

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar sebagai media seni rupa. Peninggalan manusia sejak masa prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu nenek moyang manusia sudah mulai membuat gambar pada dinding-dinding gua untuk mencitrakan bagian-bagian penting dari kehidupan mereka.

Pada mulanya perkembangan seni lukis sangat terkait dengan perkembangan peradaban manusia yang meliputi sistem bahasa, cara bertahan hidup dan kepercayaan. Pengaruh ini terlihat dalam jenis objek pencitraan dan narasi di dalamnya. Pada masa lalu seni lukis memiliki kegunaan khusus, misalnya sebagai media pencatatan dan kegiatan manusia di saat senggang.

Fungsi lukisan sebagai media pencatatan untuk kehidupan manusia yang memulai cara komunikasi dengan sistem gambar, sistem gambar menjadi salah satu cara komunikatif yang kemudian berkembang menjadi tulisan dengan menggunakan gambar untuk penggambaran simbol-simbol gambar yang berkembang terus menerus menjadi huruf yang digunakan menjadi sebuah bahasa.

Berangkat dari pengertian antara *fine art* dan *visual art*, yang diungkapkan oleh kritisi Sanento Yuliman (1941-1992) dalam membaca kesimpangsiuran gagasan seni rupa di Indonesia pada era 1970-80 an, sekiranya sejarah seni rupa bisa dibaca sebagai sejarah gagasan terhadap tanggapan-tanggapan arus modernisme (kemutakhiran) yang hadir di Indonesia. Tanpa perlu melanjutkan keniscayaan dikotomi, apalagi dahaga (oposisi) berhierarki yang nisbi, terhadap pengertian *fine art* dan *visual art*, sesungguhnya seni yang turun menurun (*visual art*) adalah tanggapan-tanggapan terhadap kehadiran seni modern (*fine art*), yang sekaligus juga adalah usaha merumuskan modernisme Indonesia.

Dalam sejarah perkembangan seni lukis Indonesia, terdapat sebuah kebudayaan masyarakat Indonesia yang diaplikasikan dengan kegiatan seni lukis

yakni berkumpul bersama-sama dan melakukan kegiatan tersebut dalam sebuah kebersamaan, seperti pada perdebatan antara sanggar seni lukis dengan akademi seni lukis, keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu belajar seni lukis namun dilaksanakan dengan metode yang berbeda yang dilihat dari proses pembelajarannya yang bertolak belakang antara komunal dengan individual. Proses hadirnya akademi seni lukis di Indonesia dilatarbelakangi oleh kolonialisme belanda yang bertujuan menghasilkan tenaga kerja dari negara jajahan, sedangkan budaya sanggar terbentuk di Indonesia sejak masa pra-modern yang dikenal sebagai masyarakat yang identik akan kesadaran kepercayaan dari sebuah komunitas yang bekerja dalam semangat kebersamaan yang saling membangun satu sama lain.

Data berdasarkan artikel dari website investor.co.id, menuliskan pernyataan MENPAREKRAF, Mari Elka Pangestu yang mendukung rencana Wali kota Bandung Dada Rosada yang ingin menjadikan Bandung sebagai Kota Pusat Seni, Budaya dan Industri Kreatif.

Fasilitas Sanggar lukis dan Galeri adalah salah satu proyek yang dapat mendukung perkembangan kota Bandung sebagai Kota pusat seni, budaya dan industri kreatif. Fasilitas ini akan dirancang untuk menampung seluruh kegiatan seni lukis bagi masyarakat kota Bandung serta wisatawan asing maupun domestic, berdasarkan data dari Kementrian Budaya dan Pariwisata mengenai pariwisata di Kota Bandung adalah kota yang ramai dikunjungi oleh wisatawan terutama pada akhir pekan. Data berdasarkan data kota wisata terpopuler di Indonesia, kota Bandung menempati urutan ke 8 dari 10 kota terpopuler sebagai tujuan wisatawan domestic maupun asing.

Galeri seni lukis adalah tempat untuk memajang berbagai karya seni lukis yang kaku dan membosankan, sehingga galeri seni lukis menjadi tempat terakhir untuk dikunjungi ketimbang mal, toko, atau bioskop. Padahal tidak selalu seperti itu karena semakin berkembangnya dunia seni lukis, terutama dengan semakin banyaknya kategori seni lukis kontemporer yang unik, menarik, dan sering kali menghibur orang untuk dinikmati.

Sanggar seni lukis adalah salah satu media yang dapat menjadikan galeri seni lukis memiliki fasilitas tambahan bagi masyarakat kota Bandung dan wisatawan yang berkunjung ke galeri ini. Sanggar seni lukis berfungsi sebagai daya tarik masyarakat yang memiliki hobi melukis sebagai salah satu tempat untuk belajar seni lukis, namun terbuka juga bagi masyarakat umum

Fasilitas yang disajikan oleh galeri dan sanggar seni lukis ini diantaranya, tempat berkumpul bagi publik (*bar dan lobby*), ruang pameran temporer maupun permanen, studio lukis indoor dan outdoor, serta fasilitas ruang serbaguna. Fasilitas yang ada akan berfungsi dengan baik apabila bersifat aksesibel bagi siapapun pengunjung galeri dan sanggar seni lukis ini, maka dalam perancangan ini aksesibilitas di dalam maupun di luar ruangan sangat diperhatikan dan diutamakan.

Perancangan interior Sanggar dan galeri seni lukis ini akan dibuat untuk mengingatkan kepada masyarakat Indonesia akan budaya gotong royong yang sangat kental terdapat pada masyarakat Indonesia, sehingga sanggar dan galeri seni lukis ini akan mendukung budaya gotong royong dalam pencapaian tujuan bersama, dalam bidang keilmuan seni lukis.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan persoalan dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, berikut ini akan dibatasi pokok-pokok persoalan yang diselidiki, diuji, dan dianalisis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- Bagaimana merancang sistem display, sirkulasi, dan program ruang yang sesuai untuk perancangan interior Sanggar dan Galeri seni Lukis dengan konsep "*Komunal untuk Kreativitas*"?
- Bagaimana mendeskripsikan dan mengaplikasikan tema dan konsep "*Komunal untuk Kreativitas*" untuk perancangan interior Sanggar dan Galeri seni lukis?
- Bagaimana menciptakan suasana ruang yang mendukung budaya komunal, rekreatif, dan edukatif yang bernuansa seni pada perancangan interior

Sanggar dan Galeri seni lukis dengan konsep konsep “*Komunal untuk Kreativitas*”?

1.3 TUJUAN PERANCANGAN

Dari permasalahan dan persoalan yang telah dibatasi dan dirumuskan di atas, berikut ini akan dijabarkan garis-garis besar hasil pokok yang ingin diperoleh setelah setiap permasalahan diuji, dibahas, dan dijawab, yaitu sebagai berikut :

- Menentukan dan menerapkan sistem display, sirkulasi, dan program ruang yang sesuai pada perancangan interior Sanggar dan Galeri seni lukis dengan konsep “*Kreatif dalam Komunal*”
- Untuk mendeskripsikan dan mengaplikasikan tema dan konsep “*Kreatif dalam Komunal*” pada proyek Galeri dan Sanggar seni lukis;
- Dapat menciptakan suasana ruang yang mendukung budaya komunal , rekreatif, dan edukatif yang bernuansa seni pada perancangan interior Sanggar dan Galeri seni lukis dengan konsep “*Kreatif dalam Komunal*”?

1.4 MANFAAT PERANCANGAN

- Memberikan kontribusi dalam ranah keilmuan Desain Interior mengenai analisa historis dari Sanggar Seni Lukis sebagai sebuah fasilitas yang harus diperhatikan mengenai cara kerja dan fungsinya.
- Memberikan tempat untuk melestarikan seni lukis serta memberikan pengalaman yang tak terlupakan ketika mengunjungi Sanggar dan Galeri seni lukis dengan konsep “*Kreatif dalam Komunal*” di kota bandung dan meningkatkan potensi pariwisata kota Bandung sebagai salah satu kota seni di Indonesia.
- Sebagai masukan kepada pengelola fasilitas galeri dan sanggar seni lukis yang dapat menjadi sebuah objek wisata yang nyaman, rekreatif, dan edukatif yang bernuansa seni.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang yang membelakangi proses pembuatan laporan perancangan sanggar dan galeri seni lukis ini sehingga menjadi topic perancangan dan menimbulkan ide gagasan proyek, rumusan masalah, tujuan dan penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori dasar dan pendapat dari berbagai sumber berupa penjelasan dan pemahaman materi tentang objek yang akan dirancang , berisi tentang penjelasan prinsip desain terhadap bangunan yang akan dirancang dan berisi penjelasan mengenai sejarah seni lukis.

BAB III SANGGAR DAN GALERI SENI LUKIS

Pada bab ini menjelaskan data-data tentang hasil fakta yang telah diperoleh berdasarkan survey lapangan dan browsing internet tentang *NuArt Sculpture Park* yang berhubungan dengan perancangan serta memaparkan fakta secara deskriptif mengenai fasilitas apa saja yang ada pada *NuArt Sculpture park*.

BAB IV DESAIN AKHIR DAN APLIKASI KONSEP KE DESAIN

Bab ini menjelaskan tentang detail hasil desain yang telah dibuat berdasarkan konsep yang akan dituangkan ke dalam gambar tiga dimensi dan maket.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang simpulan dari keseluruhan makalah dan berisi saran menuju perubahan yang lebih baik untuk dijadikan perbaikan bagi penulis.