

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT GRAHA GALERI DAN SANGGAR PENDIDIKAN SENI KONTEMPORER

II.1. TINJAUAN GALERI SENI

Galeri seni secara umum didefinisikan sebagai sebuah bangunan atau ruang untuk eksibisi seni. Sebuah galeri seni sering disebut juga dengan *art museum*/museum seni. Bangunan ini bisa bersifat publik maupun privat dengan kepemilikan karya kesenian sebagai pembedanya. Menurut Wikipedia, lukisan menjadi salah satu karya seni populer yang pasti ditampilkan pada sebuah galeri seni. Selain itu juga ada karya seni lain seperti patung, seni dekorasi, furnitur, seni tekstil, seni kostum, lukisan murni, fotografi, hingga seni instalasi. Meskipun secara umum lebih fokus pada penyajian ruang untuk materi karya seni, sebuah galeri seni beberapa waktu seringkali digunakan pula untuk kegiatan lain seperti seni pertunjukan, pertunjukan musik, serta seni pembacaan puisi.¹

II.1.1. Jenis – Jenis Galeri

Galeri seni memiliki beberapa jenis sesuai dengan tempat, fungsi, sifat pemilik, isi, dan koleksi. Jenis galeri menurut Susan F. Abasa, salah seorang pemerhati museum dan bangunan *herittage*, yaitu:

1. Galeri dan Museum Nasional

Museum Nasional didirikan oleh pemerintah dibawah pengawasan dari lembaga tinggi terkait seperti Departemen Kebudayaan. Sebuah Museum Nasional terletak di pusat pemerintahan seperti ibukota sebuah negara. Galeri dan Museum Nasional rata-rata memiliki pegawai antara 50-300 orang dan biasanya mempunyai koleksi karya

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Art_museum

seni dan kebudayaan dengan tingkat sangat penting. Misal: Gedung Kesenian Jakarta dan Bentara Budaya Jakarta.

2. Galeri dan Museum Regional

Galeri dan Museum Regional bertempat di pusat pemerintah regional. Bangunan ini memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai salah satu penggerak dalam upaya membangun jaringan dengan komunitas-komunitas lokal. Misal: Taman Budaya Yogyakarta dan Bentara Budaya Yogyakarta.

3. Galeri dan Museum Universitas

Galeri ini merupakan jenis galeri seni yang dimiliki oleh institusi pendidikan. Pendirian galeri ini tentunya guna menunjang program penelitian dan pengajaran serta memberikan sebuah kontribusi pada kehidupan kebudayaan. Biasanya institusi ini juga memiliki hubungan kerja sama dengan para komunitas lokal. Misal: Galeri Seni Rupa & Desain Universitas Trisakti.

4. Ruang Seni Kontemporer

Ruang Seni Kontemporer menyajikan dan mempromosikan praktek-praktek seni rupa kontemporer. Di dalam ruangan ini tidak melulu hanya melakukan aktivitas pameran saja, melainkan juga mencakup kegiatan-kegiatan lain seperti diskusi, kuratorial, bedah buku, dsb. Misal: Rumah Seni Cemeti di Yogyakarta.

Jenis-jenis galeri seni menurut Tybor De Nagy, salah seorang seniman lukis dan pematung di Amerika, dibedakan menjadi 3, yaitu:²

1. Galeri Pioner

Galeri Pioner adalah sebuah galeri yang banyak mengandung eksperimentasi kerja seniman perupa. Galeri ini berkegiatan tanpa harus mencari *income* (laba). Jadi galeri ini lebih mengutamakan proses eksperimentasi dari seniman perupa. Galeri pioner terbilang

² Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

berjumlah sedikit. Galeri pioner bisa berupa bengkel seni milik pribadi sang seniman.

2. Galeri Semi Pasar

Galeri Semi Pasar adalah sebuah galeri dimana mereka mendukung seniman yang telah dikenal publik. Galeri ini terbilang lebih mengutamakan senimannya daripada karya yang sedang dipamerkan. Galeri ini termasuk galeri yang mencari laba dengan cara menjual nama-nama terkenal sang seniman. Tipe galeri ini bisa dikatakan berjumlah banyak di Indonesia.

3. Galeri Interior

Galeri Interior adalah sebuah galeri yang menjual karya seni untuk kebutuhan hiasan interior atau keperluan lain tanpa menghiraukan eksistensi dan nama seniman terkait. Galeri ini lah yang disebut dengan *art shop / art house*.

Jenis-jenis galeri seni berdasarkan tempat penyelenggaraan dibedakan menjadi:

1. *Traditional Art Gallery*

Galeri seni yang aktivitasnya diselenggarakan di selasar atau lorong panjang.

2. *Modern Art Gallery*

Galeri dengan perencanaan ruang secara modern.

Jenis-jenis galeri seni berdasarkan sifat kepemilikan dibedakan menjadi:

1. *Private Art Gallery*

Galeri seni yang dimiliki oleh seorang seniman untuk dijadikan bengkel mereka sekaligus ruang pameran.

2. *Public Art Gallery*

Galeri dengan dengan konsep umum.

II.2. TINJAUAN PAMERAN SENI

Pameran berasal dari kata dasar pamer yang berarti menunjukkan sesuatu yang dimiliki kepada orang lain dengan maksud memperlihatkan kelebihan atau keunggulan.³ Secara luas diartikan sebagai kegiatan penyajian objek atau produk untuk dikomunikasikan kepada masyarakat luas. Pameran seni adalah sebuah kegiatan memamerkan hasil karya seni agar dapat diapresiasi oleh banyak orang.

Melalui pameran, berbagai informasi terkait karya seni bisa diterima oleh para penikmat seni. Secara umum skema pameran yaitu menunjukkan, menilai, dan menerima hasil.



Gambar 2.1. Skema Pameran Seni

Sumber : <http://semutngguyu.blogspot.com/2011/06/seni-budaya-pameran.html>

Pameran sebagai media pencitraan dan promosi sudah dipakai menjadi fenomena yang menarik. Secara tidak langsung sebuah pameran menanamkan citra sebuah produk, karena penikmat seni yang dituju akan memperhatikan dengan seksama. Selain itu penikmat seni juga bisa langsung berinteraksi dengan karya seni tersebut bahkan dengan seniman terkait.



Gambar 2.2. Diagram Hubungan Kegiatan Seni

Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

³ <http://www.artikata.com>

II.2.1. Jenis Dan Gaya Pameran Seni

Pameran seni memiliki banyak ragam jenis. Jenis pameran seni menurut Agung Hujatnika Jenong antara lain:⁴

1. Pameran Tunggal

Pameran yang dilakukan oleh satu seniman dalam satu tempat berikut karya seniman tersebut.

2. Pameran Kelompok

Pameran yang dilakukan oleh beberapa seniman dalam satu tempat berikut karya para seniman tersebut.

3. Pameran Retrospektif

Pameran yang senimannya telah melakukan perjalanan panjang, dalam kata lain disebut juga pameran sejarah perjalanan seorang seniman dalam berkarya.

4. Pameran *Post-Humous*

Pameran yang sifatnya mengenang kembali terhadap seniman yang telah meninggal dunia. Biasanya untuk seniman yang penting dan telah terlupakan.

5. *Biennale, Triennale*

Pameran berskala besar, dan biasanya dilakukan setiap 2 hingga 3 tahun sekali.

Jenis pameran seni berdasarkan jumlah peserta antara lain:

1. Pameran Tunggal

Pameran yang dilakukan oleh satu seniman dalam satu tempat berikut karya seniman tersebut.

2. Pameran Kelompok

Pameran yang dilakukan oleh beberapa seniman dalam satu tempat berikut karya para seniman tersebut.

⁴ Jenong, A. H. (2007). *Manajemen Seni. Hand Out Manajemen Seni, Seni Rupa Dan Desain.* Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Jenis pameran seni berdasarkan ragam karya yang dipamerkan antara lain:

1. Pameran Homogen

Pameran yang menampilkan satu cabang seni saja dalam suatu tempat dan waktu yang sama.

2. Pameran Heterogen

Pameran yang menampilkan berbagai disiplin seni.

Jenis pameran seni berdasarkan tujuan antara lain:

1. *Fundraising*

Pameran yang bertujuan untuk penggalangan dana, baik yang bersifat untuk mencari laba secara pribadi maupun amal yang disumbangkan untuk sebuah lembaga.

2. Apresiasi

Pameran yang bertujuan lebih pada persoalan dan kepentingan edukasi publik terhadap apa yang terjadi pada seni rupa, baik kuratorial, tema, teknik, dll.

3. Festival / Pesta

Pameran yang bertujuan untuk menggalang kebersamaan. Bertujuan seperti halnya pesta yang biasanya tanpa kuratorial dan seleksi yang ketat, tema cenderung umum dan dapat bertujuan antara kedua tipe yang telah disebut di atas. Misalnya seperti FKY (Festival Kesenian Yogyakarta).

Jenis pameran seni berdasarkan tempat berlangsungnya antara lain:⁵

1. Pameran Terbuka

Pameran yang diselenggarakan di luar ruangan secara terbuka.

2. Pameran Tertutup

Pameran yang diselenggarakan di dalam ruang gedung.

⁵ Mbyrats. (2010, Oktober 13). Retrieved November 4, 2013, from Merencanakan Pameran Dan Pergelaran Seni: <http://mbyarts.wordpress.com/2010/10/14/merencanakan-pameran-dan-pergelaran-seni/>

3. Pameran Bergerak

Pameran yang menggunakan alat bergerak, misal seperti pada kendaraan, gerbong kereta.

II.2.2. Fungsi Pameran Seni

Penyelenggaraan pameran seni bisa menimbulkan dampak positif terhadap seniman dan kualitas apresiatif karya yang dipamerkan. Fungsi pameran seni secara garis besar terdapat 7 fungsi, yaitu:⁶

1. Sarana peningkatan daya ekspresi dan pemicu kreativitas seniman,
2. Sebagai media untuk memperluas cakrawala dan pemicu kreativitas seniman,
3. Sebagai tolok ukur dan potret perkembangan seni rupa,
4. Sebagai media penampilan jati diri seniman sebagai media komunikasi seniman dengan para penikmat seni,
5. Menambah atau memajukan pengetahuan dan pengalaman penikmat seni,
6. Mendorong rasa cinta terhadap karya seni,
7. Wahana pemunculan ide, aliran, dan jenis seni rupa yang baru.

II.2.3. Metode Presentasi Karya Pada Pameran Seni

Metode pemaparan atau presentasi karya seni terbagi menjadi 6 cara, yaitu:

1. *Hanging Object*

Benda-benda koleksi dipamerkan dengan cara digantung. Menggantung karya lebih bersifat fleksibel, karena bisa ditempatkan dimana saja.

2. *On Wall*

Karya seni lukis dipajang dengan meletakkan atau menggantungkannya pada dinding galeri.

⁶ Abiquetta. (2013, Februari 27). Retrieved November 4, 2013, Pameran Seni Rupa: <http://simaksejenak.wordpress.com/2013/02/27/1018/>

3. *On Floor* (Fleksibel)

Diletakan di lantai ruang, Cara ini adalah cara yang paling fleksibel, karena bisa sangat leluasa di mana saja, baik *indoor* maupun *outdoor*.

4. *On Art Panel*

Menggunakan semacam papan atau panel tambahan yang berfungsi membantu mempresentasikan karya seni lukis. Panel ini juga dapat berfungsi sebagai pembentuk serta pengarah sirkulas pengunjung.

5. *Audiovisual*

Metode pameran seni lukis dengan menggunakan bantuan teknologi maju, yaitu dengan menggunakan *editing computer* dan proyektor. Di dalam metode penyajian ini antara lain seperti *slideshow*, *film* dan *planetarium*, *videotape*, diorama, dll.

6. *Live Demonstration*

Pemaparan langsung dari sang seniman. Hal ini termasuk dalam metode *performance art*.

II.2.4. Esensi Pameran Seni

Esensi pameran seni secara umum meliputi 3 hal, yaitu:

1. Mencakup promosi seni untuk menyangga kebudayaan dan identitas suatu bangsa (nasional),
2. Merupakan sebuah perkembangan dan pertumbuhan lalu lintas komersial di dalam dunia seni,
3. Merupakan semacam ekspansi doktrin modernis dimana seni sebagai bahasa yang universal maupun sebagai instrumen perubahan.

II.3. TINJAUAN SENI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI

Materi karya seni kontemporer meliputi bidang-bidang objek 2 dimensional dan 3 dimensional. Seberanya terdapat banyak sekali percabangan disiplin seni dari seni kontemporer. Baik seni aktif, pasif, maupun eksperimental. Menurut Wikipedia, seni kontemporer atau *contemporary art* terbagi menjadi menjadi beberapa periode gaya seni. Secara umum terdapat 5 kategori seni rupa

yang populer dalam seni kontemporer, yaitu seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, dan seni keramik. Namun dalam praktek seni, seni keramik kalah populer dengan keempat seni yang telah disebutkan.

II.3.1. Karya Seni

Karya seni merupakan hasil imjinasi manusia yang secara kreatif menerangkan, memahami, menikmati hidup berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh pribadi manusia di dalam pemahaman tentang simbol dalam bentuk dan arti secara fisik. Karya seni merupakan sebuah suguhan bagi para persepsi atau penikmat seni. Sebuah karya seni terkadang bersifat hiperbol, maksudnya seakan-akan melebihi perwujudan visual dari apa yang sebenarnya. Sebuah karya seni dipandang sebagai objek yang estetis ini dibangun menggunakan idiom rupa seperti garis, warna, shape/bentukan, ruang, bentuk cekung/cembung, dan lain-lain yang menghadirkan gelembung-gelembung, bidang, ruang-ruang yang secara samar memberikan unsur bentuk yang diinginkannya, hasil dari ketrampilan distorsi, serta deformasi dan pengamatannya.⁷

Bentuk karya seni dimaksudkan sebagai totalitas pengorganisasian (desain) dari semua unsur pembentuk karya seni rupa. Unsur bentuk juga disebut dengan alat visual, misalnya garis, bidang, warna, tekstur gelap terang. Cara penyusunan unsur-unsur tersebut disebut prinsip penyesuaian, seperti keseimbangan, harmonisasi warna, dan unity dari sebuah karya seni.⁸

II.3.2. 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.⁹ Seni lukis dapat diartikan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan ke dalam bidang 2 dimensi dengan menggunakan medium seni rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dll. Seni lukis merupakan sebuah karya ilustrasi. Di sisi lain melukis juga diartikan sebagai

⁷ Hendri, Z. (2013). *Penciptaan Karya Seni Lukis. Panduan Materi Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

⁸ Marlins, F. (1980). *Understanding Painting: The Elements of Composition*. New Jersey: Prentice-Hall.

⁹ http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis

kegiatan menggambar untuk mencapai simbol figuratif dalam perspektif bentuk seni lukis.



Gambar 2.3. Seni Lukis “Three Moods Affandi” 1966

Sumber : <http://3.bp.blogspot.com/AffandiThreeMoods.jpg>

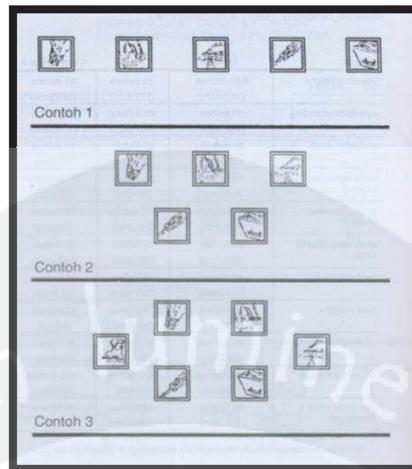
Aliran dasar pada seni lukis adalah surrealisme, kubisme, dan romantisme. Ada beberapa aliran lain seni lukis yang berkembang seperti ekspresionalisme, impresionisme, fauvisme, neo-impresionalisme, realisme, naturalisme, dan De Stijl.

II.3.2.1. Metode Presentasi Seni Lukis

Penyampaian karya seni lukis (dan karya seni grafis/2D) cenderung mengikuti kaidah-kaidah kenyamanan visual. Penempatan pada media seperti dinding perlu diatur sedemikian rupa untuk nyaman dipandang dan dinikmati oleh para pengunjung. Terdapat 3 macam penempatan karya seni, yaitu:¹⁰

1. Linier,
2. Up-Down,
3. Circular.

¹⁰ Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.



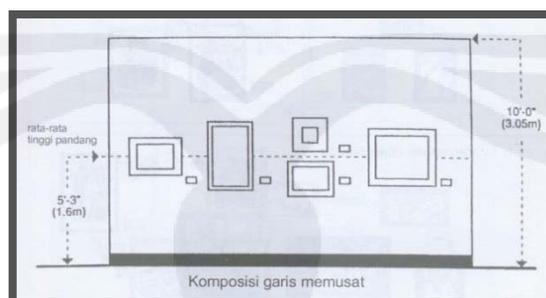
Gambar 2.4. Penempatan Karya Seni Lukis

Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

II.3.2.2. Aransemen Presentasi Karya Seni Lukis

Aransemen presentasi adalah bagaimana sebuah karya lukisan diatur sedemikian rupa agar mencapai komposisi yang nyaman bagi visual pengunjung. Terdapat 2 jenis aransemen (pada metode presentasi linier), yaitu:

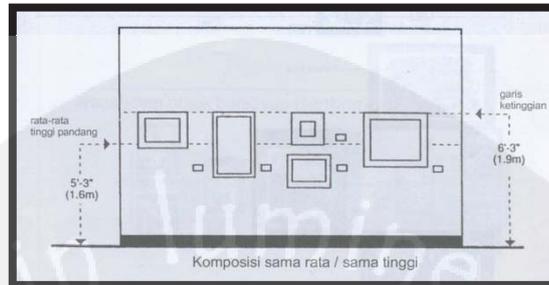
1. Komposisi Garis Memusat,



Gambar 2.5. Aransemen Garis Memusat

Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

2. Komposisi Sama Rata (Sama Tinggi).



Gambar 2.6. Aransemen Sama Rata

Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

II.3.3. Seni Grafis

Seni grafis berasal dari Bahasa Inggris, yaitu graphic. Grafis yang berarti membuat tulisan, gambar atau lukisan dengan cara ditoreh/digores. Seni grafis juga disebut juga dengan seni grafika. Seni ini meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan 2 dimensi. Dalam dunia seni rupa, seni grafis lebih dikenal dengan kegiatan cetak mencetak (print-making) karya seni rupa 2 dimensi dengan menggunakan alat berupa klise.



Gambar 2.7. Seni Grafis “Gunung Fuji”

Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Hokusai-fuji7.png>

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya tercetak pada media kertas.¹¹ Seni ini menitikberatkan pada teknik cetak mencetak, sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipatgandakan sesuatu, baik gambar atau tulisan dengan cara tertentu. Seni grafis sangat berkepentingan dengan fungsi guna. Metode presentasi pameran seni grafis hampir sama dengan metode pameran seni lukis. Ada beberapa penggolongan seni grafis berdasarkan teknik yaitu teknik cetak tinggi (*Relief Print*), teknik cetak datar (*Surface Screen*), teknik cetak dalam (*Intaglio Print*), dan teknik cetak saring (*Silk-Screen*).

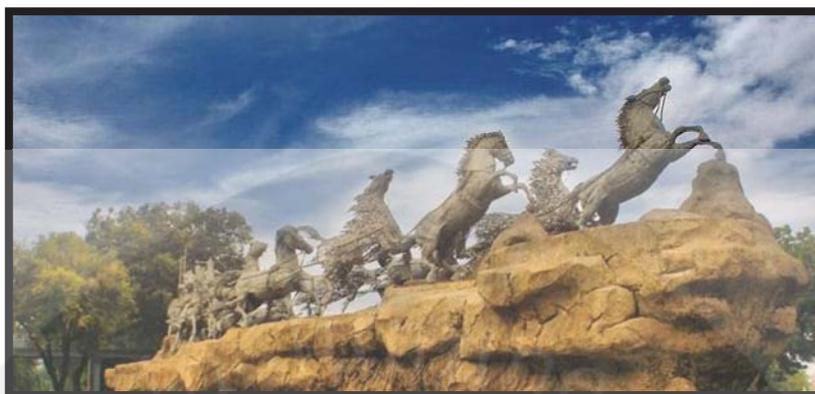
II.3.4. Seni Patung

Seni patung disebut juga dengan seni pahat. Seni ini adalah cabang dari hasil karya berwujud 3 dimensi. Biasanya diciptakan dengan teknik memahat, modeling (bahan tanah liat) atau kasting (pencetakan).¹² Menurut Mikke Susanto, seni patung adalah sebuah tipe karya 3 dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif dan aditif. Seni patung berkembang dari zaman ke zaman. Terdapat beberapa gaya seni patung, mulai dari Romawi Klasik, Yunani, hingga seni patung modern kontemporer.

Menurut G. Sidharta, media seni patung adalah berupa bahan, alat, dan teknik yang diperlukan dalam pembuatannya. Bahan terbagi menjadi 3 macam yaitu bahan lunak (tanah liat, lilin, sabun), bahan sedang (kayu), dan bahan keras (batu, semen, perunggu, emas). Masing-masing bahan tentunya akan mempengaruhi cara mempresentasikan dan perlakuannya.

¹¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis

¹² http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_patung



Gambar 2.8. Seni Patung “Arjuna Wijaya” 1987

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/_IkepLDi9PLE/TLSUwz6LQTI/AAAAAAAAABo/I-5FydybTE/s1600/patung-kuda.jpg

II.3.5. Seni Instalasi

Seni instalasi dalam konteks fenomena perkembangan kesenian, merujuk pada perkembangan seni rupa kontemporer yang tumbuh di negara Barat sejak periode 1970an. Seni instalasi dalam sejumlah hal senantiasa dihubungkan dengan perkembangan filsafat dan teori pemikiran post-modern. Dalam kata lain seni instalasi tumbuh berkembang di ranah post-modern hingga kontemporer.



Gambar 2.9. Seni Instalasi Karya Eko Prawoto, 2012

Sumber : http://ruang17.files.wordpress.com/2012/12/img_2734.jpg?w=520

Bagi orang awam, seni instalasi merujuk pada pengungkapan seni modern kontemporer. Kata instalasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *installation* atau pemasangan. Seni instalasi memang merupakan seni yang memasang, menyatukan, dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Biasanya makna pada seni instalasi mewakili makna yang diusung oleh seni kontemporer secara umum. Hal penting lain yang signifikan dalam karya seni instalasi adalah proses berkarya merupakan suatu kesatuan unit penilaian yang turut menentukan ukuran dan nilai seni. Unsur peristiwa atau tepatnya proses kejadian suatu peristiwa telah dianggap sebagai representasi sehingga di sini secara otomatis akan terjadi kontak antara objek dan penonton. Secara kebetulan seni instalasi masih merupakan sebuah seni yang mengalami banyak perkembangan, mulai dari ekspresi yang dilahirkan hingga pada tingkat praktisnya. Seperti menggunakan efek teknologi multimedia, gerakan-gerakan (kinetik), mesin, lampu, musik, tarian, dan video sampai pada respon terhadap alam yang dibentuk dalam efek sebuah perakitan atau penganstalan.¹³ Medium seni instalasi terbagi 3, yaitu:

1. *Site Specific Art*

Site specific art (*site work*) adalah seni rupa instalasi yang ditampilkan secara khusus melalui pemanfaatan dan penggunaan suatu tempat atau ruang dengan berbagai karakter yang spesifik. Karya instalasi ini berkembang di Amerika sekitar tahun 1977.

2. *Video Installation*

Video installation adalah seni instalasi yang memanfaatkan televisi yang disusun menjadi sebuah patung dengan monitor yang banyak dengan berbagai bahasa televisi yang spontan. Seni instalasi ini muncul di Amerika pada tahun 1965.

3. *Indigenouse Art*

Indigenouse art adalah seni instalasi yang mempergunakan potensi lingkungan alam semesta yang tumbuh di suatu tempat, baik dalam

¹³ Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

keadaan yang alamiah maupun berupa material mentah yang dapat diproses menjadi karya seni.

II.3.5.1. Metode Presentasi Seni Instalasi

Metode presentasi karya seni instalasi kontemporer cenderung banyak yang menggunakan metode non-konvensional dan unik. Metode yang digunakan dapat melibatkan pengunjung galeri aktif dalam mengapresiasi materi karya seni yang ditampilkan. Metode tersebut antara lain yaitu:

1. *Active Guest*

Metode pengunjung untuk aktif. Biasanya pengunjung bisa menekan tombol atau menggerakkan sesuatu.

2. *Utilize*

Pengunjung galeri dapat memanfaatkan permainan yang merangsang intelektual dan keingintahuan.

3. *Physical Active*

Pengunjung diajak aktif secara fisik. Misal seperti melihat benda kecil dengan menggunakan mikroskop atau melihat objek melalui lensa tertentu.

4. *Live Demonstration*

Melakukan demonstrasi langsung oleh sang seniman. Misal seperti pertunjukan.

5. *Intellectual Guest*

Pengunjung diajak aktif secara intelektual.

II.3.5.2. Wujud Presentasi Seni Instalasi

Wujud presentasi karya instalasi dapat digolongkan sebagai berikut.

1. *Unsecured Object*

Cara ini diterapkan untuk benda-benda yang tidak membutuhkan penanganan dan pengamanan khusus.

2. *Fastened Object*

Cara ini benda seni dipertahankan pada suatu posisi tertentu agar tidak berpindah tempat.

3. *Enclose Object*

Benda-benda yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau kaca.

4. *Animated Object*

Benda-benda dipamerkan dengan cara digerakkan sehingga memunculkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.

5. Diorama

Cara ini meniru bentuk benda asli melalui miniaturnya atau seukuran dengan benda aslinya dengan menampilkan satu sekuen tertentu.

6. Teknik Simulasi

Mengajak pengunjung untuk berpetualang dan mengalami suatu kondisi tertentu dalam pameran.

II.4. TINJAUAN UMUM OBJEK STUDI

Pada bagian tinjauan umum objek studi, akan dipaparkan tentang pengertian graha, pengertian galeri, pengertian sanggar pendidikan seni, dan pengertian seni kontemporer.

II.4.1. Pengertian Graha, Gerha, Dan Grha

Kata graha secara historis berasal dari Bahasa Kawi yang telah mendapat pengaruh dari Bahasa Sansekerta. Graha sering diartikan sebagai rumah/griya. Kata graha sendiri pada mulanya diucapkan dengan greha atau grha.¹⁴ Sebenarnya penggunaan kata graha tidak dibenarkan. Hal ini dikarenakan bahwa graha sendiri memiliki arti yang sangat banyak. Misalnya graha yang berarti gerhana, planet, buaya, ikan besar atau binatang laut.¹⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi IV, dipaparkan bahwa terdapat 2 *entry* kata graha. Kata graha justru berasal dari Bahasa

¹⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Graha>

¹⁵ Susantio, D. (2010, Maret 3). Retrieved Oktober 26, 2013, from Pemakaian Kata Graha dan Nama Geografi: <http://arkeologi-publik.com/2010/03/pemakaian-kata-graha-dan-nama-geografi.html>

Sansekertar. *Entry* yang pertama adalah graha yang berarti mengangkat (verba) atau buaya (nomina). Definisinya sama sekali berbeda dengan konsep graha yang merujuk pada bangunan. *Entry* yang kedua merujuk pada kata gerha. Padahal di buku ini terdapat entri kata gerha yang berarti bangunan, kantor, tempat tinggal (nomina). Sedangkan kata grha justru tidak ditemukan. Kesimpulannya adalah bahwa secara hakikat kata graha berarti rumah, bangunan, atau tempat tinggal.¹⁶

II.4.2. Pengertian Galeri

Galeri seni adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni.¹⁷ Kata galeri awal mula berasal dari bahasa latin yang berbunyi *galleria*. *Galleria* pada zamannya memiliki arti sebuah bangunan yang salah satu sisinya terbuka tanpa pintu atau bisa juga disebut ruang terbuka yang dibatasi dinding dan berbentuk “U”. Galeri terkadang dikenal sebagai ruangan panjang di tingkat atas (loteng) yang biasanya sering kita jumpai pada rumah bergaya arsitektur *Elizabethan* dan *Jacobean*.¹⁸



Gambar.2.10. Ruang Galeri Seni Dengan Bentuk “U”

Sumber : http://www.frieze.com/uploads/images/front/sholis_2.jpg

Menurut Rahmat Budi Santoso, pada artikel Galeri, Bisnis, dan Apresiasi, Pikiran Rakyat 1995, mengatakan bahwa di dalam Bahasa Inggris, *gallery* bermaksud sebuah benda yang kokoh yang tampil secara monumental. Sebuah

¹⁶ Depdiknas, P. B. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

¹⁷ <http://bahasa.kemdiknas.go.id>

¹⁸ Indonesia. (2010). *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.

galeri merupakan tempat untuk memajang barang-barang (display barang) hasil produksi pabrik. Secara singkat bahwa galeri adalah sebuah ruang panjang untuk memamerkan aneka barang yaitu barang yang biasanya eksklusif. Namun, kata galeri di dalam terminologi seni, menurut beliau pula, memiliki arti yang berbeda pula. Galeri bukan lagi kata benda yang tak memiliki kehendak, melainkan suatu bentuk sifat yang mampu mempengaruhi identitas dan keberadaan suatu karya seni pada satu kurun waktu tertentu. Lebih umumnya disimpulkan bahwa suatu galeri dapat menentukan keberlangsungan satu peristiwa seni rupa.¹⁹

Pernyataan Rahmat Budi Santoso hampir sejalan dengan pendapat yang diusung oleh Dee Ito. Di dalam buku *Careers in the Visual Arts 1993*, beliau berpendapat bahwa galeri memiliki konotasi dua maksud, yaitu galeri yang digunakan sebagai pameran dan yang digunakan sebagai jualan. Maksudnya adalah sebuah galeri bisa untuk tujuan ideal (non-komersial) maupun tujuan realistis (komersial).²⁰ Namun alhasil bahwa istilah galeri mengacu pada sebuah tempat atau ruang pameran seni.²¹ Sedangkan menurut pemilik Duta Fine Art Gallery Jakarta, Basuki Wiwoho, menegaskan bahwa peranan galeri pada hakikatnya adalah menampilkan suatu bentuk apresiasi. Galeri secara ideal semestinya tidak perlu menjual barang non seni. Hal ini tentunya akan menggeser fungsi sebuah galeri menjadi *art shop/art house* semata.

Maka dari itu, seperti yang telah dipaparkan pada bab latar belakang pengadaan objek studi, salah satu esensi mendasar suatu galeri seni yang sekarang menjadi persoalan adalah sifat netral sebuah galeri. Sekarang ini banyak berkembang galeri-galeri seni pemerintah bahkan swasta yang dikelola oleh para praktisi seni (seniman) yang *nge-trend* diistilahkan *artist-run space* yang memiliki visi mereka masing-masing. Dengan berbekal sadar atau tidak, ruang pameran ini kemudian menjadi tidak netral karena *image* dan ideologi yang ada pada sebuah ruang pameran yang tercipta dari pandangan kesenian dari masing-masing pengelolanya.

¹⁹ Santoso, R. B. (1995, Februari 19). *Galeri, Bisnis, dan Apresiasi. Pikiran Rakyat.*

²⁰ Ito, D. (1984). *Careers In The Visual Arts. English: School of Visual Arts Press.*

²¹ Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta. Kanisius.*

Berdasarkan beberapa pemaparan dari para pakar, teori, dan kabar di media, disimpulkan bahwa sebuah galeri seni merupakan ruang atau wadah untuk mengapresiasi karya seni. Apresiasi yang dimaksud adalah apresiasi yang mencakup tujuan ideal (non-komersil) dan tujuan realistik (komersil).

II.4.3. Pengertian Sanggar Pendidikan Seni

Kata sanggar sangat identik dengan kesenian. Sanggar seringkali mengarah pada aktivitas belajar dan bermain dengan pengelolaan yang tidak serumit sekolah. Menurut Wikipedia, sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan (seni).²² Sanggar bisa dibilang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang masuk dalam kategori sekolah non-formal. Menurut Undang-Undang No.2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan melalui dua jalur, yaitu jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah.²³ Selain itu sanggar juga sering diartikan sebagai tempat untuk kegiatan seni seperti tari, lukis, dsb.²⁴



Gambar 2.11. Sanggar Seni Lukis Putri Cindai

Sumber : <http://blogsuyono.com/wp-content/uploads/2013/03/027-1024x768.jpg>

²² <http://id.wikipedia.org/wiki/Sanggar>

²³ Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

²⁴ <http://bahasa.kemdiknas.go.id>

Maka pengertian sanggar pendidikan seni adalah tempat atau ruang yang memiliki peran sebagai fasilitas pendidikan seni bagi siapa saja untuk meningkatkan potensi seni sebagai tujuan pelestarian kekayaan kesenian.

II.4.4. Pengertian Seni Kontemporer

Seni merupakan sesuatu yang menyangkut diri manusia dengan jiwani pribadi masing-masing. Pengertian seni sejatinya tidak berasal dari satu sumber saja. Maksudnya adalah bahwa pengertian kata seni lebih bersifat kontekstual, sesuai dengan kebudayaan wilayah tertentu. Kata seni salah satunya berasal dari Bahasa Sansekerta, yaitu *sani*. Kata *sani* berarti pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Kata tersebut erat kaitannya dengan upacara keagamaan yang disebut dengan kesenian. Selain kata *sani*, menurut Bahasa Sansekerta pula, seni disebut juga *cilpa*. Sebagai kata benda, *cilpa* berarti pewarnaan, yang kemudian berkembang menjadi segala macam kekriaan yang artistik. Menurut Padmapusphita, kata seni berasal dari Bahasa Belanda dengan sebutan *genie*. Sedangkan menurut Bahasa Latin kata seni disebut dengan *arts, artes, dan artista*. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, banyak definisi seni yang diungkapkan oleh para ahli.

Seni adalah sesuatu yang dilakukan orang, bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan karena kehendak kemewahan, kenikmatan, ataupun kebutuhan spritual.²⁵ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), seni adalah kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi atau luar biasa dan orang yang melakukannya adalah seorang yang genius.²⁶ Sedangkan para ahli seperti Leonardo Da Vinci, mengatakan definisi seni adalah sesuatu yang dasarnya alami dan tidak bisa dilihat oleh mata telanjang manusia. Karya seni diekspresikan dalam bentuk gambar, dan seni bisa dirasakan oleh manusia dengan hatinya sendiri.

Suatu bentuk karya seni tentu mengalami perkembangan sesuai dengan konteks waktu masing-masing. Mulai dari seni pra sejarah hingga seni modern. Salah satu seni yang tetap menunjukkan eksistensinya hingga saat ini adalah seni

²⁵ Bozman, E. F. (1967). *Everyman's Encyclopedia*. New York: Dent.

²⁶ <http://kbbi.web.id>

kontemporer. Seni kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kata kontemporer berasal dari kata “*co*” (bersama) dan “*tempo*” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui.²⁷ Dalam hal ini kata kontemporer juga berarti kekinian, maksudnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu saat ini. Seni kontemporer bersifat tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai dengan peradaban sekarang.

Maka disimpulkan bahwa pengertian seni kontemporer adalah sebuah segala bentuk kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi, indah, artistik, dengan mengusung nilai-nilai kekinian (modern).

II.5. TINJAUAN GRAHA GALERI DAN SANGGAR PENDIDIKAN SENI KONTEMPORER

Sub bab ini akan memaparkan esensi utama dari objek studi secara eksplisit yang meliputi pengertian objek studi, fungsi objek studi, pemilik objek studi, visi program objek studi, struktur organisasi dalam objek studi, dan kajian fungsi dan skala layanan objek studi.

II.5.1. Pengertian Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer

Berdasarkan pemaparan tentang tinjauan umum objek studi, maka Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer adalah sebuah bangunan atau ruang yang secara eksplisit difungsikan sebagai ruang pameran (apresiasi) dan ruang pendidikan seni khususnya seni kontemporer. Melalui bangunan ini diharapkan menjadi sebuah fasilitas hiburan komersial seni modern kontemporer di Yogyakarta, yang menampilkan kekayaan seni kontemporer, khususnya seni kontemporer Indonesia. Selain itu juga sebagai wadah kegiatan pendidikan belajar seni kontemporer yang meliputi berbagai cabang seni populer, seperti seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, dan seni pertunjukan.

²⁷ http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_kontemporer

II.5.2. Fungsi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni

Kontemporer

Fungsi utama dari objek studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini pada hakekatnya adalah sebagai ruang pameran dan sekaligus sebagai ruang yang menampung segala bentuk apresiasi seni. Apresiasi seni yang dimaksud bukan hanya sebatas pameran seni rupa kontemporer saja, melainkan seni pertunjukan kontemporer juga. Selain itu juga berfungsi sebagai fasilitas ruang publik kesenian bagi seluruh pelaku, baik dari sisi seniman maupun penikmat seni. Secara eksplisit terdapat 3 fungsi utama pada objek studi terkait, yaitu:

1. Presentasi karya seni,
2. Apresiasi karya seni,
3. dan Pemeliharaan karya seni.

Terlepas dari fungsi utama, objek studi ini juga memiliki fungsi pendukung. Fungsi pendukung objek studi ini adalah sebagai sarana pendidikan masyarakat tentang kesenian kontemporer. Sarana pendidikan yang dimaksud adalah seperti kegiatan residensi, kuratorial, konservasi, seminar kesenian, *workshop*, edukasi manajemen seni, dan kegiatan-kegiatan kemanusiaan. Secara eksplisit terdapat 3 fungsi pendukung pada objek studi terkait, yaitu:

1. Pendidikan seni kontemporer terhadap masyarakat,
2. Jual beli produk komersial dan produk kesenian,
3. Wahana rekreasi kesenian,
4. dan Wadah kegiatan kemanusiaan.

II.5.3. Tipologi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni

Kontemporer

Tipologi objek studi ini adalah *art and entertainment commercial building* disertai tipologi pendukung seperti *educational, conservation, & public communal space*. Bangunan ini pada hakikatnya berfungsi sebagai wadah untuk apresiasi, presentasi, diskusi, serta pemeliharaan karya seni kontemporer dengan didukung

kegiatan edukasi pada sanggar pendidikan seni dan didukung pula oleh kegiatan komersil seperti pada ruang pertunjukan (*concert hall*), art shop, café, dan perpustakaan.

II.5.4. Pemilik Objek Studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer

Objek studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini dimiliki oleh yayasan kesenian seni rupa, Rumah Seni Cemeti. Pemilihan Rumah Seni Cemeti sebagai pemilik objek studi karena Rumah Seni Cemeti yang didirikan oleh Nindityo Adipurnomo ini memiliki fokus perhatian terhadap seni kontemporer, baik lokal maupun mancanegara. Dengan berangkat dari perhatian tersebut, maka Rumah Seni Cemeti berupaya untuk memajukan ragam kesenian kontemporer di Yogyakarta dan Indonesia. Beberapa upayanya yaitu seperti mendatangkan seniman lain untuk *workshop*, dialog seni, serta membuka kesempatan bagi siapa saja calon seniman dalam kegiatan residensi (residensi *HotWave*).



Gambar 2.12. Cemeti Art House / Rumah Seni Cemeti

Sumber : http://universes-in-universe.org/2010/mella_jaarsma/02/711747-1-eng-GB/02.jpeg

II.5.5. Visi Program Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer

Visi program dari Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini didasarkan pada kajian tentang visi pemilik objek studi. Secara umum pemilik objek studi, yaitu Rumah Seni Cemeti memiliki visi dengan

berlandaskan semangat penciptaan kembali “Seni & Masyarakat” agar para pelaku seni bahkan penikmat seni lebih mengutamakan aspek proses seni ketimbang promosi seni. Dalam semangat tersebut juga tertuang bahwa Rumah Seni Cemeti manaruh perhatian utama pada stimulasi praktik kerja kesenian dan manajemen seni. Maka dapat disimpulkan bahwa pemilik objek studi, Rumah Seni Cemeti, memiliki visi:

“membangun seni rupa kontemporer menjadi media pencerdasan kreatif masyarakat dengan mengedepankan praktek kesenian dan kemasyarakatan.”

Dengan berlandaskan semangat tersebut, visi yang diajukan penulis juga akan menitikberatkan pada keterlibatan aspek sosial terhadap kesenian (seni kontemporer). Maka, Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer memiliki visi:

“menjadi pusat seni yang unggul dalam praktik apresiasi, konservasi, dan edukasi seni kontemporer yang diekspresikan melalui berbagai medium kesenian serta menjadi salah satu tujuan wisata unggulan di Yogyakarta.”

II.5.6. Misi Program Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer

Misi program dari objek studi ini merupakan benang merah dari visi yang telah diusung. Dengan berdasarkan semangat seni dan kemasyarakatan, terdapat 5 *point* penting misi yang diusung, yaitu:

1. Apresiasi Seni
Mengenalkan potensi, keberagaman, dan kekayaan seni kontemporer yang dimiliki oleh Indonesia, khususnya Yogyakarta kepada khalayak umum baik masyarakat lokal maupun mancanegara.
2. Konservasi Seni
Mengembangkan kegiatan konservasi dan pemeliharaan karya-karya seni kontemporer di Yogyakarta.

3. Edukasi Seni

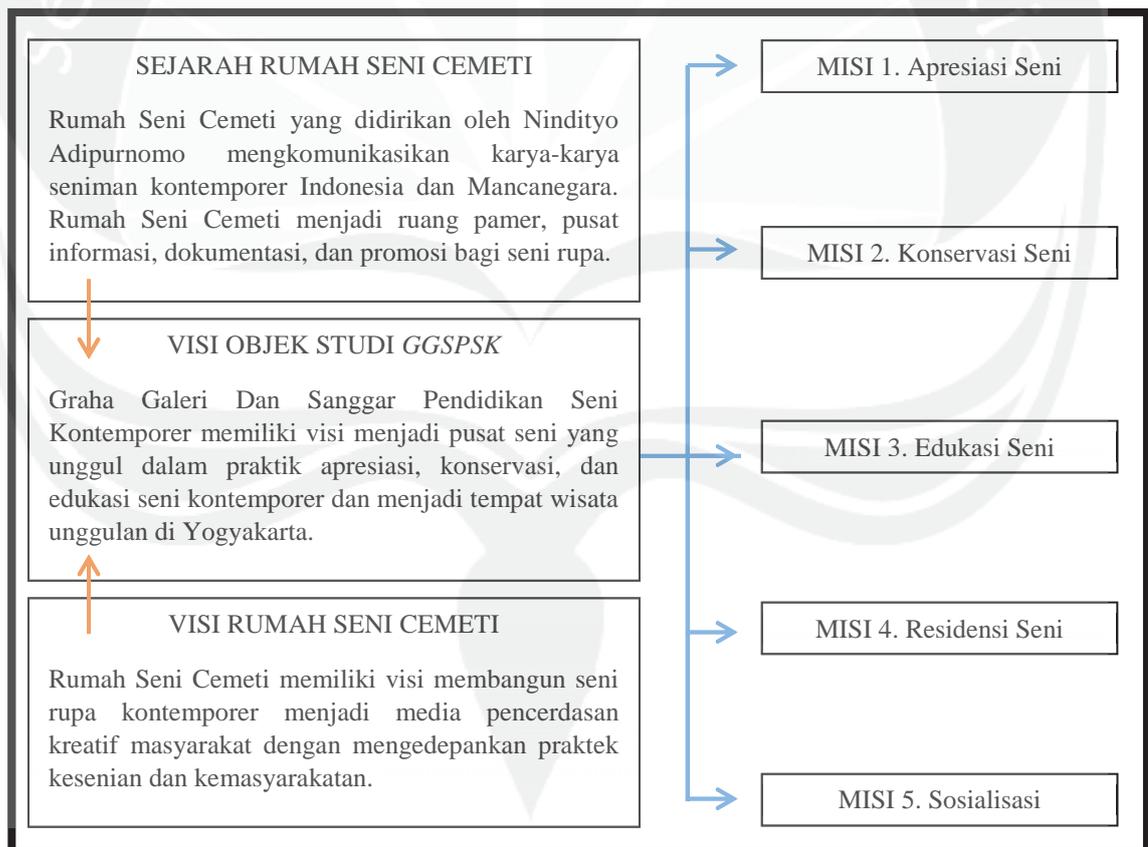
Mengajak masyarakat dalam rangka mengembangkan pengetahuan seni khususnya seni kontemporer secara profesional serta menjadi menjadikan masyarakat peka terhadap fenomena praktik seni.

4. Residensi Seni

Memperluas wacana seni kontemporer serta meningkatkan kesadaran pada pentingnya praktik seni dengan perhatian pada proses-proses seni serta pengalaman-pengalaman sosial dan praktik inovatif.

5. Sosialisasi

Menciptakan ruang sosial, ruang komersial, informasi, dan komunikasi antara elemen masyarakat terkait seni dan lainnya.



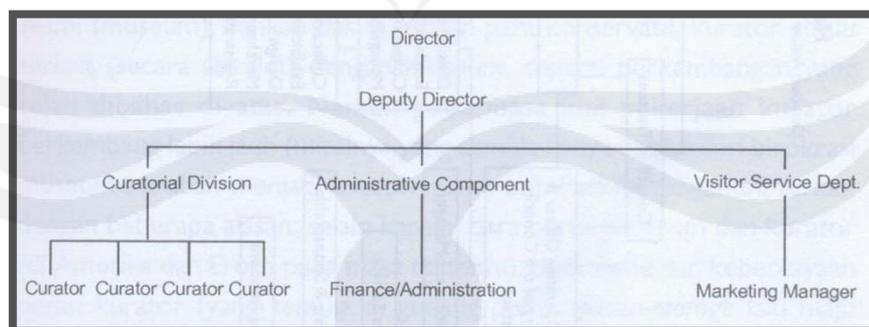
Gambar 2.13. Bagan Visi Dan Misi Objek Studi

Sumber : Analisis Penulis.

II.5.7. Standar Struktur Organisasi Objek Studi

Di dalam pengoperasian sebuah bangunan fasilitas tentunya ada penataan pelaku. Pelaku dianggap sebagai mereka yang menggerakkan segala aktivitas di dalam objek studi. Secara umum pelaku terbagi menjadi 2 yaitu pelaku tetap (kepengelolaan dan keperawatan/*building maintenance*) dan pelaku tidak tetap (pengunjung dan seniman). Para pelaku dikelompokkan sesuai dengan struktur organisasi. Struktur organisasi dapat diartikan sebagai susunan dan hubungan anatar bagian dan posisi di dalam sebuah perusahaan yang dalam hal ini adalah di dalam kepengurusan galeri seni. Struktur organisasi menjelaskan pembagian aktivitas kerja serta memperhatikan hubungan fungsi dan aktivitas sampai batas tertentu.²⁸ Menurut Michael A. Fopp, terdapat standar struktur organisasi pada sebuah galeri seni/museum (terutama pada negara bagian barat) yang meliputi 4 tingkatan, yaitu:

1. Pemilik (Direktur),
2. Divisi Kurator,
3. Komponen Administrasi,
4. Bagian Pelayanan Publik.



Gambar 2.14. Bagan Standar Visi Dan Misi Objek Studi

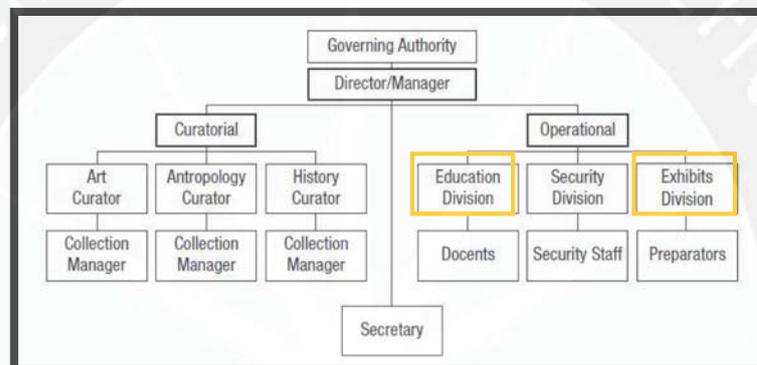
Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

Sedangkan standar struktur organisasi pada sanggar pendidikan seni meliputi:

²⁸ Umar, H. (2000). *Business An Introduction*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

1. Penasehat (Direksi),
2. Koordinator (Pendidik),
3. Siswa.

Pada contoh struktur organisasi diatas memang tidak ada alokasi keberadaan kepengurusan terkait pendidikan seni (sanggar). Pendidikan hanya sebatas pembimbingan masyarakat. Namun pada hakikatnya posisi kepengelolaan divisi pendidikan seni sejajar dengan divisi pameran (eksibisi).²⁹



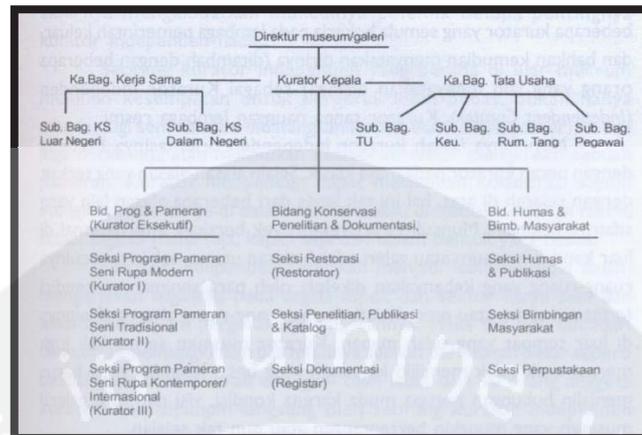
Gambar 2.15. Bagan Standar 2 Visi Dan Misi Objek Studi

Sumber : Boylan, P. (2004). Running A Museum: A Practical Handbook. France: International Council of Museums.

Berdasarkan Jim Supangkat, sistem kerja galeri seni dibagi menjadi 3 divisi utama, yaitu divisi kerja sama (relasi publik), divisi kurator, dan divisi bagian tata usaha (administrasi). Standar sistem kerja semacam itu yang nantinya akan diterapkan pada struktur organisasi pada Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer.

²⁹ *Boylan, P. (2004). Running A Museum: A Practical Handbook. France: International Council of Museums.*

**Penulisan Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan
Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer di Yogyakarta**



Gambar 2.16. Bagan Bidang Kerja Dan Struktur Kerja Kurator

Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

Struktur kerja pada obek studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer dibagi menjadi direktorial tunggal, 6 divisi, dan beberapa bagian kegiatan serta beberapa sub bagian kegiatan. Berikut adalah rekap struktur organisasinya.

Tabel 2.1. Rekap Struktur Organisasi³⁰

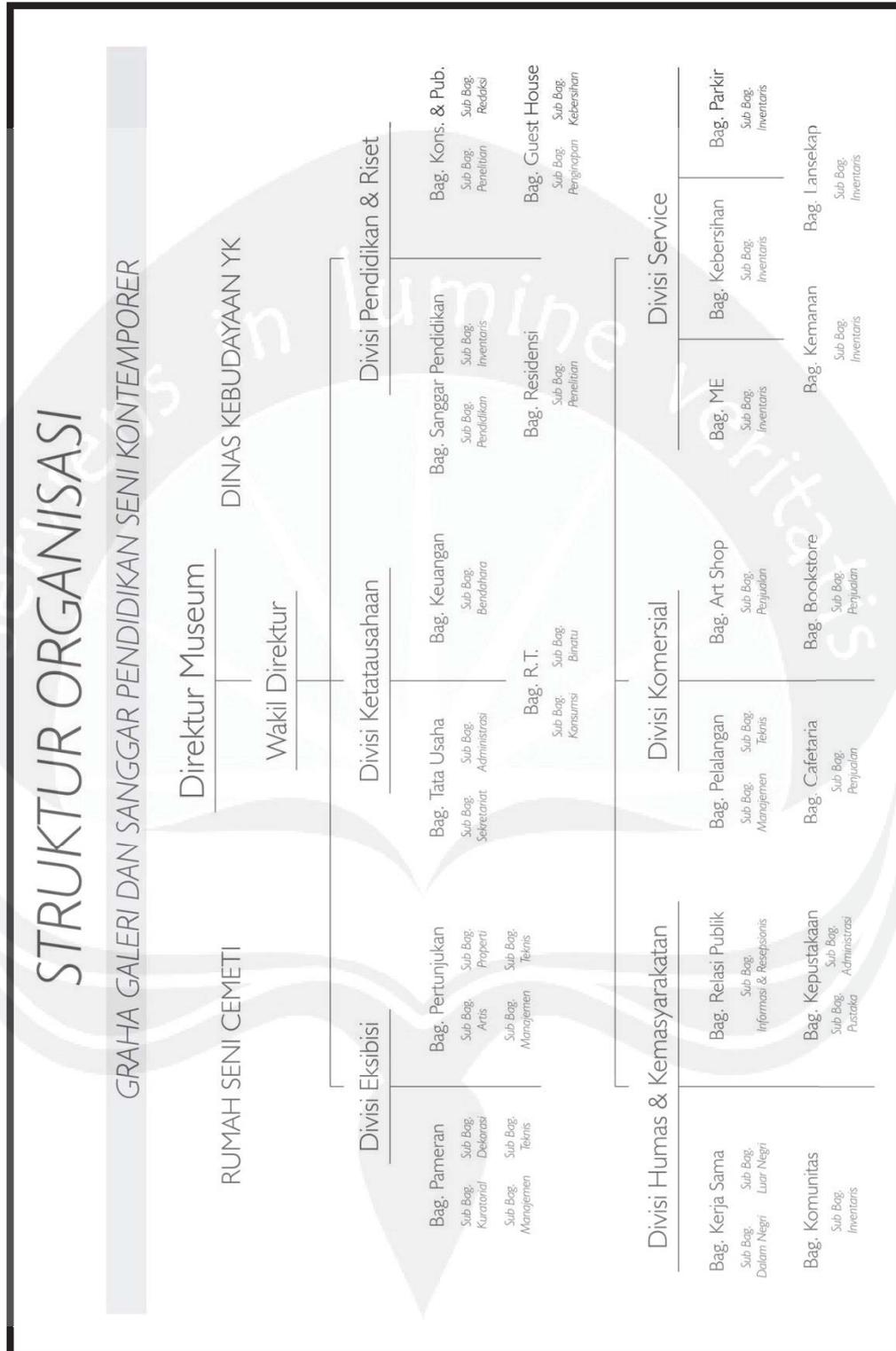
No	Divisi Kegiatan	Bagian Kegiatan	Sub Bagian Kegiatan
1.	Divisi Eksibisi	- Bag. Pameran	- Sub Bag. Kuratorial - Sub Bag. Dekorasi - Sub Bag. Manajemen - Sub Bag. Teknis
		- Bag. Pertunjukan	- Sub Bag. Artis - Sub Bag. Properti - Sub Bag. Manajemen - Sub Bag. Teknis
2.	Divisi Ketatausahaan	- Bag. Tata Usaha	- Sub Bag. Sekretariat - Sub Bag. Administrasi
		- Bag. Keuangan	- Sub Bag. Bendahara
		- Bag. Rumah Tangga	- Sub Bag. Konsumsi - Sub Bag. Binatu
3.	Divisi Pendidikan &	- Bag. Sanggar	- Sub Bag. Pendidikan

³⁰ Analisis Penulis.

**Penulisan Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan
Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer di Yogyakarta**

	Riset	Pendidikan	- Sub Bag. Inventaris
		- Bag. Konservasi & Publikasi	- Sub Bag. Penelitian - Sub Bag. Redaksi
		- Bag. Residensi	- Sub Bag. Penelitian
		- Bag. Guest House	- Sub Bag. Penginapan - Sub Bag. Kebersihan
4.	Divisi Humas & Masyarakat	- Bag. Kerja Sama	- Sub Bag. Luar & Dalam Negri
		- Bag. Relasi Publik	- Sub Bag. Resepsionis
		- Bag. Komunitas	- Sub Bag. Inventaris
		- Bag. Kepustakaan	- Sub Bag. Pustaka - Sub Bag. Administrasi
5.	Divisi Komersial	- Bag. Pelelangan	- Sub Bag. Manajemen
		- Bag. Art Shop	- Sub Bag. Penjualan
		- Bag. Cafeteria	- Sub Bag. Penjualan
		- Bag. Bookstore	- Sub Bag. Penjualan
6.	Divisi Service	- Bag. ME	- Sub Bag. Inventaris
		- Bag. Kebersihan	- Sub Bag. Inventaris
		- Bag. Keamanan	- Sub Bag. Inventaris
		- Bag. Parkir	- Sub Bag. Inventaris
		- Bag. Lansekap	- Sub Bag. Inventaris

Berdasarkan tabel rekap data struktur organisasi dan struktur kerja, maka dapat disimpulkan bahwa Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer memiliki bagan struktur organisasi seperti berikut.



Gambar 2.17. Struktur Organisasi Dan Struktur Kerja Objek Studi

Sumber : Analisis Penulis.

II.5.8. Skala Layanan Objek Studi

Skala layanan Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini didasari dari apa yang diusung oleh pemilik objek studi. Rumah Seni Cemeti menaruh harapan dan semangat besar akan upaya untuk memperkenalkan potensi seniman kontemporer Indonesia khususnya Yogyakarta kepada mata dunia. Upaya tersebut dibuktikan dengan total 248 kali pameran dan 6 objek studi kesenian mereka. Selain itu pada bidang residensi, Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini juga membuka kesempatan bagi para seniman muda dari mancanegara. Serta tidak menutup kemungkinan bahwa seniman mancanegara juga bisa menggelar karya pamerannya di objek studi ini. Maka skala layanan objek studi ini adalah berskala layanan internasional.

II.6. TINJAUAN PROGRAM KEGIATAN GRAHA GALERI DAN SANGGAR PENDIDIKAN SENI KONTEMPORER

Tinjauan program kegiatan pada objek studi ini didasarkan pada visi misi pemilik objek studi dan standar kegiatan yang ada pada studi preseden bangunan bertipologi sejenis. Pemaparan tinjauan program kegiatan meliputi standar program kegiatan pada galeri seni, standar program kegiatan pada sanggar pendidikan seni, program kegiatan pada objek studi, serta kajian per program kegiatan yang telah ditentukan.

II.6.1. Standar Program Kegiatan Galeri Seni

Program kegiatan pada objek studi galeri seni ditentukan berdasarkan standar tipologi dan pengkajian misi yang diemban oleh objek studi ini. Standar program kegiatan galeri seni pada umumnya (tidak termasuk sanggar pendidikan seni) terbagi atas 7 program kegiatan, yaitu:³¹

1. *Exhibition Activities*
Display, gudang, dan karya seni konservasi
2. *Management Activities*
Administrasi, pengelolaan, kurator, and riseter,

³¹ Heathcore. (2000). *Regional Galleries Association of New South Wales: A Checklist For Planning A Regional Gallery.*

3. *Educational Activities*

Pendidikan publik and sanggar seni,

4. *Commercial Activities*

Jual-beli karya seni,

5. *Service Activities*

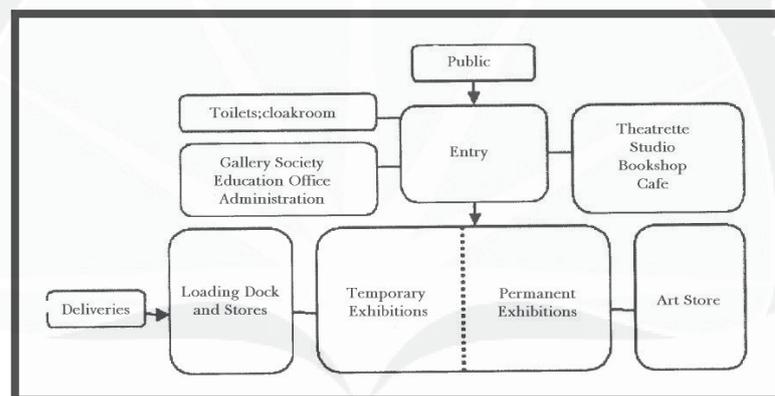
Toilet,

6. *Maintenance Activities*

Keamanan dan kebersihan bangunan, resepsionis pada ruang masuk,

7. *Distribution Activities*

Loading dock, gudang perlengkapan, and gudang karya seni.



Gambar 2.18. Hirarki Standar Program Kegiatan Pada Galeri Seni

Sumber : Boylan, P. (2004). *Running A Museum: A Practical Handbook*. France: International Council of Museums.

II.6.2. Standar Program Kegiatan Sanggar Pendidikan

Program kegiatan pada objek studi sanggar pendidikan tidak ditentukan secara spesifik karena bangunan sanggar pendidikan seni tidak didefinisikan secara khusus. Tipologi sanggar pendidikan termasuk dalam tipologi bangunan *educational building*. Jenis program kelompok kegiatan bersifat dinamis, maksudnya adalah dipengaruhi berdasarkan jenis pendidikan seninya. Program kegiatan sanggar pendidikan seni pada umumnya terbagi atas 5 macam, yaitu:³²

³² Analisis Penulis.

1. Kegiatan Pelatihan Teoritis

Para publik binaan melakukan studi terkait esensi pendidikan seni kontemporer yang mencakup seni lukis, seni grafis, seni patung, dan seni instalasi.

2. Kegiatan Pelatihan Praktek

Para publik binaan mulai melakukan pembelajaran dengan metode mencoba teknik-teknik yang diajarkan dalam tahap teoritis (praktek)

3. Kegiatan Pementasan/Pertunjukan

Para publik binaan melakukan praktek produksi karya yang disaksikan oleh para pengunjung galeri seni sebagai saah bentuk kegiatan pementasan/pertunjukan seni.

4. Kegiatan Sosialisasi Dan Pameran

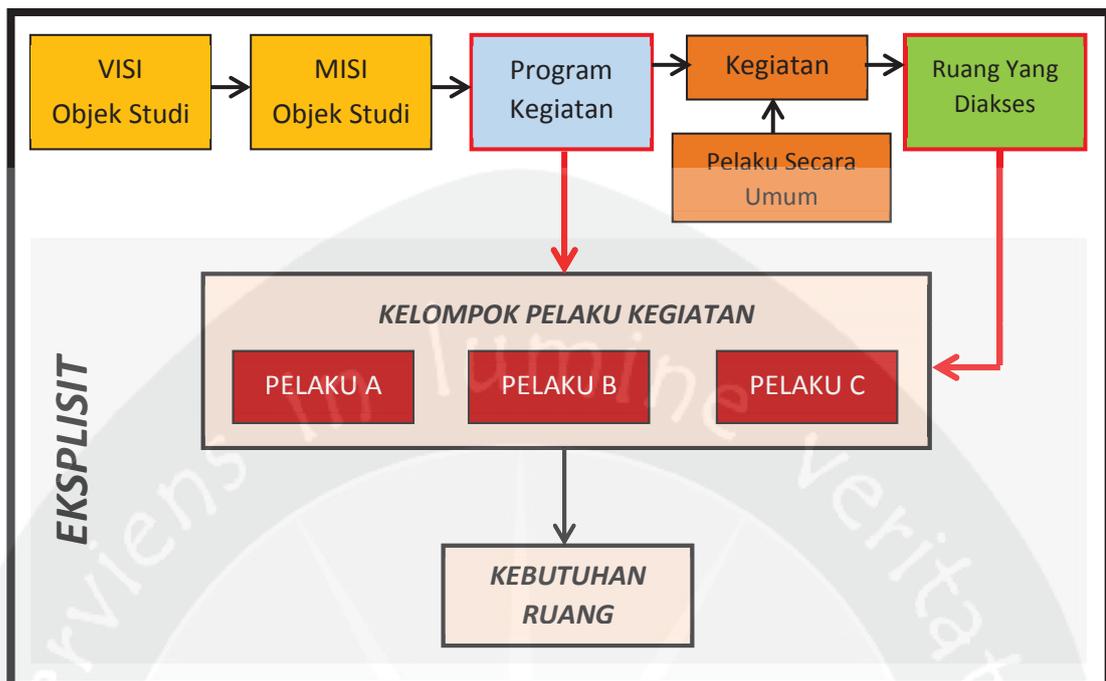
Para publik binaan melakukan kegiatan *workshop* dan pameran hasil karya seni mereka.

5. Kegiatan Penunjang

Merupakan kegiatan penunjang pada umumnya, seperti pada *locker room, toilet*, dll.

II.6.3. Program Kegiatan Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer

Program kegiatan pada objek studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ditentukan secara eksplisit berdasarkan kajian tentang kategori misi yang diusung. Terdapat 5 kategori misi objek studi yang diusung yaitu apresiasi, konservasi, edukasi, residensi, dan sosialisasi. Maka salah satu tujuan dari program kegiatan adalah untuk membantu mencapai kelima misi tersebut. Selain itu, program kegiatan juga bertujuan untuk mempermudah penentuan jenis kegiatan, pelaku, dan kebutuhan ruang pada bagian analisis nantinya.



Gambar 2.19. Metode Identifikasi Kegiatan, Pelaku, Dan Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisis Penulis.

Berdasarkan kajian standar dan kajian misi objek studi yang telah dipaparkan, program kegiatan objek studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer diperoleh dengan rincian sebagai berikut.

1. Apresiasi Seni

Memiliki program kegiatan : pameran seni, pertunjukan seni (pementasan), lelang karya seni, dan distribusi karya seni.

2. Konservasi Seni

Memiliki program kegiatan : penelitian dan pemeliharaan seni, dokumentasi dan publikasi seni.

3. Edukasi Seni

Memiliki program kegiatan : sanggar pendidikan seni, perpustakaan atau kearsipan, kuliah umum (*lecture*), pendidikan umum (pembimbingan publik, seminar, *guide tour*), dan kompetisi seni.

4. Residensi Seni

Memiliki program kegiatan : *workshop* dan *temporer stay* (*guest house*).

5. Sosialisasi

Memiliki program kegiatan : pengembangan komunitas dan kemasyarakatan, komunal dan interaksi, dan komersial.

6. Kepengelolaan

Memiliki program kegiatan : pengelolaan intern, service (keamanan, *office boy*, *maintenance*), dan pengelolaan *outdoor* (parkir).

Tabel 2.2. Rekap Misi Dan Porgram Kegiatan Objek Studi³³

<i>No</i>	<i>Misi Objek Studi</i>	<i>Program Kegiatan</i>
1.	Apresiasi Seni	- Pameran Seni - Pertunjukan Seni
2.	Konservasi Seni	- Penelitian & Pemeliharaan Karya Seni - Dokumentasi & Publikasi Karya Seni
3.	Edukasi Seni	- Sanggar Pendidikan - Kepustakaan / Kearsipan - Kuliah & Pendidikan Umum
4.	Residensi Seni	- <i>Workshop</i> - <i>Temporer Stay (Guest House)</i>
5	Sosialisasi	- Pengembangan Komunitas & Kemasyarakatan - Komunal - Komersial
6.	Kepengelolaan	- Kepengelolaan <i>Intern</i> - <i>Service</i> - Kepengelolaan <i>Outdoor</i> (parkir, keamanan, lansekap)

II.6.3.1. Program Kegiatan Apresiasi Seni

Misi pada apresiasi seni lebih menitikberatkan pada maksud relasi publik terhadap suatu karya seni. Apresiasi juga berarti penilaian, baik penilaian secara material (jual-beli karya seni) maupun penilaian

³³ Analisis Penulis.

sanjungan. Apresiasi seni secara dominan terjadi ketika pada acara pameran seni dan pertunjukan seni. Apresiasi material (uang) terjadi pada kegiatan semacam lelang karya sedangkan kegiatan penunjang dari misi apresiasi seni ini adalah distribusi karya seni.

II.6.3.2. Program Kegiatan Konservasi Seni

Konservasi seni sejatinya kegiatan yang lebih privat yang dilakukan oleh pengelolaan galeri seni. Konservasi yaitu kegiatan pemeliharaan kesenian untuk melestarikan dan merawat karya seni tersebut agar bisa diapresiasi di masa mendatang. Kegiatan konservasi memang cenderung ke arah kegiatan ilmiah, namun dalam objek studi ini, kegiatan konservasi hanya menitikberatkan pada pemeliharaan. Sedangkan kegiatan penelitian seni hanya sebagai pendukung program kegiatan residensi.

II.6.3.3. Program Kegiatan Edukasi Seni

Edukasi seni merupakan perogram kegiatan yang mewakili misi pembimbingan publik di bidang kesenian. Salah satu kegiatan utama pendidikan seni adalah sanggar pendidikan seni kontemporer, dimana para masyarakat bisa belajar layaknya di sebuah sanggar. Namun dalam objek studi ini, sanggar yang ditawarkan terangkum satu oleh fungsi lainnya. Dengan kata lain, sanggar di objek studi ini lebih berskala besar. Selain itu juga ada kegiatan lain seperti kuliah umum dan pendidikan umum, dimana kegiatan ini merupakan metode komunikasi seniman/kurator dengan publik. Serta kegiatan kompetisi-kompetisi kesenian bagi para anak-anak untuk mengembangkan minat bakat pada kesenian.

II.6.3.4. Program Kegiatan Residensi Seni

Residensi seni merupakan program kegiatan *intern*, maksudnya kegiatan ini bisa tanpa melibatkan publik secara umum. Pelaku yang mengikuti kegiatan residensi biasanya harus mendaftar terlebih dulu kepada pengelola galeri atau kurator terkait. Kegiatan residensi dimaksudkan untuk menjalin kerja kreatif, penelitian bersama, dan dialog

seni dengan seniman, kurator, penulis, artisan, aktivits, dan publik tertentu. Residensi dilakukan lebih dari satu kali waktu kegiatan. Mereka memiliki ruang sendiri untuk penelitian, kerja kreatif, dan dialog seni. *Guest house* menjadi fasilitas mereka untuk menginap secara sementara. Hal ini karena peserta residensi bisa berasal dari luar kota bahkan luar negri. Diharapkan melalui residensi seni ini, bisa terjalin sebuah dialog seni berkelanjutan untuk menumbuhkan pengalaman sosial dan inovatif.

II.6.3.5. Program Kegiatan Sosialisasi

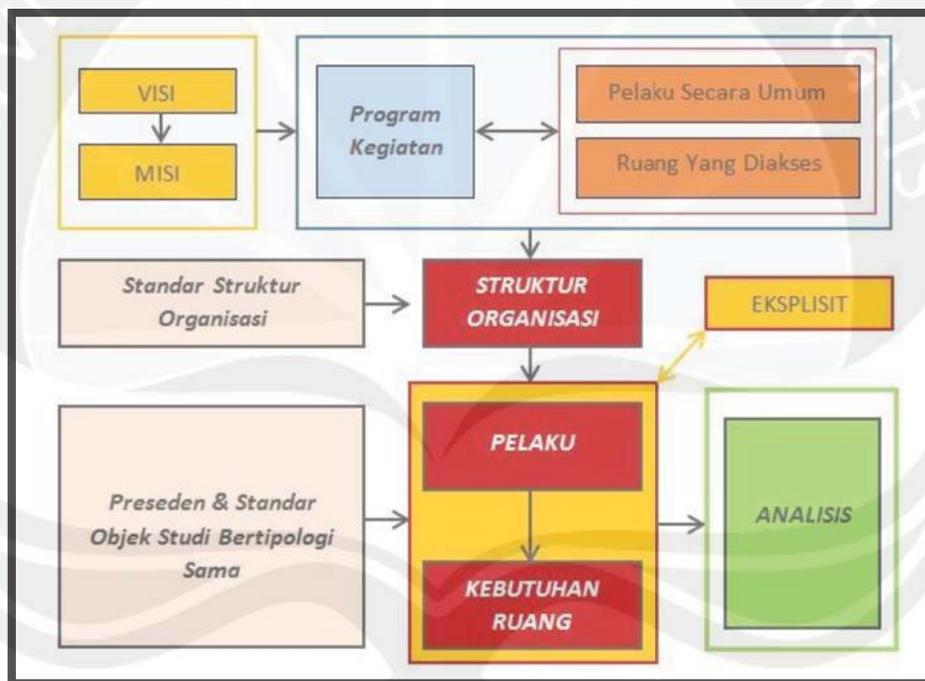
Objek Studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini selain menawarkan pengalaman seni juga memberikan wadah untuk melakukan kegiatan sosialisasi. Fasilitas yang ditawarkan salah satunya adalah sebagai tempat pengembangan komunitas seni kontemporer. Di dalam prakteknya, objek studi ini secara eksplisit menyediakan fasilitas umum/ruang terbuka untuk difungsikan sebagai kegiatan diskusi atau dialog antar komunitas-komunitas seni kontemporer yang ada di Yogyakarta secara bebas. Namun pengelolaannya tetap diemban oleh kepengelolaan objek studi ini. Terlepas dari unsur seni, fasilitas sosial yang ditawarkan oleh objek studi ini antara lain fasilitas komersial seperti *café*, perpustakaan, *art shop*, *bookstore* dan ruang komunal seperti lounge.

II.6.3.6. Program Kegiatan Pengelolaan

Kegiatan pengelolaan menjadi sebuah program kegiatan wajib yang harus diemban oleh setiap bangunan yang menyuguhkan fasilitas. Pengelolaan berfungsi sebagai pihak intern yang mengelola seluruh kegiatan yang terselenggara pada objek studi Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer ini. Kepengelolaan dibagi menjadi 3 kategori, yaitu pengelolaan intern yang meliputi pengelola inti, pengelola *service* yang meliputi *maintenance* bangunan dan bagian rumah tangga, serta pengelolaan . yang meliputi sistem parkir, kemandan, sirkulasi, dan tata lansekap tapak.

II.7. STANDAR PERENCANAAN GRAHA GALERI DAN SANGGAR PENDIDIKAN SENI KONTEMPORER

Pada sub bab ini, penentuan pelaku dan kebutuhan ruang akan dipaparkan secara eksplisit. Penentuan keduanya dimulai dari kajian tentang struktur organisasi yang akan diterapkan pada objek studi ini. Kajian struktur organisasi akan menciptakan divisi kegiatan utama, bagian dan sub bagian kegiatan yang dibutuhkan untuk menunjang program kegiatan yang sudah ditetapkan. Setelah itu akan dapat ditentukan siapa saja pelaku-pelaku yang terlibat serta ruang apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang segala kegiatan yang ada.



Gambar 2.20. Metode Penentuan Pelaku Dan Kebutuhan Ruang

Sumber : Analisis Penulis.

II.7.1. Standar Pelaku Objek Studi

Kelompok pelaku utama pada sebuah museum/galeri seni sebenarnya lebih pada para pelaku yang bekerja pada bidang *exhibition design* dan *education*. Kelompok pelaku ketatausahaan dan komersial termasuk pelaku penunjang kegiatan utama. Sedangkan kelompok pelaku *service* merupakan pelaku wajib

yang ada pada setiap objek studi. Secara umum, standar kelompok pelaku pada bangunan museum/galeri seni terbagi menjadi 3 kategori utama, yaitu:³⁴

1. *Collection Management & Care*

Terdiri atas : *Archivist, Collection Managers & Registrars, Conservators, Curators, Preparators.*

2. *Exhibit Design*

Terdiri atas : *Curators, Exhibit Designers, Exhibition Managers, Fabricators, Museum Educators, Preparators.*

3. *Education*

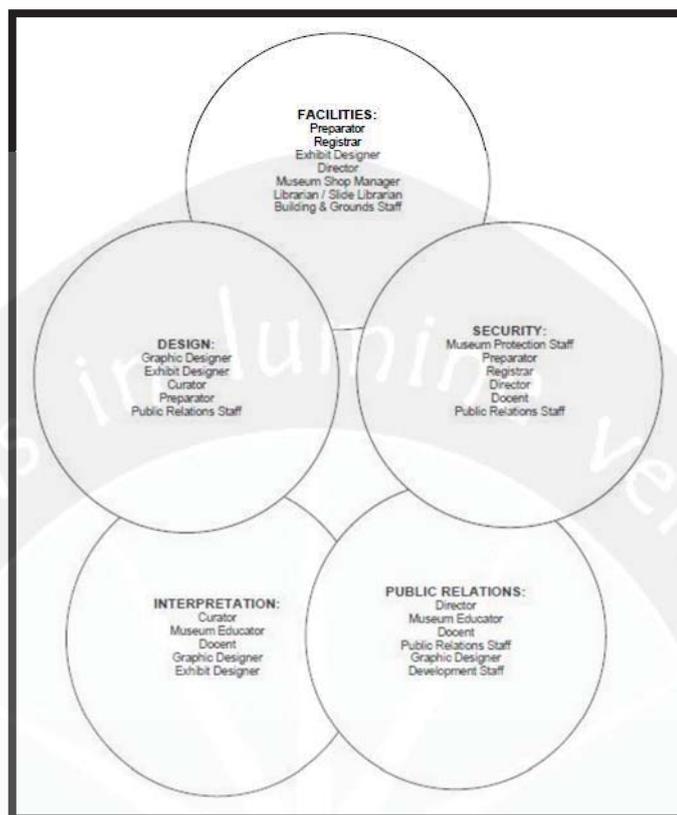
Terdiri atas : *Education Directors, Educational Technology Specialist, Evaluators, Public Programs Coordinators, School Program Coordinators, Tour Guides, Docents.*

Selain itu, menurut Cleveland Museum of Art, standar kelompok pelaku pada museum/galeri seni adalah seperti berikut.³⁵

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. <i>Director</i> | 9. <i>Public Relation Offer</i> |
| 2. <i>Curator</i> | 10. <i>Museum Shop Manager</i> |
| 3. <i>Registrar</i> | 11. <i>Museum Protection Staff</i> |
| 4. <i>Museum Educator</i> | 12. <i>Librarian</i> |
| 5. <i>Docent</i> | 13. <i>Slide Librarian</i> |
| 6. <i>Graphic Designer</i> | 14. <i>Building & Ground Staff</i> |
| 7. <i>Exhibit Designer</i> | 15. <i>Development Office</i> |
| 8. <i>Preparator</i> | 16. <i>Membership Officer</i> |

³⁴ Torpey, E. M. (2010). *Museum Work: Put Your Skills On Exhibit – Summer 2010*. Washington D.C.: *Occupational Outlook Quarterly*.

³⁵ Author. (2008). *Museum Job Descriptions*. Ohio: *Cleveland Museum Of Art*.



Gambar 2.21. Bagan Pembagian Standar Pekerjaan Pada Museum

Sumber : Author. (2008). Museum Job Descriptions. Ohio: Cleveland Museum Of Art.

Berdasarkan paparan standar tentang kelompok pelaku di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat setidaknya 3 jenis karakteristik kelompok pelaku, yaitu:

1. Kelompok Pelaku Permanen
Meliputi : kepengelolaan, *service*, pelaku konservasi, dll.
2. Kelompok Pelaku Temporer
Meliputi : pelaku pameran, pelaku residensi, redaktor, karyawan komersial, pelaku pendidikan, dll.
3. Kelompok Pelaku Dinamis.
Meliputi : pengunjung (publik).

II.7.2. Standar Kebutuhan Ruang Objek Studi

Kebutuhan ruang merupakan wadah untuk berbagai kegiatan yang dilakukan oleh pelaku. Penentuan kebutuhan ruang secara eksplisit ditentukan berdasarkan pada standar kebutuhan ruang pada sebuah museum/galeri seni. Selain itu juga ditentukan berdasarkan kajian sub bagian kegiatan dan pelaku kegiatannya. Menurut buku *Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions*, sebuah museum/galeri seni memiliki kebutuhan ruang yang terbagi menjadi 4 kategori utama, yaitu:³⁶

1. Kategori Area Eksibisi

Terdiri dari : *Revolving Exhibition, Exhibit In Showcases, Free-Standing Exhibits, Exhibits On Walls, Museum (Art, Science, Technology, History, Cultural Figures), Entrance.*

2. Kategori Outdoor

Terdiri dari : *Outdoor Exhibits.*

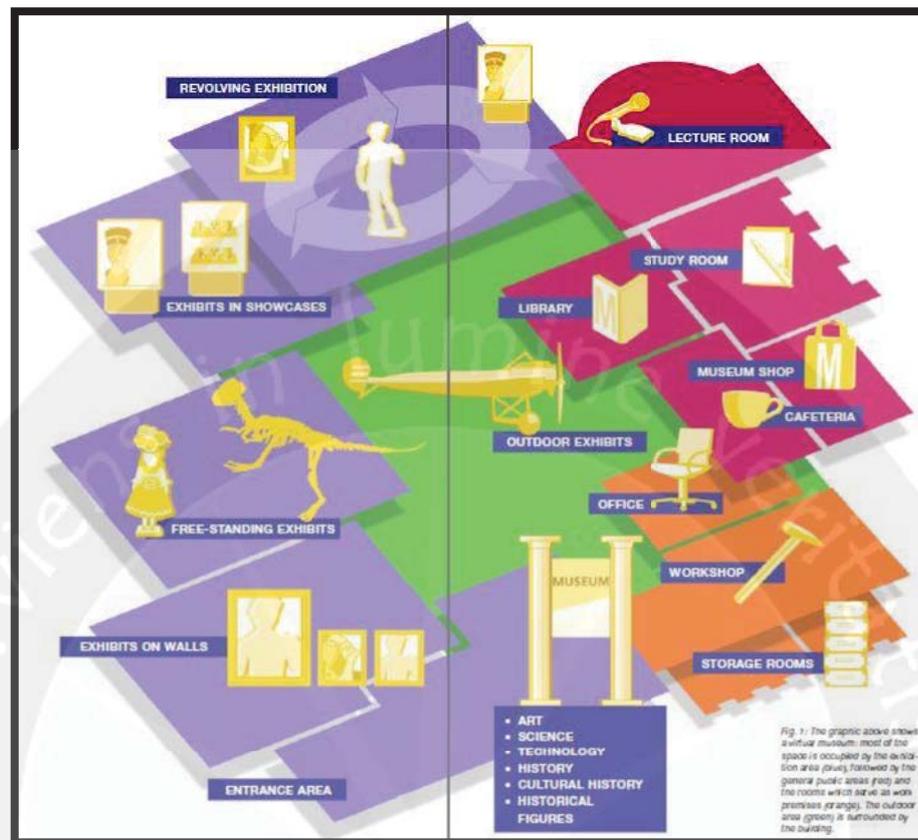
3. Ruang Kepengelolaan

Terdiri dari : *Office, Workshop, Storage Rooms.*

4. Ruang Umum Publik

Terdiri dari : *Lecture Room, Library, Study Room, Museum Shop, Cafeteria.*

³⁶ Author. (2006). *Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions*. Frankfurt: Fördergemeinschaft Gutes Licht.



Gambar 2.22. Standar Skematik Kebutuhan Ruang Sebuah Museum/Galeri Seni
Sumber : Author. (2006). *Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions*. Frankfurt:
Fördergemeinschaft Gutes Licht.

Secara eksplisit, kebutuhan ruang ditentukan berdasarkan standar dan dibagi sesuai dengan kebutuhan ruang per divisi kegiatan, bagian kegiatannya, dan pelaku kegiatannya.

II.8. STANDAR PERANCANGAN GRAHA GALERI DAN SANGGAR PENDIDIKAN SENI KONTEMPORER

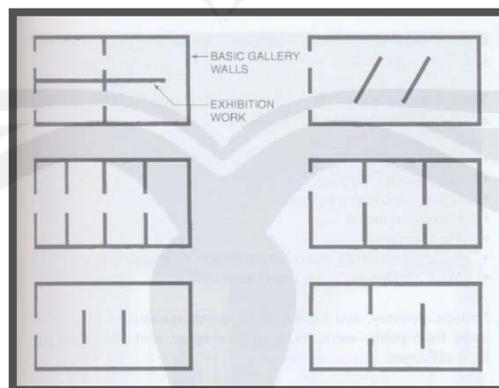
Salah satu bagian yang mendapat perhatian lebih pada tipologi bangunan galeri seni adalah ada pada ruang pameran (*exhibition room*). Sebuah ruang pameran tentu harus didesain sesuai dengan kriteria tertentu. Ruang pameran inilah yang menjadi jantung dari sebuah galeri seni/museum. Ruang pameran secara umum dibedakan sesuai dengan kriteria tertentu, semisal materi karya seni,

kualitas cahaya, proporsi ruang, finishing, material, nuansa ruang, kegiatan yang terwadahi, dll. Pada sebuah galeri seni, setiap ruang pameran harus terfasilitasi oleh ruang-ruang sekunder/pendukung lainnya seperti *lavatory*, gudang (*stockroom*), ruang service, ruang komunal, dll. Wujud ruang pameran pada galeri seni bersifat dinamis, tergantung berdasarkan pendekatan desain yang digunakan. Ada yang berbentuk seperti kamar, *hall*, lingkaran, bahkan ruang *outdoor*.

Terkait dengan perancangan ruang pameran, metode penataan ruang berarti mengorganisir unsur-unsur, seperti pengunjung, karya seni, materi karya seni, serta objek pendukung (lampu dan penghawaan). Mengingat bahwa ruang pameran adalah ruang penting dalam sebuah galeri seni, maka perlu ada pertimbangan dan prinsip tertentu guna menjagadan mengoptimalkan kualitas ruangan tersebut. Terdapat 8 prinsip perancangan ruang pameran pada galeri seni.³⁷

II.8.1. Desain Ruang Dan Sirkulasi

Secara teoritis, ruang terbagi menjadi 2, yaitu ruang dalam (*indoor*) dan ruang luar (*outdoor*). Masing-masing ruang tersebut memiliki kriteria dan penanganan khusus, terutama ruang dalam.



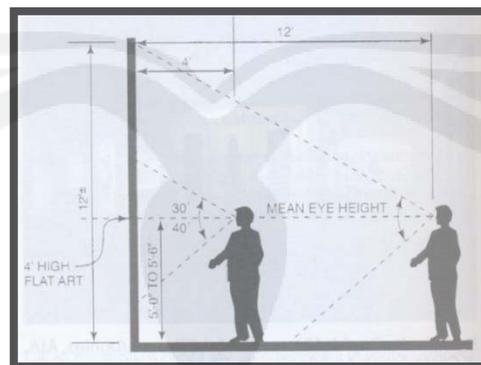
Gambar 2.23. Konfigurasi Ruang Pameran

Sumber : Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*.
Singapore: McGraw-Hill.

³⁷ Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

Di dalam ruang pameran, harus memiliki kondisi visual yang menunjang kualitas nilai dan fisik suatu karya seni. Visual harus bersih, tertata, nyaman, dan sehat. Hal pertama yang menjadi pertimbangan adalah perencanaan ruang, seperti luas ruang, kualitas dinding, plafon, lantai, kusen, pintu, dan jendela. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penciptaan kualitas ruang adalah:³⁸

1. Ruang pameran harus bisa memperkuat dan mempromosikan tangkapan visual pengunjung dengan materi karya seni yang dipamerkan,
2. Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis,
3. Ruang pameran sebaiknya berdekatan, untuk mempermudah pengamatan dan pengondisian lingkungan,
4. Perhatikan penggunaan cahaya alami (matahari) untuk ruang dalam, karena menimbulkan gelombang sinar yang kurang baik (UV),
5. Tinggi dinding display minimal 12 kaki / 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada galeri kontemporer) mencapai 12 meter,
6. Pengelompokan karya materi dengan dinding temporer dengan jarak normal 12 meter hingga 15,25 meter.



Gambar 2.24. Jarak Pandang Ke Dinding

*Sumber : Chiara, Joseph De. (2001). Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition.
Singapore: McGraw-Hill.*

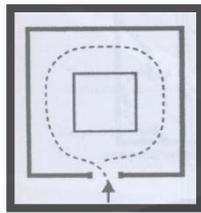
³⁸ Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

Selain penciptaan ruang, hal lain yang perlu diperhatikan adalah tata display, yaitu:

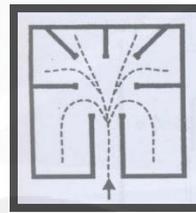
1. Perhatikan estetika peletakan materi karya seni,
2. Hubungan antara karya, jarak antara karya, mencari hubungan pengelompokkan (aliran, gaya, komposisi warna), dan konsep lainnya.
3. Penulisan caption dan label, ukuran, komposisi,dll.

Di dalam perencanaan pola sirkulasi, perlu diperhatikan terlebih dahulu jenis-jenis pola sirkulasi yang akan diterapkan pada ruang pameran. Pola sirkulasi mempengaruhi efektifitas pemaparan karya dengan kenyamanan visual pengunjung terhadap keberadaan ruang pameran. Terdapat 5 jenis pola sirkulasi pengunjung, yaitu.³⁹

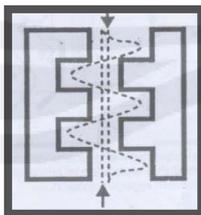
1. Arteri



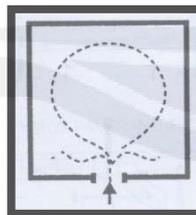
4. Kipas Angin



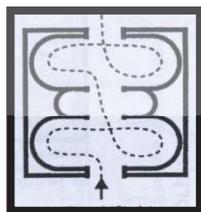
2. Sisir. Kipas Angin



5. Blok



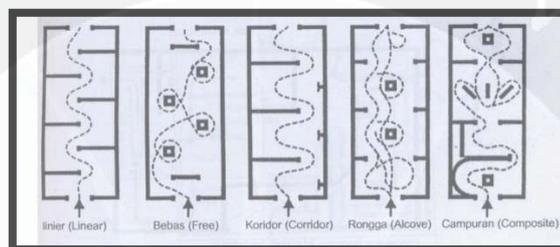
3. Rantai



³⁹ Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

Selain itu terdapat 5 jenis pola sirkulasi dala ruang pameran berbentuk persegi panjang, yaitu:

1. Linier,
2. Bebas,
3. Koridor,
4. Rongga,
5. Campuran.



Gambar 2.25. Macam Sirkulasi Pada Ruang Eksibisi

Sumber : Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

II.8.2. Materi Karya

Materi karya adalah objek karya seniman yang sedang dipamerkan di ruang pameran. Pemahaman akan materi karya menjadi sangat penting terkait pengetahuan penata ruang, terutama pengetahuan tentang perlakuan terhadap materi tersebut. Selain itu, setiap karya seni yang dipamerkan akan mempengaruhi kualitas dan desain ruang pameran. Maka dari itu, penataan ruang harus memperhatikan prinsip karya seni seperti:⁴⁰

1. Karakteristik seni (dalam kasus ini adalah seni kontemporer),
2. Fungsi,
3. Medium (alat, bahan, teknik),
4. Desain (komposisi),
5. Tema (isi),
6. Aliran seni yang dipaparkan,
7. Ukuran karya (dimensi).

⁴⁰ Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

Tugas penataan karya sebenarnya kombinasi dari tugas arsitek (perancang galeri) dan kurator seni. Terlebih setelah arsitek telah melakukan kalkulasi desain, tugas berikutnya adalah tugas kurator. Kurator harus bisa melakukan penataan materi karya seni. Agar karya yang dipamerkan selaras dan proporsi dari segi jumlah. Penataan materi karya seni dikelompokkan berdasarkan gaya/aliran, objek, bahan, warna, dll.

II.8.3. Labelisasi Karya

Pemberian label (*caption*) dalam materi karya seni sebaiknya menggunakan prinsip sebagai berikut:⁴¹

1. Pembuatan *caption* harus seragam, maksudnya adalah metode penyajian (*picura*, laminating, dll),
2. Penulisan harga pada karya seni diletakkan di label yang terdapat dalam karya seni tersebut, namun tidak semua harga dicantumkan dalam label.

II.8.4. Pencahayaan

Cahaya memiliki peranan penting dalam bangunan galeri seni. Pencahayaan memiliki andil dalam penciptaan kualitas karya seni. Setiap pencahayaan yang baik dan benar akan memberi nilai tambah pada kualitas ruang dan kualitas materi karya seni. Cahaya terbagi menjadi 2, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya yang bisa ditangkap mata adalah cahaya dengan panjang gelombang 400-700 nanometer (cahaya tampak), dibawah 400 nm (UV) dan diatas 700nm (IR). Keawetan dan kerusakan yang terjadi pada materi karya seni berasal dari ketiga jenis cahaya tersebut. Sinar UV bisa menyebabkan perubahan struktur kimia pada materi karya seni sedangkan sinar IR cenderung memberi kalor (panas).

Kebutuhan cahaya pada ruang pameran akan berbeda-beda sesuai dengan jenis dan karakteristik karya seni. Peletakan titik sumber cahaya memerlukan perhitungan khusus, karena setiap ruang pameran dikategorikan dalam 5 macam, yaitu *very sensitive*, *sensitive*, *less sensitive*, *storage*, dan *handling*. Cahaya buatan

⁴¹ *Susanto, M. (2004). Menimbang Ruang Menata Rupa. Yogyakarta: Galang Press.*

lebih berfungsi sebagai efek dramatisasi karya seni sedangkan cahaya matahari digunakan untuk penerangan ruang secara keseluruhan.⁴²

Kerusakan karya seni pada galeri seni diakibatkan oleh beberapa faktor, salah satunya akibat pencahayaan, yaitu:⁴³

1. Adanya sejumlah cahaya ultraviolet dalam sumber cahaya yang sering disebut nilai UV dengan satuan mikrowatt per lumen (mW/lumen),
2. Adanya nilai intensitas iluminasi cahaya, yaitu terang tidaknya cahaya yang mengenai koleksi. Nilai ini dinyatakan dalam satuan lux (lumen / cm²). Makin tinggi intensitas cahaya maka nilai lux akan makin tinggi. Sebagai perbandingan nilai 10 lux = cahaya 1 batang lilin. Koleksi yang sangat sensitif seperti tekstil direkomendasikan dibawah 50 lux,
3. Lamanya waktu paparan cahaya yang bersifat kumulatif pada koleksi, yang akan mempercepat terjadinya kerusakan. Makin sering koleksi terkena cahaya, berarti makin banyak intensitas cahaya yang mengenai koleksi, maka koleksi makin rusak.

Tabel 2.3. Potensial Kerusakan Relatif Oleh Sumber Cahaya⁴⁴

<i>Relative Damage Potential Of Light Sources</i>						
Light Source	Without	Edge Filter at λ (nm)			Windows Glass	
		380	400	420	Simple	Double
<i>in %</i>						
Daylight	235	155	130	110	205	190
General service tungsten filament lamp	85	75	70	65	80	75
LV halogen	100	80	75	70	90	90

⁴² Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

⁴³ Author. (2006, Agustus 15). Retrieved November 6, 2013, from *Efek Pencahayaan Pada Koleksi*: <http://www.duniakonservasimuseum.com/2006/08/bagian-iv-efek-pencahayaan-pada.html>

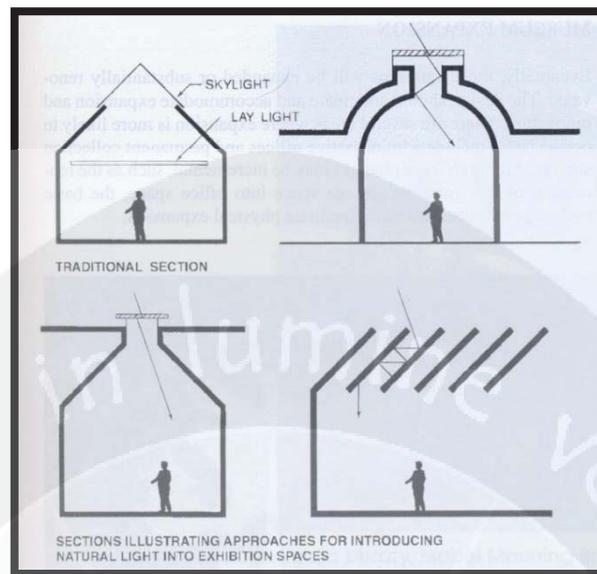
⁴⁴ Author. (2006). *Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions*. Frankfurt: Fördergemeinschaft Gutes Licht.

High pressure metal halide lamp	220	175	145	110	210	210
Fluorescent lamp, neutral white	100	85	80	70	95	90
Fluorescent lamp, warm white	90	75	70	60	85	85
LED cold white	80	80	80	75	80	80

Ruang pameran biasanya memiliki garis fleksibel pada arah pendar pencahayaan yang baik. Desain akhir pada ruang pameran harus memperhatikan lokasi dinding temporer. Maka pencahayaan buatan ini harus memiliki arah pendaran yang memungkinkan untuk tipe dinding temporer dan permanen. Prinsip untuk pendaran ini yaitu:⁴⁵

1. Arah datang cahaya menuju titik tengah materi karya seni harus berada pada ketinggian 1,5 meter dari lantai (ketinggian pandangan mata manusia dewasa),
2. Arah datang cahaya pada titik tersebut harus berada pada 45°,
3. Pada dinding permanen sebaiknya arah datang cahaya berada pada 75°,
4. Untuk materi karya yang memiliki bahan sensitif, membutuhkan pencahayaan yang minimal,
5. Pendaran cahaya jangan sampai menyilaukan mata pengunjung,
6. Jika memungkinkan menggunakan pencahayaan silang, untuk menciptakan penonjolan dan bayangan.

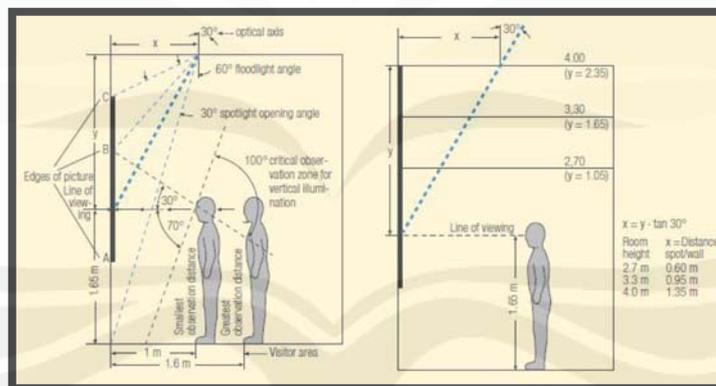
⁴⁵ Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.



Gambar 2.26. Teknis Pencahayaan Alami

Sumber : Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*.

Singapore: McGraw-Hill.



Gambar 2.27. Teknis Pencahayaan Buatan

Sumber : Author. (2006). *Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions*. Frankfurt:

Fördergemeinschaft Gutes Licht.

II.8.4.1. Sistem Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dalam sebuah bangunan tentunya akan menggantikan posisi pemanfaatan pencahayaan buatan. Sehingga langkah penggunaan pencahayaan alami dapat menghemat konsumsi energi dan mengurangi tingkat polusi. Adapu kelebihan cahaya alami seperti cahaya

bersifat alami (natural), tersedia berlimpah, cahaya terbarukan, memiliki *spectrum* cahaya lengkap, dinamis, dll. Selain itu di dalam praktek perancangan ada 3 hal yang perlu diperhatikan perancang, yaitu:⁴⁶

1. Pembayangan, untuk menjaga agar sinar matahari langsung tidak masuk ke dalam ruangan dan mengenai objek seni. Dengan begitu perlu adanya pembayangan menggunakan kisi-kisi,
2. Pengaturan letak dan dimensi bukaan agar cahaya matahari dapat dimanfaatkan secara optimal,
3. Pemilihan tekstur dan warna ruangan untuk memperoleh pemantulan yang baik.

II.8.4.2. Sistem Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia. Misalkan lampu pijar, lilin, obor, dll. Cahaya buatan sering secara langsung diartikan dengan cahaya lampu. Lawan dari cahaya buatan adalah cahaya matahari.⁴⁷ Sistem pencahayaan buatan dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Pembagian ini berdasarkan kombinasi antara beberapa jenis sistem pencahayaan dalam sebuah ruang. Jenis sistem pencahayaan tersebut yaitu:⁴⁸

1. Penerangan Umum (*General Lighting*)

Jenis sistem cahaya yang paling umum digunakan, karena fleksibilitas dalam mengatur area kerja. Iluminasi merata menyeluruh ke dalam ruangan.

2. Penerangan Lokal (*Localized Lighting*)

Jenis pencahayaan yang tidak seragam dan lebih berkonsentrasi pada areal kerja. Sistem ini jauh lebih efisien bagi aktivitas namun tidak efisien bagi perabot. Karena peletakan perabot dibatasi oleh lokasi sumber cahaya.

⁴⁶ Satwiko, P. (2009). *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: ANDI.

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ Lechner, N. (2007). *Heating, Cooling, Lighting*. Jakarta: Grafindo Persada.

3. Penerangan Ambien

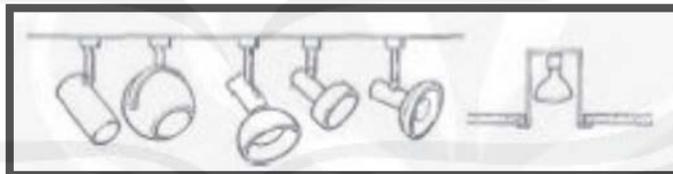
Merupakan penerangan tidak langsung, yaitu dengan memantulkan cahaya ke plafon atau dinding terlebih dahulu. Luminasi yang ditimbulkan relatif rendah. Penerangan ini mampu menciptakan suasana sekitar yang cukup baik.

4. Penerangan Bidang Kerja (*Task Lighting*)

Penerangan yang terkait pada perabot ini merupakan penerangan paling fleksibel, berkualitas, dan efisien. Karena penerangan hanya ada pada tempat itu dan area sekeliling saja.

5. Penerangan Akses (*Accent Lighting*)

Penerangan aksesn digunakan untuk menonjolkan suatu bagian tertentu dari bangunan atau ruang. Besar kuat cahaya ini, sebaiknya memiliki sepuluh kali lebih tinggi dari pencahayaan sekitarnya. Biasanya penerangan ini menggunakan metode *track lighting* atau *downlight*. Penerangan ini sangat cocok pada penerangan karya seni pada ruang pameran.



Gambar 2.28. Track Lighting & Downlighting

Sumber : Lechner, N. (2007). Heating, Cooling, Lighting. Jakarta: Grafindo Persada.

6. Penerangan Dekoratif

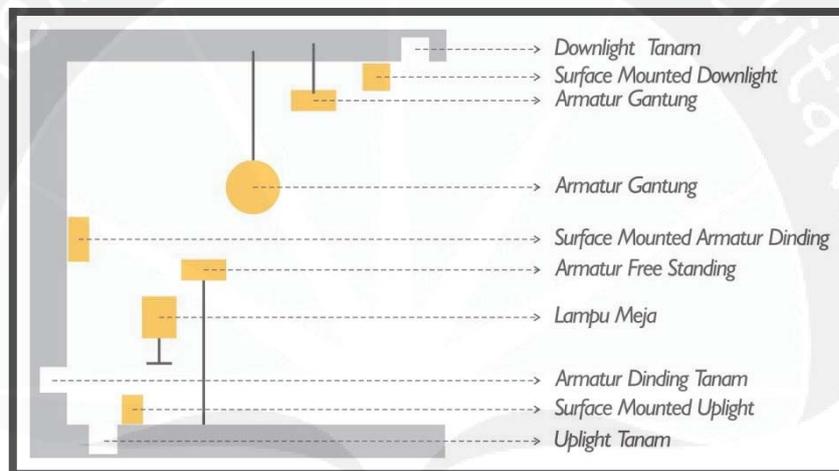
Penerangan dekorasi adalah dimana sumber cahaya atau lampu merupakan objek untuk dilihat dan menambah keindahan dalam ruang.

7. Penerangan Efek

Sistem penerangan yang menyerupai penerangan akses, tapi objek dan cahaya itu sendiri yang menjadi pusat perhatian.

II.8.4.3. *Mounting* Lampu

Penggunaan lampu tidak hanya berhenti pada aspek karakteristik lampu saja, melainkan ada hal yang lebih teknis untuk mendukung fungsi dan kemampuan dari sebuah lampu. Salah satu aspek teknis yang perlu diperhatikan adalah *mounting* lampu atau disebut juga pemasangan lampu. Berdasarkan cara dan posisi pemasangannya, lampu memiliki beberapa jenis *mounting*.



Gambar 2.29. Tipe *Mounting* Lampu

Sumber : Materi Perkuliahan Pencahayaan, Universitas Indonesia. (dalam Meilina, W. (2010). *Integrasi Sistem Pencahayaan Alami Dan Buatan Dalam Galeri. Laporan Tugas Akhir. Jakarta: Universitas Indonesia.*).

Mounting nantinya akan mempengaruhi efek yang dihasilkan oleh lampu. Dengan lampu yang sejenis namun berbeda *mounting*, akan berbeda pula efek yang dihasilkan. Efek lampu semacam ini yang jelas akan dijadikan penentu rancangan guna mendukung suasana dalam ruang pameran. Secara umum terdapat 6 jenis *mounting* lampu, yaitu:

1. *Recessed* (tersembunyi)

Pemasangan lampu yang ditanam pada plafon, sehingga terlihat dari bawah dan sulit untuk dipindah.

2. *Surface*

Pemasangan lampu yang terlihat dan dipasang keluar dari permukaan bidang. Umumnya dipasang di plafon, dan dapat terlihat menonjol dari ruang.

3. *Track*

Pemasangan lampu yang ditanam pada sebuah rel / track tertentu. Jenis mounting ini sangat cocok untuk dipasang pada galeri seni, karena sangat fleksibel menyesuaikan kebutuhan dari setiap karya seni.

4. *Pendant* (gantung)

Pemasangan lampu yang digantung. Mounting ini bisa sebagai elemen dekoratif dan memungkinkan tipe / jenis distribusi cahaya seperti diarahkan ke atas, ke bawah, atau kombinasi keduanya.

5. *Wall*

Pemasangan lampu yang ditempel pada permukaan dinding.

6. *Architectural*

Fitu built-in yang dapat disembunyikan dalam ceruk, celah pada dinding / plafon.

Namun pada prakteknya, dalam sebuah galeri seni pada umumnya digunakan model recessed, track mounting, dan architectural *mounting*.⁴⁹

II.8.4.4. Sistem Pencahayaan Pada Interior Galeri

Pengaturan pencahayaan buatan pada perancangan interior galeri, dilakukan melalui teknik-teknik tertentu. Hal ini bertujuan menciptakan intensitas pencahayaan tertentu di dalam ruangan. Teknik pengaturan pencahayaan buatan tersebut antara lain:

1. *High Lighting*

Teknik pengaturan cahaya buatan yang bertujuan untuk menciptakan interior ruang yang memiliki intensitas cahaya tinggi. Hal ini dilakukan dengan memberikan sorotan cahaya pada

⁴⁹ Egan, D. (1983). *Architectural Lighting*. New York: McGraw-Hill.

obyek tertentu, sehingga mempertajam detail dan warna obyek tersebut.

2. *Wall Washing*

Teknik pengaturan cahaya buatan yang memberikan suatu lapisan pencahayaan pada bidang dinding sehingga dinding terkesan merata dengan cahaya.

3. *Silhouetting*

Teknik pengaturan cahaya buatan dengan cara menempatkan objek pameran di antara bidang tangkap cahaya, sehingga objek pameran terlihat sebagai suatu bentuk bayangan.

4. *Beam Play*

Teknik pengaturan cahaya yang memanfaatkan sorotan cahaya sebagai elemen visual. Teknik ini memanfaatkan bidang tangkap tertentu untuk dapat memperlihatkan sorotan cahaya tersebut. Sumber cahaya diatur menjadi permainan titik lampu.

5. *Shadown Play*

Teknik pengaturan cahaya yang menonjolkan bayangan hasil sorotan cahaya sebagai elemen visual. Teknik ini biasanya menggunakan jenis lampu yang memiliki karakter berkas sinar yang sempit.

6. *Sparkle*

Teknik pengaturan cahaya yang menjadikan sumber cahaya sebagai elemen visual. Teknik ini mampu memberikan kesan elegan dan mewah pada perancangan sebuah interior.

II.8.5. Temperatur

Temperatur rendah lebih baik untuk hasil karya seni yang dipamerkan, yaitu sekitar 20°C - 21°C. Beberapa galeri seni dan museum memperbolehkan transisi yang lambat untuk temperature dan titik kelembaban, dengan lebih

mentolerir variasi temperatur daripada variasi kelembaban udara, sehingga temperatur harus diatur lebih tinggi dari pada kelembaban.⁵⁰

Type of Object	Degrees in Farenheit
Furniture	68 - 72°
Paintings and Paper	
Textiles	
Objects	

Gambar 2.30. Kisaran Optimal Suhu Ideal Pada Material Tertentu

Sumber : Philadelphia Museum of Art:

<http://www.philamuseum.org/conservation/10.html?page=3>

II.8.6. Standar Ukuran Kelembaban

Material dan koleksi karya seni dibuat secara khusus dan sangat sensitif terhadap perubahan sekecil apapun pada titik kelembaban (RH). Maka dari itu kelembaban udara yang konstan diperlukan dalam ruang pameran. Kelembaban udara yang direkomendasikan secara konstan, yaitu 50% RH level/tahun. Angka 50% merupakan standar yang tinggi, dalam perancangannya desain harus menggunakan ruang lainnya, seperti sirkulasi publik dan lobi.

Paintings.....	40% - 65%
Paper	45% - 55%
Photographs/Film/Negatives	30% - 40%
Other organics (wood, leather, textiles, ivory).....	45% - 60%
Metals.....	<35%
Ceramics, glass, stone	40% - 60%

Gambar 2.31. Kisaran Optimal Kelembaban Pada Material Tertentu

Sumber : Johnson, J. S. (1999). Museum Handbook. New York:National Park Service.

⁵⁰ Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.

II.8.7. Tatanan Sistem HVAC

Fleksibilitas sangat dianjurkan dalam mendesain galeri seni, pertimbangan terhadap kemungkinan pengembangan pada masa yang akan datang dan penambahan peralatan juga harus diperhatikan. Ruang dan lokasi yang membutuhkan HVAC harus dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum proses mendesain. Lokasi penempatan unir pengatur udara akan berpengaruh pula pada desain. Pemasok udara harus jauh dari titik polusi pada ruangan seperti, ruang gudang, dapur, dan ruang plumbing bangunan. Sistem HVAC harus mempunyai tenaga listrik darurat ketika listrik padam.

II.8.8. Pelapis Eksterior

Pemilihan untuk eksterior bangunan galeri seni harus mempertimbangkan ketahanan dan estetikan tampilan. Dinding ruang luar dan atap harus memenuhi kriteria konservasi energi. Jendela dan skylight harus bisa meminimalisir sinar UV dan IR dari cahaya matahari.⁵¹

⁵¹ Chiara, Joseph De. (2001). *Time-Saver Standard For Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw-Hill.