

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

Tinjauan teori di ambil dari beberapa sumber dari buku dan peraturan-peraturan pemerintah yang di atur dalam beberapa ketentuan yang akan di paparkan sebagai berikut :

2.1.1 Definisi Pendidikan Sekolah Tinggi

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 pasal 16 ayat 2 dan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 20 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sekolah tinggi merupakan salah satu bentuk perguruan tinggi selain akademi, politeknik, institute, dan universitas. Penjelasan pasal 20 ayat 1 UU nomor 20 tahun 2003 menyebutkan, “sekolah tinggi menyelenggarakan Pendidikan akademik atau vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan Pendidikan profesi”.

Sama halnya seperti universitas, kutipan yang di ambil dari quipper.com (2019) sekolah tinggi merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik, pendidikan vokasi, dan pendidikan profesi dalam sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Bedanya, sekolah tinggi hanya menyelenggarakan pendidikan untuk satu rumpun ilmu tertentu. Dengan kata lain, sekolah tinggi sama dengan satu fakultas yang terbagi ke dalam berbagai jurusan.

Sebagai dari contoh proyek yang di ambil pada tugas akhir, Sekolah Tinggi Desain Seni Rupa menyelenggarakan perkuliahan dengan berbagai jurusan di dalamnya seperti program studi Desain Komunikasi Visual (D3), Desain Interior (D3), Seni Kriya (S1), dan Seni Murni (S1).

2.1.2 Definisi Seni Rupa

Kutipan yang diambil dari artikel (serupa.id, 2020) yang berjudul Seni Rupa-Pengertian, fungsi, wujud, unsur dsb menjelaskan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang diungkapkan dan di ciptakan melalui media rupa (visual) yang tentunya dapat dilihat oleh mata dan biasanya dapat juga di rasakan melalui rabaan. Intinya, wujud rupa adalah penghantar utamanya pada cabang seni ini bukan suara pada seni musik, atau Gerakan tubuh pada seni tari. Contoh konkretnya adalah lukisan, patung, kerajinan tangan dll.

Namun pada kenyataannya, seni rupa tidak hanya berhenti pada visual saja. Terdapat banyak sekali jenis media seni yang pada akhirnya menggabungkan pada media lain seperti suara dan Gerakan dalam seni performans. Kemudian muncul juga produk visual yang tidak dapat diraba materialnya seperti lukisan yang di tampilkan pada layer gawai. Apa yang di maksud pada seni rupa juga “berubah” ketika ditinjau melalui fungsi, wujud dan terus mengikuti zaman.

2.1.3 Unsur-unsur Seni Rupa

Jika melihat wujud, seni rupa sangatlah bergantung pada sebuah unsur tampak atau dilihat pada suatu karya. Unsur-unsur pembentuk rupa tersebut tampak jelas pada contoh karya seni seperti gambar, lukisan atau patung. Misalnya bagaimana unsur garis melingkar membentuk matahari pada lukisan. Kemudian unsur warna mengisi garis melingkar tersebut dengan warna oranye. Unsur-unsur seperti garis dan warn aitu adalah unsur-unsur terkecil yang memnbentuk seni rupa dan disebut sebagai unsur-unsur seni rupa. Dan ada lagi beberapa unsur selain warna dan juga garis yang menjadi pembentuk pada seni rupa, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Titik

Unsur terkecil dari suatu karya, titik digunakan untuk menciptakan unsur lain dengan cara menderetkannya menjadi suatu garis. Tetapi, titik titik juga dapat digunakan apa adanya tanpa garis seperti bagaimana sebuah karya pointilis yang hanya menggunakan titik yang diatur kerapatannya untuk membuat suatu gambar.

2. Garis

Garis adalah hubungan antar titik yang menghasilkan guratan serba guna untuk membentuk suatu unsur lain seperti bidang atau bentuk. Seperti garis, titik, juga dapat digunakan apa adanya tanpa menjadi bidang atau bentuk, misalnya gambar sketsa hanya menggunakan garis untuk membentuk suatu karya. Garis juga dapat menjadi pengisi gelap terang dengan cara mengarsirkannya.

3. Bidang

Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup, contohnya lingkaran, segitiga, persegi dsb.

4. Volume

Volume merupakan bidang yang memiliki volume (3D), tetapi volume tersebut hanya semu atau tidak nyata pada karya dua dimensi seperti lukisan, gambar, desain grafis dsb.

5. Ruang

Ruang adalah area yang terbentuk ketika kita memutuskan untuk menggunakan suatu media dalam berkarya. Ruang dalam karya dua dimensi lagi-lagi hanya bersifat semu. Ruang di luar berbagai bidang atau volume di sebut sebagai ruang negatif, sementara ruang yang berada dalam bidang atau volume di sebut dengan ruang positif. Ruang dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu terhadap karya. Misalnya berikan ruang yang lebih besar di atas karya pemandangan untuk memberikan efek ketenangan dan kemegahan langit.

6. Gelap Terang

Jika kita ingin membuat gambar potret yang realistic, bukan warna yang harus dibuat benar-benar akurat, justru adalah pada gelap terangnya potret tersebut. Ketika bayangan dan cahaya di tangkap dengan akurat maka mata kita akan tertipu karena apa yang kita lihat sebetulnya adalah ada atau tidaknya cahaya. Gelap terang juga sangat penting untuk diperhatikan agar karya yang kita buat dapat seimbang, tidak terlalu terang dan menghilangkan detail atau terlalu gelap hingga orang tidak dapat melihat detail.

7. Tekstur

Tekstur adalah bagaimana menjadikan suatu permukaan terasa saat diraba, namun tentunya pada karya 2d tekstur adalah semu. Tekstur pada 2d harus tetap mampu menggetarkan persepsi raba, agar yang melihat yakin bahwa tekstur tersebut memang ada.

8. Warna

Warna merupakan unsur yang paling mencolok, sehingga terkadang hanya unsur ini yang hanya di perhatikan oleh seseorang dalam menentukan suatu karya yang estetis, hanya dengan memilih warna yang matching terkadang cukup untuk beberapa orang , padahal ada lebih dari itu. Warna merupakan unsur yang paling membutuhkan bagi semua orang, baik itu perupa maupun pemirsa. Untuk menghindarinya apa yang penting untuk di perhatikan dalam sebuah warna adalah persepsi melihat warna dan bagaimana cara membuat warna yang harmonis, karena harmonis warna tidak hanya pada matching saja.

2.1.4 Macam-macam Seni Rupa

Berdasarkan fungsinya, seni rupa dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan.

a. Seni Rupa Murni

Seni rupa murni adalah seni rupa yang fokus terhadap nilai estetika atau nilai lainnya tanpa mempertimbangkan fungsi terapan dari benda yang diciptakan. Seni ini dapat menjadi sangat eksperimental dan tidak mudah di pahami oleh kalangan masyarakat umum. Sebaliknya dapat pula menjadi suatu gerakan social yang justru dapat dengan mudah masuk kedalam kalangan umum dan menyerukan pesan positifnya.



Gambar 2. 1 lukisan seni murni

Sumber : <https://materibelajar.co.id/pengertian-seni-rupa-murni/>

b. Seni Rupa Terapan

Sebaliknya pada seni terapan justru mengutamakan pada fungsi terapan yang dapat di aplikasikan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, desain produk yang harus memaksimalkan fungsionalitas dari produknya sendiri dibandingkan dengan nilai keindahannya.



Gambar 2. 2 hasil kerajinan

Sumber : <https://www.berpendidikan.com/2020/02/seni-terapan.html>

2.1.5 Definisi Sekolah Tinggi Seni Rupa

Dari artikel (PT Quipper Edukasi Indonesia, 2021) yang berjudul Jurusan Seni Rupa -Info Kuliah & Prospek Kerjanya menjelaskan bahwa Sekolah Tinggi Seni Rupa adalah Pendidikan dalam bidang seni yang memberikan suatu penerapan dan pemahaman kreativitas dari modernisme yang dikembangkan melalui kesadaran pada sebuah nilai-nilai lokal dan juga global. Yang dimana akan mempelajari cara berekspresi melalui melukis, seni grafis, seni pahat, kerajinan, dan sebagainya. Kuliah di jurusan seni rupa ini juga akan mempelajari tentang sejarah seni, komposisi, dan tematik dalam sebuah karya seni. Kuliah di jurusan Seni Rupa akan dibekali dengan keterampilan artistik, ekspresi proses kreatif, juga praktik seni. Selama 4 tahun atau 8 semester kuliah nanti, akan banyak belajar tentang dasar-dasar dalam suatu tradisi artistik melalui media yang mapan juga baru. Menggambar, melukis dan memahat akan jadi suatu aktivitas sehari-hari. Dengan begitu juga sebuah kapasitas untuk berekspresi semakin kaya.

Ada beberapa matakuliah yang dapat kita temui, beberapa di antaranya adalah Gambar, Rupa Dasar 2D, Rupa Dasar 3D, Studio Seni Rupa, Media Seni, Estetika, Kritik Seni Rupa, Sosiologi Seni, Tinjauan Seni Rupa, Sejarah Seni Rupa Indonesia, Sejarah Seni Rupa Modern, Seni dan Ruang Publik, Seni Eksperimental, dan sebagainya. Jurusan Seni Rupa juga memiliki beberapa peminatan. Diantaranya, Seni Rupa Dwimatra, Seni Rupa Trimatra, Seni Rupa Intermedia, dan Kajian Seni.

2.1.6 Fasilitas Sekolah Tinggi Seni Rupa

1. Ruang Kelas dan Studio

Fungsi Ruang ini menjadi suatu syarat penting bagi terciptanya sebuah area Pendidikan dengan memfasilitasi kebutuhan pada kegiatan mahasiswa, yang dimana fungsi ruang ini menjadikan kegiatan utama bagi mahasiswa.

2. Ruang Dosen dan Staff

Ruang ini menjadi kebutuhan untuk suatu kepengurusan atau bimbingan yang memfasilitasi dalam kebutuhan tempat sementara untuk mengurus berkas mahasiswa dan menunggu waktu jam pelajaran bagi studi yang di ambil, tempat/ruang ini menjadikan suatu perkumpulan dalam beberapa orang yang memiliki keprofesian dalam memberikan manfaat serta ilmu yang di butuhkan oleh mahasiswa.

3. Gedung Serba Guna

Gedung serba guna/GSG memiliki fungsi lain dalam suatu kegiatan yang di mana dapat di isinya kegiatan dari internal/di dalam sekolah tinggi sendiri untuk kegiatan wisuda, acara seminar, dan pameran. Adapun eksternal/di luar, dalam pengisian kegiatan pribadi dengan syarat sewa gedung.

4. Student Center

Student Center sendiri sudah menjadikan suatu bangunan penunjang utama sebagai kegiatan mahasiswa yang di mana dalam bentuk organisasi, yang memfasilitasi di dalamnya untuk kebutuhan-kebutuhan apa saja yang di sesuaikan dalam setiap organisasi yang berbeda-beda.

5. Bangunan Penunjang dan Area Penunjang

Pada bangunan penunjang sendiri banyak sekali yang di butuhkan sebagai pelengkap fasilitas dalam standar pembangunan yang harus dienuhi, contohnya : toilet, cafetaria, mushola, bank dll. Adapun area penunjang yang harus di miliki dalam kebutuhan suatu pendirian proyek pembangunan suatu gedung, terutama untuk sekolah/pendidikan, diantaranya : lapangn olahraga, tempat parkir luar dan ruang terbuka hijau.

2.1.7 Definisi Analogi

Analogi adalah salah satu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain arsitektur. Dalam bukunya “ *Design in Architecture* ”, Geoffrey Broadbent mengatakan bahwa “ mekanisme sentral dalam menerjemahkan Analisa-analisa ke dalam sintesa adalah analogi ”, pernyataan ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Jadi, pendekatan analogi dapat dikatakan berhasil jika mayoritas orang dapat mengerti pesan yang di sampaikan dalam analogi tersebut.

2.1.8 Macam-macam Analogi

Dari artikel (Farhan Faris .M, 2019) yang berjudul “ analogi mateamtis, biologis, dan linguistik dalam arsitektur ”, menjelaskan bahwa konsep analogi itu sendiri di bagi menjadi 3 macam kategori berdasarkan tipe analogi yang digunakan. Berikut adalah macam-macam analogi :

1. Analogi Personal (*Personal Analogy*)

Membayangkan atau mengandaikan diri sendiri sebagai bagian dari permasalahan yang ada didalam desain arsitektur. Contohnya seperti seorang arsitek yang seolah-olah menghadp kesuatu arah, membayangkan bagaimana respon yang diterimanya terhadap cahaya matahari yang datang.

2. Analogi Langsung (*Direct Analogy*)

Analogi ini menyelesaikan masalah dalam desain dengan fakta-fakta dari berbagai ilmu lain yang sudah diketahui umum. Misal, prinsip kerja difragma pada mata yang digunakan pada pengaturan cahaya pada bangunan.

3. Analogi Simbolik (*Symbolic Analogy*)

Menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan memasukan makna tertentu yang tersirat, disebut juga bentuk

analogi secara tidak langsung. Unsur- unsur yang dimasukkan dalam analogi ini merupakan perlambangan terhadap sesuatu, seperti mitologi lokal atau symbol lainnya.

2.1.9 Analogi Linguistik

Kutipan yang diambil dari artikel (*Ffredo's Blog, 2010*) yang berjudul “Analogi yang digunakan dalam teori arsitektur ”, analogi linguistic merupakan analogi yang mengandalkan bahwa bangunan-bangunan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada pengamat dengan salah satu dari tiga acara, yaitu :

1. Model Tata Bahasa

Menganggap arsitektur terdiri dari unsur-unsur yang ditata sesuai aturan (tata bahasa dan sintaksis yang memungkinkan masyarakat pada kebudayaan dapat cepat memahami dan menafsirkan apa yang di sampaikan oleh suatu bangunan. Akan berhasil apabila bahasa yang digunakan adalah Bahasa umum/public yang dimengerti semua orang

2. Model Ekspresionis

Bangunan dianggap sebagai wahana yang digunakan untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan. Dalam hal ini bahasa pribadi (parole) yang mungkin dapat dimengerti orang lain atau mungkin juga tidak.

3. Model Semiotik

Semiologi merupakan ilmu tentang tanda-tanda. Memberikan penafsiran tentang arsitektur yang menyatakan bahwa suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah ia sebenarnya dan apa yang dilakukannya.

2.1.10 Analogi Linguistik Model Ekspresionis

Teori arsitektur ekspresionis merupakan teori arsitektur yang digunakan untuk mengetahui makna yang ingin disampaikan dalam hasil karya arsitektur. Makna dalam arsitektur sendiri di bagi menjadi makna

konotasi dan denotasi. Dapat diartikan bahwa sebuah karya arsitektur sama dengan sebuah karya seni yang didalamnya mengandung makna yang disampaikan, sehingga teori arsitektur ekspresionis sangat cocok digunakan untuk pendekatan dalam merancang bangunan khusus untuk mewadahi kegiatan kesenian dan kreativitas.

2.2 Studi Banding

2.2.1 Studi Banding Sekolah Tinggi Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta

1) Definisi



Gambar 2. 3 Tampak IKJ

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Institut_Kesenian_Jakarta

Institut kesenian Jakarta (IKJ) merupakan suatu perguruan tinggi seni yang berada di ibu kota Jakarta, sejak kelahirannya di tahun 1970.

Secara akademik, IKJ telah berhasil menjadi pelopor perkembangan seni dan industri seni di Indonesia serta di manca negara dengan menjadikan sebuah pusat pemikiran, perkembangan dan pertumbuhan seni tradisi tak hanya Betawi, namun mencakup juga pada seluruh nusantara, dan juga seni kontemporer di Indonesia.

Dalam usia ditahun emas (ke-50), IKJ telah mengukir sejarah sebagai perguruan tinggi seni pertama yang mempunyai semua bidang studi seni dalam satu kampus. Hingga saat ini berbagai program studi telah terangkum dalam tiga fakultas, yakni : fakultas

film dan televisi (FFTV), fakultas seni rupa (FSR), fakultas seni pertunjukan (FSP), serta ditambah dengan sekolah pascasarjan.

Selain menghasilkan lulusan yang sangat berperan aktif dalam kehidupan sebuah seni urban budaya kota, IKJ juga menghasilkan suatu tenaga professional penggerak perkembangan di berbagai industri lainnya yang berbasis kesenian berskala nasional dan juga menyemarakkan keberagaman budaya internasional.



Gambar 2. 4 gedung seni rupa IKJ

Sumber : <http://fftv.ikj.ac.id/inventory/>

2) Struktur Organisasi Rektor IKJ 2020-2024



Gambar 2. 5 struktur organisasi rektor IKJ

Sumber : [website ikj.ac.id](http://website.ikj.ac.id)

Institut Kesenian Jakarta atau sebuah universitas unggulan di jakarta ini juga menyediakan ragam jurusan seni yang sangat cocok untuk kalian para pecinta seni khususnya di Jakarta. Adapun ragam jurusan seni ini membuat kalangan seniman muda tertarik untuk

meniti ilmu di IKJ. Dibawah ini adalah jurusan yang bisa kamu pilih saat mendaftarkan diri nantinya di IKJ.

Fakultas Seni Pertunjukan (FSP)

- Seni Tari
- Seni Teater
- Seni Musik
- Etnomusikologi

Fakultas Film dan Televisi (FFTV)

- Televisi (jenjang D3 dan S1)
- Film (jenjang D3 dan S1)
- Fotografi

Fakultas Seni Rupa (FSR)

- Program Studi Seni Murni (jenjang S1), dibagi menjadi tiga minat utama : Seni Lukis, Seni Patung, Seni Grafis.
- Program Studi Seni Kriya (jenjang S1) : Kriya kayu, kriya keramik, kriya tekstil.
- Jurusan Desain (jenjang S1) : Program studi desain interior, program studi desain.
- Komunikasi Visual (DKV), Program studi desain mode dan busana



Gambar 2. 6 tampak depan gedung IKJ

Sumber : <https://lagudaerah.id/kampus-seni/kampus-seni-ikj/>

Fakultas seni rupa IKJ (seni rupa IKJ) merupakan bagian di bawah institute yang berbasiskan keilmuan seni rupa. Atmosfir kreatif dan interdisiplin kesenian serta interaksi dengan berbagai bidang seni lain seperti film dan seni pertunjukan, akan menjadi suatu pengalaman yang akan menunjang mahasiswa ketika mereka nanti bekerja di kehidupan profesi.



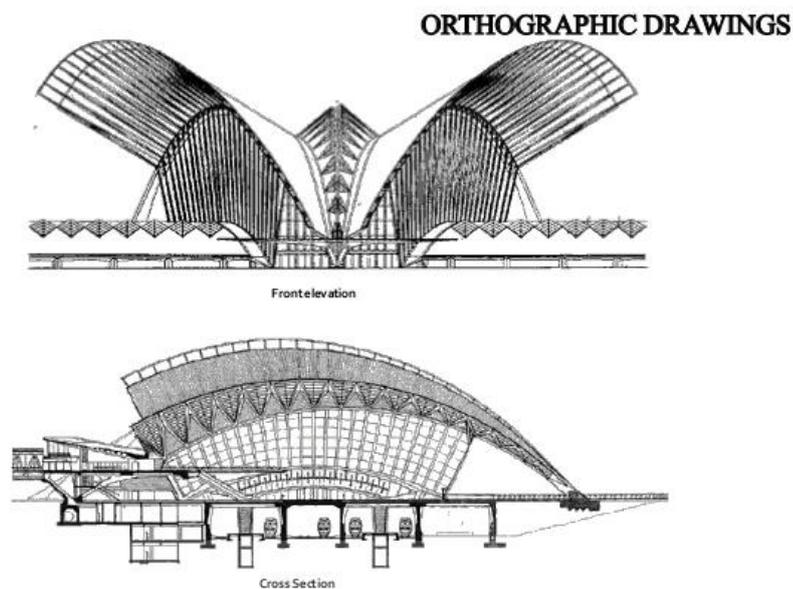
Gambar 2. 7 Area Site IKJ dilihat dari mata burung

Sumber : <https://www.patnoon.co.id/projects/kampus-ikj-pkj-tim/ikj-2/>

Lokasi IKJ yang berada di tengah kota besar ikut membentuk civitas akademika IKJ akan selalu sadar akan aspek global dan plural, sehingga yang menjadi lulusan IKJ lebih mudah untuk masuk ke pergaulan internasional. Seni rupa IKJ juga mengembangkan keilmuan dan keterampilan khususnya di mediavisual baik yang bersifat seni yang murni berekspresi maupun seni-seni terapan. Fasilitas media tradisional maupun media digital tersedia bagi praktek mahasiswa di laboratorium dan bengkel kerja seni rupa IKJ.

2.2.2 Studi Banding Tema Analogi Linguistik

lyon – satolas tgv, lyon, perancis



Gambar 2. 8 tampak satolas tgv, lyon, perancis

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>

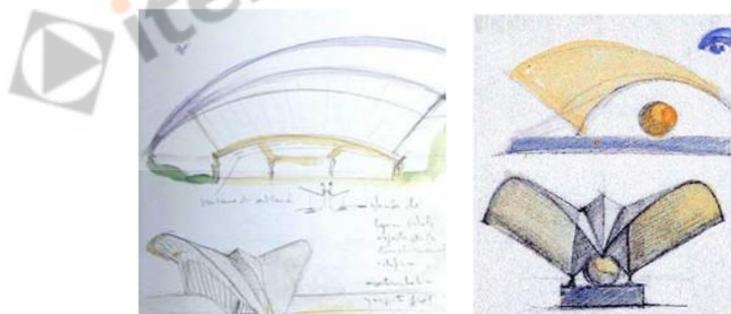
Santiago Callatrava Valls merupakan seorang arsitek dari negara Spanyol-Valencia yang selalu mendapatkan penghargaan sebagai arsitek, pematung, dan ahli struktur. Pada awalnya ia adalah seorang seniman pematung dan pelukis pada tahun 1990-an karyanya banyak digemari orang. Karya arsitek kelahiran 28 Juli 1951 ini banyak sekali menggambarkan sesuatu yang terinspirasi dari bentuk unggas, yang dimana dapat terlihat pada gambar di bawah dengan bagian kakinya yang mirip dengan kaki unggas. Pada gaya futuristic high-end dengan detail teknis yang amat sangat mengagumkan.

Banyak orang beranggapan bahwa sebuah karya terinspirasi dari bentuk-bentuk naturan yang berada di alam (Jodidio, 1998). Seperti pada karyanya Satolas TGV Station di Lyon, France. Dalam banyak hal yang kita anggap adalah hasil dari suatu rancangan manusia, ternyata sudah ada contohnya pada hasil-hasil karya atau rancangan yang sangat menarik sebelumnya. Pada

Institut Teknologi Nasional

dasarnya dialam ini selalu jauh lebih canggih dan sempurna, sadar akan kenyataan tersebut para perancang, arsitek dan ilmuwan memilih untuk mengikuti pada suatu sifat-sifat yang di contohkan pada ciptaan Allah dalam merancang produk-produk atau hasil rancangan barunya.

Ide awal yang diambil pada karya tersebut berasal dari sketsa dan lukisan Calatrava berikut yang kemudian diwujudkan kedalam sebuah model untuk dijadikan sebuah bahan studi (Jodidio, 1998). Dari sana didapatkan bahwa dari bentuk yang diambil menyerupai seekor burung yang sedang melebarkan sayapnya. Kemudian desain dikembangkan lebih lanjut mengikuti sebuah konsep utama yang telah ditentukan sehingga adanya pemikiran luas bagaimana dari suatu penerapan sebelumnya dapat memenuhi pada suatu ketentuan. Sehingga muncul kaki burung yang menjadi pertemuan antara dua lengkungan utamanya. Dan terdapat bidang yang menyerupai paruh burung pada bagian interiornya.



Gambar 2. 9 konsep perancangan stasiun lyon-satolas

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>

Hamper sekitar 40 meter baja tinggi dan truktur beton mengacu pada metafora dari burung besar dengan sayap tersebar.

Saat tiba disana anda memasuki Aula Utama melalui “Gateway” yang dibentuk oleh penyangga berbentuk V-beton yang tergabung dengan ujung empat lengkungan baja. Pasangan tengah lengkungan mengikuti pada garis atap untuk membentuk tulang

belakang, melengkung luar span balok lebih dari dua sayap simetris concourse mengkilap.



Gambar 2. 10 main hall stasiun lyon-satolas

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>

Tulang belakang ini didukung oleh massa beton pada dua timur dan mendukung, terintegrasi dengan menara lift disebelah barat. Lengkungan paling atas tulang belakang adalah sebuah kotak baja bagian segitiga sementara dua lengkungan yang lebih rendah terdiri dari tabung baja. Anggota bracing silang bervariasi dalam ukuran dan dirakit empat sepanjang tabung pusat.



Gambar 2. 11 interior dari struktur lyon-santolas

Sumber : <https://hasnahaslinda.wordpress.com/2012/02/27/lyon-satolas-tgv-lyon-perancis/>