

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

#### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Seni merupakan suatu wujud yang terindra. karya seni dapat dilihat dan didengar atau dilihat sekaligus di dengar. Namun ada hal yang berada di luar benda seni yaitu nilai. Hal yang kita katakan indah, baik, adil, sederhana, dan bahagia adalah nilai. Nilai bersifat subjektif yang apa dilihat seseorang belum tentu disebut indah oleh orang lain berdasarkan pengalaman dan pengetahuan pengamat seni. Tanggapan individu terhadap benda seni dapat membangkitkan kualitas nilai sebuah benda seni sesuai dengan apa yang dialami dan dikenal oleh individu. Dari hal ini terlihat jelas bahwa seni itu baru ada bila terjadi dialog memberi dan menerima antara subjek seni (penanggap) dengan objek seni (benda seni).<sup>1</sup>

Seni merupakan suatu hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia. Oleh sebab itu terdapat berbagai fungsi dalam aplikasinya. Fungsi seni dibagi dalam dua kelompok (Seni Rupa Jilid 2 untuk SLTA kelas 2 ; 1993) yaitu bagi individu dan seni bagi sosial. Secara individu seni bermanfaat untuk kebutuhan fisik dan emosional. Secara fungsi sosial seni bermanfaat sebagai sarana rekreasi, komunikasi, pendidikan, dan keagamaan. Seni dapat dibagi menjadi 4 cabang (Pengantar Apresiasi Seni ; 1992) yaitu : Seni musik, tari, teater, dan rupa.

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan, Dalam perkembangannya bentuk seni rupa dimasa kini bahkan sudah melampaui keterbatasan visual itu sendiri. Pada masa kini, seni rupa juga memberi pengalaman pendengaran (audiotory), interaksi rabaan

---

<sup>1</sup> ICOM. 2004. *Running a Museum : A Practical Handbook*. France: UNESCO.

(tactile) dan memancing pemikiran pemirsanya. Beberapa karya ini dinamakan karya interaktif, dimana penonton ikut melengkapi karya tersebut dengan cara beragam.<sup>2</sup> Seni rupa merupakan seni yang selalu berkembang. Terdapat berbagai pembagian pada seni rupa (Seni Rupa Kita ; 2016) , yaitu: perkembangan budaya, fungsi dan tujuan, medium, dan juga bentuk.

Seni rupa bila dilihat dari perkembangan zaman terdapat 4 tahap yaitu : Seni rupa klasik, tradisional, modern, dan kontemporer. Di era modern ini, Indonesia sedang memasuki fase seni kontemporer. Seni kontemporer mulai berkembang pada tahun 1970-an bersamaan dengan perubahan situasi politik Indonesia. Berakhirnya masa Sukarno di akhir 60-an dan digantikan Soeharto yang merupakan awal dari terbentuknya rezim Orde Baru mendapatkan respon dan reaksi kritis dari seniman.<sup>3</sup>

Seni rupa kontemporer merupakan seni rupa yang diciptakan terikat pada berbagai konteks ruang dan waktu yang menyelubungi seniman, audiens dan medannya. seni rupa kontemporer menjadi sosok sorotan kontroversi masyarakat melalui wujud dari ide dan wacananya. Hal ini menyebabkan seni kontemporer itu radikal, sulit dipahami. Meskipun begitu, seni kontemporer termasuk seni yang tengah mengalami proses perkembangan.<sup>4</sup>

Seni rupa menggunakan berbagai jenis medium yang pada umumnya digunakan dalam konteks seni modern dan kontemporer, yaitu: lukis, fotografi, gambar, patung, seni grafis, seni tekstil serat, mural, keramik, instalasi, media art, lingkungan, dan tubuh.<sup>5</sup> Medium seni kontemporer bisa bertambah sesuai perkembangan zaman. Salah satu medium baru tersebut adalah media art. Media art bisa disebutkan seni media baru yang merujuk pada perkembangan teknologi komunikasi yang biasanya berbentuk digital. Seni digital dapat berdiri sendiri atau dapat digabungkan dengan medium lain.

---

<sup>2</sup> Maria, Mia, dan Belle Bintang Biarezky. 2015. *Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale. hlm. 10

<sup>3</sup> Ibid, hlm. 23

<sup>4</sup> <https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/> 3 september 2019, 18.30 wib

<sup>5</sup> Maria, Mia, dan Belle Bintang Biarezky. 2015. *Seni Rupa Kita*. Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale. hlm. 30-34

Salah satu contoh penggabungan digital dan medium lain adalah video mapping yang diadakan di titik nol, Kota Yogyakarta seperti pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Festival video mapping di Yogyakarta  
Sumber : <https://travelingyuk.com/festival-video-mapping/223640/>

Museum menurut ICOM (Internasional Council of Museum) adalah sebuah lembaga bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihalnya diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Museum juga dikelompokkan menjadi 6 menurut ICOM (Internasional Council of Museum), yaitu : art, arkeologi and history, national, natural history, science and technology, dan specialized. Dari klasifikasi tersebut, art museum merupakan museum yang lebih mengarah ke seni kontemporer.

Museum dapat berperan dalam pelestarian dan juga sumber informasi. Fungsi pelestarian dalam museum dilakukan dengan kegiatan penyimpanan, perawatan dan pengamanan koleksi dari gangguan dan kerusakan akibat faktor alam dan manusia. Fungsi informasi dalam museum dilakukan dengan kegiatan pengembangan dan penyajian koleksi museum sehingga memberi informasi dan wawasan dalam aspek kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Sebuah museum seni digital memanfaatkan kombinasi teknologi, seni rupa, dan bahkan medium lainnya. Hal ini akan menimbulkan variasi jenis koleksi yang ada pada museum. Sebuah karya seni digital memiliki tiga

elemen yaitu, *interactivity*, *virtuality*, dan *randomness computing*. Dengan paduan tiga elemen ini dan ada elemen yang akan ditonjolkan pada karya, maka koleksi seni digital terdapat berbagai jenis, yaitu : *video art*, *virtual art*, *interactive art*, *electronic art*, *infomation art*, dan *software art*.

Museum digital memanfaatkan teknologi elektronik sebagai medium utama maupun mendukung karya seni. Penggunaan berbagai macam elektronik ini akan menyebabkan tingginya konsumsi energi pada museum. Oleh karena itu, museum seni digital juga memanfaatkan teknologi yang ada sebagai alat konservasi energi.

Perkembangan museum seni yang mengarah ke digital merupakan hal yang masih baru. Hal ini bisa dilihat dari pengadaan museum. Museum pertama dunia yang mengarah ke seni digital adalah Mori Building digital art museum yang pertama kali dibuka tahun 2018. Museum ini menggunakan 470 proyektor dan 520 komputer yang mengandalkan teknologi AR (augmented reality) <sup>6</sup> seperti yang di ilustrasikan pada gambar 1.2.

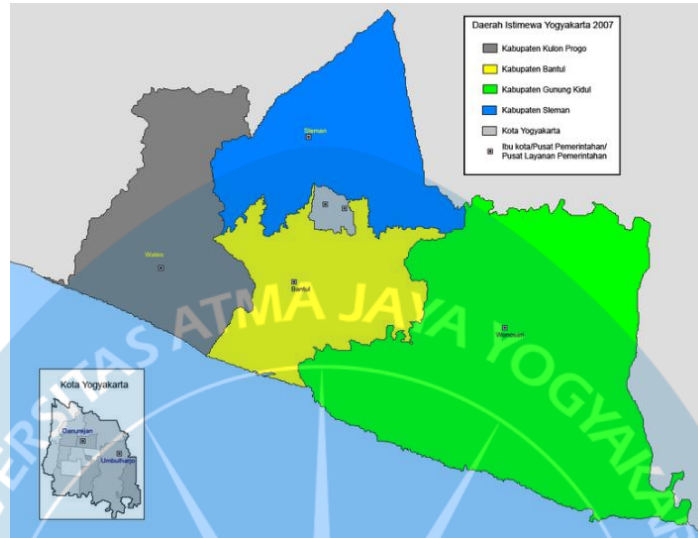


Gambar 1.2. Pameran di Mori Building digital art museum.  
Sumber : <https://design-milk.com/worlds-first-digital-art-museum-tokyo/>

Provinsi D.I. Yogyakarta terletak di bagian selatan tengah Pulau Jawa yang dibatasi oleh Samudera Hindia di bagian selatan dan Provinsi Jawa Tengah di bagian lainnya. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai luas 3.185,80 km, terdiri dari 4 kabupaten dan 1 Kota, yaitu Kota Yogyakarta,

<sup>6</sup> <https://design-milk.com/worlds-first-digital-art-museum-tokyo/> 3 September 2019, 19.00 WIB

Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung kidul, dan Kabupaten Kulon progo. Setiap kabupaten/kota mempunyai kondisi fisik yang berbeda sehingga potensi alam yang tersedia juga tidak sama<sup>7</sup>.



Gambar 1.3. Peta Administrasi D.I.Y.

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Peta\\_seri\\_DIY\\_AA\\_2007.png](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Peta_seri_DIY_AA_2007.png)

D. I. Yogyakarta dikenal sebagai kota pariwisata. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan yang terus mengalami peningkatan. Berdasarkan tabel 1.2. jumlah kunjungan wisata selama periode 2013 - 2017 cukup mengalami peningkatan. Hal ini sangat mempengaruhi kondisi perekonomian makro di daerah DIY. Dengan terusnya peningkatan pertumbuhan kunjungan wisatawan di Yogyakarta, maka dapat berdampak seni digital Yogyakarta lebih dikenali luas seindonesia maupun dunia.

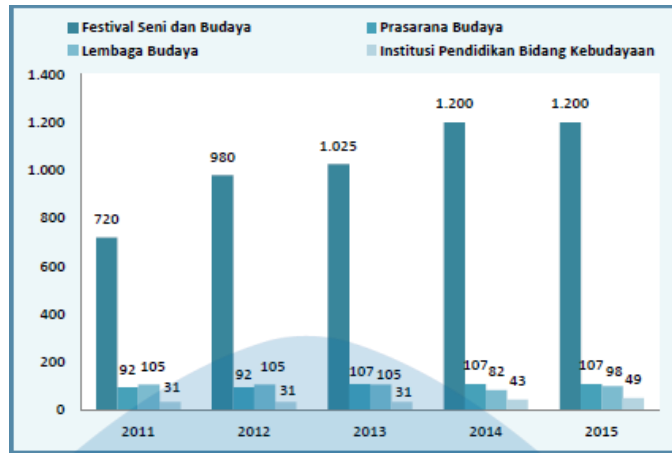
<sup>7</sup> <https://jogjapro.go.id/berita/detail/kondisi-geografis> 10 September 2019, 20.00 WIB

Tabel 1.1. Jumlah Wisatawan Domestik dan Asing di DIY, 2013-2017

Wilayah	2013	2014	2015	2016	2017
Kota Yogyakarta	4.672.465	5.251.352	5.619.231	5.520.952	5.347.308
Kab. Sleman	3.612.954	4.223.031	4.950.934	5.685.301	6.814.558
Kab. Bantul	2.221.698	2.794.018	4.763.614	5.405.800	9.141.150
Kab. Kulon Progo	695.850	907.709	1.289.695	1.353.400	1.400.786
Kab. Gunung Kidul	1.822.251	3.685.137	2.642.759	3.479.890	3.246.996
<b>Jumlah Kunjungan Wisatawan DIY</b>	13.025.218	16.861.247	19.266.233	21.445.343	25.950.793

Sumber: Dinas Pariwisata DIY

D. I. Yogyakarta juga berpotensi dalam sektor budaya. Kenaikan jumlah festival seni pada tabel 1.1. menunjukkan bahwa D. I. Yogyakarta memiliki suasana kesenian yang tinggi yang akan berdampak pada banyaknya event seni yang akan diselenggarakan. Hal ini juga menandakan pelestarian seni dan budaya akan terus berkembang dan berkelanjutan. Peningkatan ini juga menunjukkan alasan peningkatan wisatawan yang tertarik dengan banyaknya kegiatan seni dan budaya di D. I. Yogyakarta. Dengan ini wadah baru juga dibutuhkan seiring peningkatan pagelaran seni dan budaya.



Gambar 1.4. Jumlah festival seni dan budaya di DIY, 2011-2015

Sumber: Bappeda DIY

Yogyakarta memiliki berbagai macam museum, hal ini dapat dilihat di tabel 1.2. Saat ini Yogyakarta memiliki 30 buah museum negeri maupun museum swasta. Museum-museum Yogyakarta terdiri dari 14 museum benda cagar budaya dan kesenian, 7 museum pendidikan dan ilmu pengetahuan, dan 9 museum perjuangan. Dari sekian museum yang tersebar di DIY, masih belum ada museum yang menggunakan teknologi digital sebagai media seni rupa. Maka dari itu museum seni digital sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan para seniman yang mengembangkan karyanya dalam bidang digital dan teknologi.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> <http://tasteofjogja.org/resources/artikel/232/POTENSI%20%20BUDAYA%20YOGYAKARTA.doc>, 10 September 2019, 20.30 WIB

Tabel 1.2. Jumlah Museum DIY

Museum Sonobudoyo	Museum Sasmitaloka
Museum Keraton	Museum Monumen Jogja Kembali
Museum Affandi	Museum Tembi
Museum Wayang Kkayon	Museum Biologi UGM
Museum Ullen Sentalu	Museum Geoteknologi Mineral
Museum Pusat TNI AU	Museum Kayu Wanagama
Museum Benteng Vredeborg	Museum Raya GembiraLoka
Museum Pahlawan Pancasila	Museum RS Mata Dr Yap
Museum Keraton Ngayogyakarta	Museum Candi Prambanan
Museum Puro Pakualaman	Museum Batik Ciptowening
Museum Batik Yogyakarta	Museum Anak Kolong Tangga
Museum Dewantara	Museum Karbol TNI AU
Museum Monumen Pangeran Diponegoro	Museum Tani
Museum Perjuangan Yogyakarta	Museum Sandi
Museum Pusat TNI AD	Museum Bahari

Sumber: Badan Musyawarah Museum DIY

Kegiatan seni dan budaya yang diselenggarakan di D.I. Yogyakarta sangat bervariasi. Ada beberapa festival seni dan budaya yang sudah menggunakan media digital sebagai medium seni rupa. Salah satu contoh event seni yang sering dikenali di Yogyakarta adalah ARTJOG yang biasanya diselenggarakan di Jogja National Museum (JNM) Pada pameran seni ARTJOG, beberapa karya seni sudah menggunakan teknologi digital sebagai media seni rupa yang salah satunya seperti di gambar 1.3. Dengan keadaan ini, maka sebuah museum seni digital akan menjadi keunikan yang membuat pengunjung tertarik untuk mengunjunginya dikarenakan dengan jarang nya pameran seni yang menggunakan teknologi digital.



Gambar 1.5. Salah satu karya seni rupa menggunakan teknologi digital

Sumber: Dokumentasi pribadi



Namun ada beberapa kendala pada event ARTJOG di museum JNM karya-karya seni digital pada museum ini terpaksa harus menyesuaikan ruang dan fasilitas yang ada. Bahkan ada ruangan jaringan komputer yang terekspos pengunjung yang terpaksa diberi celah untuk kabel-kabel dapat tersalurkan ke ruang yang di tunjukkan pada gambar 1.4. Hal ini menunjukkan bahwa sebuah pameran seni yang difokuskan pada seni digital membutuhkan museum yang dapat memberi fasilitas yang memenuhi kegiatan seni digital.



Gambar 1.6. Ruang jaringan komputer yang terekspos dindingnya  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Maka dari itu, Museum Seni Kontemporer Digital di D.I. Yogyakarta sangat diperlukan dengan melihat peningkatan wisatawan berkunjung dan juga meningkatnya kegiatan festival seni budaya. Museum juga sekaligus mewedahi segala kebutuhan dan fasilitas, sehingga dapat mewedahi akan karya seni digital dari para seniman di Indonesia.

### **1.1.2. Latar Belakang Permasalahan**

Museum tidak hanya merupakan sebuah wadah untuk memamerkan karya seni para seniman, namun juga memberi edukasi kepada para pengunjung. Fungsi edukasi pada museum diharapkan pengunjung dapat mampu mengenali dan mempelajari keragaman bentuk karya seni. Pada Museum Seni Digital Kontemporer memberi nilai plus dalam hal edukasi yang dimana dapat memberi pengetahuan tidak hanya karya seni kontemporer namun juga teknologi.

Sebagian besar museum yang ada di Yogyakarta hanya berfokus terhadap konteks edukasi namun melupakan unsur rekreasi. Museum tidak hanya sebatas menjaga dan memamerkan karya, namun juga dapat membuat pengunjung tertarik untuk mengunjunginya. Unsur rekreasi diharapkan pengunjung dapat bermain sambil belajar. Rekreasi juga diharapkan pengunjung dapat mengistirahatkan diri dari aktivitas yang berat.

Museum Seni Digital Kontemporer memamerkan karya-karya seni yang bermedium digital dan elektrik. Oleh karena itu museum yang diwadahi akan mengonsumsi banyak energi disebabkan oleh banyaknya pemakaian perangkat elektronik. Sehingga museum dapat diharapkan dapat mencari sumber alternatif energi baru, menghemat penggunaan energi, dan mengelola energi dengan baik. Diharapkan dengan teknologi yang berkembang pesat saat ini dapat mengontrol jumlah energi dengan arsitektur *smart building*.

## **1.2. Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud desain Museum Seni Digital Kontemporer di Yogyakarta yang edukatif dan rekreatif dengan penataan ruang luar dan dalam sehingga menarik para pengunjung dan memamerkan karya seni digital seniman melalui pendekatan arsitektur *smart building*.

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1. Tujuan**

Mewujudkan desain Museum Seni Digital Kontemporer di Yogyakarta yang edukatif dan hemat energi dengan penataan ruang luar dan sehingga menarik para pengunjung dan memamerkan karya seni digital dari para seniman melalui pendekatan arsitektur *smart building*.

### **1.3.2. Sasaran**

- Mengidentifikasi sejarah seni kontemporer secara umum dan perkembangan seni rupa di Indonesia.
- Mengidentifikasi teknologi yang digunakan untuk mewujudkan pameran seni kontemporer digital.
- Mengidentifikasi metode dan contoh karya seni kontemporer yang berbasis digital.

- Mengidentifikasi studi kasus pameran seni kontemporer yang berbasis teknologi digital.
- Mengidentifikasi teori penekanan teknologi *smart building*
- Mengidentifikasi studi kasus bangunan dengan langgam arsitektur *smart building*
- Menyusun konsep desain Museum Seni Digital Kontemporer yang berlokasi di D.I. Yogyakarta.
- Mewujudkan desain Museum Seni Digital Kontemporer yang berlokasi di D.I. Yogyakarta.

#### **1.4. Lingkup Studi**

##### **1.4.1. Lingkup Spasial**

Ruang lingkup spasial pada objek perencanaan dan perancangan Museum Seni Digital Kontemporer akan berada pada Kota Yogyakarta dengan pertimbangan potensi wilayah, frekuensi pengadaan kegiatan seni, dan peruntukan lahan.

##### **1.4.2. Lingkup Substansial**

Penataan ruang dalam dan luar Museum Seni Digital Kontemporer menggunakan aspek penekanan untuk menyelesaikan tata ruang pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya serta wujud tampilan bangunan.

##### **1.4.3. Lingkup Temporal**

Rancangan museum diharapkan dapat bertahan hingga 30 – 50 tahun yang akan datang dengan pertimbangan perkembangan ekonomi, kondisi sosial dan pariwisata D. I. Yogyakarta

#### **1.5. Metode Studi**

##### **1.5.1. Pola Prosedural**

Metode pembahasan yang digunakan menggunakan metode deskriptif yang dilakukan dengan pengumpulan data, pengelompokan, dan kemudian dilakukan analisis melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan hasil berupa kesimpulan dalam bentuk perencanaan dan

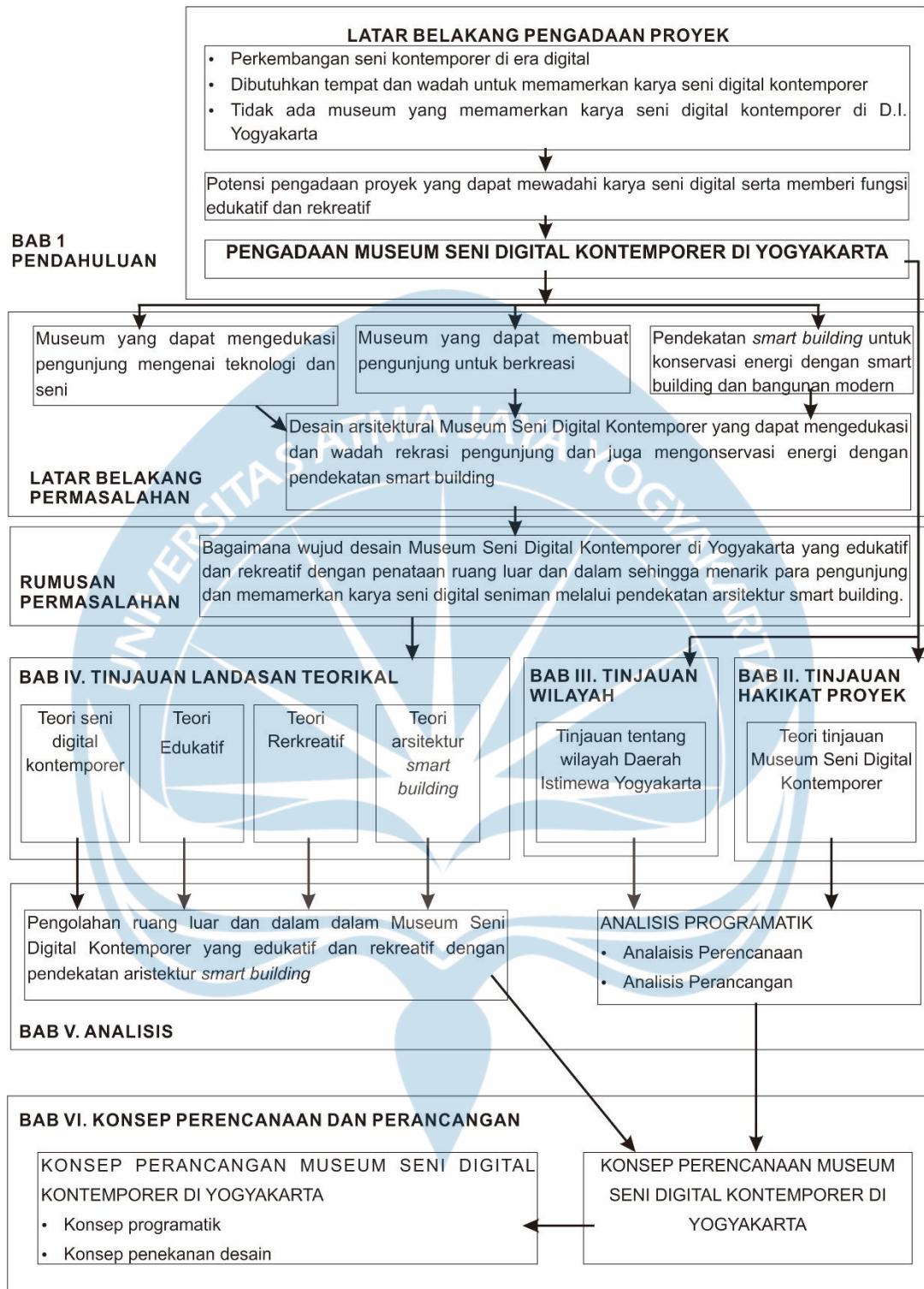
perancangan museum seni digital kontemporer dengan tata ruang luar dan dalam melalui pendekatan arsitektur *smart building*.

- a. Data yang dibutuhkan
  - Data Primer
  - Data lokasi : melakukan observasi lapangan ke site mencari data berkaitan dengan kondisi site yang sudah ada.
  - Data Skunder
  - Data pustaka mengenai teori seni kontemporer, medium seni digital, museum, arsitektur *smart building*, dan peraturan pemerintah yang berkaitan.
- b. Metode Pengumpulan Data  
Studi literatur dan observasi lapangan.
- c. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode deduktif, dalam hal ini menggunakan metode analisa data dan sintesa untuk mengidentifikasi masalah dan persoalan yang menunjang tujuan dan meningkatkan permasalahan dari umum ke khusus dalam faktor perencanaan dan perancangan.

### **1.5.2. Tata Langkah**

Langkah- langkah dalam analisis permasalahan secara garis besar disajikan dalam skema berikut :



Bagan 1.1. Bagan Kerangka Tata Langkah  
Sumber : Analisis Penulis

## 1.6. Keaslian Penelitian

Tabel 1.3. Tabel Keaslian Penulisan

No.	Nama Peneliti	Judul & Tahun	Perguruan Tinggi	Fokus
1.	Kurniawan Febri Pradana	Museum Seni Lukis dengan Pendekatan Metafora di Yogyakarta, 2018	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Membuat rancangan Museum Seni Lukis dengan Pendekatan Metafora yang komunikatif dan edukatif di Yogyakarta
2.	Tandean Jonathan Guntur Harry Putra	Museum Seni Kontemporer di Yogyakarta, 2016	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Membuat rancangan Museum Seni Lukis dengan pendekatan metafora di Yogyakarta sebagai sarana apresiasi, edukasi dan rekreasi.
3	Vincent Chandra	Museum Seni Digital Kontemporer, 2019	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Membuat rancangan Museum Seni Digital Kontemporer dengan pendekatan arsitektur <i>smart building</i> di Yogyakarta.

Sumber : Analisis Penulisan

## 1.7. Sistematika Penulisan

### BAB 1 : PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan arsitektur, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode studi.

### BAB II : TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

Bagian ini berisi tentang tinjauan teori museum, tinjauan teori dan perkembangan seni kontemporer, tinjauan teori dan klasifikasi seni digital, tinjauan seni digital kontemporer, serta analisa preseden bangunan.

### BAB III : TINJAUAN KAWASAN/WILAYAH

Bagian ini berisi tentang data, batas wilayah, kondisi geografis, kondisi klimatologis, potensi dan masalah, norma dan aturan kebijakan otoritas terkait pada pemilihan wilayah, kecamatan, lokasi, hingga tapak.

#### BAB IV : TINJAUAN LANDASAN TEORIKAL

Bagian ini berisi tentang tinjauan mengenai tinjauan pendekatan arsitektur *Smart Building* , dan analisa preseden bangunan.

#### BAB V : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bagian analisis berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan bangunan yang terkait dengan kebutuhan wujud tampilan bangunan, penataan ruang, program ruang, hubungan antar ruang, analisis tapak, dan perlengkapan dan kelengkapan bangunan yang kemudian digunakan untuk menyusun konsep perancangan bangunan.

#### BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan tentang konsep perencanaan dan perancangan Museum Seni Kontemporer Digital secara grafis. Konsep merupakan hasil implementasi dari analisis ke dalam rancangan bangunan secara fisik.