

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Galeri merupakan sebuah bangunan yang memiliki fungsi mirip dengan museum dan memiliki kegiatan utama yang sama yaitu kegiatan pameran. Galeri memiliki fungsi utama menyelenggarakan pameran sebagai sarana edukatif dan bersifat komersial, sedangkan museum mengadakan pameran hanya untuk preservasi dan edukasi (Read, 1959). Menurut KBBI “ Galeri adalah sebuah bangunan tempat memamerkan hasil karya seni”. Galeri diperuntukkan sebagai ruang untuk pameran hasil karya seni yang bisa memfasilitas dan mewadahi kegiatan kesenian khususnya adalah pameran. Pameran adalah suatu bentuk kegiatan mengunjungi suatu ruangan yang memamerkan dan mengkomunikasikan benda – benda seni untuk tujuan – tujuan pendidikan dan rekreasi. Selain itu hasil karya seni dapat menjadi nilai jual tersendiri bagi penikmat seni dan pengunjung (Read, 1959). Tujuan hadirnya galeri dapat dijadikan sebagai wadah kreativitas seniman berupa karya-karya seni yang dipamerkan kepada masyarakat, sehingga pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik.

Kondisi yang terjadi pada galeri seni art 1 kurang memberikan pengalaman yang bisa dilihat dan dirasakan pada *display* karya seni yang menjadi pusat perhatian pengunjung yang datang ke galeri untuk melihat karya seni yang dipamerkan. Masalah berikutnya adalah sebagian besar dari pengunjung tidak dapat memahami alur kegiatan yang dilakukan dalam mengamati benda pamer, dikarenakan *system display* yang dipamerkan tidak menarik, atraktif dan kurang informatif . *System display* yang baik akan menunjang presentase karya seniman yang dipamerkan dan ketertarikan pengunjung yang datang ke galeri. Penataan benda pamer yang kurang teratur, kurangnya area pamer yang jelas dan fasilitas pendukung seperti penempatan area duduk yang mengganggu *display* karya dapat menyebabkan sirkulasi pengunjung terganggu.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah merancang galeri art 1 dengan memperhatikan *sistem display* penempatan karya yang sesuai dengan kegunaan ruangan pada galeri, pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan karya yang dipamerkan, dan *sign system* yang jelas untuk menunjukkan arah bagi pengunjung, serta fasilitas pendukung dalam bentuk ruangan dan *furniture* yang mendukung aktifitas di dalamnya. Sehingga pesan yang ingin disampaikan setiap karya seni mampu di apresiasi dengan baik oleh pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan perancangan galeri seni tersebut, antara lain:

1. *System display* karya yang dipamerkan di galeri seni tidak menarik, kurang atraktif dan kurang informatif sehingga pengunjung tidak tertarik dan tidak memahami karya yang dipresentasikan oleh seniman.
2. Ruang interior belum memfasilitasi kegiatan-kegiatan seniman dalam pameran dan kebutuhan fasilitas penunjang yang mendukung kegiatan seniman dalam memamerkan karya seni.
3. Perbaiki *sign system* pada galeri seni untuk memudahkan pengunjung untuk menikmati karya seni sehingga informasi yang tersampaikan mudah dipahami oleh pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Pada identifikasi masalah tersebut dapat di Rumusan beberapa masalah yang berkaitan dengan perancangan galeri seni tersebut, antara lain:

1. Bagaimana menciptakan *System display* karya yang dipamerkan di galeri seni yang menarik, atraktif dan informatif sehingga pengunjung tertarik dan memahami karya yang dipresentasikan oleh seniman ?

2. Bagaimana menciptakan ruangan interior belum memfasilitasi kegiatan-kegiatan seniman dalam pameran dan fasilitas penunjang yang mendukung kegiatan seniman dalam memamerkan karya seni ?
3. Bagaimana menciptakan *sign system* pada galeri seni sehingga pengunjung mampu menangkap informasi yang disampaikan dan menikmati karya seni dipamerkan ?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang *system display* karya yang dipamerkan di galeri seni yang menarik, atraktif dan informatif sehingga pengunjung tertarik dan memahami karya yang dipresentasikan oleh seniman.
2. Merancang ruangan interior yang memfasilitasi kegiatan-kegiatan seniman dalam pameran dan fasilitas penunjang yang mendukung kegiatan seniman dalam memamerkan karya seni.
3. Menciptakan *sign system* yang jelas dan menarik perhatian pengunjung agar informasi dapat tersampaikan dengan baik.

1.5 Ruang Lingkup dan Masalah

Proyek ini redesain Galeri Art 1 Jakarta Lokasi ini berada pada jalan rajawali selatan Raya Jakarta dan berada didaerah kawasan perkotaan. Jakarta merupakan kota metropolitan terbesar diindonesia sehingga menjadikan galeri art 1 wadah aktifitas para seniman menampung karya tersebut. Aktifitasnya yaitu mengadakan pameran karya-karya seni 2D dan 3D, menyajikan beragam koleksi benda pameran permanen maupun temporer dengan penyajian yang berbeda, menjual karya-karya seniman kepada masyarakat, mengapresiasi karya seniman kepada masyarakat karena adanya *system display* karya yang dipamerkan menarik dan menjadi perhatian publik dan didukung dengan fasilitas pelengkap seperti lobi, perpustakaan, cinderamata, *workshop* dan auditorium dan menciptakan *sign system* agar nantinya pengunjung memahami informasi yang di dapat dalam galeri seni.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Galeri :

- Memberikan desain interior yang sesuai dengan kebutuhan area pameran
- Sebagai apresiasi seniman terhadap karya-karya seninya.

2. Bagi Pengunjung

- Agar ketertarikan pengunjung terhadap benda koleksi yang terdapat di galeri art 1 menjadi meningkat karena *system display* yang menunjang karya yang dipamerkan.
- Informasi yang disampaikan oleh benda koleksi dapat tersampaikan dengan baik karena adanya *sign system* yang jelas.
- Dapat mengenal dan mengapresiasi karya – karya seniman tersebut.
- Sebagai wadah aktifitas dan fasilitas dalam galeri seni.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metodologi perancangan konsep pada laporan ini merupakan metode yang diterapkan untuk menghasilkan suatu konsep desain melalui beberapa analisa permasalahan yang ada meliputi:

a. Data primer :

- Data yang didapat oleh observasi/pengamatan. Dilakukan dengan cara mengamati/observasi study kasus baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu mengamati tingkah laku pengunjung dilapangan yang berhubungan dengan aktifitas dan gerak pengunjung terhadap galeri seni. Sedangkan pengamatan yang tidak langsung dengan cara pengamatan foto dan gambar.

b. Data sekunder

- Data yang diperoleh dari hasil data literatur, buku, majalah, jurnal, teori dan internet yang bersifat melengkapi data primer.

- Observasi

Metode yang dilakukan dengan cara mengamati langsung ke lapangan sehingga teknik metode pengumpulan datanya sesuai dengan tujuan perancangan dan fenomena – fenomena yang terjadi telah diseldiki.

- Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara Tanya jawab dengan sepihak yang memfokuskan pertanyaan dengan tujuan penelitian. Dengan melakukan Tanya jawab dengan pengelola galeri atau kurator galeri nya sendiri.

- Dokumentasi

Pengumpulan data melalui teknik ini dimaksudkan untuk melengkapi hasil data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Dengan analisis dokumentasi ini diharapkan data yang diperlukan menjadi benar-benar valid. Dokumentasi yang dapat dijadikan sumber antara lain foto, laporan penelitian, buku-buku yang sesuai dengan penelitian, dan data tertulis lainnya.

c. Analisis Data dan Permasalahan

Pada tahap ini akan dilakukan berbagai aspek yang akan mendukung proses perancangan galeri seni. Bagaimana sebuah perancangan interior yang akan mempengaruhi minat pengunjung untuk datang ke dalam galeri seni.

Analisa adalah tahap penguraian masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran obyek secara menyeluruh. Hipotesa analisa yang dikemukakan adalah perancangan galeri seni akan mempengaruhi pengunjung demi kenyamanan dan ketertarikan pada pengunjung dalam proses pengapresiasian karya seni .

Dari analisa tersebut akan ditemukan beberapa permasalahan yang akan menjadi perhatian utama sebagai masalah yang harus diselesaikan di dalam perancangan galeri seni seperti :

1. Bagaimana menciptakan *System display* karya yang dipamerkan di galeri seni yang menarik, atraktif dan informatif sehingga pengunjung tertarik dan memahami karya yang dipresentasikan oleh seniman?
2. Bagaimana menciptakan ruangan interior belum memfasilitasi kegiatan-kegiatan seniman dalam pameran dan fasilitas penunjang yang mendukung kegiatan seniman dalam memamerkan karya seni?
3. Bagaimana menciptakan *sign system* pada galeri seni sehingga pengunjung mampu menangkap informasi yang disampaikan dan menikmati karya seni dipamerkan?

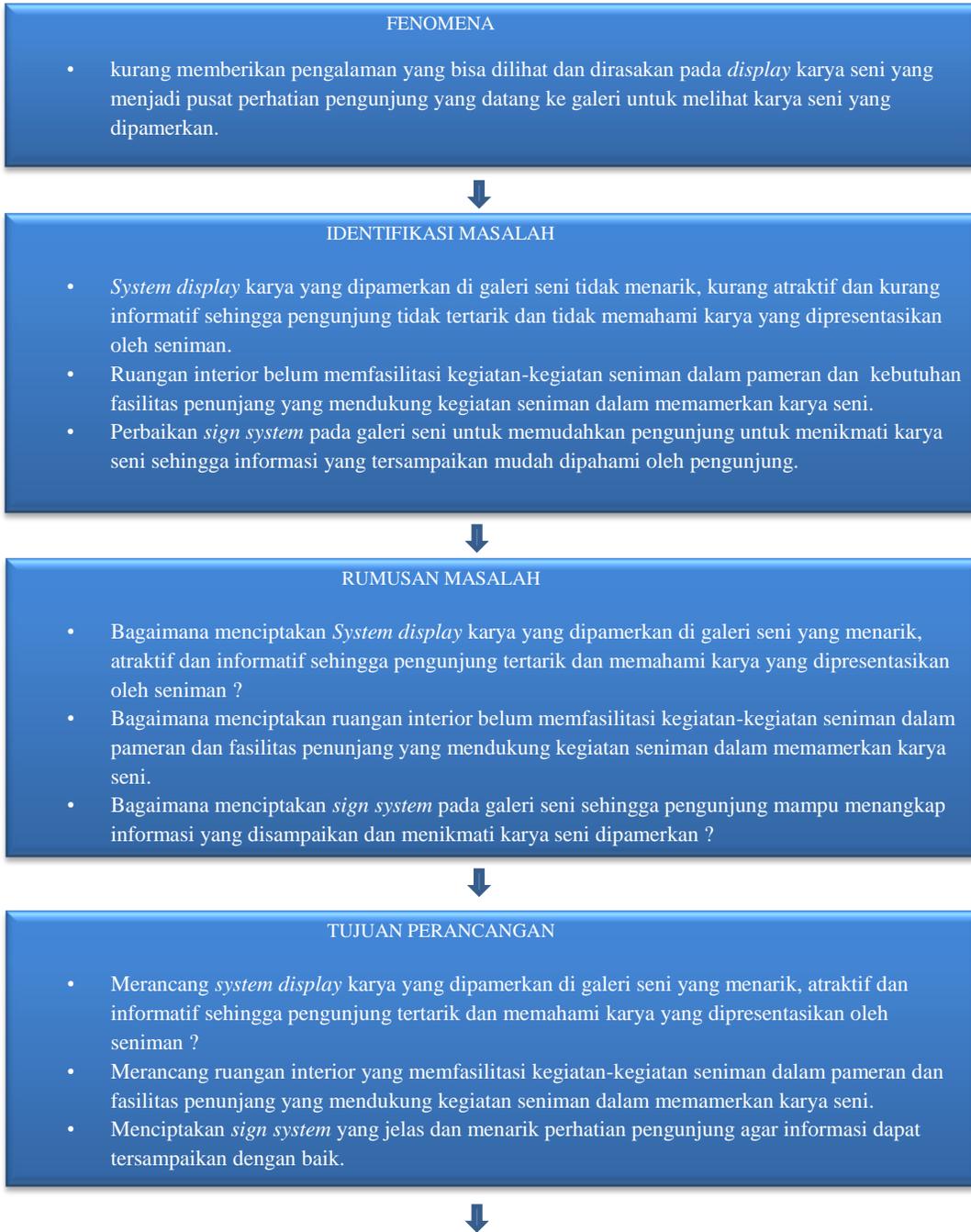
d. Pengembangan desain

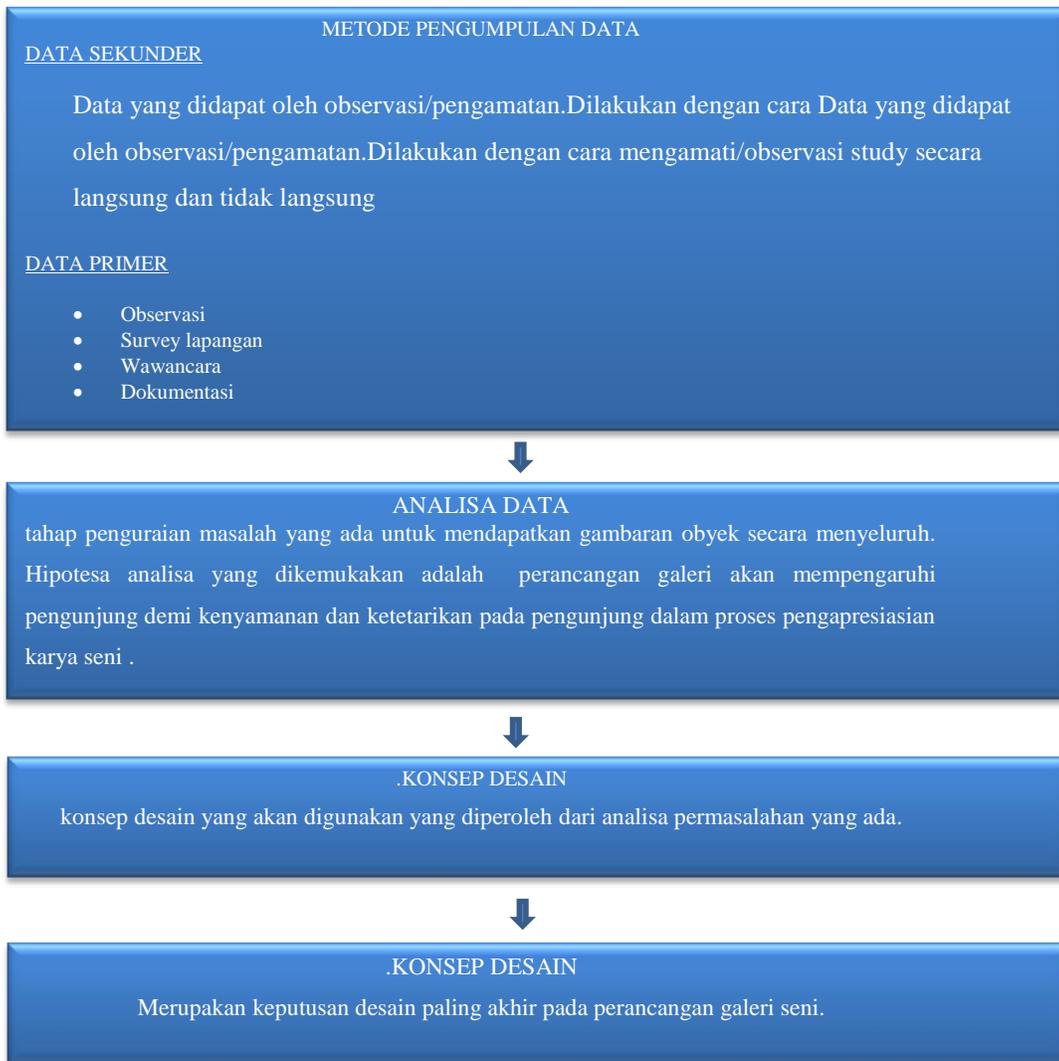
Pada tahap ini akan dilakukan beberapa tahapan yaitu menentukan konsep desain yang akan digunakan yang diperoleh dari analisa permasalahan yang ada

e. Desain akhir

Merupakan keputusan desain paling akhir pada perancangan galeri seni.

1.8 KERANGKA BERPIKIR





1.9 Sistematika Penulisan

a. Bab 1 pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah perancangan galeri seni , merumuskan masalah yang ada, tujuan perancangan, ruang lingkup, metode desain serta sistematika pengantar desain yang merupakan gambaran umum dari isi secara keseluruhan.

b. Bab II Kajian Literatur dan Perancangan

Berisi tentang kajian literatur , menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori atau literatur yang relevan di gunakan sebagai pijakan untuk merancang. Data dan analisa proyek berisi profil galeri art 1, deskripsi proyek, tinjauan lokasi,koleksi galeri , aktivitas dan program kebutuhan ruang, struktur organisasi, fasilitas, analisa dan hasil survey.

c. Bab III Konsep Perancangan Desain Interior

Berisi tentang deskripsi obyek studi, penulis memaparkan ide dan konsep perancangan pada obyek studi, studi image, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang,programming, kedekatan ruang, besaran ruang, serta zoning dan blocking.

d. Bab IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

Pada bab ini merupakan pemaparan tentang data-data tentang pemilihan denah khusus serta dibahas secara runtut untuk menjawab semua permasalahan pada perancangan ini.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang uraian atau jawaban dari permasalahan, yang terdiri dari kesimpulan dari tiap bab dan saran yang menjadi sebuah masukan agar selalu dapat memperbaiki kekurangan dalam merancang serta menjadi pertimbangan dalam mengolah desain kedepannya.

