

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Tinjauan Tipologi

2.1.1. Tinjauan Galeri

2.1.1.1. Pengertian Galeri

Galeri adalah ruang yang mempertunjukkan karya seni. Berdasarkan etimologi, *galleria* merupakan bahasa latin dari kata galeri, yang diartikan, ruang tertutup dengan beberapa sisi yang terbuka, dapat dikatakan pula sebagai bangunan tersendiri, untuk memajang karya seni.

Menurut Webster, arti dari galeri, yaitu sebuah kegiatan komersial, dipamerkan yang berhubungan dengan seni. Dari beberapa pengertian mengenai galeri, didapatkan kesimpulan, yaitu, galeri digunakan untuk tempat memamerkan hasil seni, sebagai tempat pelelangan hasil karya seni. Secara tipologi, galeri termasuk dalam kategorisasi *museum*, yakni *museum* seni, namun secara umum, galeri berbeda dengan *museum*, hasil karya yang berada di galeri dapat dijual, tidak selaras dengan *museum* yang bersifat sosial dan untuk menyimpan objek barang-barang langka. Chiara & Crosbie (1980) menyebutkan bahwa *museum* memiliki tujuan dasar, yaitu memamerkan dan mempelajari benda-benda penting, serta memberi layanan edukasi terkait meningkatkan aktivitas kreatif dan pengetahuan publik. Pada kasus ini, bangunan ingin memfokuskan pada aspek ekonomi dan edukasi, namun tetap dengan misi utama sebagai sarana memperkenalkan karya, promosi, dan pemasaran, serta melestarikan sejarah dan budaya ukir kayu Bali.

2.1.1.2. Lingkup Kegiatan Galeri

Rohmat Hidayat (2014), lingkup aktivitas galeri dibedakan menjadi beberapa hal, sebagai berikut:

- Terdapat ciri kegiatan dalam beberapa macam karakter yang dilaksanakan, yaitu:
 - *Appreciative*, kegiatan yang menyampaikan pemahaman, pandangan, atau pandangan objek yang dipajang;
 - *Creative*, seniman mempunyai harapan menciptakan karya baru;
 - *Educative*, aktivitas yang dapat menambah wawasan;
 - *Recreative*, menikmati suasana di dalam galeri, menciptakan perasaan rileks.

- Lingkup kegiatan berupa pengelolaan, pameran dan wawasan. Pameran terdapat dua jenis, yaitu pameran tunggal yang merupakan pemajangan kesamaan karya, dipajang dalam metode yang dihasilkan oleh seorang seniman, kemudian terdapat pameran bersama yang merupakan pemajangan karya yang mempunyai perbedaan penciptaan dari berbagai seniman. Kegiatan pengembangan wawasan, diwadahi dengan kegiatan seperti *workshop*, dokumentasi, seminar, kepustakaan, dan diskusi. Kegiatan pengelolaan yang mewadahi kegiatan yang bersifat *administrative*, manajerial, pengadaan karya, serta perawatan lingkungan dan fasilitas galeri.
- Pelaku kegiatan, yaitu seniman yang mempunyai tugas memberikan arahan mengenai proses mempraktekan secara langsung dalam pembuatan karya pada *workshop*. Pengunjung sebagai pemikat karya. Pengelola yang merupakan orang yang bertugas memajemen kegiatan.

2.1.1.3. Fasilitas Galeri

Berbagai fasilitas yang dimiliki galeri, yaitu:

- Fasilitas primer berupa ruang *an introductory space*, sebagai penyuguhan informasi untuk pengunjung mengenai tujuan galeri dan berbagai fasilitas yang ada. Ruang *main gallery displays*. Ruang *temporary display*, ruang pameran berkala, memajang karya waktu singkat.
- Fasilitas penunjang berupa *library*, mengiringi ruangan dengan berbagai informasi, berkaitan dengan karya yang dipamerkan. *Workshop*, sebagai pembuatan karya.

2.1.1.4. Sistem Penataan Display pada Galeri

Pada hasil karya yang akan dipajang, hendaknya mudah dilihat oleh pengunjung. Terdapat jenis-jenis dari penataan pada galeri (Susanto, Mikke), yaitu:

- *In show*, karya yang dipajang tidak memerlukan tempat yang berlebihan, hanya dibutuhkan pembatas untuk jarak antar karya.
- *In showcase*, karya yang dipajang membutuhkan kotak atau wadah transparan, yang dimana akan menambah kesan dari karya yang dipajang.
- *Free standing on the plinth, floor, or with support*. Karya yang dipajang dengan dimensi yang besar membutuhkan ketinggian lantai atau panggung kecil untuk karya sebagai pembatas.

- *On panel or wall*, karya yang dipajang pada jenis ini hanya untuk karya seni lukis, dimana penggunaan panel akan memudahkan untuk menggeser sebagai pembatas ruang.

2.1.1.5. Pengguna Galeri

- a) Pengelola diperlukan sesuai dengan bidang, yaitu:
 - Direktur, pemimpin galeri;
 - Kurator, mengkoordinasi petugas;
 - Konservator, menangani pemeliharaan;
 - Laboran, merawat karya;
 - Registrator, membantu konsertavotor;
 - Administrator, memimpin administrasi;
 - Penjaga, menjaga koleksi dan memberikan informasi kepada pengunjung.
- b) Pengunjung
 - Pelaku studi, ingin mempelajari bidang studi;
 - Tujuan tertentu, datang dengan alasan tertarik pada koleksi galeri atau ingin melakukan hal berkaitan dengan komersial;
 - Tujuan rekreasi, datang untuk rekreasi;
 - Pengrajin, datang dengan tujuan untuk mengikuti kegiatan, seperti pembinaan;
 - Generasi muda, mengunjungi galeri untuk mengikuti kegiatan, seperti pembinaan.

2.1.1.6. Sirkulasi Ruang Galeri

Bentuk dan ukuran dalam sirkulasi ruang dapat mengakomodasi pengunjung sehingga sampai pada tujuan yang diinginkan untuk melihat isi galeri (David, 1982). Ruang pameran harus terlindungi dari gangguan, berikut penjelasan secara rinci:

- a) Pencapaian, menurut D.K Ching, terdapat tiga pencapaian, yaitu frontal, tidak langsung, dan *spiral* (memutar);
- b) Konfigurasi jalur, urutan arah jalan dari awal hingga akhir. Terdapat jenis-jenis konfigurasi jalur, yaitu; *radial*, *grid*, *spiral*, *linear*, komposit, jaringan;
- c) Hubungan jalur ruang, dikaitkan dengan ruang yang dihubungkan, terdapat tiga jenis, yaitu; melewati ruang, menghalang ruang, dan menembus ruang;

- d) Bentuk ruang sirkulasi, dapat mengakomodir pergerakan pengunjung yang beristirahat, menikmati pemandangan, atau berjalan dengan santai, sehingga terdapat tiga macam, yaitu; terbuka pada kedua sisi, terbuka satu sisi, serta tertutup;
- e) Jarak *display*, pada ruang pameran yang terdapat karya-karya, diperlukan kenyamanan dalam memperhatikan atau menikmati karya, sehingga terdapat standar jarak, sebagai berikut:

Tabel 2.1. Jarak Pandang Manusia

Jenis Pengamat	Tinggi rata-rata	Pandangan Mata
Wanita	155 cm	150
Pria	165 cm	160
Anak-anak	115 cm	100

Sumber: Erns and Peter Neufert, *Architect Data, Third Edition*

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

2.2.1.1. Sejarah Perkembangan Arsitektur Neo Vernakular

Bernard Rudofsky (1910-1987) awal mula yang memakai istilah *vernacular* pada sebuah makalah penelitian berjudul Arsitektur Tanpa Arsitek, yang mengacu di kecerdikan penduduk setempat pada menciptakan bangunan di waktu itu. Pada zaman *modern* ini, arsitektur Vernakular tradisional mulai berkurang serta diubah menjadi Vernakular *Modern* atau menggunakan istilah lain yaitu Neo Vernakular.

Arsitektur Neo Vernakular baru berkembang di era *postmodernism* (1960-an). Dimulai dengan perkembangan era modernisasi, hal ini berdampak pada perubahan bangunan seluruh elemen-elemen (Widi & Prayogi, 2020), disebabkan oleh proses adaptasi atau penyesuaian bangunan terhadap lingkungan. Arsitektur Neo Vernakular dimulai dengan arsitektur tradisional, kemudian berkembang menjadi *vernacular*, lalu berkembang ke Neo Vernakular.

2.2.1.2. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular merupakan konsep arsitektur modern, tetapi dengan menggunakan nilai-nilai lokal (Widi & Prayogi, 2020). Memiliki tujuan untuk menjaga dan memupuk nilai-nilai tersebut, dikemas yang lebih modern. Salain (2017), Arsitektur Neo Vernakular merupakan penerapan elemen arsitektur tradisional, berupa bentuk maupun konsep filosofi yang dimodifikasi menjadi modern tanpa menghilangkan nilai-nilai lokal.

2.2.1.3. Prinsip Arsitektur Neo Vernakular

Terdapat prinsip pada arsitektur Neo Vernakular (Charles Jencks, 1990), yaitu:

- Langsung, bangunan yang adaptif dan kreatif pada arsitektur setempat;
- Abstrak, penerapan peninggalan arsitektur dan elemen budaya ke bentuk bangunan;
- *Landscape*, mengamati lingkungan sekitar pada bangunan, berupa topografi dan iklim;
- Kontemporer, bentuk bangunan berhubungan dengan *modern*;
- Masa depan, mencermati perkembangan yang terjadi pada waktu mendatang.

2.2.2. Tinjauan Arsitektur Bali

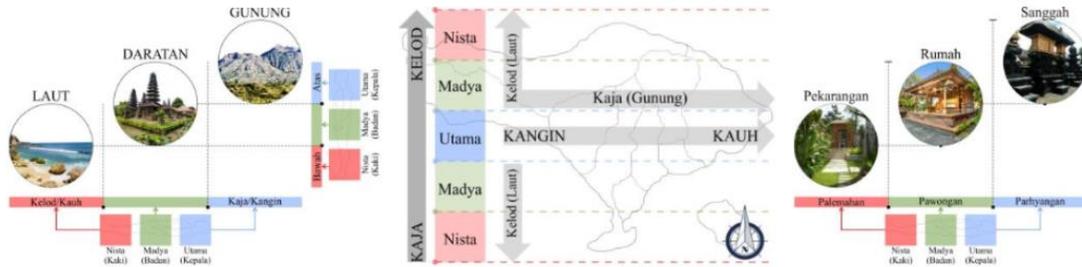
2.2.2.1. Definisi Arsitektur Bali

Arsitektur Bali merupakan sebuah aturan tata ruang secara turun temurun dari masyarakat Bali, memiliki sifat yang luas dengan aspek kehidupan masyarakat Bali.

2.2.2.2. Ciri Khas Arsitektur Bali

Bangunan Bali memiliki unsur yang bertenaga serta bernuansa lokal yang menunjukkan penggunaan material yang kental dengan nuansa alami dan ukiran.

- Harmoni dengan alam, bangunan ditandai dengan material yang kental dengan nuansa alam, seperti bambu atau batu.
- Ukiran, arsitektur Bali menerima pengaruh dari agama Hindu, yang menyisakan budaya berupa batu yang dipahat. Bangunan ditandai dengan elemen *interior* yang diukir.
- Bangunan hunian Bali ini memiliki Natah yang menjadi center atau pusat yang dikelilingi dengan banyak massa bangunan, ruangan ini berbentuk ruangan terbuka hijau.
- Struktur ruang, menggunakan konsep Tri Angga (konsep keseimbangan) berupa menunjukkan tiga tingkatan, yaitu; Utama Angga (kepala), Madya Angga (badan), Nista Angga (kaki). Konsep ini memiliki fungsi dan kualitas ruang (Maharlika, 2010).



Gambar 2.1. Konsep Tri Angga pada Alam dan Rumah Tinggal
 Sumber: Megananda et al, 1990

2.2.3. Tinjauan Minat Generasi Muda

Generasi muda Indonesia dikuasai generasi *millennial* (tahun 1980-1990an) dan generasi Z (1995-2014), yang dimana perkembangan kedua generasi tergoyahkan oleh internet dan teknologi. Berdasarkan *Getting to Know Gen Z* (2016), memiliki rasa keingintahuan sehingga dijadikan pengalaman bermakna, serta mempunyai keinginan mendapatkan kebutuhan *social* dan *individual*. Wisatawan pada kalangan generasi muda, diklasifikasikan pada karakteristik *sociodemographic*, yang dimana berdasarkan umur dengan karakteristik, yaitu; berwisata dengan kegiatan berinteraksi sosial di lingkungan; kegiatan yang dilakukan secara teratur dan berombongan; menggemari tantangan berwisata; minat untuk mengenali daerah lain atau budaya lain secara mendalam; dan tingkat pengharapan yang tinggi terhadap pelayanan (Ismayanti, 2010).

Generasi muda lebih menyukai ruang yang rekreatif, yang dimana akan memicu mereka untuk terus bergerak aktif serta bersosialisasi, sehingga akan menciptakan ruang yang tidak terlalu formal atau tidak bosan (Safitri, 2021). Menurut Faisyah (2019), desain rekreatif yang merupakan kata dari rekreasi menjadi suatu keadaan yang memiliki sifat kegembiraan, menarik, menyenangkan, dan dapat dinikmati, maka dapat saling mengekspresikan dengan bebas untuk kepuasan tersendiri.

Rekreatif memiliki ciri-ciri, yaitu desain bangunan memiliki rasa yang dapat menghilangkan rasa bosan, mengutamakan penggunaan warna yang dikombinasikan serta aspek fungsional, desain nyaman serta menarik perhatian orang untuk datang, mempunyai tampilan yang indah, dan penggunaan material memanfaatkan potensi alam (Suardana, 2005). Desain rekreatif memiliki prinsip, yaitu ruang publik yang dimanfaatkan untuk bersosialisasi, desain eksploratif, dinamis, bersifat *informal*, dan memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami (Seymour M. Gold).

Menurut Handoko (2018), ruang yang dibutuhkan dalam galeri adalah mampu menyampaikan informasi mengenai karya yang dipajangkan, dapat mengusung gaya hidup masyarakat saat ini dan tradisional, dengan menggunakan bentuk yang sederhana sehingga dapat komunikatif dan edukatif dengan elemen-elemen budaya yang dapat memberikan kesan tradisional tetapi tetap terlihat *modern*. Penggunaan unsur rekreatif akan mengubah perilaku menjadi kreatif dan aktif yang dimana akan memperoleh informasi yang tersajikan dalam area display dengan penggunaan teknologi komputer yang berada di dalam *interior* galeri.



Gambar 2.2. Tatanan Ruang Galeri bagi Generasi Muda
Sumber: Handoko, 2018

2.3. Studi Preseden

a) Cemeti Art House

Cemeti Art House merupakan rumah seni yang menggabungkan dinamika pada jenis latar belakang budaya dan masyarakat kota Yogyakarta. Tempat sarana kesenian ini mengambil bentuk pada Pendapa Rumah Joglo untuk bentuk pada ruang penerimaan, bersifat sebagai penanda seni yang dapat bersikap.



Gambar 2.3. Cemeti Art House
 Sumber: *Jogjaheritagesociety.org*, 2020

Bangunan ini menggunakan material kayu dan bambu untuk bagian atap, dengan demikian pada bagian Pendopo pada Cemeti ini mengadaptasi bentuk joglo yang kemudian pada ruang pameran dan perantara menggunakan konsep industrial modern, yaitu dengan bentuk persegi dengan penggunaan warna putih pada dinding.

Informasi umum proyek:

Lokasi : Jl. DI Panjaitan No. 41, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

Arsitek : Eko Agus Pratowo

Memiliki fasilitas berupa ruang galeri, *studio* untuk seniman, dan residensi.



Gambar 2.4. Ruang Dalam Cemeti Art House
 Sumber: *Jogjaheritagesociety.org*, 2020

b) Selasar Sunaryo Art Space

Sebuah organisasi nirlaba serta ruang, untuk peningkatan praktik dan peninjauan seni kebudayaan. Didirikan oleh Sunaryo, SSAS (Selasar Sunaryo Art Space) aktif menyajikan kegiatan edukasi publik, memiliki fokus, yaitu penyelenggaraan program seni rupa kontemporer

melalui diskusi, pameran, lokakarya. Galeri ini, dikunjungi pengunjung yang didominasi oleh usia 15-35 tahun, yang merupakan usia produktif masyarakat Bandung.



Gambar 2.5. Selasar Sunaryo Art Space
Sumber: Kirana Ken, 2019

Desain bangunan dirancang dengan konsep *museum* seni rupa, serta mengambil inspirasi dari karya Sunaryo. Arsitek mengambil bentuk kuda lumping sebagai bentuk dasar pada bangunan, sebagai salah satu artefak budaya tradisional Indonesia, serta memiliki karakter desain yang menggunakan elemen-elemen arsitektur khas Jawa Barat.

Informasi umum proyek:

Lokasi : Bandung, Jawa Barat

Arsitek : Dr. Baskoro Tedjo

Luas Total : 5.000 m²

Tahun Proyek : 1994

Adapun fasilitas SSAS, yaitu galeri, taman, kafe, *amphitheater*, dan ruang *workshop*.



Gambar 2.6. Galeri, Taman, Kafe, Amphitheater, Ruang Workshop
Sumber: Kirana Ken, 2019