

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Yogyakarta merupakan kota yang terkenal dengan aneka ragam budayanya, seperti tatakrama, pola hidup yang sosialis, berbagai hasil karya seni kerajinan tangan, seni tari, serta banyak terdapatnya bangunan bersejarah seperti candi-candi dan bangunan bekas kolonial. Kota Yogyakarta juga dapat dikatakan sebagai salah satu kota percontohan seni di Indonesia, khususnya dalam bidang karya seni rupa, dimana setiap karya yang dihasilkan memiliki ciri serta keunikannya tersendiri. Melalui bidang seni rupa ini diharapkan dapat menumbuhkan berbagai kreasi atau ide-ide baru dalam berbagai bidang karya seni maupun untuk mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai seni yang sudah ada dan serta potensi alam yang memiliki potensi pariwisata. Semuanya ini dapat tercapai tergantung dari kerja sama masing-masing peran dan fungsi yang terkait dalam bidangnya seperti museum, galeri, pengamat / kritikus, media massa serta lembaga-lembaga yang lainnya.

Dalam perkembangannya Yogyakarta memiliki banyak sekali potensi wisata, mulai dari kesenian, alam, bangunan bersejarah dan budayanya. Dan Yogyakarta sendiri telah mampu menunjukkan kepada dunia luar bahwa “dirinya” mempunyai potensi. Tapi banyaknya potensi-potensi wisata yang ada dan kurang diimbangi dengan tempat informasi yang menarik dan memberikan informasi yang menyeluruh tentang potensi wisata tersebut. Dalam hal ini perlu didukungnya sarana dan prasarana yang memadai sehingga tidak hanya wisatawan sekedar tahu akan dimana lokasi wisata akan tetapi mendapatkan informasi yang lebih baik.

Dilihat dari apa yang disampaikan diatas tentang banyaknya potensi wisata di Yogyakarta maka perlu dibuatnya tempat yang dapat mendukung

informasi dalam hal wisata dan kesenian yang ada. Maka dari itu perlu dibuatnya sebuah galeri yang mempunyai fungsi sebagai wadah informasi. Galeri yang di fungsikan sebagai wadah ini sendiri memberikan informasi dengan cara yang lebih interaktif. Pemberian informasi tidak hanya sebatas papan informasi akan tetapi dikemas lebih moderen dengan teknologi interaktif terkini. Karena dikemas dengan teknologi interaktif ini diharapkan dapat memudahkan para pengunjung yang akan mencari tahu tentang wisata apa saja yang ada di Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Salah satu hal terpenting dalam pengangkatan masalah adalah menyatakan suatu masalah secara jelas, singkat, dan sistematis (Palgunadi B, 2008:74). Untuk keperluan "*Perancangan Interior Galeri Wisata Jogja*" penulis menjabarkan permasalahan sebagai berikut :

Dari latar belakang diatas, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Yogyakarta mempunyai potensi wisata yang besar akan tetapi masih kurangnya wadah/tempat informasi yang ada.
2. Belum adanya pusat informasi yang memberikan informasi yang menyeluruh tentang potensi-potensi wisata yang ada di Yogyakarta.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Galeri seperti apa yang mampu memberikan informasi tentang kekayaan wisata ada di Yogyakarta?
2. Bagaimana merangkum seluruh informasi tentang wisata yang ada di Yogyakarta untuk dapat disampaikan kepada pengunjung galeri?

1.3. Tujuan

Merancang Galeri Wisata Jogja di Yogyakarta yang dapat mewadahi berbagai jenis seni dan menjadi tempat informasi yang dirangkum lewat teknologi interaktif yang dapat menarik wisatawan akan keaneka ragaman potensi wisata yang ada di Yogyakarta.

1.4. Ruang Lingkup

- a. Dalam pariwisata di batasi pada area / daerah yang berada di Provinsi Yogyakarta.
- b. Galeri Wisata Jogja di Yogyakarta dibatasi pada interior ruang galeri, ruang theater.
- c. Pola sirkulasi Galeri Wisata Jogja yang jelas dan dapat berfungsi sebagai pengarah dalam bangunan tersebut.

1.5. Metodologi Pengumpulan data

Data Primer

1. Wawancara
Kantor Dinas Kebudayaan dan Wisata DIY.
2. Observasi
Pengamatan langsung pada pameran seni rupa di Galeri Seni Cemeti, Museum Affandi, Jogja Galeri dan Galeri Indonesia Kaya.
3. Studi Banding
Melihat langsung bangunan sejenis yang terdapat di kota Yogyakarta (Galeri Seni Cemeti, Taman Budaya dan Jogja Gallery) dan Galeri Indonesia Kaya dari Jakarta serta dari pustaka.

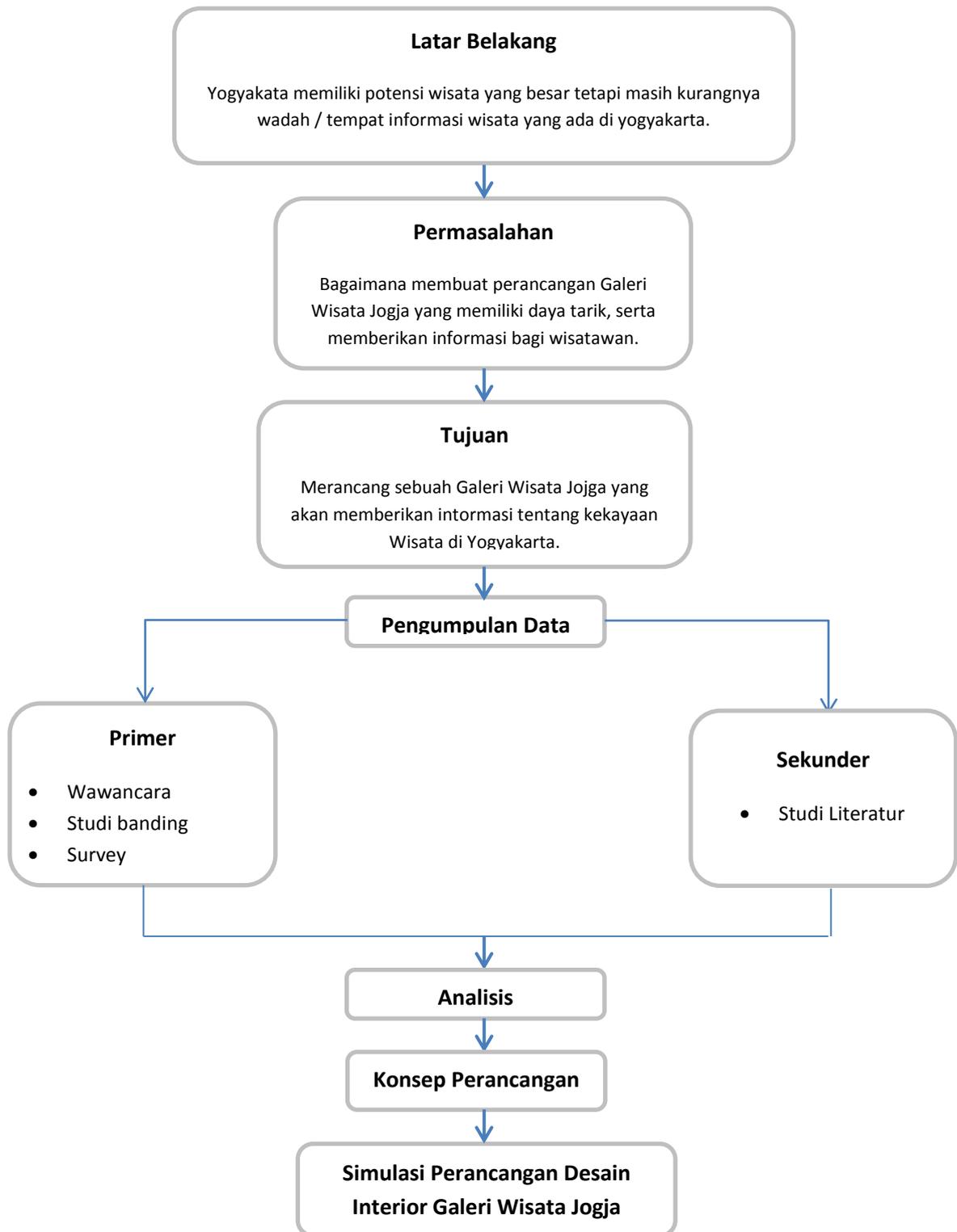
Data Sekunder

1. Studi Pustaka / Literatur
Mempelajari buku-buku tentang seni, galeri seni dan wisata. Serta literatur dari internet.

1.6. Metode Menganalisa Data

Metode menganalisa data menggunakan metode kualitatif. Temuan-temuan dikombinasikan secara naratif (menggunakan kata-kata), contoh dari data survey yang diperoleh dijabarkan dalam bentuk tulisan seperti berdasarkan hasil survey agenda pameran dalam setahun, maka diperoleh data bahwa setiap galeri seni yang ada di Yogyakarta memiliki dua jangka waktu pelaksanaan pameran yaitu pameran kecil rata-rata 3 sampai 10 hari dan pameran besar rata-rata 4 sampai 30 hari.

1.7. Kerangka Berfikir Menuju Perancangan



1.8. Sistematika Penulisan

Dalam sebuah penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, memberikan pembatasan masalah, perumusan masalah, sehingga didapat tujuan, serta sistematika pembahasan perencanaan dan perancangan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori terdiri dari tinjauan umum galeri, meliputi : Sejarah dan perkembangan galeri, jenis-jenis galeri, wisata dan kota Yogyakarta.

BAB III : KONSEP

Berisikan analisa menuju konsep perencanaan dan perancangan Galeri Wisata Jogja, yang mengungkapkan proses untuk menemukan ide-ide konsep perencanaan lewat teknologi dan perancangan melalui metode-metode tertentu yang diaplikasikan pada lokasi atau site tertentu.

BAB IV : KESIMPULAN

Dalam sebuah hasil akhir dari perencanaan dan perancangan yang dapat ditarik sebuah kesimpulan dari masalah-masalah yang ditemui dalam proses perancangan galeri wisata jogja.