

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Galeri Budaya Pendalungan

Sebagai masyarakat yang menghargai nilai-nilai kebudayaan, setidaknya kebudayaan dijadikan sebagai acuan dalam membentuk suatu tatanan masyarakat yang memahami warisan leluhur baik dari sisi kebiasaan dan tata aturan dalam kehidupan bermasyarakat. Karena kebudayaan berjalan sejajar dengan agama dan mempunyai dua persamaan yaitu, keduanya adalah sistem nilai dan sistem simbol dan keduanya mudah sekali terancam perubahan karena mobilitas sosial. Agama, dalam perspektif ilmu-ilmu sosial adalah sebuah sistem nilai yang memuat sejumlah konsepsi mengenai konstruksi realitas, yang berperan besar dalam menjelaskan struktur tata normatif dan tata sosial serta memahami dan menafsirkan dunia sekitar. Sementara seni tradisi merupakan ekspresi cipta, karya, dan karsa manusia dalam kaitannya dengan budaya yang dibentuk dalam suatu tatanan masyarakat. Penerapan yang obyektif lebih memberikan masukan dan edukasi pada generasi muda khususnya, sangatlah tepat jika direalisasikan dalam bentuk bangunan sebagai mediator dan konservasi budaya yang mulai terkikis dengan adanya modernisasi sekarang ini.

Kota Probolinggo ingin mempertahankan sisi nilai dan tradisi masyarakat Pendalungan melalui sebuah perancangan galeri budaya, sebagai alasan bahwa berkurangnya minat dan kepedulian generasi muda kepada budaya, maka

perancangan Galeri Budaya Pedalungan dimaksudkan sebagai mediator dan wadah edukasi generasi muda untuk melestarikan kebudayaan yang mulai luntur akibat pengaruh kuat kebudayaan dari luar.

2.1.1. Pengertian Galeri

Beberapa sumber berpendapat bahwa galeri adalah, “*An art gallery is a space for the exhibition of art*” (http://en.wikipedia.org/wiki/Art_museum). Yang berarti suatu tempat untuk memamerkan hasil karya, baik berupa karya ataupun budaya.

Galeri berasal dari kata latin yaitu “*galleria*”, sebuah kata benda yang bermakna “sebuah ruang terbuka tanpa pintu yang dibatasi dinding berbentuk U dan disangga tiang-tiang kantilever yang berfungsi sebagai ruang pertemuan umum untuk berdiskusi apa saja” (Galeripublik@globaljust.org)

Pengertian tersebut, dapat ditarik sebuah pengertian bahwa galeri adalah tempat/ruang yang digunakan sebagai memamerkan karya dan budaya dalam bentuk dan penataan secara estetis. Galeri bukan saja digunakan sebagai pusat hiburan, melainkan sebagai pengembang wawasan dan edukasi setiap pengunjung.

Galeri berbeda dengan museum, selain berbeda dari ukuran, perbedaan yang paling menonjol dari galeri dan museum adalah bila galeri hanya menjual hasil karya, sedangkan museum hanya tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka. Bagaimanapun, ada banyak galeri yang tidak menjual hasil karya mereka, namun digunakan sebagai pusat edukasi dan konservasi.

2.1.1.1. Macam-macam Galeri

Macam-macam galeri berdasarkan fungsi dan karakter, yaitu :

1. Galeri di dalam museum yaitu galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.
2. Galeri kontemporer yaitu galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.
3. *Vanity* galeri yaitu galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. Galeri arsitektur yaitu galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara 4 jenis galeri tersebut menurut karakter masing-masing.
5. Galeri Komersil adalah untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Ada juga galeri tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif, dari pemerintah nasional atau lokal
(<http://en.wikipedia.org/wiki/artmuseum>).

2.1.1.2. Faktor-Faktor Utama Dalam Perancangan Galeri

Perancangan galeri harus diperhatikan beberapa faktor utama untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung, yaitu :

- **Faktor koleksi**

Penampilan benda-benda koleksi yang merupakan suatu syarat terpenuhinya galeri budaya, terutama dari segi visual sebagai mediator dari pesan-pesan yang disampaikan, misalnya:

- 1) Peralatan dalam seni tari-tarian budaya pendalungan,

- 2) Clurit sebagai senjata masyarakat pendalungan,
- 3) Peralatan dalam perlombaan kerapan kambing,
- 4) Alat-alat transportasi yang khas, baik transportasi darat dan laut,
- 5) Makanan dan oleh-oleh khas budaya pendalungan umumnya, dan kota Probolinggo khususnya (analisis, 2008).

- **Faktor Pengunjung**

Jenis pengunjung Galeri Budaya secara garis besar dapat di uraikan:

- 1) Pengunjung akan melalui proses penerimaan dengan memberikan pengarahan ataupun pendidikan sebagai petunjuk untuk pengunjung.
- 2) Pengunjung hanya menikmati pameran dalam arti berekreasi.
- 3) Pengunjung ilmiah, pengunjung hanya ingin mendapatkan informasi tentang karya budaya pendalungan yang dipamerkan dalam galeri (analisis, 2008).

- **Faktor Motivasi Pengunjung**

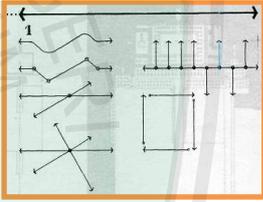
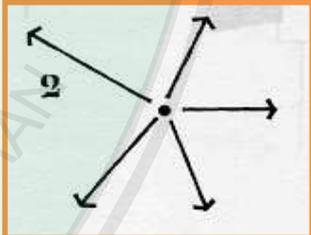
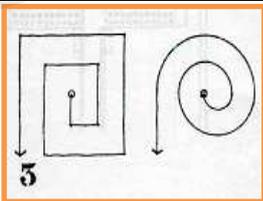
- 1) Pendekatan Estetis, lebih menonjolkan segi estetika dari penataan interior dalam galeri budaya pendalungan.
- 2) Pendekatan Romantik, lebih menonjolkan dari segi manusiawi dan daya imajinasi yang mengundang partisipasi dan identifikasi pengunjung.
- 3) Pendekatan Intelektual, menonjolkan dari segi ilmu pengetahuan yang dimuat dalam konsep galeri budaya pendalungan (analisis, 2008).

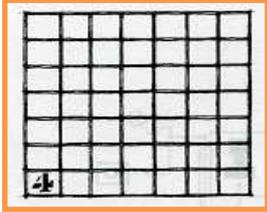
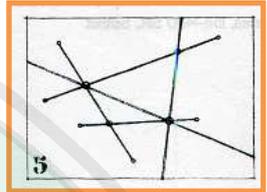
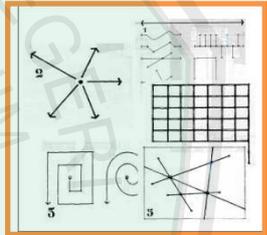
- **Faktor Sirkulasi**

Faktor sirkulasi dalam galeri hampir sama dengan pola sirkulasi pada museum, dimana sama-sama mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Yang perlu diperhatikan dalam

- Aksentuasi pintu masuk yaitu penekanan pada jalur masuk menuju bangunan. Penekanan ini dapat diwujudkan dengan pembayangan, gradasi, proporsi, skala, warna, material, tekstur, bentuk langgam, karakter pintu masuk, sudut kecondongan. Dalam merancang aksentuasi yang terpenting adalah tujuan yang akan dicapai dalam perancangan pintu masuk.
- Konfigurasi jalur yaitu tata urutan pergerakan pengunjung sampai titik pencapaian akhir. Konfigurasi tersebut dijelaskan dalam tabel berikut,

Tabel 2.2. Konfigurasi Jalur Sirkulasi

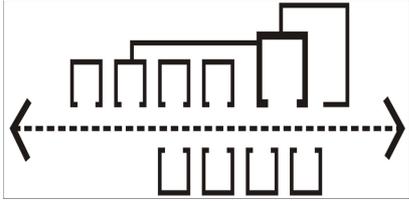
No	Jalur	Keterangan	Gambar
1	Linier	Jalan lurus yang mengorganisir untuk sederet ruang-ruang	
2	Radial	Jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat	
3	Spiral	Jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah	

4	Grid	Dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan membentuk ruang segi empat	
5	Jaringan	Jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang	
6	Komposit	Kombinasi keseluruhan pola jalur	

Sumber: Ching, (2000:253)

- Hubungan jalur dan ruang dapat difungsikan sebagai fleksibilitas ruang-ruang yang kurang strategis. Hubungan jalur dan ruang antara lain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut,

Tabel 2.3. Hubungan Jalur dan Ruang

No	Hubungan jalur	Keterangan	Gambar
1	Melalui ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesatuan tiap ruang dipertahankan ▪ Konfigurasi jalan yang fleksibel ▪ Menghubungkan jalan dengan ruang 	

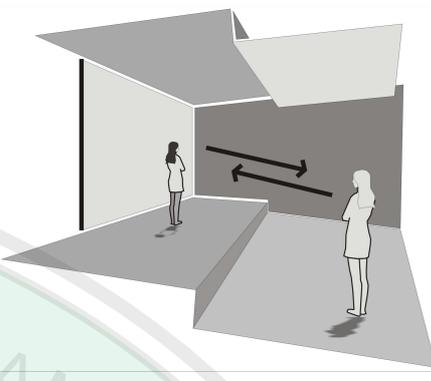
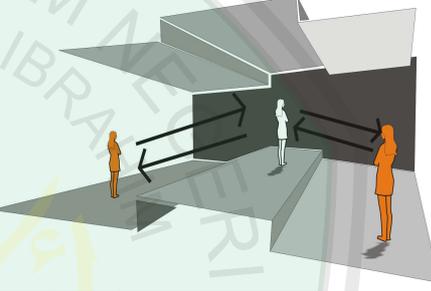
2	Menembus ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya ▪ Dapat menimbulkan ruang istirahat 	
3	Berakhir dalam ruang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lokasi ruang menentukan jalan ▪ Fungsional dan simbolis 	

Sumber: Ching, (2000:264) dan analisis 2009

- Bentuk ruang sirkulasi lebih utama pada interior bangunan yang dapat menampung gerak pengunjung waktu berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati sesuatu yang dianggapnya menarik. Ruang pembentuk sirkulasi antara lain:

Tabel 2.4. Ruang Pembentuk Sirkulasi

No	Ruang Sirkulasi	Keterangan	Gambar
1	Tertutup	Membentuk koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu masuk	

2	Terbuka pada salah satu sisinya	Membentuk balkon yang memberikan kesan kontinuitas visual	
3	Terbuka pada kedua sisinya	Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya	

Sumber: Ching, (2000:269) dan analisis (2009)

2.1.1.3. Persyaratan Perancangan Galeri

2.1.1.3.1. Persyaratan Umum

1. Lokasi yang strategis dan menunjang perancangan galeri. Lokasi perancangan galeri budaya terletak dipusat kota sehingga sirkulasi pengunjung sangat mudah, terutama jalur darat. Terletak di kawasan perumahan dan perkantoran.
2. Kondisi existing yang sesuai dengan perancangan galeri budaya, terutama pada iklim dan curah hujan yang ekstrim (analisis, 2008).

2.1.1.3.2. Persyaratan Khusus

A. Ditinjau dari Prinsip Perancangan Ruang Galeri

- Proporsi
- Keseimbangan (*balance*)

Variasi ukuran serta keseimbangan model bentuk dan komposisi baik dua dimensi maupun tiga dimensi, suatu pameran dengan cara yang sama harus diimbangi dengan corak yang berselang seling dari vinil pameran, ukuran objek, teknik pameran serta pencahayaan.

- Tekanan (*emphasis*)

Komposisi sebuah lemari pameran, titik berat haruslah pada objek yang akan dipamerkan.

- Irama (*rhythm*)

Tata penyusunan lemari kaca harus memiliki irama, yang diciptakan oleh berseling-selingnya ukuran besar ataupun kecilnya serta model-model dari benda-benda yang dipamerkan (Hadisutjipto,1980).

B. Ditinjau dari Bahan dan Koleksi

Kelompok bahan organik adalah objek yang terbuat dari bahan organik atau langsung mengambil dari alam. Kelompok bahan-bahan anorganik yang terbuat dari bahan-bahan fabrikasi.

C. Ditinjau dari Elemen Ruang Dalam

- **Elemen Lantai Sebagai Pembentuk Ruang Pamer**

Lantai merupakan elemen horizontal pembentuk ruang. Pada ruang pameran lantai dengan segala perubahannya sangat berperan dalam menciptakan suasana ruang. Menurut Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dan lantai dasar. Dengan demikian akan terbentuk suatu ruang yang terpisah.

Kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran yang ada akibat penurunan dan peninggian elemen lantai terhadap keadaan sekelilingnya bergantung pada skala perbedaan ketinggian (Ching, 1979), yaitu sebagai berikut:

- a) Sisi-sisi bidang tertentu tanpa batas, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan, pencapaian secara fisik dengan mudah ditetapkan.
- b) Beberapa hubungan visual dipertahankan, kesatuan ruang terputus, pencapaian secara fisik menuntut adanya tangga atau ramp.
- c) Kebutuhan ruang visual atau ruang terputus, daerah bidang yang ditinggikan diisolir dari tanah atau bidang lantai, bidang yang ditinggikan diubah menjadi unsure atap dari ruang di bawahnya.

- **Elemen Plafond Sebagai Pembentuk Ruang Pamer**

Menurut Gardner (1960), langit-langit/plafond yang sesuai untuk ruang pameran (exhibition hall) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung/dipasang pada langit-langit.

Langit-langit pada ruang pameran merupakan elemen non struktural yang membatasi pandangan manusia, karena tidak perlu menahan pengaruh-pengaruh cuaca maupun memikul beban. Disamping itu, langit-langit juga berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen berkaitan dengan pencahayaan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi ruang pameran.

- **Elemen Fleksibilitas Pembentuk Ruang Pamer**

Flexible can defined as : easily changed to suit new condition (Hornby, 1987), dan dalam bahasa Indonesia berarti mudah disesuaikan dengan kondisi

yang baru. Dapat disimpulkan elemen yang fleksibel berarti elemen pembentuk ruang yang dapat diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi yang berbeda, dengan tujuan kegiatan baru tersebut dapat diwadahi seoptimal mungkin pada ruang yang sama.

Fleksibilitas pada pembentukan ruang pameran dalam perencanaan memiliki unsur-unsur sebagai berikut :

- Efisiensi

Efisiensi atau daya guna berarti kualitas dan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cakap dan dengan sedikit usaha dan waktu. Dalam bidang arsitektur, dapat berarti kualitas dan kemampuan elemen arsitektur untuk dimanfaatkan seoptimal mungkin dengan sedikit atau tanpa berbagai kesulitan yang ditemui.

- Efektifitas

Efektifitas atau tepat guna berarti kemampuan mencapai sasaran, tujuan, maksud secara proporsional. Dalam bidang arsitektur, pencapaian tujuan yang diinginkan adalah melalui pewadahan fasilitas berdasarkan karakteristik kegiatan dan kualitas yang diinginkan, sehingga fasilitas dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan kebutuhan.

- Tinjauan Partisi sebagai elemen Pembentuk fleksibilitas ruang

Fleksibilitas ruang pameran dapat dibentuk dengan partisi. Partisi adalah komponen vertikal dinding yang tidak kaku, yang berfungsi serupa dengan lantai dan langit-langit, membatasi dan mengorganisasi ruang dalam (interior space).

Partisi yang digunakan sebagai penghalang/penahan fisik, dapat berfungsi untuk :

- a. Mengendalikan pergerakan yang melalui dan di dalam ruang tertutup
- b. Membagi ruang-ruang dengan lingkungan yang berbeda
- c. Mengisolasi/menahan aktivitas berbahaya maupun lingkungan dalam ruang yang berdekatan dengan aktivitas tersebut.

Partisi yang digunakan sebagai filter/penyaring selektif dalam ruang pameran, dapat berfungsi untuk :

- a. Mengendalikan arus panas dengan mengurangi tingkat transfer/perpindahan arus
- b. Menghalangi transisi cahaya
- c. Mencegah kontak visual diantara ruang-ruang tertutup
- d. Mengontrol atau mengurangi transisi suara.

Menurut Watson (2000), partisi sebagai pembagi suatu ruang dikelompokkan ke dalam empat tipe utama, yaitu sebagai berikut :

o Partisi Permanen (*Fixed Partition*)

Partisi permanen didirikan dengan berbagai macam komponen standar, dan tidak dapat dibongkar maupun dipindahkan.

- a) Rangka partisi terdiri dari rangka inti yang dilapisi dengan papan prefabrikasi, baik yang sudah difinishing maupun unfinishing.
- b) Badan partisi terdiri atas berbagai elemen yang dibentuk yang dikombinasikan dengan rangka inti dan lapisan penutupnya.

c) Partisi berlapis terdiri dari papan yang dibentuk untuk rangka inti serta lapisan penutupnya, seperti partisi papan gypsum.

o Partisi yang dapat Dipindahkan (*Portable Partition*)

Partisi yang dapat dipindahkan terdiri atas panel prefabrikasi yang dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainya.

a) Terdiri atas papan sekat yang berdiri sendiri dengan alas sebagai alat keseimbangan

b) Partisi berketinggian penuh dari lantai hingga langit-langit, lantai sebagai penyangga panel dan langit-langit sebagai penahan agar panel tetap seimbang

c) Partisi yang dapat dipindahkan ini, dalam pemasangannya tidak melekat langsung pada lantai, serta tidak dapat melekat langsung pada lantai, serta tidak dapat dikaitkan langsung pada langit-langit.

o Partisi yang dapat Bergerak

Partisi dapat digerakkan atau dijalankan ini merupakan dinding semi permanen yang berguna untuk membagi ruangan. Pengaplikasian dalam pembentukan ruang, partisi terbuat dari elemen prefabrikasi disusun menjadi keseluruhan dinding. Partisi ini disusun menyerupai pintu lipat yang dapat digeser untuk menyatukan beberapa ruang kecil menjadi suatu ruangan yang luas.

a) Terdapat dua macam partisi yang dapat bergerak yaitu partisi panel (*panel partition*) dan panel lipat (*accordion partition*)

b) Partisi bergerak dilengkapi dengan rel yang dapat dipasang pada lantai maupun langit-langit

- c) Partisi bergerak dapat dioperasikan secara manual maupun dengan menggunakan alat penggerak otomatis.
- o Partisi yang dapat Dibongkar Pasang (*Relicated/Demountable Partition*)
Partisi yang dapat dibongkar atau dilepas merupakan partisi semi permanen pada posisi tetap, didesain sedemikian rupa sehingga dapat dipindahkan dengan mudah dan secara berkala.
 - a) Keuntungan system partisi yang dapat dibongkar yaitu didesain untuk dapat dipindahkan dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhan ruang
 - b) Partisi dapat dipasang tepat diatas karpet, memudahkan untuk pemindahan partisi dengan cepat
 - c) Lapisan papan panel yang telah difinishing, yang dipasang permanen pada rangka inti, sehingga memudahkan pemindahan partisi.

D. Ditinjau dari Sistem Pencahayaan dan Fleksibilitas Ruang Pamer

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Honggowidjaja, 2003). Disamping itu, cahaya diharapkan dapat membantu pemakai ruang dapat melakukan kegiatan/aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman.

Pencahayaan pada hal-hal khusus memerlukan intensitas cahaya yang cukup tinggi dengan jangkauan cukup luas, sehingga mendukung mekanisme visual tingkat efisiensi tinggi (Neufert, 1992).

Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pameran berdasarkan sumber serta fungsinya dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

a) Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan, berupa jendela, ventilasi, dan pintu. Melalui bukaan, kemungkinan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Pencahayaan langsung dari cahaya matahari didapat melalui bukaan pada ruang, berupa bukaan pada bidang, sudut, dan antara bidang-bidang. Bukaan-bukaan dapat diletakkan pada dinding maupun langit-langit.

b) Pencahayaan Merata Buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapat sinar alami pada siang hari. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipasang pada langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding yang merata.

c) Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan (*artificial lighting*) merupakan ahay yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit-langit.

E. Ditinjau dari Sirkulasi Ruang Pamer

Pengelola jalur pergerakan dalam suatu kegiatan pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan juga akan memberikan kesan menarik dan komunikatif anantara penataan objek pameran dan pengunjungnya. Hal ini yang perlu diperhatikan adalah kecenderungan-kecenderungan sirkulasi yang dibutuhkan pada tempat-tempat khusus pengamatan yang relatif sibuk (ruang dengan teknik presentasi aktif dan demonstrasi).

Ormsbee (1961), juga mengungkapkan kecenderungan pengunjung melakuakn pergerakan yang bertolak belakang emosional manusia. Pergerakan tersebut secara sadar maupun tidak sadar dipengaruhi oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya, antara lain :

a) Faktor Pendorong, yaitu sebagai berikut :

- Kecenderungan untuk bergerak ke suatu tempat yang memikat, suatau perubahan (tempat terbuka, suasana lain, bentuk dinamis dan leluasa)
- Tempat mempunyai kontras kuat dan
- Sesuatu yang aktual, ke kelompok manusia atau adanya kegiatan yang menarik.

b) Faktor Penghambat, yaitu kecenderungan pengunjung karena lelah ketika mengamati, adanya rintangan fisik karena tuntutan atau bahaya.

Koleksi yang dipamerkan harus dapat ditampilkan secara jelas dengan penerangan yang merata dan bebas bayangan. Untuk itu, pencahayaan yang dimungkinkan mendukung penampilan objek dapat berupa penerangan merata dan penerangan setempat. Cahaya buatan untuk meningkatkan konsentrasi dan pembentuk suasana ruang, yaitu cahaya sebagai subjek.

Pembentukan suasana melalui pencahayaan buatan ini, didasarkan atas kedudukan cahaya sebagai subjek dimana cahaya bersifat pasti dan penentuan. Memanfaatkan cahaya sebagai sarana penunjang suasana ruang yang diharapkan dapat mendukung imajinasi pengamat terhadap koleksi dan dapat pula mendukung suasana yang tidak membosankan. Hal ini dapat dicapai dengan permainan gelap terang (intensitas iluminasi), yang antara lain berbentuk :

- Cahaya dalam bentuk 3 dimensi (ruang)
- Cahaya dalam bentuk 2 dimensi (bidang)

Secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut dapat digunakan untuk membentuk suasana ruang dalam yang diinginkan, sedangkan pada ruang pameran, selain unsur-unsur tersebut diatas, dalam perancangannya juga perlu memperhatikan sistem penyajian koleksi. Dalam penyajian koleksi, terdapat tiga komponen pokok saling berkaitan, yaitu:

- **Pengunjung**

Penyajian koleksi dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung, ada tiga hal yang dapat menjadi pertimbangan, yaitu:

1) Kenyamanan pengamatan, berupa proses komunikasi visual antara pengamat terhadap koleksi, terdiri dari:

a) Kenyamanan pengamatan melihat objek dengan jelas, dimana terkandung dua hal, yaitu:

- Kejelasan secara visual

Dalam hal ini, pengunjung harus dibantu dengan system pencahayaan dalam ruang sehingga koleksi koleksi dapat terlihat dengan jelas.

- Kejelasan secara informasi

Dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan koleksi dengan cara memberikan label dan tulisan.

b) Kenyamanan pengamatan yang berkaitan dengan kemampuan mata memandang. Merupakan batas-batas sudut kemampuan mata memandang, yang dapat dilihat dari gerakan kepala dan mata pengamat serta tinggi pengamat.

2) Kenyamanan gerak sirkulasi

Gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting. Artinya, karena diharapkan dengan kenyamanan gerak tersebut mereka tidak merasakan kebosanan. Untuk mengatasinya, selain dengan pemakaian bentuk-bentuk sirkulasi yang monoton pada setiap ruang pameran, seperti yang sudah dianalisa pada sub bab sebelumnya mengenai sirkulasi, juga dengan adanya perbedaan sirkulasi antara gerak penamat yang stasioner, yaitu gerak di tempat pada saat pengamat mengamati koleksi dan gerak mobile. Perbedaan ini dimaksudkan agar gerak pengamat yang diam

(mengamati koleksi) tidak terganggu dengan gerak sirkulasi pengamat yang terus bergerak, dengan cara pembedaan warna lantai, tingkat iluminasi pencahayaan, pembedaan jarak sirkulasi atau plafond yang dibuat bertingkat.

3) Suasana yang tidak membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam pameran

Sistem pameran yang ada pada Galeri Budaya pandalungan adalah:

- Sistem Pameran Tetap

Merupakan penyajian koleksi Galeri yang berfungsi sebagai koleksi tetap dan tidak berubah dimana koleksi ini langka. Waktu pameran relative tetap, dengan rotasi perputaran koleksi maksimal 2 tahun.

- Sistem Pameran Temporer

Merupakan penyajian koleksi Galeri yang bersifat sebagai galeri (dapat diperjual belikan) kerana koleksi dapat diproduksi kembali. Jenis dan karakter koleksi tidak tetap dengan waktu pameran yang relative singkat maksimal 2 bulan dengan materi/tema yang selalu berubah.

- Sistem pameran terbuka

Merupakan penyajian koleksi Galeri yang dilakukan di area terbuka, bersama dengan pertunjukan seni kebudayaan yang ditampilkan agar pengunjung tidak merasa monoton.

F. Ditinjau dari Tempat Display

Pada dasarnya masalah display ini tergantung kepada tata ruang, jenis objek tepat dan penerangannya sehingga dalam penampilan tampak harmonis dan artistik juga memjelas penglihatan pengunjung dalam menikmatinya.

Untuk display dalam ruang galeri perlu kiranya pengelompokan masing-masing jenis bahan, dengan tujuan agar system pengendaliannya lebih mudah, tidak memakan terlalu banyak tempat, cukup artistik dan pengunjung yang menikmati diatur sedemikian rupa sehingga harmonis.

G. Ditinjau dari Keamanan Objek Bagi Pengunjung

Masalah keamanan dalam display ini sangat penting karena benda koleksi seni dan budaya pada umumnya sangat menarik, terutama terhadap kolektor benda-benda antik, maka keamanan harus benar-benar terjamin. Agar objek terkontrol dengan baik maka sistem pendokumentasian, antara lain :

1. Pencatatan identitas benda-benda yang ada
2. Pemeriksaan tentang penyakit atau cacat objek tersebut
3. Pemotretan kondisi koleksi baik sebelum maupun sesudah perlakuan konservasi dilaksanakan
4. Catatan tentang bahan kimia pernah diaplikasikan
5. Pemberian nomor inventaris dan pengkartuan yang benar-benar sistem dan mudah untuk pengontrolanya
6. Pencatatan yang menyeluruh dalam bentuk formulir

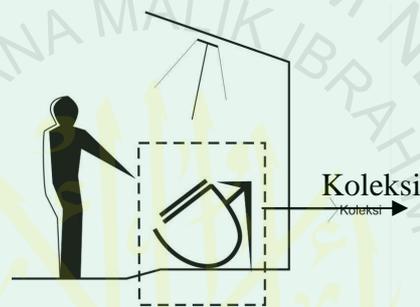
Disamping sistem tersebut, sistem usaha pengamanan terhadap pencurian perlu digalakkan. Oleh sebab itu, setiap koleksi yang mudah dibawa sebaiknya

ditempatkan pada vitrin yang telah diberi kunci, dan akan lebih baik lagi jika setiap ruangan diberikan *instrument video show* (kamera pengintai).

Yang ditimbulkan oleh binatang dan tumbuh-tumbuhan adalah :

- Kerusakan karena rayap, ngengat, binatang-binatang kecil lainnya dan tikus
- Kerusakan karena humus, cendawan dan sejenisnya.

Kerusakan yang disebabkan oleh karena kotoran misalnya debu, abu rokok, sampah dan sebagainya.



Gambar 2.1. Jarak pengamat - koleksi
Sumber : Neufert 2002, 250

Keselamatan benda-benda koleksi harus diperhatikan. Unsur-unsur yang bisa menimbulkan kerusakan dapat disebabkan oleh manusia, alam, binatang, tumbuh-tumbuhan dan kotoran. Yang ditimbulkan oleh manusia :

- Vandalisme

Misalnya, memotong, merobek, menusuk-nusuk dengan sengaja maupun tidak sengaja. Menggores-gores koleksi dengan benda-benda tajam atau alat-alat tulis. Kebiasaan remaja sekarang adalah menulisi dan mencoret-coret.

Perbuatan vandalism ini banyak terjadi karena keisengan dan kurangnya kesadaran akan benda-benda yang bernilai sejarah, serta kurangnya apresiasi kepada nilai-nilai kebudayaan bangsa.

- Penyakit ingin meraba

Umumnya orang tidak puas hanya melihat saja, mereka masih penasaran apabila tidak meraba benda-benda koleksi yang dilihatnya.

- Kelalaian yang dilakukan oleh para pengunjung

Bersandar pada vitrine dan koleksi lainnya. Menaikkan kaki pada koleksi, membuang sampah dan puntung rokok sembarangan.

- Kebiasaan merokok

Bukan saja asapnya, tetapi juga abunya akan menimbulkan polusi. Apalagi rokok yang masih menyala dapat menimbulkan kebakaran.

- Pencurian

Pencurian ini sangat merugikan dan menghilangkan koleksi benda-benda bernilai sejarah.

Masalah kerusakan yang ditimbulkan oleh alam :

- Kerusakan karena hujan/air
- Kerusakan karena sinar matahari
- Kerusakan karena udara lembab.

H. Ditinjau dari Vitrine

Vitrine adalah lemari untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda yang tidak boleh disentuh,

benda-benda karena mempunyai bentuk yang kecil-kecil atau karena nilainya yang tinggi sehingga dikhawatirkan hilang dicuri.

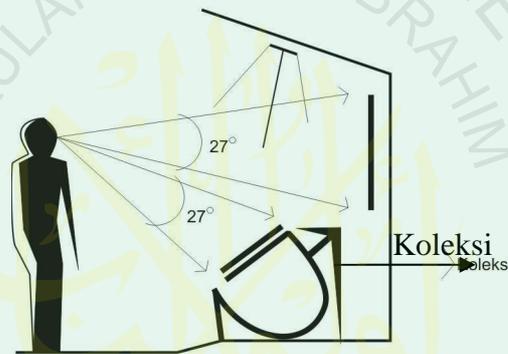
Bentuk vitrine harus memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

1. Keamanan koleksi harus terjamin

Selain harus indah bentuknya, bentuk vitrin harus bagus pula pengerjaannya, juga harus kokoh dan kuat. Benda-benda yang tersimpan di dalam vitrine harus aman dari pencemaran dan pencurian. Konstruksinya harus direncanakan agar sirkulasi udara dapat beredar dengan baik, sehingga udara di dalam vitrine dapat dikendalikan, tidak perlu panas dan lembab. Panas lampu akan dapat merusak koleksi. Karena itu, vitrine sebaiknya pada bagian yang atas yang berlampu dilubangi agar panas dari lampu dapat keluar, tetapi lubang-libang itu harus ditutup dengan memakai kawat kasa (kawat nyamuk), agar serangga atau binatang kecil lainnya jangan sampai masuk ke dalam vitrine. Untuk vitrine-vitrine yang akan dipergunakan dalam pameran temporer sebaiknya kakinya diberi roda agar mudah memindah-mindahkannya.

2. Memberi kesempatan kepada pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata di dalamnya. Vitrine tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah, tinggi rendah sangat relatif. Sebagai patokan kita, sesuai dengan tinggi rata-rata tubuh manusia Indonesia. Umpama tinggi rata-rata tubuh manusia Indonesia antara 160 cm – 170 cm, dan kemampuan gerak anatomis leher manusia kira-kira sekitar 30° (gerak keatas, ke bawah, maupun ke samping), maka tinggi vitrine seluruhnya kira-

kira 240 cm sudah memadai, dengan alas terendah 65-75 cm dan tebal vitrine minimal 60 cm. Kalau diperlukan vitrine yang lebih tinggi dari itu untuk koleksi besar, maka kita harus perhatikan vitrine jangan terlalu tipis dan ramping perbandingannya, karena dikhawatirkan mudah terbalik dan roboh. Selain itu, kita harus perhatikan pula penempatannya harus di ruangan yang agak luas sehingga pengunjung akan mudah melihat koleksi yang ditata di dalamnya.



Gambar 2.2. Jarak dan sudut pandang pengamat
Sumber : Neufert 2002, 250

3. Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Lampu-lampu yang dipasang di dalam vitrine kalau menyilaukan mata, tentu akan menyulitkan orang melihat benda-benda yang ditata dalam vitrine tersebut. Oleh karena itu, diusahakan agar sinar lampu hanya menyinari benda-benda yang dipamerkan saja. Caranya ialah bila meletakkan lampu harus terlindung, jangan sampai terlihat sumber cahayanya dari arah pengunjung. Selain tidak boleh mengganggu pengunjung, penyinaran juga tidak boleh merusak koleksi. Seperti kita

ketahui, bahwa cahaya yang sangat berlebihan intensitasnya akan merusak koleksi. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar. Untuk benda-benda organik, misalnya kayu, kulit, kain kertas dan barang-barang yang berwarna harus menggunakan cahaya 50 lux sampai 150 lux.

4. Bentuk *vitrine* harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati oleh *vitrine* tersebut. Menurut bentuknya disesuaikan dengan penempatannya ada bermacam-macam, antara lain :

a. *Vitrine* dinding

ialah *vitrine* yang diletakkan berhimpit dengan dinding. *Vitrine* ini dapat dilihat bagian dalamnya hanya dari sisi samping dan dari depan. Bagian yang tampak itu saja yang diberi kaca polos, sedangkan bagian belakang berhimpit dengan dinding dan tertutup dengan rapat.

b. *Vitrine* tengah

ialah *vitrine* yang diletakkan di tengah, tidak melekat pada dinding. *Vitrine* ini isinya harus terlihat dari segala arah. Keempat sisinya harus terbuat dari kaca polos. Untuk menerangi *vitrine*, dapat menggunakan lampu sorot yang diletakkan di plafond atau sudut atas ruangan. Karena itu, bagian atas dari *vitrine* itu harus ditutup dengan kaca polos juga agar sinar dari luar dapat tembus menerangi koleksi yang ada di dalam *vitrine* tersebut. Meletakkan lampu di luar pada *vitrine* tengah ini untuk menghindari pemasangan kabel-kabel yang kelihatan dari luar, sehingga keindahan ruangan akan terganggu.

c. *Vitrine* sudut,

ialah *vitrine* yang diletakkan di sudut ruangan. *Vitrine* ini hanya dilihat dari satu arah saja, yaitu dari depan, dinding yang lain melekat pada dinding ruangan. Pemasangan lampu-lampunya sama dengan pemasangan lampu pada *vitrine* dinding.

d. *Vitrine* lantai,

ialah *vitrine* yang letaknya agak mendatar di bawah pandangan mata kita. Biasanya untuk menata benda-benda yang kecil yang harus dilihat dari dekat. Dapat ditempatkan dengan cara menggantungkannya pada dinding, berdiri sendiri atau bergabung dengan *vitrine* lainnya. *Vitrine* lantai ukurannya jangan terlalu rendah karena akan menyulitkan orang melihat koleksi di dalamnya. Untuk pengunjung anak-anak dapat pula diletakkan tangga disepulturnya.

e. *Vitrine* tiang,

ialah *vitrine* yang secara khusus yang ditempatkan di sekitar tiang. *Vitrine* ini sebenarnya masih tergolong *vitrine* tengah karena bisa dilihat dari berbagai arah. Lampu-lampu penerangannya dapat dipasang dari dalam. *Vitrine* yang telah disebutkan satu persatu tadi diatas dapat saja dipadukan dengan berbagai variasi, tetapi variasi itu jangan terlalu banyak ragamnya, sederhana saja yang penting agar benda-benda yang dipamerkan dapat tertampung dan ruangan tampak seimbang dan serasi (Udansyah, 1980).

I. Ditinjau dari Sarana Penunjang Galeri Budaya

- **Tempat Pertunjukan**

Tempat pertunjukan pada galeri budaya pendalungan ini sebagai penambah fasilitas dan ciri khas galeri. Disamping sebagai penambah fasilitas, juga sebagai tempat rekreatif agar pengunjung galeri tidak merasa jenuh dan bosan dengan hanya melihat koleksi, tetapi juga bisa menikmati fasilitas pertunjukan seni dan budaya pendalungan.

- **Pertunjukan *indoor*** adalah pertunjukan yang dilakukan didalam ruangan
- **Pertunjukan *outdoor*** adalah pertunjukan yang dilakukan diluar ruangan.

2.1.2. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.

(<http://en.wikipedia.org/wiki/budaya>)

Menurut Edward B. Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. (<http://en.wikipedia.org/wiki/budaya>)

Definisi-definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan yaitu sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan

benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain.

2.1.2.1. Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan Indonesia walau beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan Tionghoa, kebudayaan India dan kebudayaan Arab. Kebudayaan India terutama masuk dari penyebaran agama Hindu dan Buddha di Nusantara jauh sebelum Indonesia terbentuk. Kerajaan-kerajaan yang bernafaskan agama Hindu dan Budha sempat mendominasi Nusantara pada abad ke-5 Masehi ditandai dengan berdirinya kerajaan tertua di Nusantara, Kutai, sampai pada penghujung abad ke-15 Masehi (<http://id.wikipedia.org/wiki/KebudayaanIndonesia>).

2.1.2.2. Kebudayaan Jawa Timur

Kebudayaan Jawa Timur juga memiliki beragam budaya yang berkembang sejak kerajaan ataupun era kemerdekaan. Konsekuensi varian budaya di atas mendorong munculnya seni rakyat di Jawa Timur antara lain Kiprah Glipang (Probolinggo), Tari Rateb (Sumenep), Jaran Kepang (Kediri), Tari Tiban (Tulungagung), Jaran Pegon (Madura), Wayang Beber (Pacitan), Tari Topeng (Malang) dan sebagainya. Kesenian rakyat ini sebagian masih berkembang dan sebagian mulai meredup. Kesenian rakyat yang masih berkembang adalah kesenian rakyat yang masih menjadi bagian sosio-kultur dan ekonomi rakyat setempat. (<http://id.wikipedia.org/wiki/KebudayaanIndonesia>).

2.1.2.3. Kebudayaan Pendalungan di Kota Probolinggo

Kebudayaan yang berkembang di seluruh kabupaten dan kota Probolinggo khususnya mengambil percampuran budaya Jawa-Madura yang memiliki kemiripan antara kedua budaya tersebut. Contoh saja Tari Remo yang sebagian besar terkenal diseluruh Jawa Timur Juga ada disini, begitu juga dengan seni Ludruk yang dimainkan dengan berbahasa madura, terutama didaerah pinggiran kabupaten Probolinggo. Budaya-budaya Pendalungan di Probolinggo yaitu:

1. Pertunjukan Ludruk

Perlengkapan dalam pertunjukan ludruk, misalkan perlengkapan alat musik dalam pertunjukan (gamelan, pakaian khas,dan lain-lain) dapat dijadikan sebagai koleksi dalam galeri bugaya.

2. Pertunjukan Tari Glipang

Tari Glipang diciptakan oleh Sari Truno Tari dimana Glipang berasal dari kebiasaan masyarakat secara turun-temurun yang akhirnya menjadi tradisi. Awalnya nama tari tersebut “Gholiban” berasal dari Bahasa Arab yang artinya kebiasaan. Tari Glipang memang sudah menasional dan menjadi trade mark Kabupaten Probolinggo (www._Halimah.WordPress.com).



Sumber : www.tari_glipang.com (2009)

Koleksi yang dapat dimasukkan dimasukkan dalam koleksi galeri budaya pendalungan adalah peralatan pertunjukan tari glipang.

3) Kerapan Sapi

Merupakan istilah untuk menyebut perlombaan pacuan sapi yang berasal dari Pulau Madura, Jawa Timur. (<http://en.wikipedia.org/wiki/kerapansapi>).



Gambar 2.4. Kerapan Sapi
Sumber : www.kerapan.sapi.com (2009)

4) Kerapan Kambing

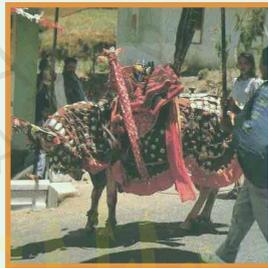
Kerapan kambing adalah salah satu budaya asli di kota Probolinggo yang diadakan setiap 1 tahun sekali, kerapan kambing ini diadakan dengan melalui perlombaan yang diikuti oleh beberapa peserta dari berbagai daerah seperti Lumajang, Bondowoso, Pasuruan. Kerapan kambing terdiri dari 2 ekor kambing yang ditunggangi oleh 1 orang peserta. (www.kerapan kambing.com).



Gambar 2.5. Kerapan Kambing
Sumber : www.kerapan.kambing.com (2009)

5) Jaran Bodhak

Menurut terminologi bahasa Jawa, jaran berarti kuda, dan bodhak (bahasa Jawa dialek Jawa Timur, khususnya wilayah timur) berarti wadah, bentuk lain. Jadi, Jaran Bodhak berarti kuda yang ditempati atau kuda dalam bentuk lain. (www.Jaran bodhag.com).



Gambar 2.6. Jaran kencak
Sumber : www.Jaran bodhag.com (2009)



Gambar 2.7. Kesenian Jaran bodhak
Sumber : www.Jaran bodhag.com (2009)

Kelima kebudayaan ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan galeri budaya yang disesuaikan dengan budaya-budaya asli Pendalungan terutama kota Probolinggo. Koleksi yang diambil dan ditempatkan sebagai koleksi budaya pendalungan adalah peralatan dan perlengkapan pertunjukan, misalnya baju tari-tarian, perahu khas Pendalungan. Mengenai jenis-jenis kebudayaan kota Probolinggo, maka selanjutnya dapat dikembangkan kedalam syarat-syarat dalam perancangan galeri budaya, agar perancangan yang diinginkan sesuai dengan konsep dan tema.

2.2. Tema Rancangan

Tema dalam perancangan galeri budaya pendalungan memiliki hubungan antara geometri (kerena perolehan ide bentuk tidak lepas dari sifat-sifat dan tata olah geometri), kebudayaan pendalungan, ayat-ayat Al Qur'an yang menjelaskan tentang angin (aqli-naqli) sebagai konsep perancangan dan diaplikasikan ke dalam bentuk fisik yaitu metafora angin.

2.2.1. Geometri

A. Pengertian geometri

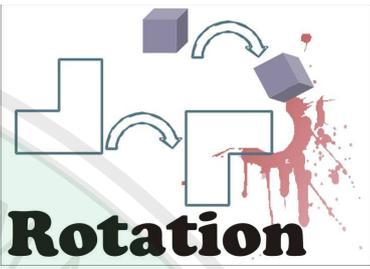
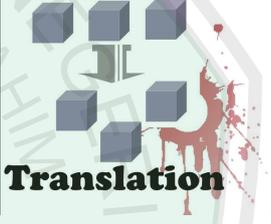
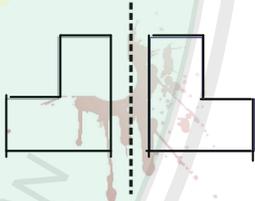
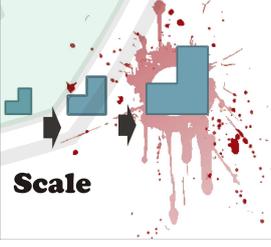
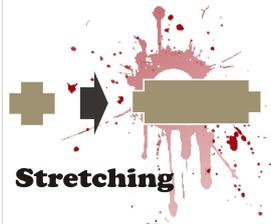
Menurut Purnomo (1992), geometri diartikan sebagai:

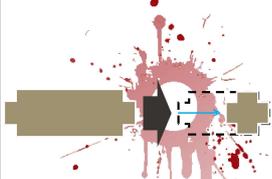
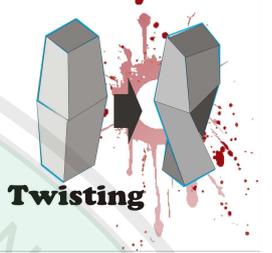
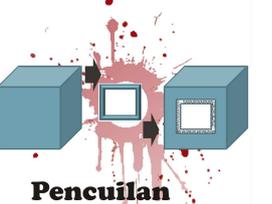
- Geometri dapat dipahami dalam arti sebagai bangun-bangun matematikal yang dapat diperankan dalam arsitektur kedalam berbagai peranan dan potensi yaitu bentuk dasar (*basic form*), bentuk primer (*primary form*), bentuk akhir (*final form*).
- Geometri adalah alat berkomunikasi dengan menggunakan media rupa dua dimensi atau tiga dimensi.
- Geometri memiliki unsur utama garis, bidang dan sudut
- Geometri berada dalam ranah bentuk arsitektur, bila geometri dianggap sebagai sebuah benda pejal (*solid*)
- Geometri diperlakukan sebagai ruang arsitektur, bila dianggap sebagai sebuah benda yang lowong (*void*)

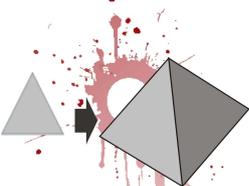
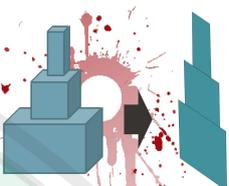
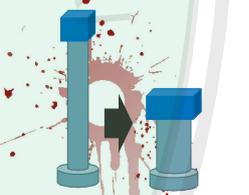
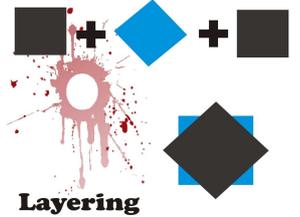
Maka, geometri adalah segala sesuatu yang mengusung bentuk-bentuk dasar seperti persegi, lingkaran, segitiga dan sebagainya.

1. Teknik olah geometri

Tabel 2.5. Teknik Olah Geometri

No	Teknik olah geometri	Gambar
1	<i>Translation</i> (menerjemahkan/memberikan penjelasan)	 <p>Rotation</p>
2	<i>Rotation</i> (memutar/pemutaran)	 <p>Translation</p>
3	<i>Reflection</i> (pencerminan/pembayangan)	 <p>Reflection</p>
4	<i>Scale</i> (skala)	 <p>Scale</p>
5	<i>Stretching</i> (peregangan/pemanjangan)	 <p>Stretching</p>

6	<i>Shrinking</i> (penyusutan)	 <p>Shrinking</p>
7	<i>Twisting</i> (Pembengkokan)	 <p>Twisting</p>
8	<i>Addition/aditif</i> (penambahan)	 <p>Penambahan</p>
9	<i>Augmentation</i> (pengimbuhan)	 <p>Pengimbuhan</p>
10	<i>Reduction</i> (pengurangan)	 <p>Pengurangan</p>
11	<i>Substraction</i> (pencuilan/dikurangi)	 <p>Pencuilan</p>

12	<i>Decomposition 2D-3D</i> (dekomposisi 2D-3D)	 <p>Dekomposisi 2D-3D</p>
13	<i>Decomposition 3D-2D</i> (dekomposisi 3D-2D)	 <p>Dekomposisi 3D-2D</p>
14	<i>Peeling</i> (Pengkulitan)	 <p>Pengkulitan</p>
15	<i>Squenzing</i> (Pemerasan)	 <p>Squenzing (pemerasan)</p>
16	<i>Warping</i> (Pemuaiian)	 <p>Warping (pemuaiian)</p>
17	<i>Layering</i> (pelapisan)	 <p>Layering</p>

Sumber: Purnomo, (1992)

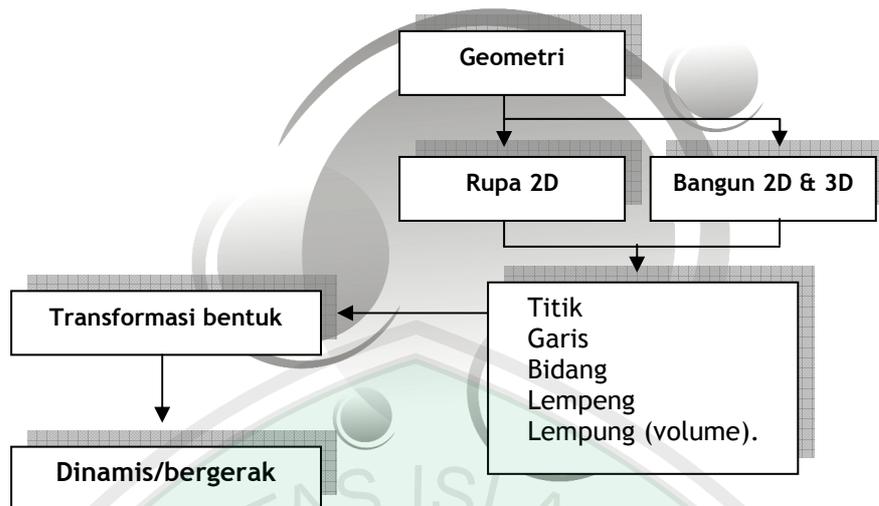
2. Karakteristik geometri

- Geometri membantu membuat bentuk yang mudah dipahami dan dimengerti.
- Memberi kemampuan menjelaskan bentuk dengan tepat.
- Dapat memberikan perasaan yang kuat pada setiap orang dengan keberadaan bentuk yang sudah pasti (*undeniability*) dan kesempurnaan dari bentuk-bentuk geometri.
- Geometri memberikan penyelesaian terhadap geometri dari suatu bentuk, kemudian memberikan seperangkat bentuk siap pakai yang dapat diolah (*manipulated*) dalam beberapa cara, (Junara, 2008).

3. Unsur-unsur pembentuk geometri

Menurut Ching, (2000:3) ada beberapa sebab munculnya suatu bentuk, yaitu:

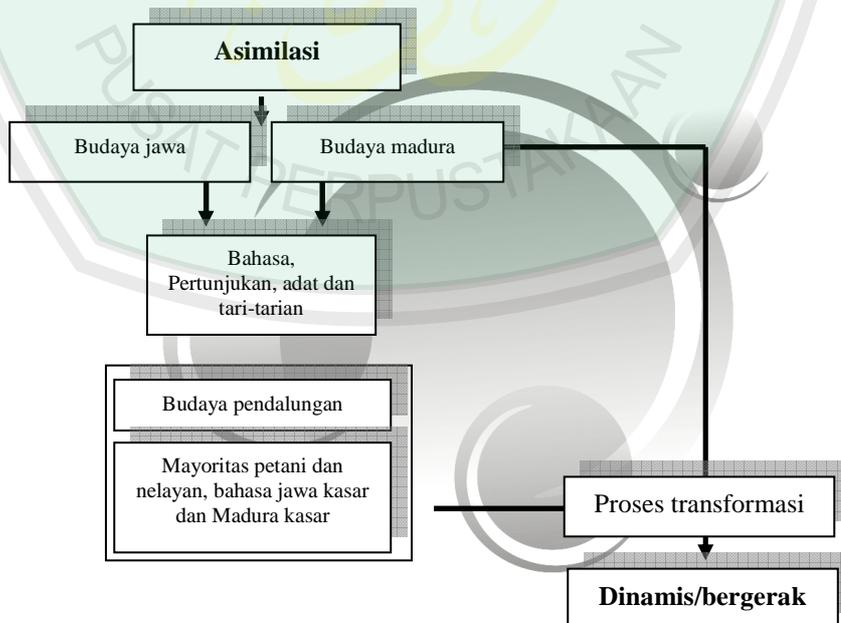
- Titik, menunjukkan posisi dalam ruang.
 - Garis, terbentuk dari dua titik atau lebih yang memiliki panjang, arah dan posisi.
 - Lempeng (bidang), terbentuk dari garis yang dihubungkan dan dipertemukan dari titik terujung. Lempeng memiliki panjang, lebar, wujud, permukaan, orientasi dan posisi.
 - Lempung (volume), terbentuk dari penggabungan beberapa bidang yang memiliki panjang, lebar, tinggi, ruang, permukaan, orientasi dan posisi.
- Maka dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut,



Gambar 2.8. Proses Transformasi Bentuk Geometri
 Sumber : hasil analisis (2009)

2.2.2. Budaya Pandalungan

Kebudayaan Pandalungan adalah budaya hasil asimilasi antara kebudayaan Madura dan Jawa yang menghasilkan kebudayaan baru. Adapun mata pencaharian mayoritas masyarakat Pandalungan adalah petani dan nelayan. Berikut ini adalah gambaran proses asimilasi budaya Pandalungan.



Gambar 2.9. Proses Transformasi Budaya Jawa-Madura Menjadi Budaya Pandalungan
 Sumber : hasil analisis (2009)

2.2.3. Angin

Angin yang sering berhembus dikota probolinggo adalah angin gending yang bersifat kering dan panas, kecepatannya mencapai 80km/jam. Ada bermacam-macam pengertian angin baik secara umum maupun dalam Al Qur'an.

2.2.3.1. Pengertian Angin Secara Umum

a. Pengertian Angin

Angin yaitu udara yang bergerak yang diakibatkan oleh rotasi bumi dan juga karena adanya perbedaan tekanan udara (tekanan tinggi ke tekanan rendah) di sekitarnya. Angin merupakan udara yang bergerak dari tekanan tinggi ke tekanan rendah atau dari suhu udara yang rendah ke suhu udara yang tinggi (<http://education.feedfury.com/content/16689388-angin.html>)

b. Sifat Angin

Apabila dipanaskan, udara memuai. Udara yang telah memuai menjadi lebih ringan sehingga naik. Apabila hal ini terjadi, tekanan udara turun karena udaranya berkurang. Udara dingin disekitarnya mengalir ke tempat yang bertekanan rendah tadi. Udara menyusut menjadi lebih berat dan turun ke tanah. Diatas tanah udara menjadi panas lagi dan naik kembali. Aliran naiknya udara panas dan turunnya udara dingin ini dinamakan konveksi (<http://education.feedfury.com/8-angin.html>).

c. Terjadinya Angin

Angin terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara atau perbedaan suhu udara pada suatu daerah atau wilayah. Hal ini berkaitan dengan besarnya energi panas matahari yang di terima oleh permukaan bumi. Pada suatu wilayah, daerah yang menerima energi panas matahari lebih besar akan mempunyai suhu udara

yang lebih panas dan tekanan udara yang cenderung lebih rendah. Perbedaan suhu dan tekanan udara akan terjadi antara daerah yang menerima energi panas lebih besar dengan daerah lain yang lebih sedikit menerima energi panas, yang berakibat akan terjadi aliran udara pada wilayah tersebut (<http://education.feedfury.com/content/16689388-angin.html>)

d. Jenis Angin

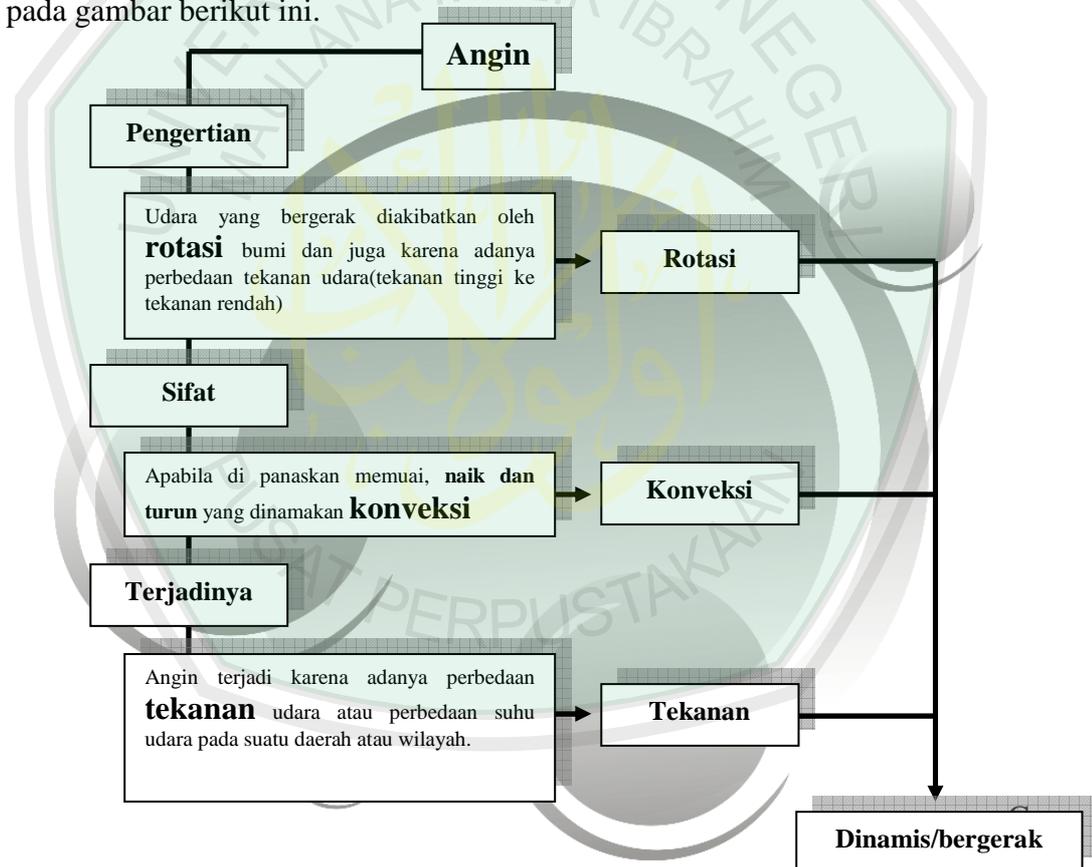
Angin secara umum diklasifikasikan menjadi 2 yaitu angin lokal dan angin musim.

Angin lokal 3 macam yaitu :

1. *Angin darat dan angin laut.* Angin ini terjadi di daerah pantai. Angin laut terjadi pada siang hari daratan lebih cepat menerima panas dibandingkan dengan lautan. Angin bertiup dari laut ke darat. Sebaliknya, angin darat terjadi pada malam hari daratan lebih cepat melepaskan panas dibandingkan dengan lautan. Daratan bertekanan maksimum dan lautan bertekanan minimum. Angin bertiup dari darat ke laut.
2. *Angin lembah dan angin gunung.* Pada siang hari udara yang seolah-olah terkurung pada dasar lembah lebih cepat panas dibandingkan dengan udara di puncak gunung yang lebih terbuka (bebas), maka udara mengalir dari lembah ke puncak gunung menjadi angin lembah. Sebaliknya pada malam hari udara mengalir dari gunung ke lembah menjadi angin gunung.
3. *Angin Jatuh yang sifatnya kering dan panas.* Angin Fohn atau Angin jatuh ialah angin jatuh bersifatnya kering dan panas terdapat di lereng pegunungan Alpine. Sejenis angin ini banyak terdapat di Indonesia dengan nama angin

Bahorok (Deli), angin Kumbang (Cirebon), angin Gending di Probolinggo (Jawa Timur), dan Angin Brubu di Sulawesi Selatan) (<http://education.feedfury.com/content/16689388-angin.html>).

Maka dapat disimpulkan bahwa angin dikatakan sebagai sesuatu yang bergerak/dinamis karena proses terjadinya angin berawal dari perbedaan tekanan yang tinggi ke tekanan yang rendah atau suhu udara rendah ke suhu udara yang tinggi. Dari proses ini mengalami perubahan yang bersifat dinamis. Dapat dilihat pada gambar berikut ini.



2.10. Proses Transformasi Angin Menjadi Dinamis

Sumber : hasil analisis (2009)

2.2.3.2. Pengertian Angin dalam Al Qur'an

Terdapat berbagai macam penafsiran angin dalam Al –qur'an, yaitu secara simbolis dan filosofis. Penafsiran secara simbolis hanya dijelaskan melalui perumpamaan (metafora) yang tidak bisa memunculkan karakter manfaat secara langsung, sedangkan penafsiran secara filosofis melalui keadaan secara riil ataupun perumpamaan yang dapat memunculkan karakter dan manfaat secara langsung.

- **Penafsiran Angin Secara Simbolis**

Sebuah ayat Al Qur'an surat Al Hijr ayat 22 disebutkan sifat angin yang mengawinkan dan terbentuknya hujan.

وَأَرْسَلْنَا الرِّيْحَ لَـوَفِّحَ فَأَنْزَلْنَا مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَسْقَيْنَاكُمُوهُ
وَمَا أَنْتُمْ لَهُ بِخَازِنِينَ ﴿٢٢﴾

Artinya: "Dan Kami telah meniupkan angin untuk mengawinkan dan Kami turunkan hujan dari langit lalu Kami beri minum kamu dengan air itu dan sekali kali bukanlah kamu yang menyimpannya." (QS. Al Hijr 22)

Kandungan ayat tersebut ditekankan bahwa fase pertama dalam pembentukan hujan adalah angin. Hingga awal abad ke 20, satu-satunya hubungan antara angin dan hujan yang diketahui hanyalah bahwa angin yang menggerakkan awan. Namun penemuan ilmu meteorologi modern telah menunjukkan peran mengawinkan dari angin dalam pembentukan hujan (<httpwww.harunyahya.comindobukukeajaiban3.htm>)

Fungsi mengawinkan dari angin ini terjadi di atas permukaan laut dan samudera, gelembung udara yang tak terhitung jumlahnya terbentuk akibat pembentukan buih. Pada saat gelembung-gelembung ini pecah, ribuan partikel kecil dengan diameter seperseratus milimeter, terlempar ke udara. Partikel-partikel ini, yang dikenal sebagai aerosol, bercampur dengan debu daratan yang terbawa oleh angin dan selanjutnya terbawa ke lapisan atas atmosfer. Partikel-partikel ini dibawa naik lebih tinggi ke atas oleh angin dan bertemu dengan uap air di sana. Uap air mengembun di sekitar partikel-partikel ini dan berubah menjadi butiran-butiran air. Butiran-butiran air ini mula-mula berkumpul dan membentuk awan dan kemudian jatuh ke Bumi dalam bentuk hujan (<httpwww.harunyahya.comindobukukeajaiban3.htm>).

Sebagaimana terlihat, angin mengawinkan uap air yang melayang di udara dengan partikel-partikel yang di bawanya dari laut dan akhirnya membantu pembentukan awan hujan. Apabila angin tidak memiliki sifat ini, butiran-butiran air di atmosfer bagian atas tidak akan pernah terbentuk dan hujanpun tidak akan pernah terjadi (<httpwww.harunyahya.comindobukukeajaiban3.htm>).

Gambar disamping memperlihatkan tahap-tahap pembentukan gelombang air. Gelombang air terbentuk ketika angin meniup permukaan air. Akibat pengaruh angin ini, partikel-partikel air mulai bergerak melingkar. Pergerakan ini kemudian mendorong terbentuknya gelombang air yang silih berganti, dan butiran-butiran air kemudian terbentuk oleh gelombang ini yang kemudian tersebar dan beterbangan di udara



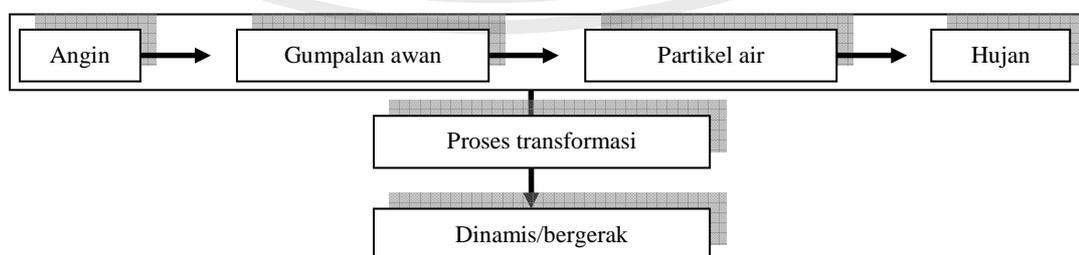
Gambar 2.11. Pembentukan Gelombang Laut

Sumber : <httpwww.harunyahya.comindobukukeajaiban3.htm>, 2008

اللَّهُ الَّذِي يُرْسِلُ الرِّيْحَ فَتَنِيْرُ سَحَابًا فَيَبْسُطُهُ فِي
 السَّمَاءِ كَيْفَ يَشَاءُ وَيَجْعَلُهُ كِسْفًا فَتَرَى الْوَدْقَ يَخْرُجُ
 مِنْ خَلَالِهِ ۗ فَإِذَا أَصَابَ بِهِ مَن يَشَاءُ مِنْ عِبَادِهِ إِذَا هُمْ
 يَسْتَبْشِرُونَ ﴿٤٨﴾

Artinya : Allah, Dialah yang mengirim angin, lalu angin itu menggerakkan awan dan Allah membentangkannya di langit menurut yang dikehendaki-Nya, dan menjadikannya bergumpal-gumpal, lalu kamu lihat hujan keluar dari celah-celahnya, maka apabila hujan itu turun mengenai hamba-hamba-Nya yang dikehendakiNya, tiba-tiba mereka menjadi gembira (QS Ar-Ruum 48).

Ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa angin dapat menggerakkan awan dan menjadi gumpalan-gumpalan. Ini berarti angin dapat bergerak/dinamis, bisa juga dimaknakan sebagai proses transformasi dari angin menjadi gumpalan awan dan menjadi hujan. Semua ayat tersebut menjelaskan bahwa terjadinya hujan adalah proses pergerakan angin, dan angin tersebut terbentuk dari tekanan suhu yang berbeda, dapat diurutkan seperti berikut:



Gambar 2.12. Proses Transformasi Angin Menjadi Dinamis (Al Qur'an)
 Sumber : hasil analisis (2009)

- **Penafsiran Angin Secara Filosofis**

Ajaran Islam mengajarkan filosofi semangat Angin. Angin bergerak berhembus menghantarkan kesejukan ke segala penjuru. Artinya seorang muslim seharusnya menjadi penyejuk dunia yang saat ini dipenuhi amarah, saling ketidakpercayaan antara manusia. Umat muslim adalah umat yang lemah lembut, sebagaimana salah satu hadist mengatakan kasih sayang sebagai salah satu sunnah rasul SAW.

Sabda Rasulullah SAW dalam hadits sahih,

Artinya: Hendaklah kalian menjauhi berburuk sangka kerana berburuk sangka itu adalah sedusta-dusta perkataan, dan janganlah mencari-cari kesalahan, dan janganlah kalian mengintip, dan janganlah saling membenci, dan janganlah saling membelakangi, jadilah kalian hamba-hamba Allah yang saling bersaudara.

Sabda Rasulullah dalam hadits sahih dapat dimaknakan sebagai perbuatan baik sesama manusia. Tapi kenyataan saat ini bukan semangat angin yang diterapkan umat muslim, tapi justru filosofi angin topan yang banyak dimainkan. angin topan kencang menghancurkan segala yang menghadang. kekerasan banyak dikedepankan, kasih sayang dilupakan, peperangan seolah2 selalu menjadi pemecahan segala masalah.

2.2.4. Metafora

- **Etimologi**

- Dalam kamus bahasa, metafora (metaphor) berarti pemakaian suatu kata atau ungkapan untuk suatu obyek atau konsep, berdasarkan kias atau persamaan, dapat diartikan juga sebagai kosakata atau susunan kata

yang pada mulanya digunakan untuk makna tertentu (secara literal atau harfiah) dialihkan kepada makna lain (www.dompukab.go.id)

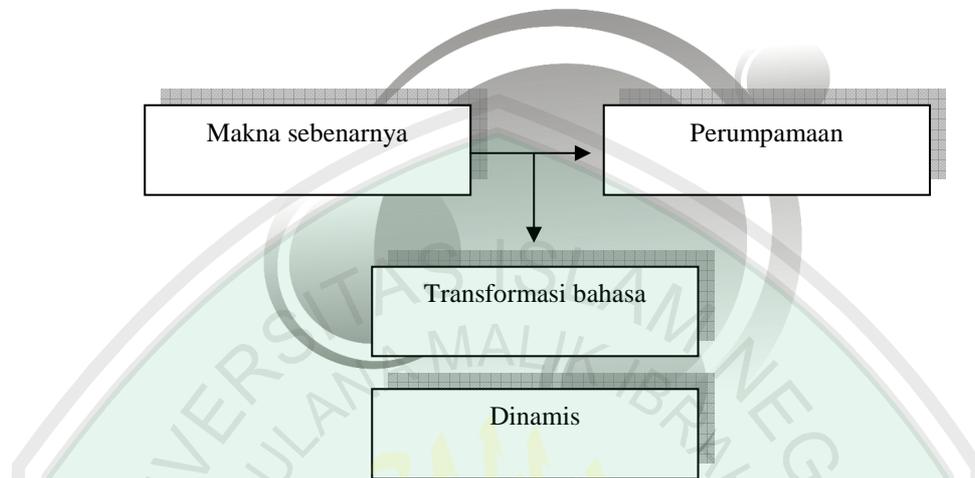
- Berasal dari kata Yunani “*metaphora*” yaitu melibatkan pemindahan atau perubahan makna (www.google.comkulia7)
- Jadi, pengertian metafora menurut bahasa adalah pemindahan kata yang memiliki makna berbeda/perumpamaan (analisis, 2009)

- **Terminologi**

- Menurut I.A. Richards dalam "*The Philosophy of Rhetoric*" (1936), metafora terdiri dari dua bagian yaitu: *tenor* dan *vehicle*. *Tenor* adalah subjek yang hendak dijelaskan dengan sifat-sifat tertentu. Sedangkan *vehicle* adalah subjek lain yang sifat-sifatnya dipinjam untuk memperjelas. Ini hanya sekedar istilah. Penulis lain memakai istilah *ground* untuk *tenor*, dan *figure* untuk *vehicle* (<http://pesfieana.com> Majas_004_Metafora).
- Metafora merujuk pada proses bahasa yg melibatkan suatu objek dibawa atau dipindahkan kpd objek lain. Kata ini sering digunakan untuk gejala penggantian sesuatu kata lain yang harfiah dengan kata lain yang figuratif. Yang menjadi dasar penggantian tersebut ialah kesamaan atau analogi antara kata harfiah dan pengantinya yang metafora (www.google.comkulia7)

Maka pengertian metafora dari segi etimologi dan terminologi memiliki kesamaan yaitu suatu proses perubahan makna dari makna sebenarnya yang dikiaskan menjadi makna perumpamaan. Dari proses tersebut dapat dimaknakan

sebagai proses transformasi bahasa yang bersifat dinamis. Dapat digambarkan dalam skema berikut,



Gambar 2.13. Proses Metafora
Sumber : hasil analisis (2009)

- **Jenis metafora**

- Metafora usang penggunaan kiasan ringkas dan mudah diterapkan dlm kalimat.
- Metafora lapuk, kesan penghayatan
- Metafora rancu, gabungan antara dua unsur atau lebih sebagai perbandingan.
- Metafora luasan
- Personifikasi, pemberian sifat manusia kepada unsur bukan manusia

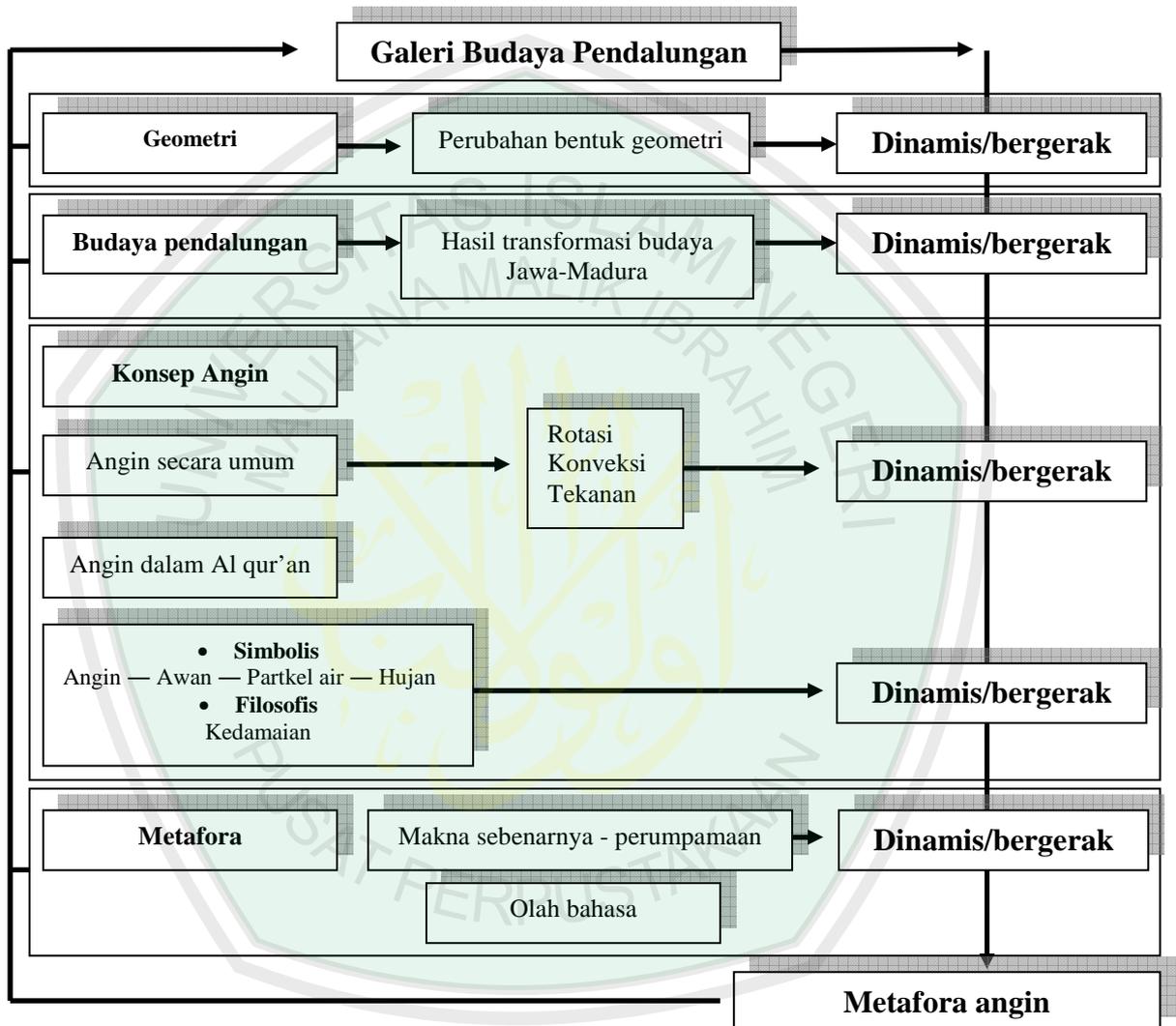
([www.google.com.kuliah7](http://www.google.com/kuliah7))

- **Fungsi metafora**

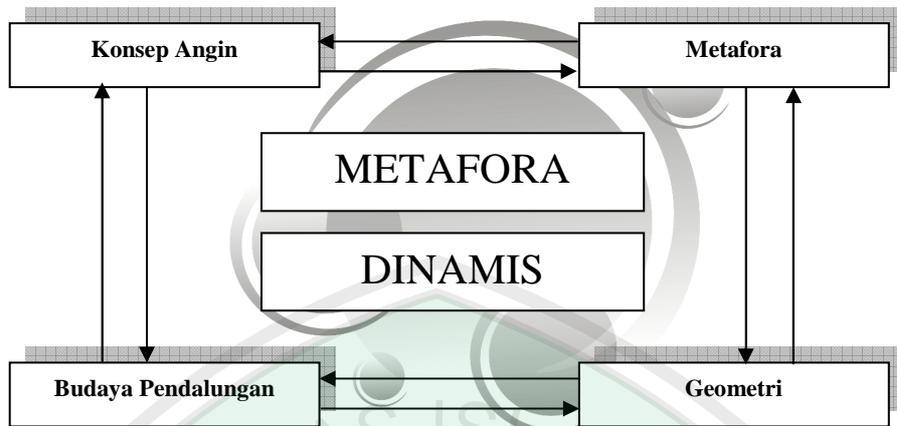
- Alat mempertegas persepsi makna baru yang diwujudkan
- Memperjelas pemahaman sesuatu yang abstrak

- Wahana untuk mencadangkan suatu pernyataan
- Jembatan penemuan kaedah pengucapan baru.

2.2.5. Integrasi Geometri, Kebudayaan Pandalungan, Angin dan Metafora.



Gambar 2.14. Proses Integrasi
Sumber: hasil analisis (2009)



Gambar 2.15. Skema integrasi geometri, angin, metafora dan kebudayaan pendalungan

Sumber : hasil analisis (2009)

Tema: Metafora angin

Issue: Dinamis asimetris

Goal: Galeri Budaya Pendalungan

PR: Gaya Perancangan Dinamis

2.2.6. Metafora Angin Sebagai Tema

Konsep yang digunakan dalam perancangan galeri budaya pendalungan yaitu tema metafora angin yang menjadikan angin sebagai bentuk abstrak, metafora (hubungan abstrak) atau Ide bentuk yang sudah ada dari bermacam benda baik nyata ataupun abstrak dengan menjadikan sebuah perumpamaan, dengan alasan adanya integrasi antara olah geometri, kebudayaan pendalungan, angin (aqli-naqli), letak integrasi antara semuanya adalah pada sifat yang dinamis (bergerak). Begitu juga dari sisi keislaman, metafora banyak digunakan dalam bahasa dakwah, sebagai contoh Al Qur'an, kosakata yang digunakan umumnya menggunakan bahasa kiasan dan perumpamaan, susunan katanya bukan prosa ataupun puisi (www.dompukab.go.id)

Isi kandungan Al Qur'an surat Ar-Ruum ayat 46 juga dijelaskan bahwa angin adalah pembawa kabar gembira, sehingga dapat diterapkan pada tema perancangan Galeri Budaya Pendalungan yaitu sifat-sifat gembira sehingga pengunjung dapat merasakan langsung karakter bangunan dan kondisi di dalamnya. Hal ini sebagai penegas dan meluruskan anggapan bahwa filosofi angin topan yang banyak dimainkan umat islam sekarang, berupa angin topan kencang menghancurkan segala yang menghadang. kekerasan banyak dikedepankan, kasih sayang dilupakan. Abstraksi ini dapat juga dimasukkan ke dalam konsep-konsep angin gending di Probolinggo dengan sifatnya merusak sesuatu yang dilaluinya.

2.3. Studi Banding

2.3.1. Studi Banding objek (Galeri)

A. Galeri Nasional Indonesia

1. Ruang Lingkup Galeri Nasional Indonesia

Galeri Nasional Indonesia merupakan lembaga kebudayaan yang gagasannya sudah direncanakan sejak lama, diawali dengan pendirian Wisma Seni Nasional yang berkembang pula sebagai gagasan Pusat Pengembangan Kebudayaan. Gagasan ini untuk sebagian diwujudkan dengan pembangunan Gedung Pameran Seni Rupa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (23 Februari 1987) sebagai sarana kegiatan seni rupa. Akhirnya setelah diperjuangkan secara intensif sejak tahun 1995, baru terealisasi pada tanggal 8 mei 1998 di Jakarta dan setahun kemudian diresmikan secara formal fungsionalisasinya pada tanggal 8 Mei 1999 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Yuwono Sudarsono (www.Galeri Nasional Indonesia.com).



Gambar 2.16. Galeri Nasional Indonesia
Sumber : www.galeri.nasionalIndonesia.com (2008)

2. Penghimpunan Koleksi

Galeri Nasional Indonesia Jl. Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta Indonesia, dan sudah bertahun-tahun yang lalu, sejak dibentuknya Kantor Dinas Bagian Kesenian pada Pemerintah Republik Indonesia yang berkedudukan di Yogyakarta, telah dilakukan penghimpunan koleksi karya seni rupa dari banyak pelukis dan pematung. Kantor Dinas Bagian Kesenian itu kemudian dipindahkan ke Jakarta dan karya-karya tersebut menjadi koleksi masterpiece milik negara yang penting dan bersejarah, antara lain terdapat karya-karya Raden Saleh, S. Soedjojono, Affandi, Basuki Abdullah, dan Achmad Sadali.

Selain itu terdapat juga beberapa hasil karya seniman-seniman kelas dunia yang dapat dikategorikan sebagai perintis seni rupa modern seperti *Vassily Kandinsky*, *Hans Hartung*, *Zou Wu Ki*, *Victor Vasarely* dan *Sonia Delaunay*. Koleksi seni rupa berkelas dunia itu merupakan sumbangan seniman dunia yang disampaikan melalui Pemerintah Perancis pada awal tahun 1959, sebagai ungkapan rasa simpati atas kemerdekaan Republik Indonesia. Galeri Nasional Indonesia saat ini juga memiliki koleksi seni rupa karya seniman dari negara-

negara Gerakan Non-Blok seperti dari Sudan, Zambia, India, Vietnam dan Kuwait. Hingga saat ini koleksi seni rupa Galeri Nasional Indonesia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata berjumlah sekitar 1700 koleksi yang terdiri dari berbagai media, teknik, tema dan gaya (www.galeri.nasional.id)

3. Visi dan misi

- Visi

Menjadi pusat aktivitas untuk memelihara, mengembangkan dan mempresentasikan pekerjaan seni rupa, untuk berorientasi masa depan yang dinamis, kreatif, demokratis dan inovatif seperti fasilitas untuk menciptakan suatu budaya terhadap perkembangan suatu negara.

- Misi

- a) Mengumpulkan, memelihara, kembangkan dan memperkenalkan seni pada nasional dan tingkatan internasional.

- b) Mengumpulkan data dan informasi dari seeluruh Indonesia ke dalam wadah Galeri Indonesia Nasional.

- c) Mengembangkan kreativitas dan penghargaan dalam pameran seni, di bidang pendidikan, riset, pertukaran, tempat kerja, kompetisi dan program komitmen.

- d) Memberikan bimbingan dan seni mengajar dalam mencetak generasi yang kreatif.

- Dalam jangka panjang

- a) Mengatur dan mengembangkan koleksi Galeri melalui teknik, prosedur, dan aktivitas.

b) Mengembangkan konsep dan potensi publik seni dalam memperpanjang kooperasi dan instansi jaringan.

c) Merealisasikan kesenian dan hasil karya masyarakat ke Ilmu seni Indonesia (www.galeri nasional Indonesia.com).

4. Pengelola

- **KEPALA GALERI**
Tubagus "Andre" Sukmana
- **KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA**
Abadi
- **KEPALA SEKSI PAMERAN DAN EDUKASI**
Pustanto
- **KEPALA SEKSI KOLEKSI DAN DOKUMENTASI**
Sumarmin (www.galeri nasional Indonesia.com)

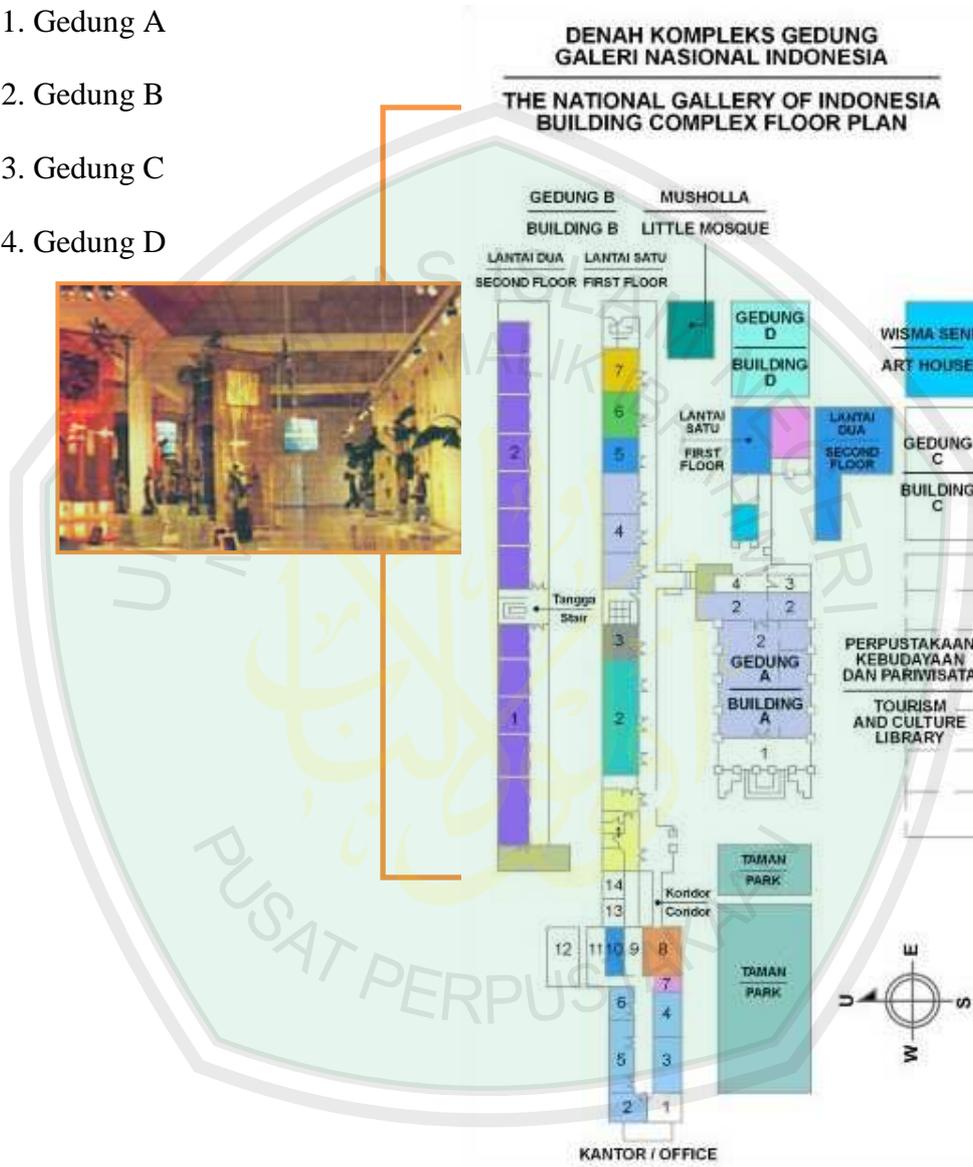
5. Fasilitas

Galeri Nasional Indonesia memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan yang berhubungan dengan tugasnya sebagai lembaga yang mengkoleksi karya seni rupa, pameran dan seminar maupun pelatihan seni rupa dalam kapasitasnya sebagai institusi resmi pemerintah Indonesia terhadap pelestarian nilai-nilai budaya, khususnya karya seni rupa (www.galeri nasional Indonesia.com).

- Ruang Pameran

Galeri Nasional Indonesia memiliki empat (4) gedung pameran, yakni:

1. Gedung A
2. Gedung B
3. Gedung C
4. Gedung D



Gambar 2.17. Ruang Pameran dan Denah GNI
 Sumber: www.galeri nasional Indonesia.com (2008)

Hingga saat ini luas tanah Galeri Nasional Indonesia adalah 28.620 m².

- Ruang Seminar

Galeri Nasional Indonesia memiliki fasilitas ruang seminar (serba guna) untuk mendukung kegiatan seminar, diskusi pembahasan karya seni rupa. Ruang seminar ini dilengkapi dengan pendingin ruangan (AC), agar suasana seminar atau diskusi terasanyaman (www.galeri.nasionalIndonesia.com)



Gambar 2.18. Ruang Seminar

Sumber : www.galeri.nasionalIndonesia.com (2008)

- Ruang Restorasi

Pekerjaan konservasi-restorasi dilakukan pada Laboratorium Konservasi dengan fasilitas penerangan lampu polikhromatis dan ultra-violet. Bersikulasi udara, ber- AC, dan dialiri *air distilasi*. Laboratorium ini juga dilengkapi tabung-tabung gelas yang berfungsi sebagai wadah atau alat ukur/ analisa, alat-alat ukur elektronik dan komputer pendukung untuk analisa dan simulasi pekerjaan teknis mekanis. Alat mikrokopis, alat kontrol klimatologi, ruang fumigasi serta alat pendingin untuk membasmi jamur atau serangga juga melengkapi laboratorium ini. Para tenaga terlatih kami siap melayani anda secara profesional (www.galeri.nasionalIndonesia.com).



Gambar 2.19. Ruang Restorasi
Sumber: www.galeri nasional Indonesia.com (2008)

- Ruang Penyimpanan Karya

Karya-karya seni rupa koleksi Galeri Nasional Indonesia sebagian besar di tempatkan di ruang penyimpanan (*storage*) yang sudah memenuhi persyaratan peyimpanan karya seni rupa karena ruang penyimpanan tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas mesin penyejuk ruangan, alat pengatur suhu udara, lemari kayu, panel geser, panel kawat dan panel kayu, serta dilengkapi juga dengan alarm system sebagai sarana pengamanannya (www.galeri nasional Indonesia.com)



Gambar 2.20. Ruang Penyimpanan
Sumber: www.galeri nasional Indonesia.com (2008)

- Perpustakaan Kebudayaan



Gambar 2.21. Perpustakaan
Sumber: www.galeri nasional Indonesia.com (2008)

Galeri Nasional Indonesia gedung bernuansa modern untuk menambah pengetahuan kita tentang seni dan budaya, yaitu perpustakaan kebudayaan. Perpustakaan kebudayaan memiliki berbagai macam buku maupun bahan tulisan serta koleksi lainnya seperti, uletin, elebaran maupun klipng yang berhubungan dengan dokumentasi khasanah kebudayaan, khususnya yang berhubungan dengan seni rupa (www.galeri nasional Indonesia.com).

- Wisma Seni

Wisma Seni adalah sebuah gedung berlantai 4 yang disediakan oleh Galeri Nasional sebagai fasilitas menginap bagi para seniman dari luar kota/daerah, dimana para seniman/perupa yang berpameran di Galeri Nasional tak perlu sulit mencari tempat menginap. (www.galeri nasional Indonesia.com).

- Galnas Cafe

Cafe ini disediakan untuk menambah kenyamanan pengunjung, dimana sebuah taman kecil dibuat untuk menambah suasana santai dengan mendengar gemericik air terjun kecil yang mengalir ke kolam (www.galeri nasional Indonesia.com).



Gambar 2.22. Cafeteria

Sumber: www.galeri nasional Indonesia.com (2008)

- Galnas Art Shop

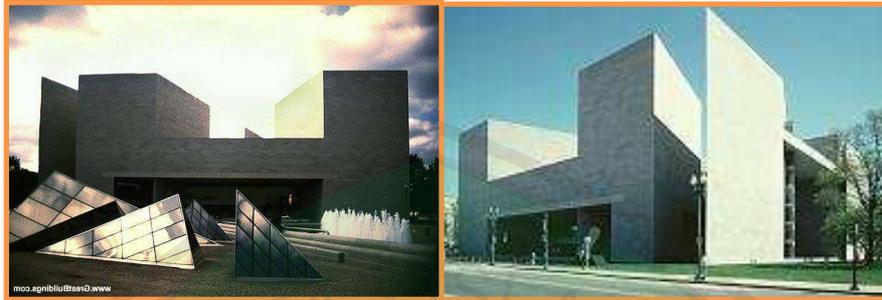
Sebuah Art Shop yang berdiri di samping Galnas Cafe, menambah kelengkapan sarana Galeri Nasional bagi pengunjung Galeri untuk dapat membeli oleh-oleh (*souvenir*) khas Galeri Nasional, sebagai kenang-kenangan. Barang yang dijual di Art Shop ini cukup beragam, mampu membawa menyimpan kenangan Anda mengenai Galeri Nasional Indonesia ([www.galeri nasional Indonesia.com](http://www.galeri.nasionalIndonesia.com)).

6. Koleksi

Galeri Nasional Indonesia selain mengkoleksi karya seni rupa yang merupakan ekspresi budaya modern, seperti lukisan, sketsa, grafis, patung, dan fotografi, juga mengkoleksi karya seni kriya (kerajinan) dan seni etnik yang memiliki estetika tertentu, seperti keramik, batik dan wayang. Saat ini Galeri Nasional Indonesia memiliki sekitar 1700 koleksi karya seniman Indonesia dan manca Negara, antara lain: Raden Saleh, Hendra Gunawan, Affandi, S. Sudjojono, Basuki Abdullah, Barli Sasmitawinata, Trubus, Popo Iskandar, Sudjana Kerton, Dede Eri Supria, Iva Sagito, Lucia Martini, Iriantine Karnaya, Hendrawan Riyanto, Nyoman Gunarsa, Made Wianta, Ida Bagus Made, I Ketut Soki, Wassily Kandinsky (Rusia), Hans Hartung (Jerman), Victor Vassarely (Hongaria), Sonia Delauney (Ukraina), Piere Soulages (Perancis), Zao Wou Ki (China). Selain itu terdapat karya-karya dari Negara-negara Gerakan Non-Blok, seperti dari Sudan, India, Peru, Cuba, Vietnam, Myanmar, dan lain-lain ([www.galeri nasional Indonesia.com](http://www.galeri.nasionalIndonesia.com)).

2.3.2. Studi Banding Konsep (Geometri)

- *National Gallery of art (East Wing)*



Gambar 2.23. *National Gallery of Art (East Wing)*
Sumber : www.architectureweek.com (2008)

Berdiri pada lahan 56,000 m², galeri East Wing ini dirancang bertujuan untuk melestarikan peninggalan-peninggalan patung dan kesenian dikota yang dianggap suci, sekaligus sebagai tempat merawat dan memperbaiki peninggalan seperti karya aslinya. Struktur beton post-tension dengan batu pualam sebagai penutup luar dinding, kaca yang memberikan kesan modern sebagai cahaya penyinaran alami pada interior.

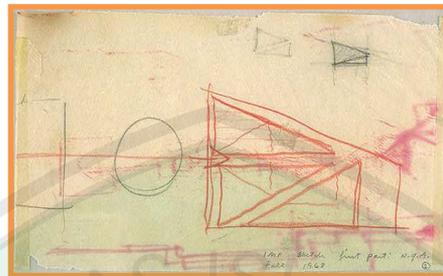
A. Analisa site

Analisa yang dilakukan oleh I.M. Pei adalah bentuk site yang disesuaikan dengan bangunan dan lingkungan sekitarnya.

"I sketched a trapezoid on the back of an envelope. I drew a diagonal line across the trapezoid and produced two triangles. That was the beginning."
(www.architectureweek.com)

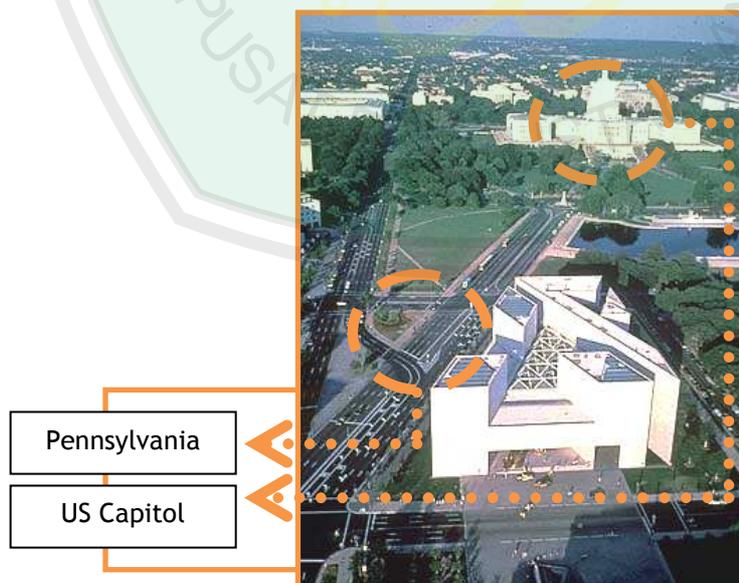
Bentuk site yang trapesium diselesaikan dengan membagi trapesium tersebut menjadi dua buah segitiga. Dengan cara membuat garis diagonal yang

membelah trapesium menjadi dua bagian. Hal ini dilakukan untuk mengelompokkan plan berdasarkan kegiatannya



Gambar 2.24. Analisa Awal *National Gallery of Art (East Wing)*
Sumber : <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Perancangan konsep *National Gallery of Art (East Wing)* , I.M Pei menyelaraskan proporsi bangunan. East Wing, hubungannya dengan West Wing dan dengan bangunan disekitarnya yaitu Jalan Pennsylvania di sebelah selatan dan US Capitol di sebelah barat. Penyelarasan ini dilakukan dengan penyamaan ketinggian, warna dan orientasi gedung.



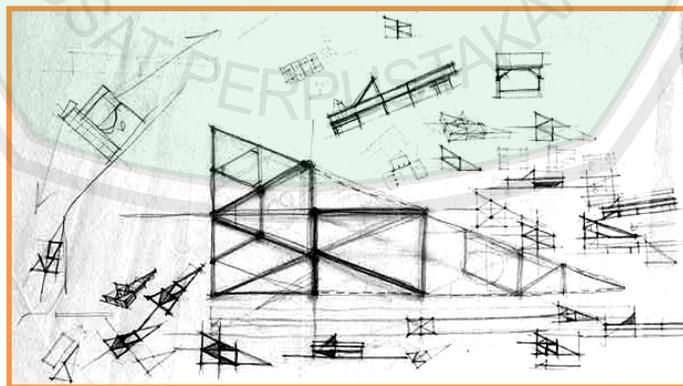
Gambar 2.25. Orientasi *National Gallery of Art (East Wing)*
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)



Gambar 2.26. Jalur Jalan National Gallery of Art (East Wing)
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

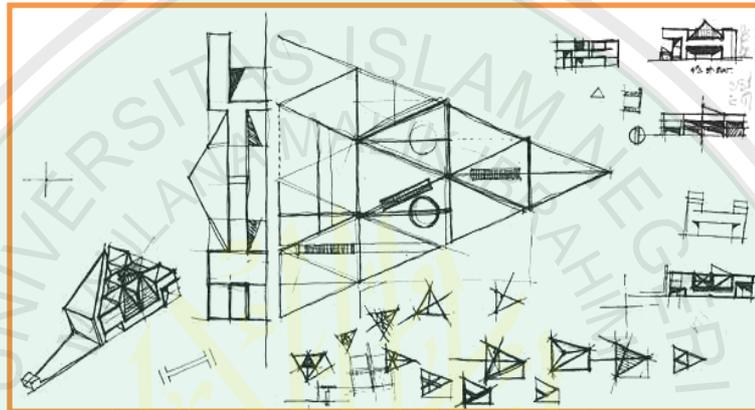
Site terletak di persilangan antara 2 jalan, yaitu Pennsylvania dan Constitutions, dua jalan yang berbeda sehingga I.M Pei harus mengakomodasikan keduanya. Orientasi gedung dibuat dengan membuat bentukan *sculpture* di bagian timur sehingga terlihat bahwa itu adalah bagian depan bangunan.

B. Eksplorasi desain bentuk



Gambar 2.27. Eksplorasi Bentuk 1 National Gallery of Art (East Wing)
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

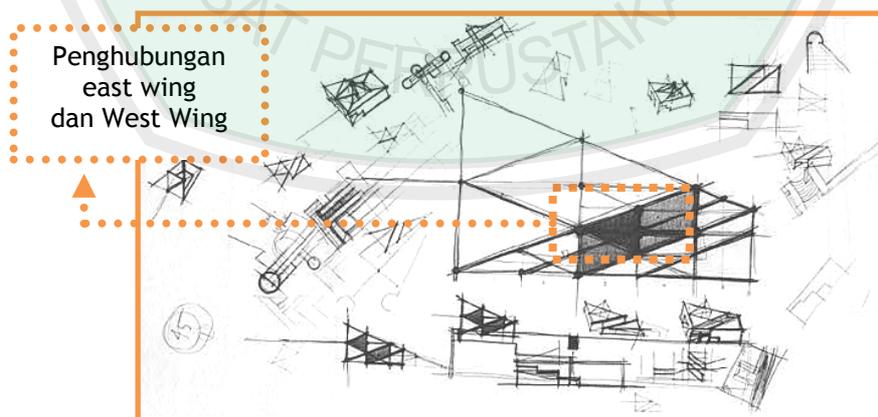
Gambar 2.28 menunjukkan adanya bentuk grid dari site trapesium dengan ide awal dari I.M Pei yang membelah trapesium menjadi 2 segitiga dan segitiga sama sisi kemudian dibelah lagi. Dengan garis dasar itu terciptalah grid-grid sejajar pengaluran ruang. Gambar-gambar kecil disekelilingnya adalah eksplorasi lain dari denah dan kemungkinan berfungsi sebagai *skylight*.



Gambar 2.28. Eksplorasi Bentuk 2 *National Gallery of Art (East Wing)*

Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Sketsa ini terlihat adanya ide tentang geometri interior dari east Wing dan akomodasi antar lantai. Desain-desain alternatif dari tampak dan atap terlihat di sekitarnya

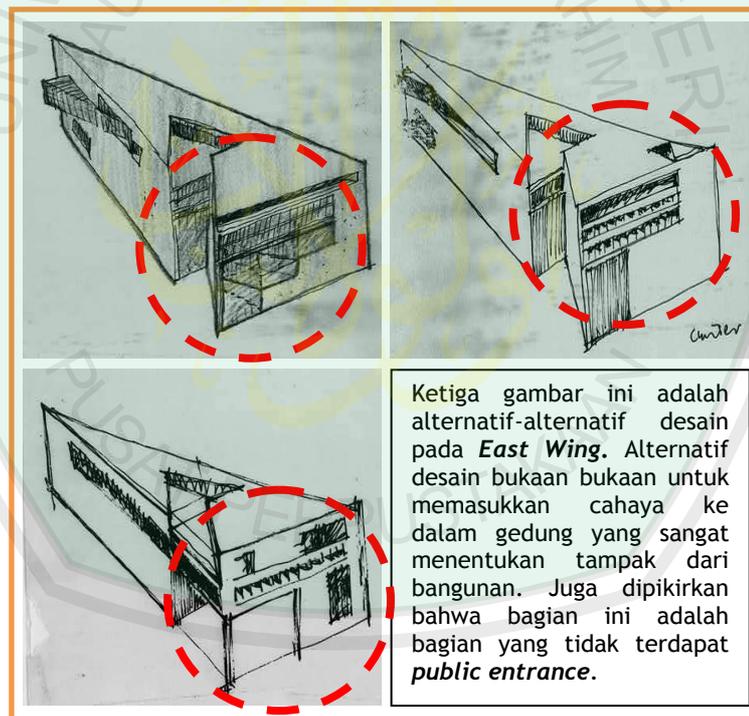


Gambar 2.29. Eksplorasi Bentuk 3 *National Gallery of Art (East Wing)*

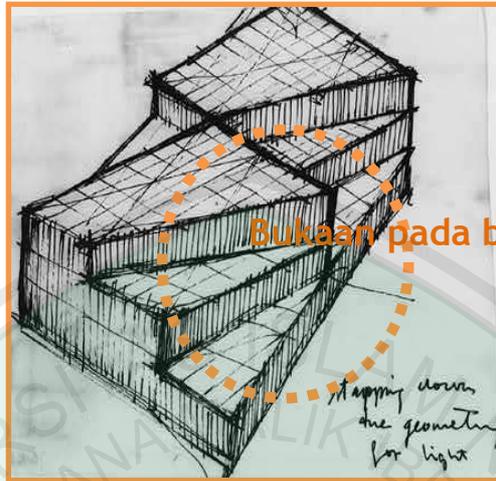
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Sketsa ini terlihat adanya ide-ide tentang terakhir dari *East Wing* yang dihubungkan dengan *West Wing* (penghubungan ini ditandai dengan eskalator dan selasar). Tetap dengan garis-garis yang senada yaitu pampararel garis sejajar dari konsep dasar Pei.

Sebelum denah fix ditemukan bentuknya, Pei juga memikirkan bentuk bangunan dan tampaknya. Sewaktu membuat tampak dia sangat memikirkan bagaimana cahaya (yang menjadi elemen yang sangat penting dalam pembuatan galeri), *entrance* dan hubungannya dengan bagian luar gedung.



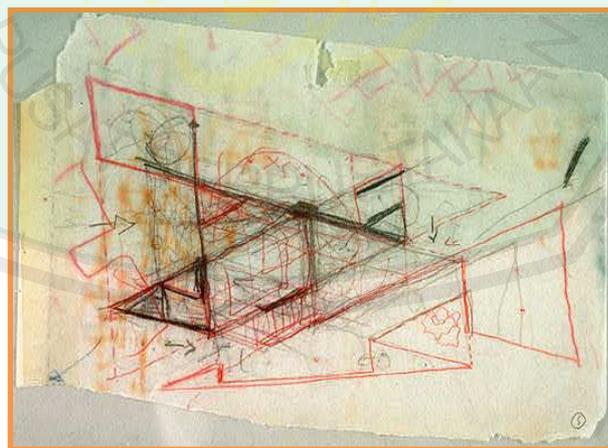
Gambar 2.30. Pencahayaan *National Gallery of Art (East Wing)*
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)



Gambar 2.31. Ide Desain

Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Gambar 2.32 menunjukkan adanya ide desain sebagai bidang terbuka agar cahaya masuk ke dalam interior bangunan. Bangunan dibuat berlayer-layer agar sinar bisa merata.



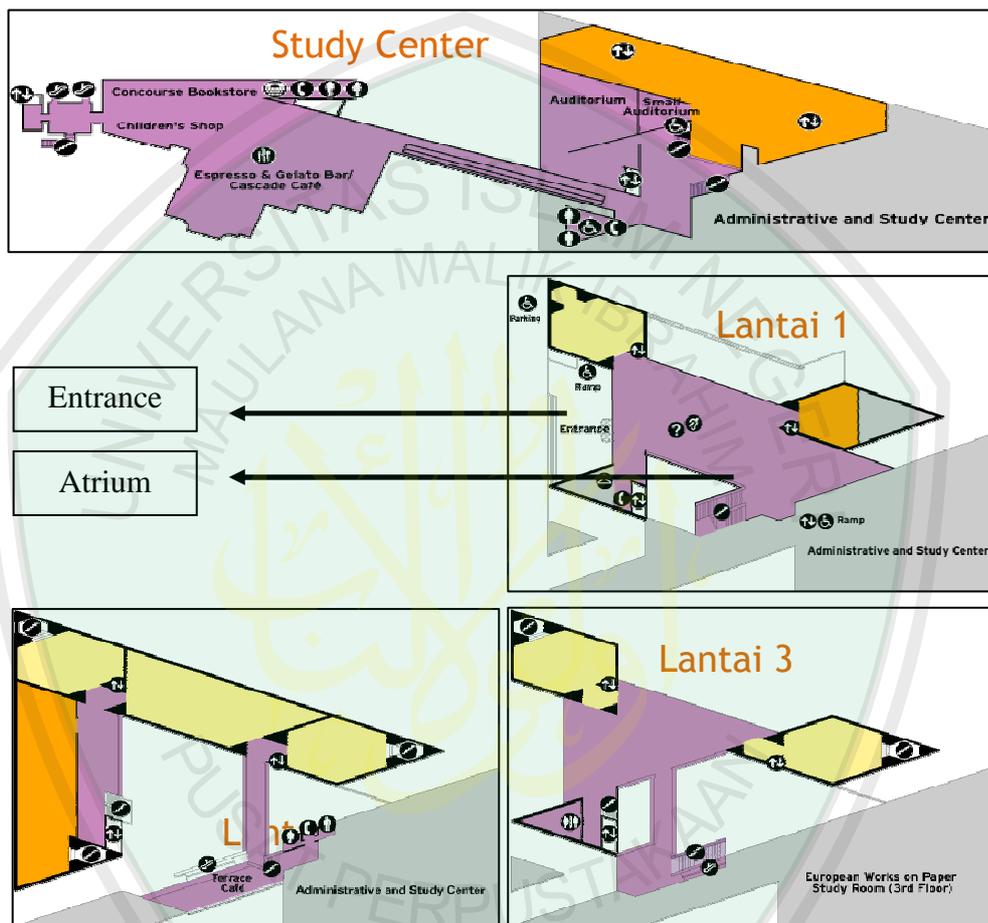
Gambar 2.32.

Denah

Ide Desain

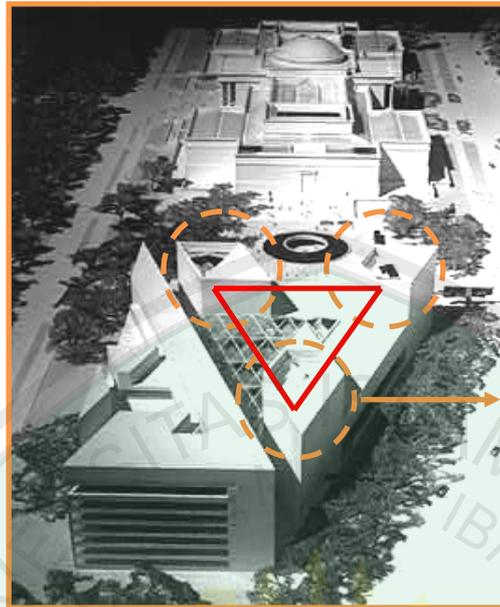
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Sketsa Final plan dari bangunan ini akhirnya tercapai, dengan ide awal berupa 2 segitiga yang memisahkan bangunan menjadi *East Wing* dan *West Wing*, *East Wing* untuk museum publik dan *West Wing* untuk *study center*.



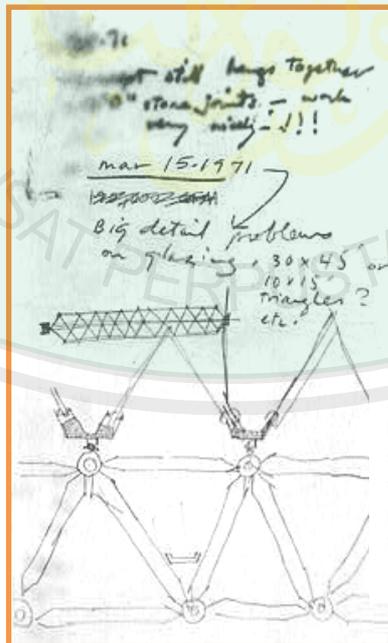
Gambar 2.33. Denah Final
 Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Final model, adanya *East Wing* dan *West Wing* membutuhkan “pemersatu”. Pemersatu disini didapat dari 3 menara yang terdapat di setiap sudut East Wing, dengan ketinggian yang sama dan bentuk yang sama. Ditengah-tengah ada atrium dengan stuktur baja dengan kaca di atasnya membuat pencahayaan alami dan pembayangan yang menarik pada interior.



3 menara
Jika
digabungkan
menjadi
bentuk
segitiga

Gambar 2.34. Perspektif *National Gallery of Art (East Wing)*
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)



Struktur yang di pakai
adalah srtuktur dari
baja ringan membentuk
segitiga dan di
aplikasikan
pada panel-panel
skylight

Gambar 2.35. Struktur panel kaca *National Gallery of art (East Wing)*
Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

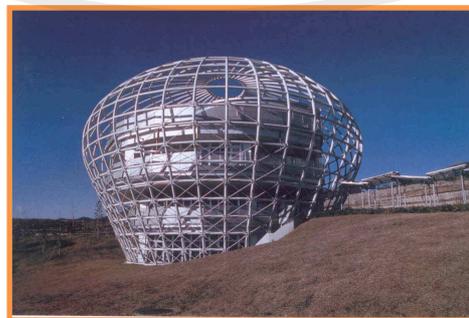


Gambar 2.36. Interior *National Gallery of art (East Wing)*
 Sumber: <httpwww.architectureweek.com> (2008)

Interior, efek dari cahaya dan *space frame* membuat pembayangan yang sangat menarik. Segitiga-segitiga dari *trusses* diberi kaca dengan bentuk mengerucut, membuat bentukan limas segitiga.

2.3.3. Studi Banding Tema (Metafora)

- *Yamanashi Fruits Museum*



Gambar 2.37. *Yamanashi Fruits Museum*
 Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)

Arsitek: Itsuko Hasegawa

Lokasi: Yamanashi, Jepang

Tahun: 1996

Type: *Museum dan Greenhouse*

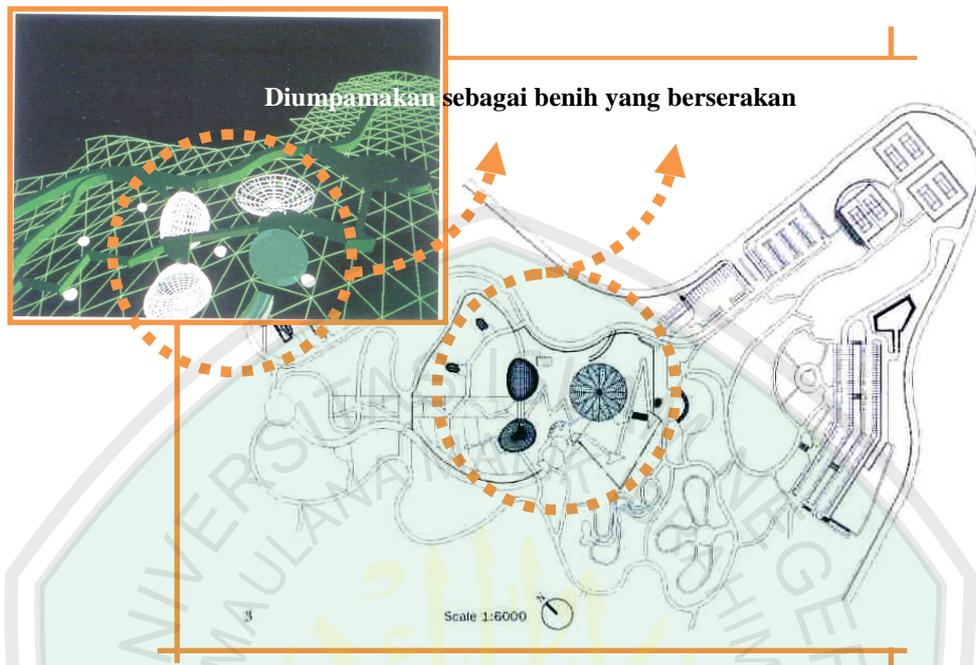
Style: *High Tech Modern, Expressionist modern*

Hasegawa mengatakan :

“This museum uses the form of a group of shelters scattered around the site as a metaphor for the vitality and diversity of fruit” (Hasegawa 2008,184)

Museum of fruit dan green house ini mempunyai konsep metafora, fruit Museum ini diumpamakan sebagai vitalitas dan keanekaragaman dari buah (*Fruit*).

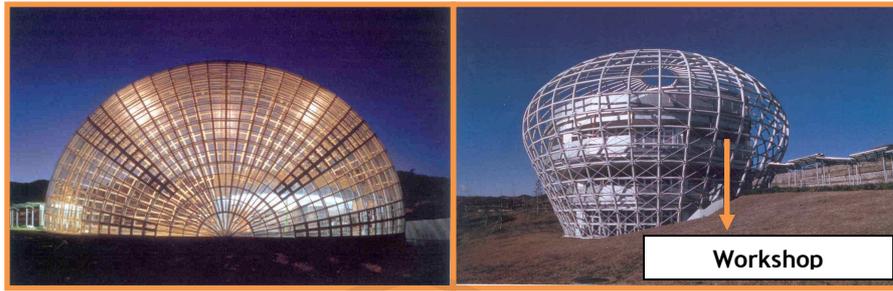
Sitenya dirancang seperti benih yang berserakan, ada yang masih kecil dan ada juga yang sudah tumbuh berkembang. Hal itu untuk menunjukkan matahari dapat mengembangkan dan menyuburkan tanaman. Keanekaragaman budaya dan sejarah, serta eratnya hubungan antar manusia dan buah bisa disimbolkan oleh benih yang berserakan di tanah dan kemudian tumbuh berkembang menyesuaikan lingkungannya. Hal inilah yang ingin dihadirkan oleh Hasegawa.



Gambar 2.38. Plan Yamanashi *Fruits Museum*
 Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)

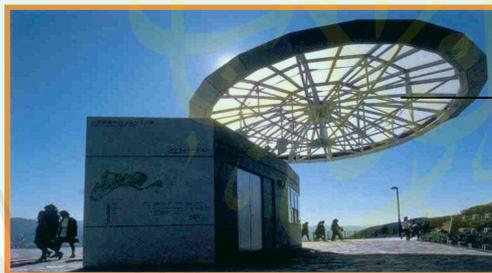
“The architecture of the museum tells the story of fruit, the shelters are of different size and material, either planded firmly in the ground or jumping out of – rejecting – the earth” (Hasegawa 2008,187).

Museum ini menceritakan tentang buah (*fruit*), perwujudannya pada bangunan terletak pada perbedaan ukuran yang dipakai pada masing-masing bangunan, material yang digunakan. Pada awalnya dari benih yang ditanam di dalam tanah kemudian berkembang muncul keluar bumi. Maka itu bentuk bangunan ini ia hadirkan seperti matahari yang bersinar, membuat benih tumbuh berkembang menjadi buah.



Gambar 2.39. Metaphor Yamanashi *Fruits Museum*
 Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)

Menyimbolkan bangunan ini adalah sebagai sifat keterasingan yang tidak bisa dipisahkan dari daya tahan benih untuk tumbuh berkembang. Menurut Hasegawa museum ini adalah sejenis “ *New Age Village* “ dari kubah (atap lengkung) yang mempunyai fungsi khusus pameran, dengan materialnya sebagian besar dari baja.



Peneduh



Water garden perforated shade structures



Payang peneduh dimanfaatkan sebagai tempat berteduh yang mengekspos stukturanya