

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Seni adalah bahasa untuk menerjemahkan pikiran dan perasaan dari dalam diri manusia ke dalam tanda – tanda konvensional dan simbol – simbol diluar mereka yang mungkin dibaca orang lain .<sup>1</sup>*

Yogyakarta adalah kota yang identik dengan kehidupan sosial, seni dan budaya, serta pendidikan . Kehidupan masyarakat yogyakarta yang menjadi salah satu daya tarik khasnya adalah seni, dimana dari kota ini telah banyak melahirkan banyak seniman – seniman yang terkenal di Indonesia seperti Bagong Kusudiharjo, Butet Kertarejasa, Ebit G ade, Didik Nini Thowok, dan lain sebagainya . Hal ini menandakan bahwa Yogyakarta mempunyai potensi bidang seni yang dapat dikembangkan secara luas .

Selain itu di Yogyakarta terdapat lembaga – lembaga tentang seni dalam bentuk pendidikan formal seperti ISI ( Institut Seni Indonesia ), SMSR, FSRD Sarjana Wiyata dan lembaga – lembaga pendidikan non formal lainnya seperti kursus – kursus atau sanggar seni . Maraknya event – event seni juga selalu identik dengan Yogyakarta dengan diadakannya Festival Kesenian Yogyakarta tiap tahunnya, serta berbagai event yang berkaitan dengan seni yang diadakan di Benteng Vredenburg, Malioboro, bahkan di Parang Tritis . Fasilitas yang menampung karya maupun kegiatan seni di Yogyakarta seperti Museum Affandi, Museum Sono Budoyo, Gallery Saptohudoyo, Gallery Cemeti, dan Gallery seni lainnya ikut menghidupkan gairah seni bagi Yogyakarta .

Seni bagi Yogyakarta sendiri memiliki manfaat sebagai pemenuhan kebutuhan batin, yaitu kepuasan menikmati karya seni serta sebagai pendorong untuk membangkitkan cipta dan gairah hidup dan kehidupan ( Drs. Sunardjo, Kepala Kantor Wilayah Depdikbud Prop. DIY, 1999 ) .<sup>2</sup> Sehingga bagi masyarakat Yogyakarta seni dapat memberikan arti atau makna dalam kehidupannya untuk

---

<sup>1</sup> Feldman, Edmund Burke, Art as Image and Idea, Prentice Hall, Inc. Englewood Cliff, New Jersey, 1967 .

<sup>2</sup> Sunardjo, Drs, Pameran Koleksi Taman Budaya, Katalog, 8 Agustus 1999, Hal 4 .

keluar sejenak dari rutinitas keseharian untuk mencari maupun berinteraksi dengan jasmani maupun rohaninya guna memperoleh semangat hidup atau dapat pula sebagai rekreasi yang menyenangkan .

## 1.2. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Maraknya kegiatan seni di Yogyakarta menggambarkan hanya sebuah sajian obyek yang ditampilkan dimana pengunjung melihat maupun mengamati secara fokus pada obyek yang disajikan saja tanpa merasakan bagaimana seni itu disajikan didalam suatu tatanan . Pelayanan penginformasian museum tidak hanya menyajikan, memberi informasi maupun pengetahuan yang bersifat material maupun spiritual saja tetapi juga mampu memberikan makna tertentu bagi pengunjung .

Obyek yang ditampilkan dalam hal ini adalah seni rupa . Hal ini disebabkan tingginya iklim pertumbuhan yang dibangun oleh seniman komunitas seni rupa karena maraknya kegiatan pameran – pameran yang hampir setiap minggu baik di Taman Budaya Yogyakarta, sanggar – sanggar, rumah seni maupun gallery .<sup>3</sup> Selain itu seni rupa memiliki jenis yang beragam dan mudah dikombinasikan dengan bidang seni lain sebagai wacana baru .<sup>4</sup> Namun kadangkala seni rupa sulit untuk dipahami masyarakat awam untuk mudah diapresiasi karena masyarakat atau orang awam sulit untuk memasuki alam pikiran seniman yang disimbolkan melalui karyanya .

Saat ini masyarakat sering terperangkap didalam memahami karya seni yang disebabkan simbol atau bahasa seni itu medianya berbeda dan beragam tiap seniman, masyarakat memahami karya seni dalam dataran realitas apa adanya sedangkan seniman dalam berkarya mengolah realitas dengan memadukan ruang – ruang imajiner dan tidak memikirkan siapa audiensnya, sehingga terjadi kesenjangan komunikasi atau dengan kata lain bahasa seniman sangat berbeda yaitu “ *seniman itu hidup dalam realitas imajiner alias dunia fiksi* ” .<sup>5</sup> Oleh sebab itu beragam karya seni rupa tidak hanya disajikan dengan tatanan tertentu yang belum tentu komunikatif

---

<sup>2</sup> Sunardjo, Drs, Pameran Koleksi Taman Budaya, Katalog, 8 Agustus 1999, Hal 4 .

<sup>3</sup> Drs. Suprpto ( Kepala Taman Budaya Yogyakarta ), Seni Rupa Dinamis, Pertunjukan Tidak Menonjol . Artikel Harian Kedaulatan Rakyat Minggu 31 Desember 2000 . Hal 7 .

<sup>4</sup> Dialog Seni dengan Bapak Wardoyo Sugianto, Dosen / Staff Pengajar Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta . Tanggal 12 November 2000 .

<sup>5</sup> Faruk HT, Dr, Bahasa Seni Sulit Dipahami Akibatnya Terjadi Kesenjangan Komunikasi, Dialog Seni Kita, Radio Unisi FM, 16 Juli 1999 .

melainkan sebuah tatanan ruang arsitektural yang tanpa terjadi kesenjangan komunikasi dengan obyek seni rupa .

Sehingga memerlukan sebuah wadah yang tidak hanya menyajikan, melakukan preservasi dan konservasi serta pendukung lainnya ( Hunt 1980 ), tetapi juga memberikan komunikasi dengan obyek seni rupa dalam tatanan ruang arsitektural dimana pengunjung dapat masuk kedalam alam fantasi yang merupakan perwujudan seniman dalam karyanya .

### **1.3. Latar Belakang Permasalahan**

Seni bergerak satu langkah dari hal yang dapat diketahui dengan nyata menuju hal yang tidak diketahui, <sup>6</sup> sehingga seni merupakan perwujudan mimpi – mimpi tentang sebuah keinginan atau harapan maupun ekspresi tentang gambaran sebuah alam yang baik maupun buruk .

Ekspresi mengenai sebuah dunia serta sebuah pengharapan atau cita – cita adalah merupakan perwujudan kearah kebangkitan kesadaran manusia . Oleh sebab itu seni haruslah komunikasi langsung antara imajinasi seniman dengan imajinasi pemerhati, <sup>7</sup> sehingga pemerhati masuk kedalam alam perwujudan seniman dengan membangkitkan emosi imajinatifnya guna membuat apresiasi beragam dan berkembang .

### **1.4. Rumusan Permasalahan**

Bagaimana mewujudkan ruang arsitektural yang mampu membangkitkan emosi imajinatif / “ FANTASI “ dengan menampilkan pengalaman ruang yang imajiner ( memberikan bentuk secara khayal ) yaitu orang dapat masuk kedalam alam yang penuh dengan harapan, kekhawatiran dan berbagai bayangan yang optimis maupun pesimis dalam museum senirupa melalui perancangan sistem sirkulasi dan penataan territory ?

### **1.5. Tujuan dan Sasaran**

#### **1.5.1. Tujuan**

Merancang museum seni rupa yang memiliki beberapa manfaat antara lain :

---

<sup>6</sup> Kahlil Gibran, Hikmah – hikmah Kehidupan, Yayasan Bentang Budaya, Juni 1999 . Hal 116 .

<sup>7</sup> Ibid .

- Mem peroleh pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung dengan masuk kealam fantasi .
- Mendatangkan banyak pengunjung ( Museum sebagai Point of interest ) .

### **1.5.2. Sasaran**

Sasaran yang didapat dari manfaat museum seni rupa adalah :

1. Pengunjung dengan memperoleh informasi dan komunikasi dengan obyek seni rupa melalui pengalaman masuk ke dalam alam fantasi .
2. Kurator dengan mengkritik dan mengulas karya seni rupa untuk diseleksi dan dipamerkan dengan berbagai kelemahan dan kelebihan yang disajikan terbuka kepada pengunjung .
3. Seniman dengan memperoleh gambaran yang lebih baik untuk berkarya karena adanya kritik dan beragam karya dapat memunculkan wacana baru .

### **1.6. Lingkup Studi**

Dibatasi hanya dalam disiplin ilmu arsitektur dan aspek fantasi dalam seni .

### **1.7. Metoda Studi**

Metoda studi yang dilakukan melalui pola prosedural antara lain :

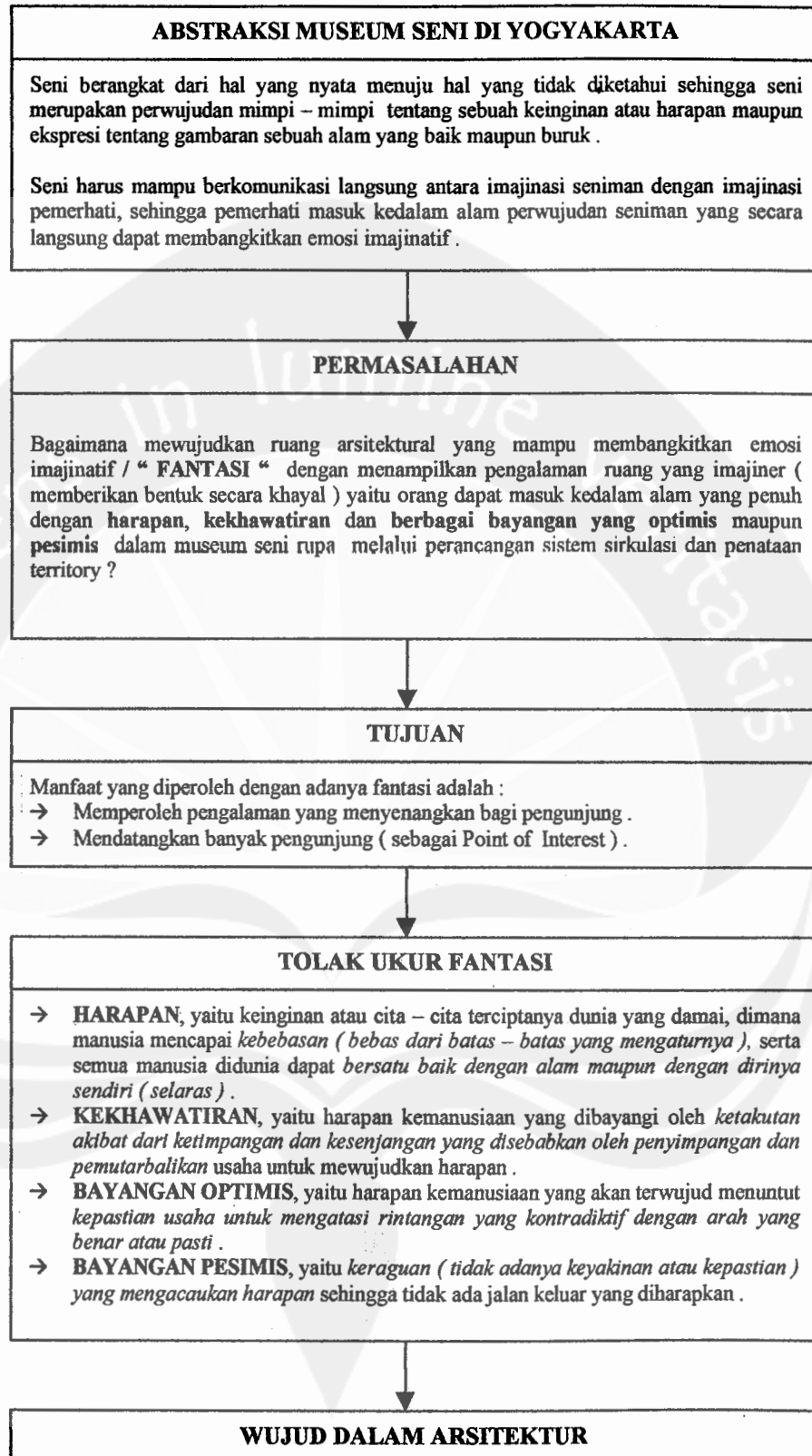
1. Deskriptif : Penjelasan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang permasalahan .
2. Studi literatur : Mengidentifikasi kebutuhan pemakai .
3. Analisis : Mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan fungsi bangunan beserta prasyaratnya dan membuat skenario garis besar maupun garis kecil dalam museum seni .

### **1.8. Pola Pikir Perancangan**

Menjelaskan kerangka berpikir perancangan yang dapat dilihat melalui bagan

1.1.

## Bagan 1.1. Pola Pikir Perancangan



## **1.9. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan antara lain :

### **Bab I. Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang permasalahan, permasalahan, thema, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode pembahasan dan pola pikir perancangan .

### **Bab II. Tinjauan Umum**

Menggambarkan tinjauan teori tentang fantasi beserta manfaatnya serta kaitannya dengan museum dan manfaatnya bagi museum seni sebagai dasar perancangan bangunan .

### **Bab III. Tinjauan Lokasi**

Menggambarkan tinjauan lokasi beserta kriteria pemilihan tapak yang disesuaikan dengan obyek perancangan dengan beberapa keunikan dan kendala .

### **Bab IV. Analisis**

Menguraikan analisis terhadap fantasi dalam museum seni yang diterjemahkan kedalam bahasa arsitektural untuk diwujudkan kedalam konsep desain .

### **Bab V. Konsep Perencanaan dan Perancangan**

Menguraikan hasil analisis menjadi konsep yang diterapkan dalam desain arsitektural .