

GALERI SENI RUPA 3 DIMENSI DI MANADO (AMBIGUITAS DALAM STYLISTIKA ARSITEKTUR)

Lidya Angelina Bujung¹
Ir. Luther Betteng, MT²
Ir. Deddy Erdiono³

ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak seniman dengan hasil seni yang menjanjikan, tetapi pada kenyataannya perhatian yang lebih besar hanya ditujukan pada seni kontemporer sementara seni klasik sepertinya dipinggirkan, harusnya lebih banyak memberikan perhatian bagi pengembangan seni itu sendiri. Pengetahuan masyarakat tentang perkembangan seni sangat minim. Bukan hanya pada teknologi yang mendukung seni itu sendiri tapi juga pengetahuan tentang seni dan cara mengekspresikannya atau mengomunikasikannya. Berdasarkan hal tersebut menurut sudut pandang penulis, hadirnya objek rancangan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi di Manado, akan menjadi wadah pemenuhan akan kebutuhan perkembangan dan lestari seni itu sendiri.

Dalam melaksanakan tahapan kerangka berpikir, metode-metode yang digunakan antara lain: Kajian Literatur, metode ini diterapkan pada tahap awal yang bersifat deduktif untuk menghasilkan output-output berupa informasi seputar tema dan objek rancangan. Survei, berupa pengamatan serta pendokumentasian berbagai karakteristik tapak yang berpotensi dijadikan site objek rancangan. Pelaksanaan pengkajian menggunakan siklus Image-Present-Test —versi aliran argumentatif terhadap proses analisis-sintesis-evaluasi— yang berulang-ulang spiralistik menuju pada penajaman alternatif solusi. Pengkajian aspek-aspek tapak, fungsi, struktur, serta utilitas diterapkan dengan menggunakan metode konvergen yang langsung mengkaji konsep-konsep output yang utama berdasarkan data-data input yang masuk dalam Comprehensive knowledge perancang.

Dalam konsep perancangan Galeri Seni Rupa Dimensi di Manado berdasarkan tema yang diambil, terdapat 2 gaya/ lagam/ stylistika pada konsep bentuk rancangan. Tiap lagam mewakili 1 (satu) periode/masa. Yaitu zaman modern (Simplicity periode 1920-1960), dan postmodern (periode 1970-sekarang). Implementasi tema tersebut umumnya diimplementasikan pada elemen arsitektural yang dapat dilihat secara langsung karena tema Ambiguitas dalam Stylistika Arsitektur mengandalkan teknik visualisasi untuk dapat dinikmati / dirasakan.

Kata kunci : Galeri, Seni, Seni Rupa, Seni 3 Dimensi, Ambiguitas, Eklektik, Manado

I. PENDAHULUAN

Seni dalam segala perwujudannya merupakan (salah satu) ekspresi proses kebudayaan manusia, sekaligus pencerminan dari peradaban suatu masyarakat atau bangsa pada suatu kurun waktu tertentu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan.

Suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkap gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermakna kematian dan mawar merah yang berarti cinta). Seni menurut cara/media untuk penyampaian seni (komunikasi) yang digunakan terbagi 3 yaitu :

1. Seni yang dapat dinikmati melalui media pendengaran atau (*audio art*), misalnya seni musik, seni suara, dan seni sastra seperti puisi dan pantun.
2. Seni yang dinikmati dengan media penglihatan (*Visual art*) misalnya lukisan, poster, seni bangunan, seni gerak beladiri dan sebagainya.
3. Seni yang dinikmati melalui media penglihatan dan pendengaran (*audio visual art*) misalnya pertunjukan musik, pagelaran wayang, film.

Seni Kontemporer adalah perkembangan seni yang terpengaruh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak istilah *Contemporary Art* berkembang di Barat sebagai produk seni yang dibuat sejak Perang Dunia II. Istilah ini berkembang di Indonesia seiring makin

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

² StafDosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³ StafDosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

beragamnya teknik dan medium yang digunakan untuk memproduksi suatu karya seni, juga karena telah terjadi suatu percampuran antara praktik dari disiplin yang berbeda, pilihan artistik, dan pilihan presentasi karya yang tidak terikat batas-batas ruang dan waktu.

Tafsiran lain mengenai praktik seni kontemporer di Indonesia:

1. Dihilangkannya sekat antara berbagai kecenderungan artistik, ditandai dengan meleburnya batas-batas antara seni visual, teater, tari, dan musik.
2. Intervensi disiplin ilmu sains dan sosial, terutama yang dicetuskan sebagai pengetahuan populer atau memanfaatkan teknologi mutakhir.

Istilah ini dianggap bisa menyertai sebutan seni visual, musik, tari, dan teater. Meskipun di Barat, istilah *Contemporary Art* jamak digunakan untuk menyebut praktik seni visual sesuai kebutuhan kegiatan museum maupun lembaga pencetus nilai seperti galeri seni dan balai lelang.

Di zaman sekarang ini di Manado belum semua orang mengenal dan mengetahui bagaimana perkembangan seni tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya wadah untuk seni tersebut. Sebuah sarana rekreasi dan edukasi yang bisa menarik wisatawan darimanapun.

II. METODE PERANCANGAN

Pada perancangan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi di Manado ini dilakukan pendekatan perancangan terhadap 3 aspek utama, yaitu :

- **Pendekatan tipologi objek**, dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu tahap pengidentifikasian tipe/tipologi dan tahap pengolahan tipe.
- **Pendekatan tematik**, dengan mengkaji dan menerapkan prinsip-prinsip tema Ambiguitas dalam Stylistika Arsitektur.
- **Pendekatan lokasi dan tapak**, dengan memilih dan menganalisis serta mengolah lokasi dan tapak berdasarkan RT RW Kota Manado.

Proses perancangan menggunakan metode / proses desain menurut John Zeisel yaitu **siklus *image-present-test***, yakni proses kreatif untuk menghasilkan ide-ide perancangan, dengan mekanisme siklus *image-present-test* menurut John Zeisel, yang diawali dengan pemikiran konsep (*imaging*), dilanjutkan dengan penyajian konsep ke dalam bentuk gambar (*presenting*), lalu mengevaluasi konsep berdasarkan kriteria pengujian tertentu (*testing*).

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Galeri Seni Rupa 3 Dimensi di Manado

Galeri seni rupa 3 Dimensi merupakan gedung yang mewadahi kegiatan penyampaian perasaan dari seniman kepada pengunjung melalui media yang berupa karya seni sang seniman. Dalam hal ini memamerkan karya seni untuk publik.

2. Prospek dan Fisibilitas Objek Rancangan

❖ Prospek Objek Rancangan

Prospek pengembangan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi ini dapat dilihat dari beberapa aspek:

- Potensi Daerah, diharapkan dapat menunjang salah satu potensi daerah yaitu dibidang pariwisata.
- Tata Ruang Wilayah, dapat mempengaruhi penataan wilayah kota sehingga dapat lebih menarik.
- Kesejahteraan Penduduk, bertambahnya lapangan kerja yang baru bagi masyarakat sehingga berpengaruh pada menurunnya tingkat pengangguran dan dapat meningkatkan kesejahteraan penduduk di Kota Manado.

❖ Fisibilitas Objek Rancangan

- Meningkatkan minat masyarakat dalam pengetahuan seni dan berekreasi melalui bentuk, ruang, & fasilitas yang menarik.
- Meningkatkan pendidikan khususnya di bidang seni.
- Sebagai sarana rekreasi masyarakat.
- Sebagai sumber devisa Negara.

3. Kajian Tema Perancangan

❖ Asosiasi logis tema dan objek perancangan

Dalam karya seni rupa 3 dimensi yang akan dipamerkan adalah karya-karya seni dari zaman klasik sampai zaman kontemporer. Ambiguitas dengan teori eklektisisme yang saling mendukung dimana tema tersebut merupakan penggabungan elemen-elemen dari beberapa

periode. Maka tema Ambiguitas dalam Stylistika Arsitektur digunakan dalam perancangan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi di Manado, dengan harapan agar tema tersebut dapat merepresentasikan fungsi objek perancangan.

❖ Kajian tema Ambiguitas dalam Stylistika Arsitektur

Ambiguity (ambiguitas / kedwimaknaan / kedwiartian / kemenduaan). Ambiguitas adalah suatu kondisi ke-dwimaknaan, menampilkan karakteristik yang penuh dengan teka-teki atau samar-samar yang muncul dalam dunia seni, sastra dan arsitektur.

Ambiguitas adalah suatu kondisi di mana pengelihatannya kita tidak bisa percaya pada apa yang tampil. Kita tidak perlu menawar hanya dengan satu kesimpulan pada apa yang dilihat. Hal ini merupakan pengalaman pengelihatannya, pikiran dan asumsi terhadap teka-teki yang muncul. Anda bisa memahami atau menafsirkan informasi lebih dari satu cara yang berbeda dari kekaburannya. Misalnya pada konteks tertentu, informasi yang anda dapatkan terkandung ambiguitas, namun pada konteks yang lain hal ini bisa menjadi lebih jelas.

Landasan teori yang digunakan dalam proses desain adalah teori eklektisisme. Secara etimologis eklektisisme artinya menyeleksi, tidak menerima sesuatu yang bersifat diskriminasi. Eklektisisme berarti filsafat yang bersifat yang bersifat menyeleksi atau metode seleksi yang diterapkan untuk spekulasi atau tujuan praksis.

Dalam bidang arsitektur, berdasarkan *Illustrated Dictionary of Architecture*, gaya eklektik berarti pemilihan elemen-elemen dari gaya yang berbeda untuk desain-desain hiasan yang arsitektural (Burden, 1998:79).

4. Analisa Perancangan

❖ Lokasi dan Tapak

Lokasi objek perancangan berada di Kecamatan Tikala, Kota Manado, tepatnya di depan Jalan Ringroad. Batasan *site* sebagai berikut :

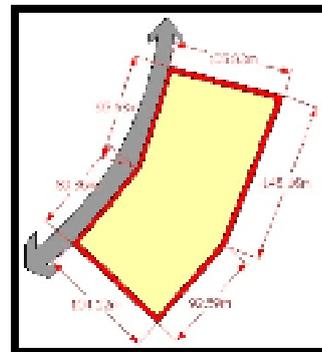
- Batas utara : Jalan Ringroad, hutan.
- Timur : Hutan, Jalan Tololiu Supit, pemukiman.
- Selatan : Lahan kosong, hutan, kawasan Citra Land.
- Barat : Jalan Ringroad, lahan kosong, hutan, kawasan Citra Land.



Gambar 1. Lokasi dan tapak (sumber : aplikasi Google Earth)

Adapun kapabilitas tapak sebagai berikut :

- Luas Site: 21.859 m²
- Luas Sempadan: 2.869 m²
- Luas Site Efektif: 18.990 m²
- BCR 40% = $40/100 \times 18.990$
= 7596 m²
- FAR 120% = $120/100 \times 18.990$
= 22788 m²



Gambar 2. Ukuran tapak (sumber : analisa penulis)

❖ Analisa Program Dasar Fungsional

Secara umum pelaku-pelaku yang berhubungan dengan objek dapat di kelompokkan sebagai berikut :

1. Pengunjung adalah pelaku objek yang mengunjungi objek untuk melihat, mengenal, memperoleh informasi, menyaksikan / menonton serta menikmati fasilitas-fasilitas yang dihadirkan objek.
2. Pemakai / penghuni adalah pelaku objek yang menggunakan, mendiami dan menjaga hasil-hasil karya seni yang ada dalam fasilitas-fasilitas dalam objek.
3. Pengelola adalah pelaku objek yang bertugas mengelola, memelihara, mengawasi, merawat serta mengamankan fasilitas-fasilitas yang ada pada objek.:

Berdasarkan hasil analisa, didapatkan kebutuhan-kebutuhan ruang yang dibagi

berdasarkan fasilitas-fasilitas sebagai berikut :

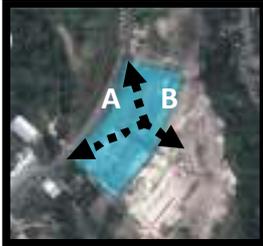
- Fasilitas penerima
- Fasilitas utama
- Fasilitas penunjang
- Fasilitas pengelola

No	Jenis Fasilitas	Luas (m ²)
1	Fasilitas Penerima	368.92
2	Fasilitas Utama	7367.23
3	Fasilitas Penunjang	740.46
4	Fasilitas Pengelola	2793.44
	Total	11270.05

Jadi TLL = 11270.05 m²

Tabel 1. Rekapitulasi Kebutuhan Besaran Ruang

❖ Analisa View



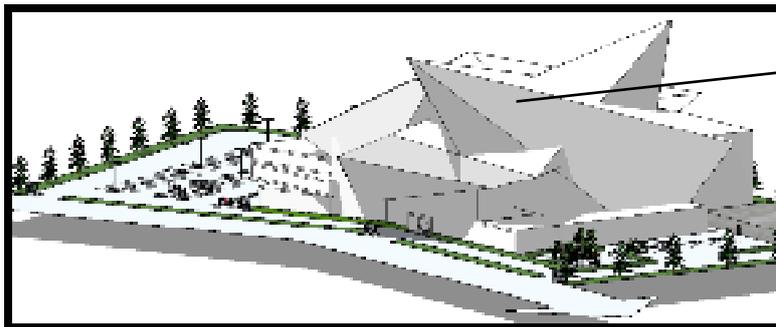
Gambar 3. View ke luar site
(sumber :analisa penulis)

View di sekitar site sebagian besar hanya perbukitan, lahan kosong dan hutan. Namun pada arah A merupakan jalan Ringroad yang akan dijadikan jalur entrance, dan pada arah B kita bisa melihat pemandangan gunung Klabat.

IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

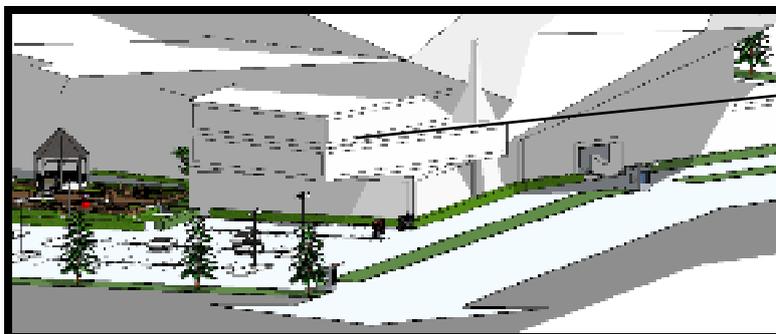
1. Konsep Aplikasi Tematik

Dalam konsep perancangan berdasarkan tema yang diambil, terdapat 2 gaya/ lagam/ stylistika pada konsep bentuk rancangan. Tiap lagam mewakili 1 (satu) periode/masa. Yaitu zaman modern (*Simplicity* periode 1920-1960), dan postmodern (periode 1970-sekarang).



Gambar 4. Konsep Aplikasi Tema
(sumber :analisa penulis)

Bentuk geometri bebas yang asimetris merupakan salah satu ciri dari bentuk post modern. Bentuk ini bertujuan sebagai *vocal point*.

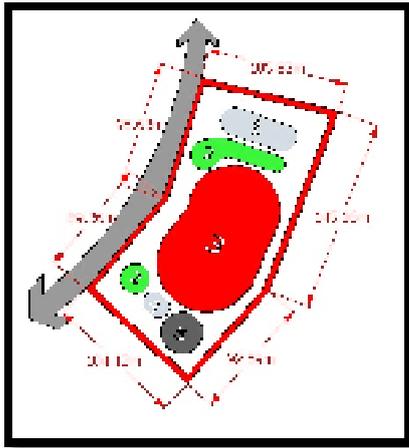


Gambar 5. Konsep Aplikasi Tema
(sumber :analisa penulis)

Bentuk ini merupakan adopsi dari bentuk modern dimana memiliki bentuk yang sederhana dan mengikuti fungsi. Dirancang berfungsi sebagai tempat pameran.

2. Konsep Rancangan Tapak dan Ruang Luar

❖ Konsep Zoning



Keterangan:

1. Zona Parkir Pengunjung
2. Zona Ruang Terbuka Hijau
3. Zona Galeri Seni Rupa 3 Dimensi
4. Zona Parkir Pengelola
5. Zona Service

Gambar 6. Konsep Zoning
(sumber : penulis)

❖ Konsep Rancangan Ruang Luar



Gambar 7. Konsep Rancangan Ruang Luar
(sumber : penulis)

Pada rancangan ruang luar yang perancangan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi yaitu, taman sebagai tempat santai sekaligus menjadi tempat pameran outdoor.

❖ Konsep Struktur dan Konstruksi serta Utilitas Bangunan

Bangunan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi terdiri dari struktur bawah, struktur tengah dan struktur atas. Berikut adalah jenis struktur yang dapat diterapkan pada bangunan:

• Struktur Bagian Bawah

Struktur bawah bangunan yang digunakan akan mampu untuk mendukung beban yang diterima baik beban mati, beban hidup, beban angin dan beban gempa bumi. Beban gempa bumi dilibatkan dalam pertimbangan mengingat Sulawesi Utara yang masuk ke dalam area rawan gempa bumi oleh pergeseran lempeng dan aktivitas vulkanik.

Berdasarkan kondisi site yang ada maka jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi telapak yang akan digunakan pada bagian tanah yang memiliki tanah keras dan dangkal.

• Struktur Bagian Tengah dan Struktur Bagian Atas

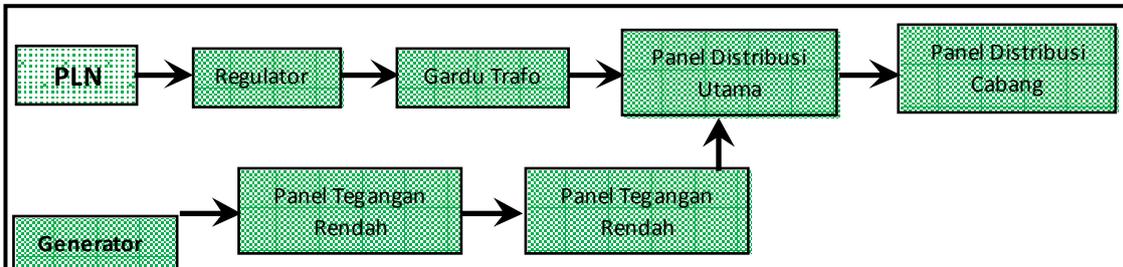
Struktur tengah untuk menopang dinding dan menerima beban atap yang akan digunakan adalah struktur rangka beton bertulang terutama pada bagian yang menggunakan tembok beton sebagai partisi bangunan. Sistem ini dianggap mampu untuk menahan tekan dan tarik yang diakibatkan oleh bangunan itu sendiri maupun akibat aktivitas di dalamnya.

Rangka baja juga dipertimbangkan dalam struktur tengah, pada konsep bangunan galeri struktur tengah dan atas sering dikombinasikan menjadi penutup/ *facade* tunggal bangunan. Baja dipilih mengingat material ini dapat dibentuk menjadi geometri bebas dengan mudah dibandingkan beton. Untuk bagian struktur atas akan menggunakan konstruksi baja ringan sehingga beban atap akan mampu ditopang oleh kolom dan pondasi bangunan. Pemilihan material rangka yang kuat dan ringan memungkinkan untuk dapat menopang beban atap itu sendiri dan mencegah atap runtuh ketika terjadi gempa.

❖ Konsep Utilitas Bangunan

A. Jaringan Tenaga Listrik

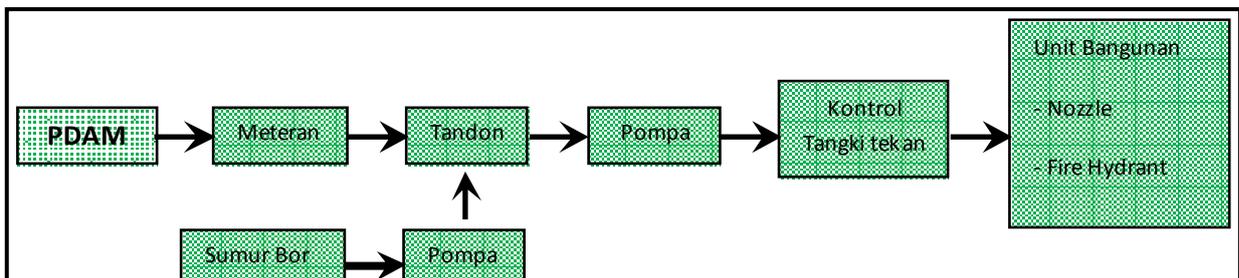
Jaringan tenaga listrik Galeri Seni Rupa 3D sepenuhnya bersumber dari PLN namun juga memiliki cadangan listrik yang berasal dari genset. Genset hanya dipergunakan ketika pemadaman listrik oleh PLN, berlangsungnya suatu *event*, pembantu daya listrik bangunan dan lain-lain. Penggunaan genset perlu diperhatikan karena sumber energi listrik dari hasil pembakaran bahan bakar minyak.



Skema 1. Jaringan Listrik
(sumber : penulis)

B. Air Bersih

Suplai air bersih untuk keperluan dalam kawasan berasal dari PDAM sebagai pemasok suplai air bersih dominan untuk keperluan mandi, bilas, kolam renang dan lain-lain. Selain suplai air PDAM, terdapat beberapa titik sumur air tanah yang akan menjadi pembantu suplai dominan hal ini dikarenakan air tanah didapat dengan menggunakan pompa air yang menyala dengan tenaga listrik sedangkan suplai air PDAM merupakan hasil tekanan dari sentral.



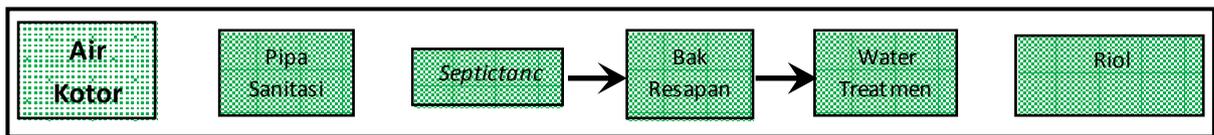
Skema 2. Sistem Distribusi Air Bersih
(sumber : penulis)

C. Air Kotor

Ada beberapa jenis sistem buangan dan pengolahan air kotor pada kawasan objek perancangan berdasarkan sumber air kotor, yaitu:

- Air hujan, air ini akan mengalami pengolahan kembali untuk dapat digunakan untuk keperluan lainnya seperti penyiraman bunga, suplai air tanah, untuk *flush* toilet dan sebagainya.
- Air kotor yang berasal dari sisa pembuangan kamar mandi dan wastafel dimasukkan ke dalam *water treatment* untuk diolah kembali dan digunakan untuk keperluan seperti untuk pemadam kebakaran,
- Air kotor yang berasal dari kloset dan urinoir.
- Air kotor yang berasal dari wastafel dan *car wash* disalurkan melalui pipa dan di olah dalam IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) sederhana sebelum dibuang ke riol kota.





Skema 3. Sistem Pembuangan Air Kotor
(sumber : penulis)

D. Fire Protection

Penanggulangan bahaya kebakaran dilakukan dengan media air. Adapun alat yang dipersiapkan untuk penanggulangan tersebut adalah :*Fire Alarm* yaitu alat yang dapat memberikan tanda-tanda bila terjadi kebakaran.

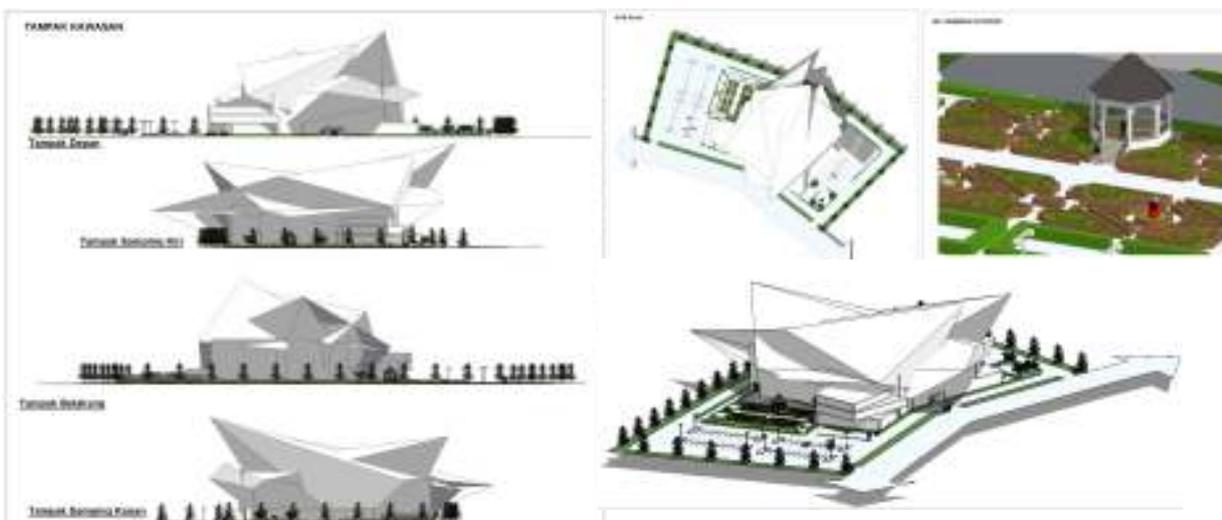
1. *Fire Extinguisher* yaitu tabung berisi gas CO₂ yang sangat mudah pemakaiannya. Tabung ini dapat diletakkan di area yang mudah terlihat.
2. *Sprinkler* yaitu alat pemadam dengan semprotan air yang dipasang pada plafon. Setiap kepala sprinkler dapat melayani luas area 10-20 m², dan yang dipasang dekat tembok tidak boleh lebih dari 2,25 m dari tembok
3. *Fire Hydrant* yaitu pipa yang dapat menyembrotkan air bertekanan. Panjang selang pipa harus dapat mencapai ke sudut ruang yang terjauh. Jarak *hydrant* minimal 500 m dari bangunan. Fasilitas tandon disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan untuk pemadaman selama ± 15 menit sebelum pihak Pemadam Kebakaran tiba di tempat.
4. Peralatan pemadam lainnya adalah: halon (dengan menggunakan gas) menggunakan busa (*foam*); *dry chemical*; CO₂; tabung pemadam, dll.

E. Pengolahan Sampah

Untuk pengolahan sampah diberlakukan sistem pemisahan jenis sampah melalui perbedaan tempat sampah, berdasarkan jenis sampah kertas, plastik, logam, maupun sampah-sampah organik. Sampah yang dapat terbakar diuraikan melalui unit pembakar sampah, sedangkan sampah yang tidak terbakar seperti logam dikumpulkan untuk dibuang di tempat pembuangan yang sesuai.

3. Hasil Perancangan

Karakteristik objek rancangan Galeri Seni Rupa 3 Dimensi di Manado sangat dipengaruhi oleh tampilan visual bangunan khususnya visualisasi fasade, dimana tampilan objek mengambil elemen pada beberapa periode dan diaplikasikan ke bangunan. Objek terlihat tinggi karna bentuknya menyatu disatu tempat.



Gambar 24. Perspektif dan tampak massa/bangunan
(sumber : penulis)

V. PENUTUP

Proyek perancangan objek Galeri Seni Rupa 3 Dimensi dengan memakai tema Ambiguitas Dalam Stylistika Arsitektur dirasa tepat karna tema ini dalam pengaplikasiannya mengandalkan teknik visual sejalan dengan seni yang akan ditampilkan, dikerjakan dan dinikmati sehingga mampu merepresentasikan ciri objek perancangan tersebut.

Pengaplikasian jenis-jenis tema Ambiguitas dalam Stylistika Arsitektur ini tidak sepenuhnya mampu diaplikasikan penulis pada seluruh aspek / elemen kriteria perancangan arsitektural karena keterbatasan waktu perancangan yang dibatasi oleh persyaratan Tugas Akhir. Namun penulis telah mengupayakan sebisa mungkin untuk mencapai strategi implementasi tema yang sebelumnya telah dikonsepsikan. Hasil perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih jauh untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih baik, untuk itu penulis dengan terbuka menerima kritik, saran-saran, serta berbagai masukan.

DAFTAR PUSTAKA

Harisah Afifah, Sastrosasmito Sudaryyono, Hatmoko Utomo Adi. Eklektisisme dan Arsitektur Eklektik.

Neuferst, Ernst. 1996. Data Arsitek. Erlangga. Jakarta.

RTRW Kota Manado 2006-2016.

setyahermawan.blogspot.com/2010/10/prose-kreatif-seni.html?m=1

<http://id.wikipedia.org/wiki/Seni>

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni_kontemporer

www.id.shvoong.com/internet-and-technologies/software/2306172-pengertian-3d

<http://allmy.blogdetik.com/2012/12/24/pengertian-sketsa/>

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis

<http://ayonana.tumblr.com/post/390644418/definisi-film>¹

http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa¹

<http://diaryarsitekbodoh.blogspot.com/2010/11/ambiguity-ambiguitas-kedwimaknaan.html>

<http://gooddesignforgoodlife.blogspot.com/2009-11-01-achive.html>

effendigus.blogspot.com/2012/05/royal-ontario-museum-kanada.html?m=1