

BAB I

PENDAHULLUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seni sebagai suatu bentuk ekspresi seniman memiliki sifat-sifat kreatif, emosional, individual, abadi dan universal. Sesuai dengan salah satu sifat seni yakni kreatif, maka seni sebagai kegiatan manusia selalu melahirkan kreasi-kreasi baru, mengikuti nilai-nilai yang berkembang di masyarakat.

Seni merupakan luapan emosi seseorang yang berupa sebuah karya yang dapat dinikmati oleh khalayak. Luapan emosi tersebut dapat berupa gambar, musik, tarian, patung, dan lain sebagainya. Keberadaan seni itu sendiri selalu berkembang dari masa – ke masa. Sebagai contohnya seni musik yang dahulu hanya memainkan alat – alat musik sederhana seperti angklung, gamelan, seruling bambu, dll sekarang sudah berkembang digantikan alat – alat elektrik yang serba praktis.

Berkesenian adalah salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. kesenian adalah salah satu ciri utama suatu kebudayaan. Bagi manusia kesenian memiliki dua dimensi, yaitu dimensi budaya (pemerdekaan diri) dan dimensi fungsional (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Manusia ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis dalam kehidupannya, sehingga berkesenian menjadi penting dalam hidup.

Semarang, Ibu Kota Jawa Tengah yang memiliki perkembangan pesat dalam bidang perdagangan, perkantoran, dll. Tetapi tidak diimbangi dengan perkembangan akan seni. Pameran yang sering disorot / diminati oleh masyarakat yang diadakan di Semarang adalah pameran komputer, elektronik. Pameran – pameran tersebut yang sering diperhatikan oleh masyarakat, tidak seperti pameran seni rupa yang kurang diminati masyarakat. Padahal dikota – kota besar selain Semarang seni sangatlah berkembang pesat, seperti di Jogja, Bandung, Surabaya. Pameran seni di Semarang biasanya hanya dilakukan di lobby hotel, sehingga tidak menarik minat masyarakat. Tetapi sebenarnya kesenian di Semarang itu cukup banyak.

Saat ini seni yang sedang berkembang adalah seni kontemporer. Perkembangan seni kontemporer yang pesat terjadi di beberapa kota di Indonesia salah satunya adalah kota Semarang. Sebagai daerah pesisir, Kota Semarang tak lepas dari serbuan pendatang. Mereka memiliki watak sendiri yang campur aduk. Hal itu menjadi kekuatan bagi tumbuhnya seni khususnya seni kontemporer.

Di Semarang ada beberapa galeri yang secara rutin mengadakan pameran seni kontemporer, diantaranya galeri Semarang, rumah seni “yaitu”, merby centre, bilik rupa Semarang dan lain-lain. Kondisi itu terjadi 3 tahun yang lalu, sekarang galeri kontemporer yang masih bertahan di Semarang hanyalah Galeri Semarang saja. Pameran-pameran seni kontemporer di Semarang banyak memamerkan karya seni kontemporer dari seniman-seniman kontemporer Semarang, diantaranya : Atie Krisnawati, Harmanto, Doel Achmad Besari, Putut Wahyu Widodo, Kokoh N, Agung Yuliansyah, Agus Sudarto, Asep Herman, Auly Kastari, Bayu Tambeng, Bibit Jabrang, Deny Pribadi, G Haryanto, Gunawan, Ham Ngien Beng, Ibnu Thalhah, Imam Bucah, M Salafi H/Ridho, dan Winachto.

Belum adanya ruang yang cukup untuk melakukan eksplorasi dan eskperimentasi berkesenian di Semarang membuat kota Semarang (nyaris) kehilangan “aura” keseniannya. Kini, sulit ditemukan gedung-gedung “bergengsi” yang berkenan menampung agenda-agenda kesenian lantaran secara finansial dianggap sangat tidak menguntungkan. Pentas-pentas seni kontemporer hanya digelar di ruang-ruang sempit yang relatif tidak memiliki sarana memadai dan “magnet” yang mampu menyedot publik untuk berduyun-duyun mendatanginya.¹

Oleh karena itu diperlukan sebuah wadah berupa Galeri Seni di Semarang yang mampu menampung seluruh kegiatan yang berkaitan dengan hasil karya seni di Semarang. Sebuah tempat dimana memungkinkan bagi masyarakat untuk bisa mengenal lebih dekat tentang karya seni di Semarang, terutama seni rupa kontemporer dengan konsep bangunan single memakai gaya arsitektur modern dengan fasilitas penunjang yang menjadi daya tarik pengunjung. Dengan demikian masyarakat secara umum memiliki kesempatan untuk mengenal, melihat, dan mempelajari seni rupa secara edukatif, efektif, dan rekreatif.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

a. Tujuan

Mendapatkan landasan dan perancangan konseptual perencanaan dan perancangan sebuah Galeri Seni sesuai fungsinya sebagai tempat yang mampu memwadahi semua kegiatan seni secara representatif di Semarang. Selain itu dengan adanya galeri seni ini akan memudahkan para seniman untuk memamerkan hasil karyanya.

¹ wawancara dengan dekase, 7 Februari 2012

b. Sasaran

Aadapun sasarannya adalah agar dapat merencanakan dan merancang suatu galeri seni yang ideal yang sesuai dengan fungsinya.

1.3 MANFAAT

Subyektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di jurusan arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang. Juga sebagai pasangan dan acuan pengembangan selanjutnya, dalam menyusun LP3A yang merupakan satu kesatuan dengan Tugas akhir.

Obyektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan pengembangan wawasan bagi mahasiswa yang mengajukan Tugas Akhir, Maupun pembaca mengenai program perencanaan dan perancangan arsitektur, khususnya mengenai Galeri Seni.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan dari landasan Program Perencanaan dan Perancangan ini menitikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu Arsitektur, sedangkan hal-hal diluar disiplin ilmu Arsitektur yang mempengaruhi, melatarbelakangi dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi, dipertimbangkan atau diasumsikan tanpa dibahas secara mendalam.

1.5 METODA PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnyadigunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

Adapun Metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain :

1. **Metode deskriptif**, yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data ditempuh dengan cara : studi pustaka/ studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta *browsing* internet.

2. **Metode dokumentatif**, yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.

3. **Metode komparatif**, yaitu dengan mengadakan studi banding terhadap Galeri Seni Lukis yang sudah ada.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang.

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur disusun dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang perlunya *Galeri Seni Kontemporer di Semarang*, tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, manfaat, lingkup, metode dan sistematika pembahasan serta alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang tinjauan umum *Galeri Seni Kontemporer di Semarang*, beserta fasilitas pelayanan yang ada di dalamnya dengan standart – standart yang berlaku, serta data studi banding yang akan digunakan.

BAB III DATA

Menguraikan tentang kondisi umum kota Semarang, data yang telah di peroleh dari survey.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAPAN

Mengungkapkan kesimpulan, batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya.

BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERENCANAAN GALERI SENI
KONTEMPORER

Menguraikan dasar – dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan fungsional, kontekstual, arsitektural, teknis, dan utilitas bangunan.

BAB VI LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR

Menguraikan tentang Konsep Dasar Perencanaan yaitu Program Ruang dan Tapak serta Konsep Dasar Perancangan yaitu Aspek Arsitektural, Teknis dan Kinerja

1.7

ALUR PIKIR

JUDUL TUGAS AKHIR
Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang
 Dengan Penekanan desain Arsitektur Modern

LATAR BELAKANG
AKTUALITAS

- Adanya beragam kesenian di Jawa Tengah khususnya di Semarang yang belum banyak diketahui oleh banyak orang yang sebenarnya dapat menjadi magnet atau daya tarik untuk menarik para wisatawan berkunjung ke kota Semarang.
- Sedikitnya a Galeri Seni di kota Semarang untuk menampung hasil karya – karya para seniman lukisan sedangkan seniman di Semarang semakin mneingkat.
- Aktifitas pameran seni lukis dilaksanakan dengan meminjam gedung atau di lobby – lobby hotel.
- Banyaknya peminat seni di Semarang tidak seimbang dengan fasilitas yang dimiliki dan seniman – seniman yang ada di Semarang menjadi tidak terfasilitasi sehingga kegiatan kesenian di semarang cenderung tertinggal dengan kota lainnya.

URGENSI
 Perlunya Galeri seni yang cukup untuk mewedahi kegiatan, memamerkan hasil karya para seniman agar dikenal masyarakat.

ORIGINALITAS
 Merencanakan dan merancang sebuah Galeri Seni yang memiliki fasilitas yang lengkap sebagai penunjang suatu kegiatan – kegiatan para seniman di semarang

TUJUAN
 Merencanakan sebuah Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang yang memiliki sarana dan prasarana yang lengkap untuk menunjang segala kegiatan seni dan sebagai tempat unntuk memamerkan sebuah karya seni.

SASARAN
 Menghasilkan Konsep Dasar dan Program Perencanaan sebuah Galeri Seni di Semarang

LINGKUP BAHASAN
 Pembahasan menitikberatkan pada lingkup disiplin ilmu arsitektur serta hal – hal lain di luar lingkup arsitektural yang dianggap mendasar dan mendukung bahasan utama.

TINJAUAN
TINJAUAN UMUM/ STUDI LAPANGAN
 Tinjauan Kota Semarang
 Tinjauan Galeri Seni

TINJAUAN PUSTAKA
 Berupa landasan teori, standart perancangan, kebijaksanaan perencanaan dan perancangan.
 (browsing internet dan studi literatur)

DATA

STUDI BANDING

Kesimpulan, Batasan, dan Anggaran

PERENCANAAN
Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang
 Pelaku dan aktivitas, hubungan ruang, persyaratan ruang, struktur bangunan, utilitas bangunan, filosofi atau penekanan desain, data tapak.

ANALISA
 Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang mengacu pada aspek - aspek kontekstual, fungsional, arsitektural, teknis, dan kinerja.

PERANCANGAN
Penekanan Desain Modern

- Pengguna
- Aktivitas
- Kebutuhan ruang
- Fasilitas
- Sarana dan prasarana
- Kapasitas
- Program ruang

HASIL
 Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A)
 Galeri Seni Rupa Kontemporer di Semarang

F
E
E
D
B
A
C
K