

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kota Yogyakarta memiliki potensi yang sangat besar yang akan terus digali dan akan dikembangkan, yaitu sebagai :

1. Kota kebudayaan.
2. Kota pendidikan.
3. Daerah tujuan wisata.
4. Daerah pelayanan perdagangan/transportasi regional.

Dalam bidang kebudayaan, Yogyakarta memiliki potensi yang sangat besar. Dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan hasil budaya masa lalu baik berupa obyek kebudayaan warisan yang mempunyai nilai sejarah dan benda purbakala, maupun objek kebudayaan yang masih “hidup”, berupa seni atau ritus yang masih dilakukan oleh masyarakat setempat.

Seni adalah segala perubahan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya¹. Dengan kesadaran yang tinggi, hasil karya para seniman perlu dilestarikan dan dikembangkan dari generasi ke generasi. Berdasarkan penampilannya, seni digolongkan menjadi menjadi 3 bagian, yaitu:

- ❖ *Audiotory art*, seni yang dapat dinikmati melalui indera pendengaran.

¹ Ki Hajar Dewantoro, *Pendidikan Majelis Luhur Taman Siswa Yogyakarta* (Yogyakarta, tanpa penerbit, 1962), hal 330.

- ❖ *Visual art*, seni yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan.
- ❖ *Audiotory visual art*, seni yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan dan pendengaran.

Seni rupa adalah kegiatan rohani dan pengalaman estetik yang diwujudkan melalui seni rupa, antara lain garis, warna, unsur bidang, tekstur, gelap terang, dan volume/ruang².

Kebudayaan merupakan seluruh total pikiran, karya dan hasil karya manusia yang berakar pada nalurnya dan karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia melalui proses belajar³. Kebudayaan nasional Indonesia harus bisa memberi rasa kepribadian kepada bangsa Indonesia sebagai suatu keseluruhan dan kesatuan nasional, serta memiliki dan di dukung oleh seluruh masyarakat, maka kebudayaan harus mempunyai sifat khas, dapat dibanggakan dan bermutu tinggi⁴.

Peninggalan-peninggalan hasil budaya masa lalu tersebut dipreservasikan dan ditempatkan ke dalam suatu wadah, yaitu museum. Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenian, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya⁵. Museum sebagai salah satu wujud pengejawantahan tersebut, merupakan wadah untuk menampung hasil

² Harian Bernas, 2 Juni 1991, hal 4.

³ Koentjoroningrat, *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*, PT Gramedia, Jakarta, 1971 hal 11.

⁴ Ibid, op. Cit hal 14.

⁵ Drs. M. Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum* (Jakarta, 1989) hal 19.

karya seni, disamping sebagai wadah rekreasi yang bersifat hiburan. Dari definisi tersebut, museum dapat dikemukakan menjadi 9 fungsi⁶:

1. Pengumpulan dan pengamatan warisan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
6. Visualisasi warisan alam dan budaya.
7. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
8. Cermin pertumbuhan peradaban manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

Adapun museum-museum yang sudah ada di Daerah Istimewa Yogyakarta, antara lain⁷:

❖ Museum Sonobudoyo

Museum ini terletak disebelah barat alun-alun utara Yogyakarta. Benda-benda koleksi yang dipamerkan antara lain:

- a. Benda-benda etnografi dari beberapa wilayah budaya, seperti: Cirebon, Yogyakarta, Jawa Tengah, Bali, dan Lombok.
- b. Benda-benda arkeologi dari bahan batu dan logam yang berasal dari daerah Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.

⁶ Ibid hal 32.

⁷ Oktavianus Turnip, *Museum Seni Rupa Di Yogyakarta*, TA 99 / 5780.

❖ Museum Sasana Wiratama (Museum Diponegoro)

Museum ini merupakan bekas rumah kediaman Pangeran Diponegoro, yang berisi benda-benda sejarah masa perjuangannya. Monumen ini mengemban tugas menyampaikan suatu aspek kejiwaan tokoh yang hendak diabadikan melalui simbol.

❖ Museum Dharma Wiratama – TNI-AD

Museum ini berada di Jalan Jend. Sudirman, berisi: perlengkapan dan peralatan perang pada masa perjuangan, gambar berbagai peralatan dan perlengkapan perang TNI-AD.

❖ Museum Dirgantara Mandala TNI Angkatan Udara

Museum ini menempati kompleks Angkatan Udara di daerah Wono Catur, sekitar 1 km dari pusat kota Yogyakarta, berisi gambar-gambar sejarah, senjata-senjata, dan beraneka ragam pesawat tempur yang digunakan TNI-AU untuk berperang.

❖ Museum Panglima Besar Jendral Sudirman – Sasmitaloka

Museum ini berada di Jalan Bintaran Yogyakarta, merupakan bekas kediaman beliau, berisi benda-benda peninggalan yang bersejarah dari masa perjuangannya.

❖ Museum Biologi UGM

Museum ini berada di Jalan Sultan Agung 22 Yogyakarta, berisi berbagai jenis tumbuh-tumbuhan kerangka hewan yang diawetkan dan gambar-gambar.

Akan tetapi, dari sekian banyak museum yang ada di Yogyakarta, hanya museum Affandi yang digunakan untuk menyimpan, merawat, dan mengawetkan koleksi hasil karya seni rupa yang bernilai tinggi. Namun, museum ini hanya menampung karya seni rupa 2 dimensi milik Affandi saja. Sedangkan karya seni rupa 3 dimensi tidak ada melainkan banyak terdapat di Galeri. Seperti Dirrix Art Gallery, Hudoyo Gallery, dan Sambisari Gallery. Maka dari itu, diperlukan suatu wadah yang khusus untuk menampung karya seni rupa 2 D dan 3 D dari berbagai kalangan seniman. Wadah untuk menampung karya seni rupa 2 D dan 3 D tersebut memiliki tampilan gaya arsitektur kolonial. Karena arsitektur kolonial merupakan salah satu peninggalan sejarah bernilai tinggi yang ada di Yogyakarta. Obyek seni rupa 2 D yang disajikan adalah seni lukis dengan berbagai macam aliran, seperti: Naturalisme, Realisme, Impresionisme, Ekspresionisme, Surealisme, Abstraksionisme, Popular Art, Pointellisme. Sedangkan obyek seni rupa 3 D yang disajikan meliputi seni patung dengan aliran Abstraksionisme, dan seni kriya/kerajinan.

Yogyakarta sebagai salah satu tujuan wisata, banyak dikunjungi oleh para wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri yang ingin melihat, mengagumi karya-karya seni rupa yang dihasilkan oleh seniman dan seniwati kota gudeg tersebut. Namun hal ini mengalami hambatan karena kota ini belum memiliki suatu wadah yang cukup representatif yang dapat menampung (ruang pameran, museum) dan kegiatan kesenian yang ada di kota ini. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bangunan museum seni rupa dengan tampilan gaya arsitektur kolonial yang mampu mewadahi semua aktifitas tersebut. Bangunan tersebut ideal

ditempatkan pada suatu kawasan unik yang berbau kolonial, dan memberikan kemudahan pencapaian jalur transportasi umum, serta merupakan jalur pariwisata. Berfungsi pula untuk mendukung dan mengembangkan citra kota sebagai kota budaya yang memiliki banyak peninggalan sejarah bernilai tinggi.

Lokasi Museum Seni Rupa dengan tampilan gaya arsitektur kolonial ideal berada pada kecamatan Gondokusuman, Kelurahan Kotabaru. Karena Kotabaru merupakan kawasan peninggalan bersejarah yang berbasis arsitektur kolonial. Lokasi berada pada kawasan pendidikan dan juga sudah mengarah pada perdagangan/komersial.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Kesenian merupakan suatu unsur utama kebudayaan nasional yang dapat menonjolkan sifat khas dan mutu dari suatu bangsa⁹. Seni rupa sebagai salah satu cabang dari kesenian selalu berkembang baik dalam karya maupun pelakunya. Dalam perkembangannya, dinyatakan ada dua macam seni rupa, yakni sah dan elitis. Serta seni rupa biasa yang berkembang di kalangan kehidupan sehari-hari rakyat biasa jelata¹⁰. Seni rupa yang sah dan elitis ini hanya digauli kelompok tertentu di lapisan atas yang menyatakan bahwa seni rupa di luar mereka adalah seni rupa yang bukan seni. Merekalah yang memegang kendali seni di Indonesia.

⁹ Prof. DR. Koentjoroningrat, *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*, PT Gramedia, Jakarta, 1983.

¹⁰ Arief Budiman, *Menduniawikan Nilai Estetika yang Sakral*, makalah seminar Seni Rupa Baru, 1987.

Kegiatan dalam museum seni rupa yang memiliki tampilan gaya arsitektur kolonial merupakan kegiatan yang bertujuan untuk penyelenggaraan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penyajian (pameran) penerbitan untuk penelitian dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda bernilai budaya dan alamiah. Dari kegiatan-kegiatan tersebut, dapat disimpulkan manfaat museum seni rupa berdasarkan sifat kegiatannya, yaitu sebagai fasilitas yang rekreatif, edukatif, serta komunikatif.

Sebagai fasilitas kegiatan yang bersifat rekreatif, edukatif, serta komunikatif, maka museum seni rupa dengan tampilan gaya arsitektur kolonial harus mampu memberikan suasana ceria dinamis sebagai tuntutan rekreasi dan komunikatif dalam menunjang penyampaian informasi seni rupa melalui koleksinya sebagai tuntutan edukatif.

Peningkatan dan pengembangan museum seni rupa dengan tampilan gaya arsitektur kolonial diharapkan menjadi wahana yang dapat mendukung kegiatan pelestarian (perawatan, pengawetan, dan penelitian) serta ekshibisi (pameran) benda-benda karya seni rupa yang memberikan rasa senang sebagai tuntutan fungsi rekreatif, serta mendapatkan kejelasan informasi sebagai tuntutan fungsi komunikatif serta edukatif bagi para pengunjung museum seni rupa. Dengan tampilan gaya arsitektur kolonial Belanda/*Indische* yang selaras dengan lingkungan sekitar.

Pendekatan dari segi arsitektural fungsi museum seni rupa yang rekreatif, edukatif, dan komunikatif, dengan tampilan gaya arsitektur kolonial sebagai berikut:

REKREATIF; pendekatan dari segi arsitektural, yaitu mempunyai hubungan dengan sifat dengan karakter ruang, yaitu: penciptaan suasana yang bebas/santai, gembira/ceria, dinamis.

EDUKATIF; pendekatan dari segi arsitektural, yaitu mempunyai hubungan dengan suasana ruang yang tenang (kemudahan dalam berkomunikasi), keteraturan (penyusunan materi pameran sesuai aliran), bersifat santai serta suasana ruang yang nyaman.

KOMUNIKATIF; pendekatan dari segi arsitektural, yaitu berhubungan dengan tata cara penyajian benda-benda koleksi, dan juga pencahayaan sebagai faktor penunjang komunikasi secara visual.

ARSITEKTUR KOLONIAL; pendekatan dari segi arsitektural, yaitu berhubungan dengan tampilan fasad bangunan dan elemen-elemen pembentuk masa bangunan.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud bangunan Museum Seni Rupa yang dapat memberikan *suasana rekreatif, edukatif, serta komunikatif* bagi pengunjung dengan tampilan gaya arsitektur kolonial Belanda.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

❖ Tujuan

Menghasilkan suatu bangunan Museum Seni Rupa yang memberikan suasana rekreatif, edukatif, serta komunikatif bagi pengunjung dengan tampilan gaya arsitektur kolonial.

❖ Sasaran

- Penataan obyek pameran menurut alirannya.
- Penataan hasil karya seni rupa berdasarkan penciptanya.
- Penciptaan kemandirian obyek; obyek memiliki ciri khusus.
- Perancangan penempatan fasilitas dan obyek-obyek utama museum dengan segala fasilitas pendukungnya.
- Penciptaan dinamika gerak, rileks/santai dan ceria.
- Perancangan sirkulasi/pola pergerakan bagi pengunjung agar merasa nyaman, tidak membingungkan.
- Perancangan bangunan museum dengan tampilan gaya arsitektur kolonial, serta elemen-elemen pembentuknya.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

- ❖ Pembahasan ditekankan pada bentuk fisik museum dan tata ruang pameran yang dapat menghasilkan kesan komunikatif dan rekreatif bagi pengunjung serta kontekstual dengan lingkungan.
- ❖ Pembahasan dibatasi pada masalah-masalah disiplin arsitektur sesuai dengan sasaran yang akan dicapai, disertai dengan ilmu lain sejauh dapat menunjang

dan mendukung pembahasan, apabila ada hal-hal di luar disiplin ilmu arsitektur yang dianggap mendasar dan menentukan, maka akan dilakukan pembahasan dengan logika.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA DAN PEMBAHASAN

Metode penulisan ditempuh melalui:

❖ Observasi

Untuk mendapatkan ide-ide rancangan yang spesifik untuk diterapkan pada museum seni rupa, penulis mengadakan survey langsung terhadap museum-museum umum yang ada di Yogyakarta. Bertujuan untuk memperoleh data-data dan informasi yang diperlukan untuk membangun sebuah museum. Observasi ini untuk mempelajari beberapa hal yang sudah ada di museum pada umumnya, seperti: desain ruang eksterior dan interior, konstruksi bangunan fisik, ukuran dan lain-lain.

❖ Analisa dan Sintesa

Analisa dan sintesa merupakan metode pengamatan secara tidak langsung yaitu melalui studi kepustakaan (*Library Research*) mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perancangan dan pembangunan sebuah museum secara fisik. Hal ini meliputi: bagaimana konstruksi bangunan yang baik (kokoh dan kuat), teknik pencahayaan, penghawaan, dan lain-lain.

❖ Wawancara

Metode ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari masyarakat mengenai perencanaan dan perancangan museum (eksterior dan interior).

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Bab I : Membahas latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan serta sistematika pembahasan.

Bab II : Berisi tentang dasar-dasar teori museum, seni rupa, bangunan museum seni rupa, yang berhubungan dengan kebutuhan penyimpanan benda-benda koleksi seni rupa, pameran seni rupa, penelitian ilmiah dan publikasi. Serta teori dasar arsitektur kolonial.

Bab III : Tinjauan secara umum kota Yogyakarta yang meliputi kondisi kota Yogyakarta dan aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan kota. Meninjau secara umum tentang potensi seniman, fasilitas kesenian dan pendidikan seni rupa. Tinjauan materi koleksi Museum Seni Rupa, kebutuhan ruang serta pemilihan site/lokasi.

Bab IV : Analisis perencanaan dan perancangan museum seni rupa sebagai wadah kegiatan pelestarian dan penelitian serta pameran. Analisis permasalahan, perencanaan dan perancangan museum seni rupa sebagai wadah kegiatan pameran yang bernuansa komunikatif, edukatif, serta rekreatif dengan tampilan gaya arsitektur kolonial.

Bab V : Konsep perencanaan dan perancangan museum seni rupa yang meliputi konsep perencanaan lokasi dan tapak serta konsep tampilan bangunan, sistem struktur dan utilitas.