

## BAB II

### TINJAUAN SENI RUPA DAN RUANG PAMER

#### 2.1. Pengertian Seni Rupa

Menurut Ki Hajar Dewantara yaitu seni merupakan bagian dari kebudayaan yang timbul dari hidup perasaan manusia yang bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia.

Seni menurut Soedarso S.P. yaitu karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batinnya yang disajikan secara indah dan menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang bersifat spiritual<sup>1</sup>.

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkap gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermaksud kematian dan mawar merah yang bermaksud cinta).

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan

---

<sup>1</sup> (Muhammad\_Syarif\_H.pdf, Yogyakarta Contemporary Art Gallery104)

mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi.

Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian *seni rupa murni* untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

## 2.2. Karakteristik dan lingkup dalam seni rupa

Dalam seni rupa terdapat 2 macam wujud dilihat dari karakteristiknya, yaitu<sup>2</sup>:

- 2 Dimensi

2 dimensi atau biasa disingkat 2D atau bidang, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika.

Seni rupa 2 dimensi (*dwimatra*) adalah seni rupa yang memiliki panjang dan lebar, namun tidak memiliki volume. Biasanya berupa gambar dan ukiran, serta hanya dapat dinikmati dari satu sisi (depan).

Contoh : poster, lukisan, photo dan lain-lain

- 3 Dimensi

3 dimensi atau biasa disingkat 3D atau disebut ruang, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika.

---

<sup>2</sup> (Wikipedia, ensiklopedia bebas)

Seni rupa 3 dimensi (*trimatra*) adalah seni rupa yang memiliki panjang, lebar dan tinggi, (volume) dan dapat dinikmati dari segala sisi.

Contoh: patung, monument, tugu dan lain-lain.

Seni rupa itu sendiri terdapat 3 lingkup pembagian menurut pengembangannya, yaitu<sup>4</sup>:

### 1. Seni Rupa Murni

- Seni lukis

Seni lukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar.

Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan.

- Seni grafis

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, secara teknis disebut dengan matrix. Matrix yang umum digunakan adalah: plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; papan kayu untuk *woodcut*/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai

karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, di masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.

- Seni patung

Seni patung adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan).

- Seni instalasi

Seni instalasi (*installation* = pemasangan) adalah seni yang memasang, menyatukan, dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Biasanya makna dalam persoalan-persoalan sosial-politik dan hal lain yang bersifat kontemporer diangkat dalam konsep seni instalasi ini.

Seni instalasi dalam konteks visual merupakan perupa-an yang menyajikan visual tiga dimensional yang memperhitungkan elemen-elemen ruang, waktu, suara, cahaya, gerak dan interaksi spektator (pengunjung pameran) sebagai konsepsi akhir dari olah rupa.

- Seni pertunjukan

Seni pertunjukan (Bahasa Inggris: *performance art*) adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. *performance* biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.

Meskipun seni *performance* bisa juga dikatakan termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan seni *mainstream* seperti teater, tari, musik dan sirkus, tapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah 'seni pertunjukan' (*performing arts*). Seni *performance* adalah istilah yang biasanya mengacu pada seni konseptual atau avant

garde yang tumbuh dari seni rupa dan kini mulai beralih ke arah seni kontemporer.

- Seni keramik

Seni Keramik adalah cabang seni rupa yang mengolah material keramik untuk membuat karya seni dari yang bersifat tradisional sampai kontemporer. Selain itu dibedakan pula kegiatan kriya keramik berdasarkan prinsip fungsionalitas dan produksinya.

- Seni fotografi

## 2. Desain

- Arsitektur

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut.

- Desain grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis disain lainnya, disain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain).

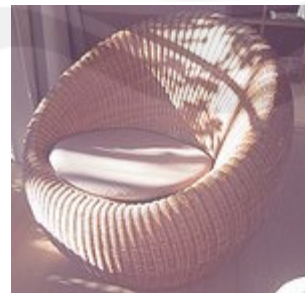
Seni disain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

- Desain interior
- Desain busana
- Desain produk

Desain Produk / Desain industri (bahasa Inggris: *Industrial design*) adalah seni terapan di mana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) suatu barang disempurnakan. Desain industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna atau garis dan warna atau gabungannya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan. Sebuah karya desain dianggap sebagai kekayaan intelektual karena merupakan hasil buah pikiran dan kreatifitas dari pendesainnya, sehingga dilindungi hak ciptanya oleh pemerintah melalui Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri. Kriteria desain industri adalah baru dan tidak melanggar agama, peraturan perundangan, susila, dan ketertiban umum. Jangka waktu perlindungan untuk desain industri adalah 10 tahun terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan Desain Industri ke Kantor Ditjen Hak Kekayaan Intelektual.

### 3. Kriya

- Kriya tekstil
- Kriya kayu
- Kriya keramik
- Kriya rotan



**Gambar 2.1.** karya seni kriya

### 2.3. Perkembangan Seni Rupa

Jauh sebelum dimulai perhitungan tahun masehi, di beberapa tempat di daerah timur sudah memperlihatkan suatu kebudayaan yang bermutu tinggi. Dan sangat berpengaruh baik di timur maupun di daerah barat. Kesenian timur pada awal perkembangannya berpusat di Mesir, Mesopotamia dan India (lembah sungai Indus). Ketiga daerah ini menampilkan bentuk seni yang memiliki ciri khas masing – masing sesuai dengan kepercayaan, pandangan hidup dan tradisinya, yaitu :

#### 1. Kesenian Mesir Kuno

Daerah sekitar aliran sungai Nil merupakan daerah pertanian yang subur yang dapat memberikan kemakmuran kepada rakyatnya, sehingga Mesir dapat mengembangkan kebudayaannya dengan baik. Sejak dahulu mereka sudah mengenal ilmu pengetahuan, kesenian dan sudah mengenal jenis tulisan yang disebut Hicrogli.

Bangsa Mesir mempunyai kepercayaan dengan berbagai kultus (pemujaan), yaitu kultus kematian, kultus Raja dan kultus Dewa, mereka pun termasuk penganut Polytheisme (banyak Dewa), seperti Dewa Amon, Dewa Osiris, Dewa Hours, Dewa Isis, Dewi Hather dan sebagainya, dan dari kegiatan – kegiatan kepercayaan itulah muncul seni Mesir yang bersifat sakral, penuh magis dan misteri, mulai dari pembuatan mumi, seni lukis, seni patung sampai pada bangunan – bangunan yang monumental dan raksasa. Terutama seni bangunan dan seni patung dibuat dari batu kapur dan batu granit. Sehingga peninggalan – peninggalannya masih dapat kita lihat sampai sekarang.

Beberapa peninggalan seninya antara lain :

##### a. *Seni Bangunan (bangunan makan dan kuil) Mesir kuno*

Bangunan makam yang disebut *Pyramid* didirikan dari susunan batu kapur berbentuk limas segi empat yang didalamnya terdapat gang – gang / lorong menuju ke kamar Raja (Mummi Firaon), kamar permaisuri dan kamar harta.

Salah satu Pyramid yang terkenal yaitu Pyramid Khufu di Ghizah yang dianggap sebagai keajaiban dunia.

Bangunan kuil di Mesir ada dua jenis, yaitu;

- Kuil lapangan, contohnya Kuil Amon Re di Karnak.
- Kuil Korokan (kuil yang dipahatkan pada bukit karang), contohnya kuil Ramses II di Abu Simbel.

**b. Seni Patung Mesir Kuno**

Berdasarkan sikap tubuhnya, patung Mesir dibedakan menjadi:

- Patung Kourus, yaitu patung Dewa/Raja, memakai tutup kepala berdiri tegap, tangan kanan dikepalkan disamping dan kaki kirinya dilangkahkan kedepan.
- Patung kore, yaitu patung Dewi/ratu yang ciri – cirinya sama dengan kourus hanya kaki kirinya tidak melangkah dan berpakaian lengkap. patung dalam bentuk lain disebut Sphynx, yaitu patung berkepala Raja berbadan singa

**c. Seni relief / Lukis Mesir Kuno**

Ditemukan pada lembaran papyrus, peti mati dan dinding. Kesan yang ditampilkan bersifat dekoratifilustratif dan simbolis. Sedangkan cara menggambar objeknya yaitu:

- Bersifat ideoplastis, mengungkapkan apa yang dipikirkan dan bukan yang dilihat sebenarnya.
- Menggunakan prespektif batin, artinya menggambarkan besar kecilnya objek bukan ditentukan oleh jarak pandangan melainkan berdasarkan martabat orang yang digambarkan. Misalnya gambar seorang Raja lebih besar dari pada rakyatnya

**d. Seni Musik dan Seni Tari Mesir Kuno**

Sesuai dengan perkembangan kebudayaan merekapun pada saat itu sudah mengenal seni Tari dan musik. Hal ini berdasarkan pahatn mereka (relief) pada dinding bangunan. Diantaranya terdapat adegan yang sedang memainkan



suling dan harva serta adegan Tari Tarian ritual sesuai dengan kepercayaan mereka pada saat itu .

## 2. Kesenian Mesopotamia

Mesopotamia adalah suatu daratan yang terletak antara sungai Efrat dan sungai Tigris. Masyarakatnya makmur sehingga kebudayaannya berkembang dengan baik, telah mengenal berbagai ilmu pengetahuan dan tulisan yang disebut tulisan Paku

Daerah ini merupakan lalu lintas yang sangat ramai dan sering dijadikan sasaran invansi oleh berbagai bangsa, antara lain oleh bangsa Sumeria, Babilonia, Asiria dan Persia

Masyarakat Mesopotamia tidak mengenal kultus kematian sehingga jarang ditemukan makam sebagai bentuk arsitektur yang khas. Kesenianya lebih bersifat duniawi, tetapi sisa – sisa peninggalannya tidak sampai ke jaman kita karena:

- Menggunakan bahan yang tidak tahan lama (batu bata)
- Sering terjadi bencana banjir
- Masyarakatnya bersifat vandalis (perusak) karena sering terjadi perebutan kekuasaan (perang).

Beberapa peninggalan seninya antara lain :

### a. *Seni Bangunan Mesopotamia*

- Istana, dengan ciri – ciri: menggunakan konstruksi lengkung tong tanpa menggunakan tiang. Pada bagian pintu gerbang terdapat patung penjaga Ambang, yaitu patung berkepala Raja dan berbadan banteng dan bersayap. Contohnya istana Sargon II di Khorzabad.
- Ziggurat, yaitu sejenis menara bertingkat berbentuk kerucut yang berfungsi sebagai bangunan suci.
- Stele, yaitu sejenis tugu batu yang permukaannya diberi relief tentang suatu peristiwa, contohnya Stele Hamurabi.

### b. *Seni Patung*

- Patung Sumeria: tubuh kaku otot dilebih – lebihkan dan kepalanya bulat
- Patung Asiria: matanya diperbesar, dekoratif, raut muka mengesankan kekerasan

- Patung Babilonia: bersikap tenang seolah – olah sedang menjalankan tugas keagamaan

**c. Seni relief**

- Relief Babilonia : bertemakan tentang keagamaan
- Relief Asiria: bertemakan tentang kekerasan

**3. Kesenian India**

Kebudayaan purba India berkembang sekitar 3000 SM di lembah sungai Indus – Pakistan. Dari beberapa hasil temuan ternyata sudah menunjukkan suatu bentuk kebudayaan yang bermutu tinggi. Tetapi masih belum memberikan gambaran secara lengkap tentang peninggalannya, Karena masih belum banyak ditemukan

Peninggalan – peninggalanya antara lain:

- a. Seni bangunan, contohnya reruntuhan bangunan yang ditemukan di dua kota lama (Mahenjo – Daro dan Harapa) menggunakan batu bata, penempatan bangunan dengan system sentral dan sudah ada bangunan yang bertingkat.
- b. Seni patung, berbagai naturalis dan stilasi terbuat dari batu logam dan kayu.
- c. Seni relief, berupa materai piktegraf dari lempengan tanah liat yang diberi gambar binatang (badak lembu atau singa) dan tulisan yang sampai sekarang masih belum bisa dibaca

Kemudian sejak munculnya ajaran Hindu – Budha maka berkembang berkembang kebudayaan yang bercorak khusus. Bentuk keseniannya mengarah pada gaya perlambangan (simbolisme) dengan berpedoman pada buku seni disebut “Silfa Sastra”

Peninggalan – peninggalan itu adalah;

**a. Seni Bangunan India**

- Stamba (Tugu Asoka) berfungsi sebagai media penyebaran ajaran Budha
- Stupa (caitya) berfungsi sebagai lambang ajaran Budha
- Kuil Budha (Chaitya Griha) merupakan bangunan tempat meditasi para pendeta Budha

**b. Seni Patung India**

Ketika masyarakat Budha masih bersifat Ai-Iconis (tidak mengenal patung sebagai media pemujaan), maka Budha hanya diwujudkan dalam bentuk perlambangan saja, seperti Tahta Budha, Cakra Budha atau Telapak Kaki Budha. Kemudian setelah India mendapat pengaruh dari kesenian Yunani-Romawi, barulah Budha diwujudkan dalam bentuk patung manusia dengan ciri-ciri masih memperlihatkan gaya seni patung Yunani (Dewi Apolo). Ciri-cirinya yaitu bergaya realis, muka lonjong, rambut bergelombang dan sikap duduk kaki berjuntai. Dalam perkembangan selanjutnya seni patung India memperlihatkan ciri khasnya, yaitu raut muka seperti orang India, duduk bersila dengan sikap tangan tertentu yang mengandung atri (Mujra)

### c. *Seni Lukis dan Seni Relief India*

Peninggalan seni relief India terdapat pada dinding di dalam biara – biara menggunakan teknik fresco yaitu melukis yang dikerjakan ketika dindingnya masih basah sedangkan seni reliefnya banyak terdapat pada dinding – dinding candi Hindu

## 2.4. Pengertian Ruang Pamer

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, ruang artinya tempat, sela-sela antara dua (deret) tiang atau sela-sela antara empat tiang (di bawah kolong rumah), rumah itu mempunyai empat buah atau rongga yg berbatas atau terlingkung oleh bidang. Pamer artinya pertunjukan (hasil karya seni, barang hasil produksi, dsb), atau suatu kegiatan penyajian karya untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.

Jadi Ruang Pameran adalah tempat yang terlingkung oleh bidang dan digunakan sebagai sarana penyajian karya untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.



**Gambar 2.2.** Foto contoh ruang pameran

## 2.5. Tata Letak Ruang Pameran

Tata letak karya dalam sebuah pameran sangat berhubungan dengan system dan bentuk pola sirkulasi yang akan terjadi didalamnya, sehingga penataan karya dituntut secara efektif dan seefisien mungkin untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

Beberapa cara tata letak karya dalam pameran antara lain:

- a. Sistem ruang terbuka  
Obyek diletakkan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan obyek yang berdimensi besar ( biasanya untuk karya seni 3 dimensi ).
- b. Sistem Vitrin  
Disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang tertutup kotak kaca. Sistem ini cocok untuk obyek 3 dimensi maupun 2 dimensi yang memiliki perlakuan khusus.
- c. Sistem Panel  
Dengan cara ditempel didinding, sistem ini cocok untuk karya berupa lukisan dan kriya.

## 2.6. Metode Penyajian Obyek

1. Penyajian terbuka dapat untuk karya 2 dimensi dan 3 dimensi.
2. Agar karya yang dipamerkan dapat dimengerti oleh penikmat dan pengamat seni maka perlu adanya label, foto atau penjelasan mengenai karya tersebut.
3. Pemberian jarak antara karya seni dengan penikmat seni.
4. Untuk standar di Indonesia perlu diadakan penyesuaian terhadap tinggi manusia:
  - Tinggi badan manusia Indonesia diasumsikan rata-rata 160 cm, sehingga dengan lebar dahi 10 cm tinggi titik mata manusia Indonesia rata-rata 150 cm.
  - Tinggi minimal lukisan dari lantai menurut standar Internasional 95 cm, dengan diadakan penyesuaian tinggi badan rata-rata diatas maka dapat direduksi sepanjang 10 cm, menjadi 85 cm.

## 2.7. Tinjauan Fungsional Ruang Pameran Seni Rupa

Pameran seni rupa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seniman seni rupa untuk mengeksplorasi hasil karya seni mereka kepada masyarakat umum. Maka jika ditinjau dari fungsional ruang pameran seni rupa adalah wadah untuk memamerkan atau mengeksplorasi karya seni, khususnya seni rupa dari seniman itu sendiri kepada masyarakat umum. Dan pada pengaturan ruang pameran di susun sedemikian rupa sehingga karya seni rupa dapat dengan nyaman di nikmati oleh pengunjung pameran dan senimanpun dapat dengan optimal mengeksplorasi karyanya.

Gedung pameran seni tidak semata hanya terdapat ruang untuk memajang karya seni saja, tetapi terdapat juga :

- Lobby  
Sebagai ruang pembuka / selamat datang bagi pengunjung, sehingga pengunjung mengenali tema ataupun mempelajari catalog yang ada sesuai tema pada pameran tersebut
- Ruang Transisi  
Sebagai ruang perantara ke ruang berikutnya. Pada ruang ini bisa di gunakan sebagai ruang untuk memaparkan informasi tentang riwayat seniman.
- Ruang Utama (Ruang Pameran)  
Sebagai Centre Point of Event, ruang yang sudah di setting sebagai ruang utama pameran (*exhibition room*). Di ruang ini semua karya di pameran. Ruang pameran bias berupa indoor maupun outdoor.
- Gudang  
Sebagai ruang penyimpanan karya seni yang akan maupun sudah dipamerkan, juga sebagai penyimpanan properti pameran.
- Auditorium  
Sebagai ruang pertemuan, seminar, rapat dan segala kegiatan diskusi bagi para seniman maupun penikmat seni.
- Office  
Sebagai ruang pengelola gedung pameran itu sendiri.