

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari alat-alat yang membantu dan mempermudah aktifitasnya. Pada jaman manusia masih hidup di goa, manusia sudah mulai membuat alat yang ditujukan untuk mempermudah aktifitasnya, misalnya mereka mulai untuk membuat tombak, panah dan sebagainya. Tombak dan panah tersebut dapat mempermudah mereka untuk berburu binatang. Thomas A. Edison mempunyai ide dan melakukan penelitian untuk membuat lampu, James Watt yang menemukan mesin uap, Wright bersaudara merancang pesawat terbang pertama, telepon oleh Alexander G. Bell adalah beberapa contoh penemuan-penemuan yang hingga saat ini masih sangat berguna untuk kepentingan manusia. Alat-alat itu pun menjadi sangat vital bagi kehidupan manusia, tidak dapat dibayangkan bagaimana kehidupan manusia saat ini jika tak ada komputer, lampu, kereta api atau pun benda kecil seperti pensil atau pena.

Manusia merupakan makhluk yang sangat rapuh jasmaninya. Hal ini dikatakan oleh seorang ahli Jerman, A. Gehlen dalam bukunya yang berjudul *Antropologische Forschung* (1961) tentang ketidaksempurnaan biologis dari manusia. Manusia tidak dapat berlari secepat tikus, tidak dapat terbang seperti burung, tidak dapat berenang lama seperti ikan, tidak dapat mengangkat kayu berat seperti gajah, tidak dapat berayun-ayun seperti monyet dan masih banyak serba 'tidak bisa' lainnya.
(The Liang Gie, 1996)

Alasan itulah yang paling masuk akal mengapa manusia sejak jaman kuno membuat alat seperti perahu, tombak, panah dan sebagainya.

Namun dari segala kerapuhan jasmaninya, manusia dilahirkan dengan berbagai kemampuan juga. Kemampuan yang dapat mencari cara untuk mengatasi berbagai kerapuhannya, memecahkan masalahnya dan memenuhi kebutuhannya. Hal ini merupakan salah satu bentuk kreatifitas manusia. Kreatifitas manusia telah ada sejak manusia lahir. Ketika seorang anak membuat tempat tidur untuk bonekanya dari kotak sepatu bekas itu adalah satu contoh sederhana tentang bentuk kreatifitas dan imajinasi manusia dalam menemukan ide-ide. Anak tersebut mempunyai imajinasi bahwa bonekanya memerlukan sebuah tempat tidur, lalu ia pun menemukan ide bahwa kotak sepatu dapat menjadi tempat tidur untuk bonekanya.

Manusia mempunyai imajinasi yang luas sekali. Namun kadang manusia menempatkan batas-batas yang menjadi bumerang bagi dirinya sendiri. Batas-batas tersebut mengotakkan (memisahkan) pikiran manusia dari imajinasinya sendiri. Hal ini menyebabkan ide-ide terhambat oleh batas-batas tersebut sehingga tidak dapat keluar dari kepala manusia. Bayangkan ketika manusia mulai bermimpi untuk terbang seperti burung, banyak orang yang berpikir bahwa manusia dapat terbang seperti burung adalah ide “gila” atau ide dari orang yang sudah gila, namun jika dulu ide tersebut tidak keluar dari kepala seseorang maka tidak akan pernah ada pesawat terbang. Sama halnya dengan orang yang mempunyai ide tentang komunikasi jarak jauh, pada saat ide itu muncul banyak orang yang menganggap ide tersebut adalah ide yang tidak masuk akal, namun saat ini orang dapat bebas berkomunikasi dengan orang lain tanpa memperdulikan berapa jarak yang memisahkan mereka. Mereka yang mempunyai ide-ide “gila”

adalah mereka yang tidak menempatkan batas yang mengotakkan pikirannya sehingga dapat berimajinasi secara bebas dan menemukan ide-ide yang dianggap sebagian orang adalah ide “gila”.

Kreatifitas berawal dari sebuah ide, ide berawal dari sebuah imajinasi.

Imagination is more important than knowledge.

(Albert Einstein)

Imajinasi lebih penting dari ilmu pengetahuan, berpikir imajinatif adalah hal terpenting tapi ada kebutuhan akan ilmu pengetahuan juga untuk berkreasi. Kreatifitas dan imajinasi yang bebas dapat melahirkan sebuah ide yang *fresh*, dari ide tersebut dapat menghasilkan sebuah inovasi.

Also looking on to what innovation is, innovation is knowledge times imagination times evaluation times action. Because my belief is without action there is no innovation or no applied creativity.

(David C. Morrison)

Ilmu pengetahuan untuk memahami dan mengerti tentang suatu subyek tertentu. Berpikir kreatif dan imajinatif untuk mendapatkan ide pemecahan. Kemudian evaluasi pemecahan tersebut sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Untuk mencapai pemecahan yang terbaik terkadang kita mengalami kegagalan-kegagalan.

Anda boleh tersandung, asal anda jatuh ke depan.

(Kelley, 2002)

I.2. Latar Belakang Permasalahan

Masa lalu adalah untuk sebuah kenangan, masa kini adalah untuk sebuah aksi atau tindakan dan masa depan diperuntukan bagi imajinasi dan kehendak. Hubungan masa depan dengan prospektif yang memang sudah menjadi milik masa depan dan berhubungan dengan penemuan-penemuan, kreatifitas dan sebuah harapan serta kehendak (Concheiro, 1984)

Ide, merupakan sebuah awal dari sebuah inovasi. Telah dijelaskan di atas bahwa pada saat ini, sebagian besar manusia membatasi pikirannya sehingga ide-ide “gila” tidak dapat keluar dari imajinasinya. Dengan adanya kondisi seperti ini maka perlu adanya suatu hal yang dapat memotivasi manusia agar dapat memposisikan kembali batas-batas yang ada pada tempat yang benar. Banyak hal yang telah dilakukan oleh sebagian orang yang berusaha untuk memposisikan kembali batasan-batasan. Mereka berusaha untuk berkumpul dengan orang-orang yang telah memposisikan batasan-batasan tersebut.

Bahkan tidak jarang mereka melupakan segala sesuatu yang telah mereka dapatkan di sekolah sebelumnya.

(Kelley, 2002)

Pada saat ini, sebagian besar orang mengikuti pendidikan formal. Tidak sedikit juga yang membaca buku untuk menambah pengetahuannya. Kemudian hal yang paling tragis pun muncul, orang-orang itu memposisikan pengetahuannya – yang didapatkan dari pendidikan formal maupun buku yang dibacanya – pada tempat yang tidak seharusnya. Ilmu pengetahuan tersebut menjadi batasan-batasan dalam proses imajinasi. Sebenarnya posisi ilmu pengetahuan adalah mendukung terjadinya proses imajinasi, bukan membatasinya.

Dalam proses berpikir imajinatif dan kreatif dibutuhkan unsur kegembiraan.

(Kelley, 2002)

Proses berpikir imajinatif dan kreatif tidak akan menghasilkan ide apa pun jika unsur kegembiraan tidak terpenuhi. Kegembiraan merupakan suatu kondisi dimana manusia merasakan kebebasan dalam berpikir dan berimajinasi, bahkan imajinasi yang paling liar sekalipun. Berpikir imajinatif dan kreatif yang berada di bawah tekanan tertentu tidak akan dapat menghasilkan ide “gila”.

Salah satu cara memotivasi manusia untuk memposisikan kembali batasan-batasan tersebut dan mengetahui perkembangan mutakhir adalah dengan membuat tempat berkumpul (*clubhouse*).

(Kelley, 2002)

Dengan adanya tempat berkumpul tersebut orang dapat berinteraksi dengan orang yang terbuka pikirannya akan penemuan-penemuan baru. Penemuan mutakhir merupakan suatu bukti tentang inovasi terkini dari manusia. Mereka dapat saling bertukar informasi tentang kemajuan yang telah dicapai umat manusia.

Clubhouse dapat membantu mereka keluar dari rutinitas, mengurangi keributan dan mengingatkan mereka akan hasrat terhadap bidang pilihannya.

(Kelley, 2002)

Tidak hanya sekedar sebuah tempat berkumpul (*clubhouse*) namun tempat dimana produk inovasi itu dapat dipamerkan. *Hewlett-Packard*,

contohnya, bangga dengan museumnya (Kelley dan Littman, 2002). Contoh Museum *Hawlett-Packard* pun langsung ditentang oleh Tom Kelley dengan pertanyaan-pertanyaan.

Apakah tidak lebih baik jika sebagai ganti museum, anda memamerkan proyek-proyek sedang berjalan yang dapat dibanggakan? Bagaimana dengan *prototype*, material, dan mekanisme mutakhir? Tidakkah itu dapat memberikan pengaruh yang lebih besar kepada inovasi mendatang daripada mengagungkan masa lampau? Bagaimana jika menginspirasi berdirinya 'laboratorium eksperimen' (*exploratorium*) perusahaan daripada sebuah museum?
(Kelley, 2002)

Semakin cepat laju sebuah mobil, maka harus semakin jauh daya jangkau lampunya agar mampu menghindari bahaya dan hambatan-hambatan lain yang mungkin akan muncul secara tidak terduga.

(Berger, 1964)

Masa depan adalah simbol yang penting dimana manusia dapat membuat masa kini diterima dan memberi arti bagi masa lampau. (McHale, 1969).

Hal di atas memperkuat inspirasi dari pembentukan sebuah wadah yang nyata, wadah yang dapat memberi pengaruh besar terhadap inovasi-inovasi mendatang. Wadah yang dapat memotivasi masyarakat untuk membuka pikirannya, memposisikan kembali batasan-batasan pikiran dalam berkreasi dan berimajinasi.

Suatu bentuk keyakinan yang menyatakan kepada dunia bahwa beberapa orang telah membuat barang yang cukup bagus – tanpa harus membekukan kreativitas dalam sebuah museum.

(Kelley, 2002)

Sebagian orang lalu akan menjawab permasalahan akan wadah ini dengan sebuah ruang maya (*cyber space* dalam bentuk *website*). Mungkin jawaban itu benar jika dilihat dari segi kepraktisannya tapi hal tersebut tidak cocok jika diterapkan pada bidang seni dan inovasi yang mempunyai sesuatu yang harus melibatkan panca indera.

Keterlibatan panca indera ini merupakan alasan mengapa orang tetap pergi ke museum, untuk mendapat inspirasi dari suatu karya seni asli, walaupun gambar digital mungkin dengan mudah dilihat pada komputer rumah mereka.

(Kelley, 2002)

Kondisi ini memperjelas tentang perlunya sebuah wadah nyata yang dapat membuka pikiran masyarakat dalam proses berkreasi dan berimajinasi, dapat menampung setiap kehadiran inovasi dan perkembangan mutakhir.

Bahkan tidak ada yang diletakkan di balik kaca – semuanya boleh dipegang dan ditunjukkan kepada pengunjung untuk merasakan nuansa dari inovasi dan desain.

(Kelley, 2002)

Kehadiran inovasi ini diharapkan dapat mempengaruhi inovasi-inovasi mendatang.

I.3. Rumusan Masalah

Bagaimana mentransformasikan unsur imajinasi, *chaos* dan inovasi ke dalam suatu bentuk bangunan galeri, yang bertujuan sebagai media refleksi dari imajinasi yang terlepas dari keadaan umum atau kebiasaan?

I.4. Rumusan Permasalahan

Gallery innovation merupakan sebuah galeri yang ditujukan untuk memamerkan karya-karya dari desain produk. Untuk menciptakan inovasi pada desain produk maka dibutuhkan sebuah gagasan atau ide, ide membutuhkan imajinasi; imajinasi yang terlepas dari keadaan umum. *Gallery innovation* merupakan refleksi dari imajinasi yang terlepas dari keadaan umum atau kebiasaan untuk menemukan definisinya sendiri serta menciptakan inovasi untuk desain produk berikutnya.

I.5. Tujuan dan Sasaran

A. Tujuan

Sebagai wadah untuk memamerkan dan menjual konsep dari produk-produk design terbaru yang memiliki sifat inovasi bagi seluruh lapisan masyarakat. Memberikan perenungan, dan inspirasi untuk berimajinasi dan berkreasi. Memotivasi seluruh lapisan masyarakat untuk berinovasi dalam segala bidang.

B. Sasaran

Pengolahan tata massa dan gubahan massa bangunan yang memberikan kesan informal, akrab, komunikatif, dinamis, dan *memorable*, serta nuansa *chaos* yang merupakan metafora dari proses imajinasi.

I.6. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada lingkup yang berkaitan dengan penciptaan bentuk bangunan, dan penataan massa bangunan untuk mencapai tujuan dan sasaran dari desain galeri ini.

I.7. Metoda Pembahasan

A. Metoda deskriptif:

Penjelasan terhadap data dan informasi yang berhubungan dengan latar belakang permasalahan.

B. Studi literatur:

Bedah pustaka untuk mencari dasar teori yang dapat digunakan sebagai penyelesaian dari rumusan permasalahan.

C. Transformasi:

Transformasi untuk mencari pola-pola yang terbentuk dari sesuatu yang bersifat keadaan umum menuju ketidakberaturan sebagai dasar dari perancangan.

D. Analisis:

Mengidentifikasi penyelesaian permasalahan yang berkaitan dengan fungsi dan persyaratan fisik bangunan.

I.8. Sistematika Pembahasan

BAB I : Berisi latar belakang, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup

pembahasan, metoda pembahasan dan sistematika pembahasan.

- BAB II : Berisi pengertian, gambaran umum imajinasi, *chaos* dan inovasi
- BAB III : Berisi tinjauan Kota Yogyakarta serta situasi dan kondisinya sebagai lokasi perancangan *I-gallery* dan tinjauan *I-gallery* terhadap Yogyakarta.
- BAB IV : Berisi tinjauan umum tentang galeri, museum, desain produk dan permasalahan desain.
- BAB V : Berisi pemetaan dan analisis yang menjadi konsep dasar perancangan serta membahas kesimpulan yang diperoleh.
- BAB IV : Berisi kesimpulan dari analisis dan konsep non-permasalahan dari *I-gallery*.