

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta merupakan kota yang mempunyai potensi-potensi besar yaitu sebagai kota pendidikan dan budaya. Selain itu Yogyakarta juga memiliki potensi sebagai daerah tujuan wisata baik wisatawan domestik maupun mancanegara serta daerah pelayanan perdagangan atau transportasi regional.¹

Yogyakarta sebagai kota budaya memiliki suatu kebudayaan yang juga diakui sebagai kebudayaan nasional Indonesia. Kebudayaan nasional Indonesia harus bisa memberikan identitas kepada bangsa Indonesia sebagai suatu keseluruhan dan kesatuan nasional, maka kebudayaan harus memiliki sifat khas yang tidak dimiliki oleh negara lain serta dapat dibanggakan oleh masyarakat Indonesia.

Salah satu kebudayaan yang menonjolkan mutu serta sifat khas adalah unsur kesenian. Seni adalah bahasa untuk menerjemahkan pikiran dan perasaan dari dalam diri manusia ke dalam tanda-tanda konvensional dan simbol-simbol di luar mereka yang mungkin dibaca orang lain.²

¹ Biro Statistik, Potensi Budaya, Yogyakarta.

² Feldman, Edmund Burke, *Art as Image and Idea*, Prentice Hall, Inc. Englewood Cliff, New Jersey, 1967.

Seni bagi Yogyakarta sendiri memiliki manfaat sebagai pemenuhan kebutuhan batin, yaitu kepuasan menikmati karya seni serta sebagai pendorong untuk membangkitkan cipta dan gairah hidup (Drs. Sunardjo, Kepala Kantor Wilayah Depdikbud Propinsi DIY, 1999). Sehingga bagi masyarakat Yogyakarta, seni dapat memberikan arti atau makna dalam kehidupannya untuk keluar sejenak dari rutinitas keseharian sebagai rekreasi yang menyenangkan.¹

Seni rupa sebagai salah satu bentuk kesenian merupakan kegiatan rohani dan pengalaman estetik yang diwujudkan melalui unsur rupa, antara lain garis, warna, unsur bidang, tekstur, gelap dan terang serta ruang atau volume. Selain itu seni rupa memiliki jenis yang beragam dan mudah dikombinasikan dengan bidang seni lain sebagai wacana baru.²

Hasil karya seni rupa tersebut dapat dikumpulkan menjadi satu melalui sebuah wadah yaitu museum. Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, yang merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenian, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya.³

Saat ini ada berbagai macam museum di Yogyakarta, tapi hanya Museum Affandi yang digunakan untuk menyimpan, merawat, mengawetkan koleksi hasil karya seni rupa yang umumnya karya seni 2 dimensi yang bernilai tinggi dari kemungkinan rusak akibat serangga ataupun tingkah laku manusia. Untuk karya seni 3 dimensi banyak terdapat di galeri-galeri seni lainnya seperti Cemeti Art House, Sambisari Galeri, dan Sapto Hudoyo Galeri.

¹ Sunardjo, Drs, Pameran Koleksi Taman Budaya, Katalog, 8 Agustus 1999, Halaman 4

² Dialog Seni dengan Bapak Wardoyo Sugianto, Dosen Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Tanggal 12 November 2000.

³ M. Amir Sutarga, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Jakarta, 1989, hal 19.

Menurut data BPS tahun 2008, potensi museum yang terdapat di Yogyakarta ini membuat banyak pengunjung dari dalam maupun luar negeri berdatangan untuk melihat, mengagumi bahkan membeli karya-karya seni rupa tersebut yang setiap tahunnya makin meningkat. Peningkatan tersebut mengakibatkan suatu masalah dan hambatan, karena Yogyakarta belum memiliki suatu wadah yang cukup representatif yang dapat menampung semua kegiatan kesenian di Yogyakarta khususnya mengenai wadah kegiatan pameran seni rupa yang berupa seni lukis, seni grafis, seni patung, dan seni reklame dan museumnya.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Museum seni rupa adalah wadah untuk pengkoleksian dan memelihara dan perawatan suatu karya seni, dimana karya-karya seni tersebut meliputi seni patung, seni lukis, seni grafis dan seni reklame. Jenis-jenis seni rupa tersebut memiliki karakter yang berbeda-beda dalam bentuk dan ruangnya.

Kegiatan dalam Museum seni rupa adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, pameran, penerbitan untuk penelitian, dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda-benda bernilai budaya khas Indonesia kepada pengunjung. Manusia sebagai pelaku utama yaitu pengunjung museum tidak hanya menuntut kelengkapan seni rupanya tapi juga menuntut adanya wujud dan tata ruang dalam yang menarik dari suatu wadah yang dapat mengidentifikasi fungsi museum seni rupa.

Maka museum seni rupa haruslah dapat memberikan kenyamanan visual dengan suasana edukatif dan rekreatif. Suasana edukatif maksudnya yaitu dengan meletakkan benda-benda seni dua ataupun tiga dimensi yang bisa dilihat secara mudah oleh mata pengunjung sehingga mereka akan tertarik akan keberadaan museum tersebut dan datang untuk berkunjung ke Museum Seni Rupa. Sebagai fasilitas kegiatan yang bersifat rekreatif, maka Museum Seni Rupa harus dapat mencerminkan suasana rekreatif yaitu dapat memberikan kesegaran pikiran dalam menikmati obyek pameran seni rupa dan menikmati suasana ruang.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud bangunan Museum Seni Rupa di Yogyakarta yang mampu menarik pengunjung untuk datang dan memberikan kenyamanan visual dengan suasana edukatif dan rekreatif melalui pengolahan tata ruang pameran dan sirkulasi dalam bangunan.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan Museum Seni Rupa di Yogyakarta yang memberikan kenyamanan visual dengan suasana edukatif dan rekreatif kepada pengunjung Museum.

1.3.2 Sasaran

Tersusunnya konsep perencanaan dan perancangan Museum Seni Rupa di Yogyakarta yang mampu menarik pengunjung untuk datang dan terwujudnya ruang pameran yang dapat memberikan kenyamanan visual melalui suasana edukatif dan rekreatif.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 LINGKUP SUBSTANSIAL

- Pembahasan masalah-masalah yang mendukung tercapainya tujuan pembahasan yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur sebagai bahasan utama.
- Pembahasan mengenai jenis-jenis ruang yang dibutuhkan, pengolahan ruang-ruang khususnya ruang pameran, tata ruang yang disesuaikan dengan aktivitas di dalamnya dan tata ruang pameran yang edukatif dan rekreatif sehingga memberikan kenyamanan visual.
- Menterjemahkan dan mentransformasikan hal-hal tersebut ke dalam perancangan tata ruang dan bentuk bangunan.

1.4.2. LINGKUP SPASIAL

- Mengkaji masalah yang terdapat dalam tujuan dan sasaran ke dalam wujud fisik arsitektural sebagai penekanan desain.

1.4.3. LINGKUP TEMPORAL

- Eksistensi dan relevansi Museum Seni Rupa Di Yogyakarta terhadap masyarakat.

1.5 Metodologi

1.5.1 Pengumpulan Data

1.5.1.1. Studi Literatur dan Data

Pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber, preseden arsitektur dan literature yang mendukung proses pelaksanaan perancangan.

1.5.1.2. Studi Lapangan

- Pengamatan data fisik dan nonfisik site
- Foto site

1.5.2. Analisis

Analisis yang dilakukan dalam penulisan ini dimulai dengan mengkaji tentang jenis-jenis ruang yang dibutuhkan, pengolahan ruang-ruang khususnya ruang pameran, tata ruang yang disesuaikan dengan aktivitas di dalamnya dan tata ruang pameran yang edukatif dan rekreatif sehingga memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung. Langkah selanjutnya adalah mentransformasikannya ke dalam perancangan tata ruang dan bentuk bangunan.

1.5.3. Kesimpulan

Cara penarikan kesimpulan yang dipakai dalam penulisan ini dimulai dengan menganalisis jenis-jenis ruang yang dibutuhkan, pengolahan ruang-ruang khususnya ruang pameran, tata ruang yang disesuaikan dengan aktivitas di dalamnya, sirkulasi tata ruang pameran dan tata ruang pameran yang edukatif dan rekreatif sehingga memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung. yang kemudian menjadi dasar perancangan Pusat Penitipan dan Pendidikan Anak Usia Dini Di Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

- BAB I** : Pendahuluan
- Membahas mengenai latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metodologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.
- BAB II** : Tinjauan seni rupa dan bangunan museum
- Membahas tentang teori seni rupa, kebutuhan penyimpanan benda-benda koleksi seni rupa dan besaran ruangnya, pameran seni rupa, penelitian ilmiah dan publikasi.
- BAB III** : Tinjauan secara umum kota Yogyakarta
- Membahas kondisi umum wilayah Yogyakarta, aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan kota Yogyakarta, museum – museum yang ada di Yogyakarta, potensi seni dan seniman, fasilitas kesenian yang diperlukan dan pendidikan seni rupa baik formal maupun non formal yang ada di Yogyakarta.
- BAB IV** : Analisa yang menguraikan tentang
- a. Analisis perencanaan yang berisi tentang seni rupa yang akan dikoleksi beserta cara pemasangan dan standar ukuran karya seni rupa; menguraikan sistem pelayanan dan frekuensi; menguraikan pelaku dan kegiatan pelaku; menguraikan ruang yang dibutuhkan; menguraikan besaran ruang pameran, ruang fasilitas pendukung dan ruang pengelola; menguraikan kedekatan antar ruang; menguraikan pertimbangan pemilihan lokasi dan site; menguraikan lokasi dan site yang terpilih dan menguraikan perencanaan tata bangunan dan ruang. Juga diuraikan tentang analisis perencanaan penekanan studi wujud yang meliputi bentuk, jenis bahan, warna bahan, tekstur dan skala, unsur edukatif dan rekreatif dalam ruang pamer dan sirkulasi pada tata ruang pamer.

- b. Analisis perancangan yang memberikan gambaran tentang: sistem penghawaan, pencahayaan dan akustika dan wujud rancangannya yang akan dipergunakan; sistem struktur yang akan dipergunakan dan perlengkapan dan kelengkapan bangunan. Juga memberikan gambaran tentang penekanan studi yang dirumuskan secara rinci dan konkret tentang: bentuk, jenis bahan, warna bahan, tekstur dan skala dan tata ruang yang edukatif, tata ruang yang rekreatif dan sistem sirkulasi pada tata ruang pameran.

BAB V : Konsep perencanaan dan perancangan museum seni rupa

- a. Menggambarkan secara rinci tentang konsep-konsep perencanaan yang akan diterapkan dan diwujudkan dalam Museum Seni Rupa yang meliputi pengguna dalam bangunan Museum, konsep lokasi dan tapak yang terpilih dan konsep perencanaan tapak. Juga konsep penekanan studi wujud yang meliputi bentuk, jenis bahan, warna bahan, tekstur dan skala; unsur edukatif dan rekreatif dalam ruang pameran dan sirkulasi pada tata ruang pameran.
- b. Menggambarkan secara rinci tentang konsep-konsep perancangan yang akan diterapkan dan diwujudkan dalam Museum Seni Rupa yang meliputi konsep konsep sistem penghawaan, pencahayaan dan akustika dan wujud rancangannya yang dipergunakan; sistem struktur dan konstruksi yang dipergunakan; perlengkapan dan kelengkapan bangunan yang dipergunakan. Juga menjelaskan konsep perancangan penekanan studi Juga menjelaskan konsep perancangan penekanan studi tentang penerapan bentuk, jenis bahan, warna bahan, tekstur dan skala pada bangunan; unsur edukatif dan rekreatif dalam ruang pameran dan sirkulasi pada tata ruang pameran.