

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Seni rupa merupakan salah satu ekspresi dari kebudayaan masyarakat. Di dalamnya terdapat unsur keindahan yang dapat memengaruhi perasaan orang lain. Menurut Suyono (2019), seni rupa Indonesia mulai muncul pada zaman prasejarah yang ditandai dengan ditemukannya menhir, arca, dan punden berundak sebagai simbol dari sistem kepercayaan yang bersifat sakral. Ilmu seni rupa Indonesia terus berkembang sejalan dengan kesadaran masyarakat terhadap seni yang semakin meningkat.

Peningkatan minat seni rupa di Indonesia tidak seimbang dengan ketersediaan fasilitas seni yang dapat diakses oleh publik. Berdasarkan pendataan tim perumus EKONOMI KREATIF: Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional 2015-2019 (Kreatif, Dinas Pariwisata & Ekonomi, 2014), tercatat 113 kelompok, komunitas, dan lembaga seni rupa yang pernah terbentuk dengan status aktif dan nonaktif.

Data EKONOMI KREATIF: Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional 2015-2019 (Kreatif, Dinas Pariwisata & Ekonomi, 2014) menunjukkan bahwa Yogyakarta, Jakarta dan Bandung merupakan kota dengan perkembangan seni terbesar di Indonesia. Sebagai salah satu kota dengan perkembangan seni terbesar di Indonesia, Kota Bandung memiliki potensi pengembangan seni rupa didukung dengan ketersediaan lembaga pendidikan dengan fokus seni rupa (Tabel 1.1). Hal tersebut berdampak pada kebutuhan ruang bagi para seniman atau perupa untuk berkumpul dan mengembangkan kreatifitas dalam melahirkan sebuah karya.

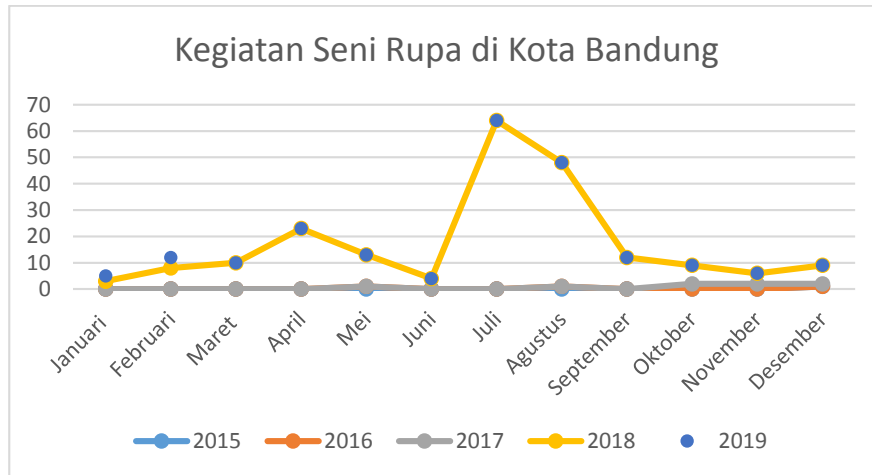
Tabel 1. 1 Lembaga Pendidikan dengan Fokus Seni Rupa di Bandung

NO	NAMA	LOKASI
1	Institut Seni Budaya Indonesia	Bandung
2	Fakultas Seni Rupa dan Desain - ITB	Bandung
3	Fakultas Seni Rupa dan Desain - Maranatha	Bandung
4	Fakultas Pendidikan Seni dan Desain - UPI	Bandung
5	Fakultas Ilmu Seni dan Sastra	Bandung

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Data yang tersedia pada situs bandungconnex.net menunjukkan bahwa geliat aktivitas seni di Kota Bandung tidak mati (Gambar 1.1). Sejak tahun 2015, tercatat setidaknya 215 kegiatan seni terselenggara dengan persentase terbanyak terjadi pada tahun 2018 atau sekitar 207 acara terselenggara. Pemenuhan fasilitas untuk pengembangan seni rupa masih terbatas, tercatat 10 galeri seni di Kota Bandung (Dinas Pariwisata & Ekonomi Kreatif, 2014) tidak dapat

mewadahi jumlah minat dan kebutuhan akan fasilitas seni rupa ditambah dengan jumlah lembaga pendidikan dan seniman yang ada di Kota Bandung.



Gambar 1. 1 Grafik Kegiatan Seni Rupa di Kota Bandung

Sumber: www.bdgconnex.net, 2019

Kebutuhan terhadap ruang bersama yang berfungsi sebagai tempat mengembangkan potensi dan berinovasi dalam menghasilkan karya dapat menciptakan kompetisi positif di antara seniman dan memperkuat eksistensi serta merangsang motivasi untuk berkarya dan memamerkan karya. Aktivitas seniman tidak hanya menghasilkan karya, namun juga mengenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai ilmu seni rupa.

Permasalahan yang dihadapi Kota Bandung adalah belum tersedianya fasilitas yang dapat mewadahi kebutuhan seniman untuk menggali potensi diri dan menghasilkan karya yang berkualitas serta dapat memberikan akses kepada masyarakat yang memiliki minat terhadap karya seni sekaligus mengedukasi secara bersamaan.

Dalam rencana pola ruang Kota Bandung terdapat kawasan Pengembangan Pusat Kebudayaan yang berada di Kelurahan Lebak Gede, Kecamatan Coblong. Bappenas mengatakan pemerintah pusat melalui Bappenas mendukung rencana pembangunan kawasan tersebut. Pemerintah akan membantu dalam hal infrastruktur, pembangunan jalan akses masuk, listrik, air dan alternatif pembiayaan pembangunannya.

Pembangunan Pusat Kebudayaan menjadi angin segar bagi masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap karya seni rupa sekaligus seniman yang membutuhkan ruang untuk berekspresi dan berkreasi. Dari Museum Seni Patung, seniman memiliki ruang untuk mengembangkan kreatifitas dan berkomunikasi dengan masyarakat guna meningkatkan kualitas dan penghargaan publik terhadap karya seni rupa.

2. PERUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari perancangan Museum Seni Patung, yaitu;

1. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang nyaman, menarik, dan fungsional pada Museum Seni Patung;
2. Bagaimana mengatur konfigurasi ruang-ruang sehingga dapat berfungsi secara berkesinambungan sesuai dengan pesan dan tujuan pameran;
3. Bagaimana mengolah elemen ruang dan tata letak koleksi museum sehingga menarik untuk ditelusuri setiap sudutnya;
4. Bagaimana menciptakan hubungan yang harmonis antara ruang dalam bangunan dan ruang luar bangunan;
5. Bagaimana merancang fasilitas penunjang museum sehingga pengunjung dan seniman merasakan nyaman dan aman.

3. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan dari perancangan Museum Seni Patung yaitu;

1. Merancang museum yang nyaman dan dapat menarik masyarakat untuk sering berkunjung;
2. Mendapatkan gambaran konfigurasi ruang-ruang pada museum;
3. Memperoleh gambaran hubungan antara ruang dalam dan ruang luar bangunan yang harmonis;
4. Mewadahi kebutuhan gedung untuk seniman.

Sasaran dari perancangan Museum Seni Patung yaitu;

1. Masyarakat Kota Bandung;
2. Masyarakat luar Kota Bandung;
3. Seniman Kota Bandung;
4. Seniman luar Kota Bandung.

4. PENETAPAN LOKASI

Lokasi perancangan Museum berada di Jalan Dipatiukur, Kecamatan Coblong, Kota Bandung. Penetapan lokasi berdasarkan kriteria pemilihan lokasi yaitu;

1. Tersedianya lembaga pendidikan dengan fokus seni rupa dalam radius 3 KM;
2. Terdapat komunitas/kelompok seni rupa;
3. Berdekatan dengan tempat wisata atau rekreasi;
4. Letak lokasi tapak yang dilalui oleh transportasi umum yang dapat memudahkan akses pengunjung.

5. METODE PERANCANGAN

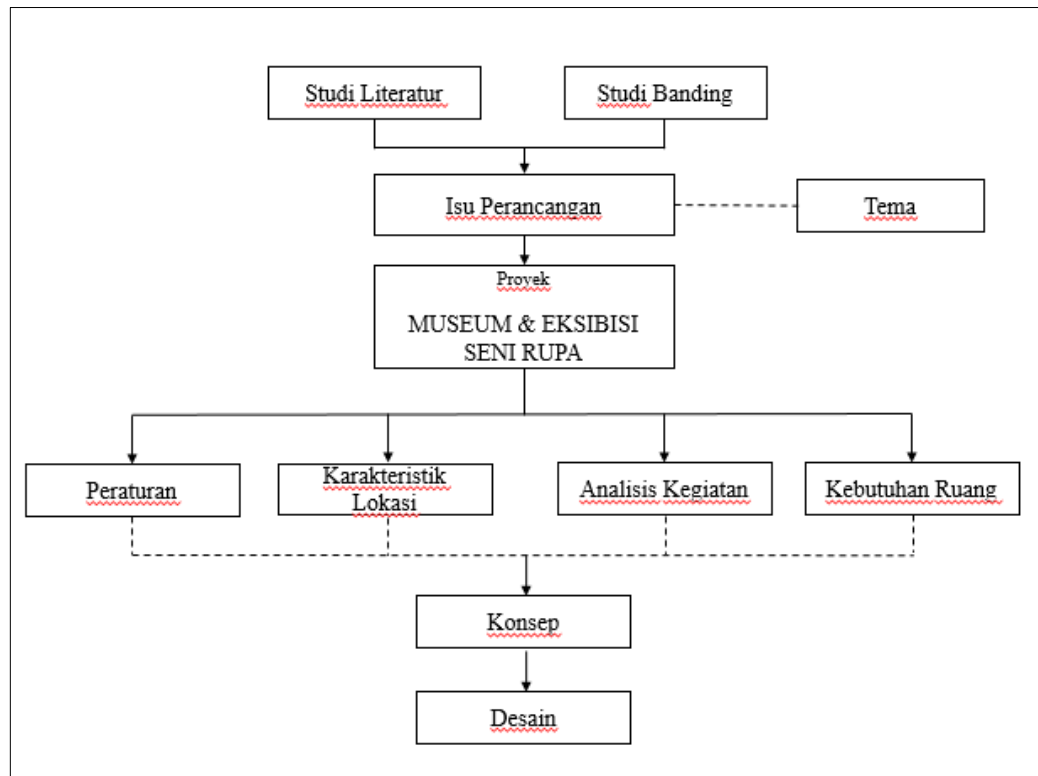
Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Museum Seni Patung yaitu metode pemrograman. Metode pemrograman merupakan alat untuk berkomunikasi dan juga sebagai metode pengambilan keputusan, sehingga pemrograman merupakan sistem dari proses desain. Metode pemrograman ini digunakan untuk mencapai pendekatan ikonis yang dipilih sebagai pendekatan perancangan Museum Seni Patung.

6. RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Perencanaan dan perancangan Museum Seni Patung ini dibatasi pada perancangan bangunan utama museum. Karya yang ditampilkan merupakan momen atau lini masa lahir dan berkembangnya seni patung di Indonesia termasuk metode pembuatan dan material penyusun karya patung.

7. KERANGKA BERPIKIR

Adapun kerangka berpikir dalam Perancangan Museum Seni Patung sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir Perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2019

8. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika proposal meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan secara garis besar hal-hal yang menjadi dasar perumusan pembuatan proposal, yaitu: latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PERENCANAAN MUSEUM SENI PATUNG

Menjelaskan tinjauan teori secara umum yang berkaitan dengan kasus yang diambil, meliputi tinjauan umum, elaborasi tema, tinjauan khusus.

BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

1. ANALISIS DAN SINTESIS LOKASI/TAPAK

Berisikan: Latar belakang pemilihan lokasi berdasarkan peraturan dan potensi, analisis dan sintesis tapak, meliputi: Latar Belakang Lokasi, Penetapan Lokasi, Kondisi Fisik Lokasi, Peraturan Bangunan/Kawasan Setempat, Tanggapan Fungsi, Tanggapan Lokasi, Tanggapan Tampilan Bentuk Bangunan, Tanggapan Struktur Bangunan, dan Tanggapan Kelengkapan Bangunan.

2. KONSEP RANCANGAN

Berisikan usulan rancangan dalam bentuk sketsa-sketsa rancangan (*schematic design* secara manual) yang diturunkan dari tanggapan analisis perencanaan, yang meliputi: Usulan Konsep Rancangan Bentuk, Usulan Konsep Rancangan Tapak, Usulan Konsep Rancangan Struktur, Usulan Konsep Rancangan Utilitas, dan Analisa Ekonomi Bangunan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan Kesimpulan dan Saran Perencanaan dan Perancangan.