dan referensi yang berkaitan dengan materi penulisan.

1.5.2. Analisa

Metode-metode pembahasan yang dipakai antara lain sebagai berikut :

1. Metode Deskriptik Analitik, yaitu dengan cara pengumpulan data, penyusunan dan selanjutnya penafsiran data-data yang sudah terkumpul.
2. Metode Analitis, yaitu menganalisa beberapa data dari permasalahan galeri pada umumnya untuk mencari pemecahannya.
3. Metode Sintesis, yaitu metode menggabungkan beberapa pendapat dan teori yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang lebih baik untuk mendapatkan konsep perancangan arsitektural yang kuat dan maksimal.

1.5.3. Konsep

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latarbelakang pengadaan proyek, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metodologi, sistematika.

BAB II: TINJAUAN SENI RUPA DAN RUANG PAMERAN

Membahas mengenai pengertian seni rupa, karakter dan lingkup dalam seni rupa, perkembangan seni rupa, pengertian ruang pameran, tata letak ruang pameran, metoda penyajian obyek, dan tinjauan fungsional ruang pameran seni rupa.

BAB III : PSIKOLOGI ARSITEKTUR

Berisi tentang tinjauan umum mengenai teori-teori desain dalam perspektif arsitektur.

BAB IV : TINJAUAN UMUM KOTA YOGYAKARTA DAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Berisi paparan mengenai tinjauan kota Yogyakarta, kesenian dan kebudayaan di Yogyakarta, dan Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta.

BAB V : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GEDUNG PAMERAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Berisi tentang fungsi Gedung Pameran Seni Rupa, analisis kegiatan, analisis pelaku, kebutuhan ruang, hubungan ruang, besaran ruang, organisasi ruang, analisis site, analisis pendekatan dalam perspektif psikologi arsitektur.

BAB VI : KONSEP PERENCANAAN GEDUNG PAMERAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Menjelaskan konsep perencanaan dan perancangan Gedung Pameran Seni Rupa di Yogyakarta yang meliputi konsep ruang dan bangunan, program ruang, sistem struktur, utilitas dan ME.