

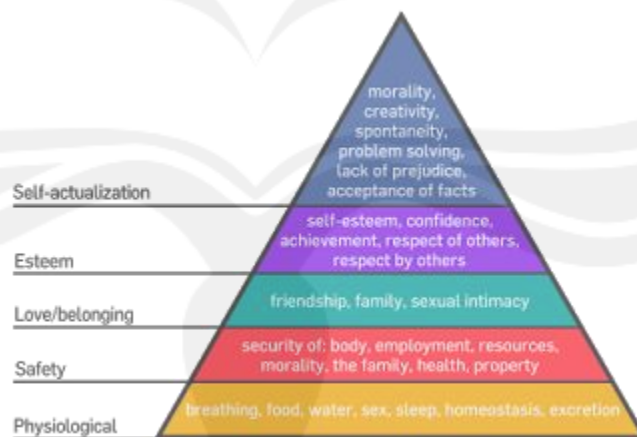
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

#### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Ketika kita mendengar kata atau istilah Seni Rupa, hal pertama yang terniang di benak kita adalah aktifitas menggambar. Padahal kenyataannya lebih dari sekedar aktifitas menggambar jika dilihat dari keragaman bentuk, tema dan teknik pembuatannya. Seni rupa pun memiliki unsur-unsur pendukung berupa garis, warna, bentuk dan tekstur yang dari unsur-unsur tersebut kemudian diolah menjadi gagasan kreatif dalam sebuah penciptaan suatu karya. Sepanjang sejarah kehidupan manusia, tidak bisa disangkal bahwa manusia tidak lepas dari seni, karena seni merupakan bagian dari kehidupan manusia yang dari dulu hingga sekarang merupakan sebuah kebutuhan yang tak kalah penting dengan kebutuhan lainnya, bahkan menurut teori maslow, seni yang erupakan produk dari kreatifitas (self-actualization) berada di puncak kebutuhan



**Gambar 1.1. Diagram Kebutuhan Maslow**

(Sumber : [http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-DkzoEX84Si8/T5Ke2eYJHNI/AAAAAAAAAGk/V7pwr_ALJvQ/s320/450px-maslows_hierarchy_of_needs-svg.png)

[DkzoEX84Si8/T5Ke2eYJHNI/AAAAAAAAAGk/V7pwr\\_ALJvQ/s320/450px-maslows\\_hierarchy\\_of\\_needs-svg.png](http://1.bp.blogspot.com/-DkzoEX84Si8/T5Ke2eYJHNI/AAAAAAAAAGk/V7pwr_ALJvQ/s320/450px-maslows_hierarchy_of_needs-svg.png), 30/9/2013)

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat, keberadaan seni rupa pun terpengaruh dengan adanya modernisasi



yang berdampak pada bentuk, material dan objek seni rupa. Dari sini lahirlah Seni Rupa Modern yang merupakan hasil kreativitas untuk menciptakan karya yang baru atau dengan kata lain merupakan sebuah karya seni pembaruan. Kata 'modern' tak lepas dari 'kontemporer'. Seni Rupa Modern dan Kontemporer memiliki keunikan tersendiri dalam penggalian ide inspirasi juga teknik dalam menciptakan karyanya, sehingga memiliki ciri atau sifat yang unik, individual, universal, ekspresif dan karyanya dapat dinikmati dalam jangka waktu yang lama.

Karya Seni Rupa Modern/Kontemporer di Indonesia memiliki keragaman bentuk, jenis dan corak. Karya tersebut dapat berupa seni rupa dua dimensi (lukis, grafis, batik, dan lainnya) dan tiga dimensi (patung, keramik, seni instalasi dan lainnya). Kreativitas para seniman Indonesia telah meramaikan perkembangan seni rupa di Indonesia terutama Seni Rupa Modern/Kontemporer yang saat ini banyak diminati oleh seniman sebagai pencipta karya seni dan juga masyarakat sebagai penikmat karya seni.

Beberapa seniman mengkomunikasikan pesan-pesan atau makna melalui hasil karyanya dengan cara vulgar dan mudah dipahami, ada pula yang mengkomunikasikannya melalui simbol-simbol yang mengandung makna tertentu. Munculnya berbagai karya seni rupa menyebabkan munculnya komunikasi apresiasi untuk memahami makna yang tersirat dibalik karya-karya para seniman Indonesia tersebut. Apresiasi adalah sebuah penghargaan atau penilaian. Apresiasi dalam seni terutama seni rupa adalah kegiatan dalam menilai dan memberi penghargaan terhadap karya-karya seni rupa. Apresiasi tersebut dapat ditunjukkan dengan sikap empati berupa kata-kata, komentar atau tanggapan secara lisan atau tertulis. Ada pula yang mewujudkan apresiasi dalam bentuk pevelangan dan lain-lain. Karena itu diperlukanlah adanya wadah yang dalam hal ini adalah berupa bangunan atau gedung yang dapat menampung semua kegiatan apresiasi tersebut.



Di Indonesia, terutama di kota-kota besar memang telah banyak memiliki tempat untuk memamerkan, menjual dan melakukan segala jenis kegiatan yang termasuk dalam usaha untuk mengapresiasi karya seni rupa. Contohnya Yogyakarta dengan Taman budaya, Sangkring Art Space, Tembi Rumah Budaya, dan masih banyak lagi tempat seperti galeri dan museum seni rupa modern kontemporer yang dapat menampung ragam karya seni rupa. Namun, selain para seniman besar seperti Affandi, Nyoman Gunarsa, dan seniman-seniman modern besar lainnya yang memiliki museum pribadi untuk memberikan wadah apresiasi bagi karya seninya sendiri, amat sangatlah susah bagi para seniman muda terutama seniman yang belum memiliki nama untuk ‘menjajakan’ karyanya agar dapat diapresiasi oleh masyarakat luas, terutama para seniman-seniman muda yang baru saja lulus dari sekolah seninya, dikarenakan faktor harga sewa gedung yang tinggi.

Yogyakarta yang menyandang status sebagai Kota Pelajar berperan aktif dalam mencetak seniman-seniman seni rupa muda karena banyaknya sekolah juga perguruan tinggi yang berbasiskan ‘Seni’ sebagai kurikulum pembelajarannya, sebut saja ISI (Institute Seni Indonesia). ISI adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi seni berstatus perguruan tinggi negeri yang diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Nugroho Notosusanto pada tanggal 23 Juli 1984. Walaupun usianya tergolong muda, namun ISI Yogyakarta telah lama berkiprah dalam perkembangan seni tanah air serta banyak menghasilkan seniman-seniman dan professional yang tersebar dalam berbagai fungsi, profesi dan keahlian, baik di dalam maupun diluar negeri. Selain ISI masih ada lagi perguruan tinggi berbasis seni di Yogyakarta seperti; Poliseni Yogyakarta, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), MSD Yogyakarta, dan masih banyak lagi lembaga pendidikan yang tiap tahunnya mencetak seniman-seniman muda khususnya seniman seni rupa yang memerlukan wadah apresiasi tanpa harus terhambat faktor keuangan.



Yogyakarta yang merupakan basis kelahiran dan pertumbuhan seni rupa modern atau kontemporer (melihat fakta bahwa sebagian besar seniman modern dan kontemporer besar seperti Affandi berasal dari Yogyakarta dan akademi seni pertama di Indonesia yang sekarang bernama ISI ada di Yogyakarta), sangatlah berpotensi dalam mendukung keberadaan gedung apresiasi seni rupa ini. Selain itu, apresiasi akan seni juga ditunjukkan dengan banyaknya museum dan galeri seni di kota ini. Berdasarkan data Badan Pengurus Museum Indonesia (Barasmus), sedikitnya 15 persen dari jumlah seluruh museum di Indonesia ada di Yogyakarta<sup>1</sup>. Dengan jumlah tersebut Yogyakarta merupakan kota dengan jumlah museum terbanyak di Indonesia.

**Tabel 1.1. Jumlah Pengunjung Museum di D.I.Yogyakarta**

NO	NAMA MUSEUM	LOKASI	TAHUN	
			2006	2007
1	Museum Batik	D.I. Yogyakarta	366	595
2	Museum Sono Budoyo	D.I. Yogyakarta	20876	17926
3	Museum Wayang Kekayon	D.I. Yogyakarta	1414	3576
4	Museum Benteng Vrederberg	D.I. Yogyakarta	52571	56461
5	Museum Affandi	D.I. Yogyakarta	5285	6939
6	Museum Yogya Kembali	D.I. Yogyakarta	161935	218177
TOTAL			<b>242.447</b>	<b>303.674</b>

(sumber:<http://kppo.bappenas.go.id/files/-3-Jumlah%20Pengunjung%20Museum%20di%20Indonesia.pdf>)

Dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa masyarakat Yogyakarta memiliki ketertarikan dan apresiasi yang tinggi terhadap seni dan budaya. Terjadi peningkatan jumlah pengunjung museum sebesar 25,37% pada tahun 2007. Dari persentase tersebut dapat kita simpulkan bahwa untuk kedepannya, keberadaan gedung apresiasi seni rupa ini dapat bertahan dan berkembang guna mewadahi media apresiasi karya seni rupa para seniman di Indonesia khususnya Yogyakarta.

<sup>1</sup> <http://www.republika.co.id/berita/breaking-news/nusantara/10/02/25/104865-sekitar-15-persen-museum-di-indonesia-ada-di-yogyakarta>



Maka dari itu dipilihlah Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer di Yogyakarta sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan para seniman muda juga masyarakat pecinta seni di Indonesia, khususnya di Yogyakarta, akan adanya media apresiasi seni rupa di Yogyakarta yang dapat dijangkau oleh semua seniman seni rupa tanpa harus terhambat faktor ekonomi.

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

Secara umum apresiasi seni dapat berarti mengerti sepenuhnya sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap nilai estetika. Dapat juga diartikan sebagai cara berbagi pengalaman antara penikmat seni dengan seniman. Tujuan pokok dari penyelenggaraan apresiasi seni adalah untuk menjadikan masyarakat sadar akan seni, sehingga dapat menerima seni sebagaimana mestinya. Kegiatan mengapresiasi seni dapat dilakukan dengan berbagai metode atau pendekatan, diantaranya dengan pendekatan aplikatif, yakni dengan melakukan kegiatan berkarya secara langsung disebuah studio atau workshop. Melalui praktek berkarya maka nilai apresiasi akan timbul dari proses berkarya. Selain itu kegiatan apresiasi dengan pendekatan ini juga dapat dilakukan dengan melihat proses berkarya seorang seniman secara langsung. Dari sinilah dapat diketahui bahwa gedung apresiasi membutuhkan ruang dimana para penikmat seni dapat berinteraksi secara langsung dengan pekerja seni. sehingga kegiatan apresiasi di gedung apresiasi ini memerlukan ruangan dengan luasan yang besar tanpa adanya gangguan visual yang dapat menghalangi proses apresiasi.

Selain itu, melihat perkembangan jumlah penduduk di Yogyakarta yang kenaikan rata-rata pertahun mencapai sebesar 1,1% dengan jumlah 3.452.390 jiwa pada sensus tahun 2010<sup>2</sup>, maka perlu dipertimbangkan luasan juga dimensi ruang terutama lahan parkir agar dapat menampung segala kebutuhan dan kegiatan apresiasi ini.

---

<sup>2</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah\\_Istimewa\\_Yogyakarta](http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta)



Karena itu bangunan gedung dengan pendekatan *High-Tech Architecture* sangat cocok dengan permasalahan diatas. Kunci atau ciri utama bangunan dengan berarsitekturkan gaya ini adalah menampilkan struktur dan konstruksi bangunan lainnya pada eksterior bangunan dan sehingga dapat mengurangi penggunaan kolom di dalam ruangan dan menciptakan ruang serbaguna yang lebih besar. Karakteristik bangunan yang banyak menggunakan metal dan kaca juga kesederhanaan tanpa adanya unsur atau fitur bangunan yang tidak diperlukan seperti ornamen dan elemen tambahan lainnya sangat cocok dengan konsep seni Modern Kontemporer yang akan disajikan pada bangunan ini.

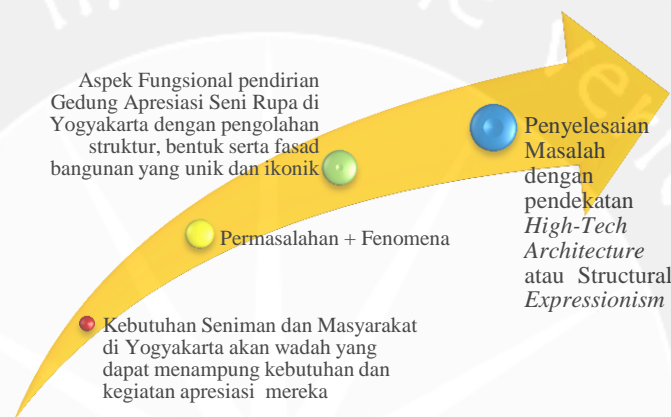
High-Tech Architecture atau yang juga dikenal dengan Structural Expressionism adalah gaya arsitektur yang memasukan unsur industry berteknologi tinggi kedalam desain bangunan. Seperti arsitektur brutalism, bangunan berarsitektur ini memperlihatkan struktur baik diluar maupun didalam bangunan, tetapi dengan penekanan visual yang menempatkan rangka baja atau beton sebagai lawan dari dinding eksterior, sehingga struktur lebih terlihat menonjol dan mendominasi fasad bangunan. Dengan pendekatan tersebut, maka diharapkan akan tercipta sebuah rancangan bangunan yang unik. Keunikan tersebutlah yang nantinya akan menjadi nilai jual bangunan ini sehingga dapat meng – *attract* pengunjung yang lebih banyak baik dari kalangan pecinta seni maupun masyarakat biasa.

Rancangan unik tersebut akan mengalami proses ikonisasi, hingga diharapkan dalam beberapa jangka waktu, rancangan tersebut akan menjadi ikon dan simbol yang selalu menjadi daya kenal. Seperti layaknya pengertian seni yang merupakan simbolisme dari hasil gagasan manusia tentang pengalaman estetikanya. Bangunan ini juga diharapkan akan menjadi simbol atau icon baru yang merepresentasikan Yogyakarta sebagai basis kelahiran dan pertumbuhan Seni Rupa Modern dan Kontemporer di Indonesia, melalui rancangan bentuk dan fasadnya.

Dengan pendekatan tersebut diatas, maka diharapkan agar Gedung Apresiasi Seni Rupa yang akan dirancang dapat mewadahi kegiatan



apresiasi bagi para seniman muda di Indonesia khususnya di Yogyakarta dan terselenggaranya kegiatan apresiasi yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan seni sehingga dapat menerima seni sebagaimana mestinya, serta meningkatkan mutu seni rupa modern/kontemporer di Yogyakarta dengan menciptakan sebuah rancangan bangunan *unique* dan *iconic* yang diharapkan akan menjadi *landmark* baru di Yogyakarta.



Gambar 1.2. Skema Hubungan Kebutuhan, Permasalahan, Analisis, dan Penyelesaian  
(Sumber : Penulis)

## 1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud bangunan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer Di Yogyakarta yang *unique* dan *iconic* agar mampu meningkatkan apresiasi masyarakat akan Seni Rupa Modern/Kontemporer melalui pengolahan struktur dan bentuk serta fasad bangunan dengan pendekatan *High-Tech Architecture* atau *Structural Expressionism* ?

## 1.3. Tujuan Dan Sasaran

### 1.3.1. Tujuan

Terciptanya Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer Di Yogyakarta yang *unique* dan *iconic* agar mampu meningkatkan apresiasi masyarakat akan Seni Rupa Modern/Kontemporer melalui pengolahan struktur dan bentuk serta fasad bangunan dengan pendekatan *High-Tech Architecture* atau *Structural Expressionism* ?



### 1.3.2. Sasaran

- Mendapat strategi solusi perencanaan desain Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer terhadap isu-isu yang terjadi,
- Menemukan olahan desain Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer yang *Unique* dan *Iconic* agar dapat menarik pengunjung yang lebih banyak,
- Menemukan satuan ukuran, luasan dan dimensi yang tepat guna menampung kegiatan apresiasi seniman dan masyarakat di Yogyakarta,
- Menciptakan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer melalui pengolahan struktur dan bentuk serta fasad bangunan dengan pendekatan High-Tech Architecture atau Structural Expressionism,
- Menciptakan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer sebagai *landmark* baru bagi Yogyakarta.

## 1.4. Lingkup Studi

### 1.4.1. Lingkup Spatial

Ruang lingkup spatial pada proyek perencanaan dan perancangan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer ini akan berada pada daerah administratif Daerah Istimewa Yogyakarta dengan pertimbangan akan kepadatan penduduk, jumlah eksisting bangunan dengan fungsi sejenis, juga frekuensi pengadaan acara bertajuk seni rupa modern dan kontemporer.

### 1.4.2. Lingkup Substansial

Ruang Lingkup Perencanaan dan Perancangan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer adalah bangunan tunggal dengan lebih terfokus pada fasilitas kesenian dan edukasi bercirikan *High-Tech Architecture* atau *Structural Expressionism* sebagai simbol atau icon baru



yang merepresentasikan Yogyakarta sebagai basis kelahiran dan pertumbuhan Seni Rupa Modern dan Kontemporer di Indonesia dan mampu berperan sebagai wadah dalam mengakomodasi, menampung, melengkapi, dan menunjang kegiatan apresiasi seni rupa modern/kontemporer di Yogyakarta.

## **1.5. Metode Studi**

### **1.5.1. Pola Prosedural**

Metode pembahasan yang dilakukan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengadakan pengumpulan data. Pengumpulan data ini ditempuh melalui studi pustaka/studi literatur dan observasi lapangan, untuk kemudian dianalisa dan dilakukan suatu pendekatan yang menjadi dasar penyusunan konsep program.

### **1.5.2. Perolehan Data**

#### **1.5.2.1. Data Primer**

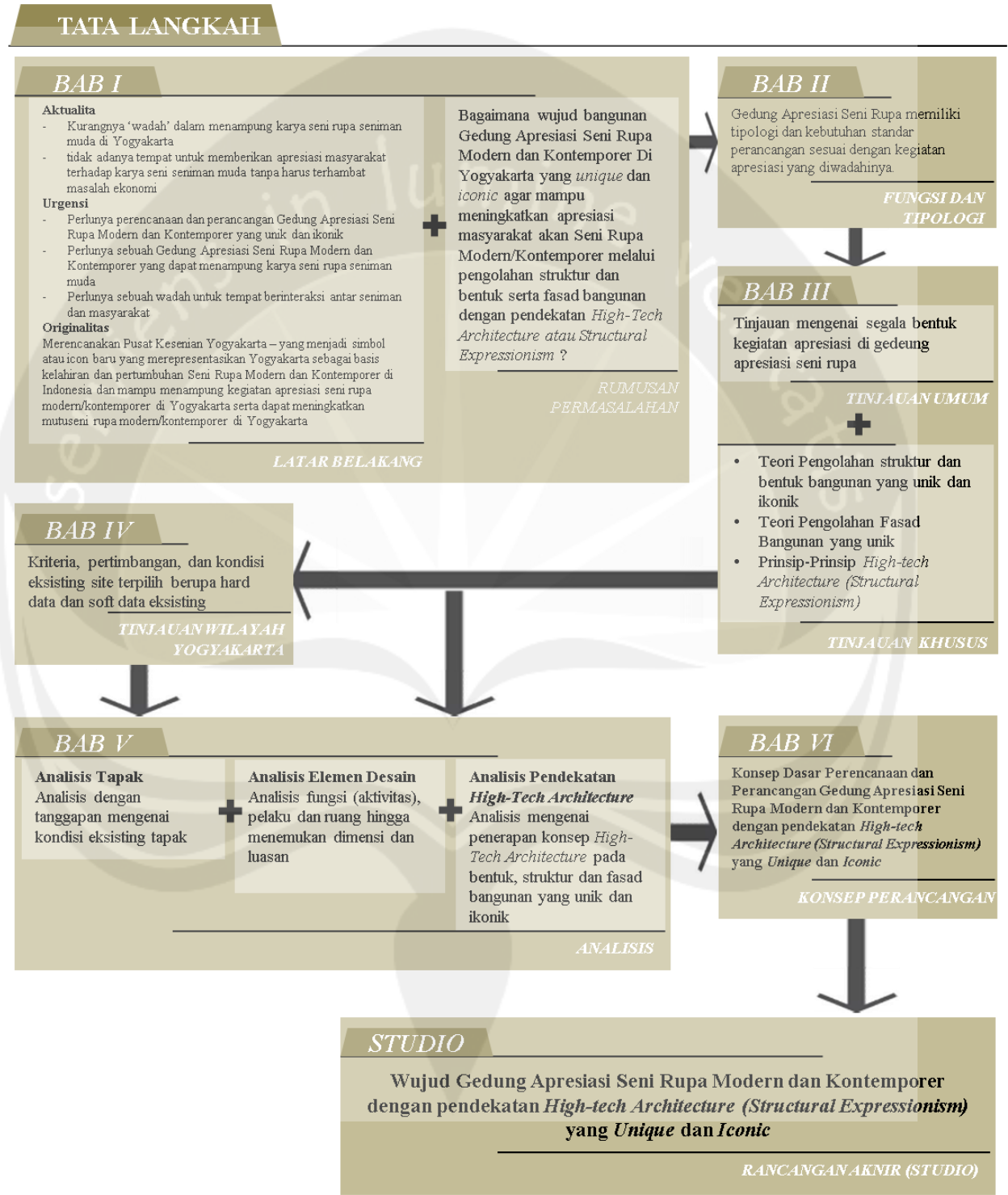
- Wawancara terhadap narasumber terkait dalam memperoleh informasi yang lengkap
- Survei dan pengamatan lapangan untuk memperoleh gambaran mengenal pelaku kegiatan, jenis kegiatan, alur kegiatan, sarana-prasarana atau fasilitas dan persyaratan yang diperlukan sebagai penunjang kegiatan, dan sebagainya.

#### **1.5.2.2. Data Sekunder**

Diperoleh melalui studi literatur mengenai hal-hal terkait landasan teori, pendekatan disiplin ilmu, dan standar-standar dalam perencanaan dan perancangan.



### 1.5.3. Tata Langkah



## **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

Laporan ini disusun melalui urutan-urutan pembahasan yang disajikan secara sistematis sehingga dapat mempermudah langkah-langkah didalam penyusunan. Adapun urutan pembahasannya adalah sebagai berikut :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek yakni mengenai perencanaan dan perancangan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer, juga latar belakang permasalahan dari isu-isu dan fenomena yang ada. Latar belakang ini kemudian diikuti dengan penjelasan-penjelasan lain berupa rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, pola pikir/alur pikir, serta sistematika pembahasan dan daftar pustaka.

### **2. BAB II TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI**

Membahas tentang tinjauan kesenian, jenis-jenis seni, Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer secara umum, karakteristik/tipologi, bentuk dan kegiatan pada Gedung Apresiasi Seni Rupa. Serta berisi tentang tinjauan studi kasus bangunan-bangunan Pusat Kesenian atau dengan fungsi sejenis di dalam maupun diluar negeri.

### **3. BAB III TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI**

Berisi tentang tinjauan mengenai pengolahan struktur, bentuk dan fasad bangunan serta tinjauan tentang konsep *High-Tech Architecture* atau *Structural Expressionism*.

### **4. BAB IV TINJAUAN KAWASAN/WILAYAH**

Membahas tentang batasan lokasi, profil wilayah, alasan dan kriteria pemilihan site, nilai lahan, perbandingan nilai saite dan kondisi site. Kondisi site berupa data eksisting site tentang data lunak dan data kasar pada site.



## **5. BAB V ANALISIS**

Berisi tentang kesimpulan studi tentang kebutuhan gedung apresiasi seni rupa modern dan kontemporer baik berupa analisis programtik, analisis pendekatan konsep dan analisis perencanaan.

## **6. BAB VI PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERENCANGAN**

Membahas tentang konsep-konsep yang digunakan dan aplikasinya dalam perencanaan dan perancangan bangunan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer, yakni *High-Tech Architecture* atau *Structural Expressionism* dengan dengan fokus pada pendekatan lokasi, pendekatan material konstruksi, pendekatan konfigurasi bentuk bangunan, pengembangan ruang, pendekatan energi, serta pendekatan fasad.

## **7. BAB VII KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERENCANGAN**

Pada bab ini dibahas mengenai program dasar perencanaan dan perancangan Gedung Apresiasi Seni Rupa Modern dan Kontemporer, penekanan desain pada konsep *High-Tech Architecture* atau *Structural Expressionism*, setelah itu diikuti dengan program dasar perancangan berupa gambar pra rancangan.