

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Museum

Museum merupakan sebuah ruang terbuka umum dan bersifat permanen serta wadah untuk mempelajari, menyimpan barang-barang berharga, melakukan penelitian serta memberitahukan kepada masyarakat bahwa adanya barang berharga nyata dan tidak nyata di yang dikelola oleh institusi.

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu “museum” (“musea”). Aslinya dari bahasa Yunani mouseion yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.2

Association of Museum (1998) mendefinisikan museum sebagai institusi yang memberikan hak kepada pihak umum melakukan penelitian untuk inspirasi, pendidikan, dan hiburan. Museum mendapatkan barang untuk dipamerkan dari pihak yang dipercaya oleh badan museum berupa artefak dan spesimen yang lalu dikumpulkan dan diselamatkan oleh museum. Pameran tetap maupun temporer memamerkan benda dan seni yang mempunyai sejarah penting di sebuah museum kepada masyarakat umum. Adapula di kota besar biasanya museumnya berupa museum yang lebih besar dibandingkan museum yang dibangun di kota kecil. Sebuah museum diharuskan memberikan program dan kegiatan yang bersifat umum agar dapat diterima oleh semua kalangan pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, dan tingkat profesi lainnya. Program tersebut dapat berupa perkuliahan atau pelatihan dengan pertunjukkan film, musik dan demonstrasi dengan teknologi.

2.1.2 Jenis-Jenis Museum

Berdasarkan jenis koleksinya museum dibagi menjadi:

- a) Museum seni atau galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni berupa seni lukis, ilustrasi, patung dan sebagainya. Umumnya koleksi dalam museum akan berubah dalam jangka waktu tertentu. Barang seni yang sudah pernah dipamerkan akan dipindahkan atau disimpan oleh museum.
- b) Museum sejarah merupakan museum yang berisi pengetahuan tentang sejarah pada masa lampau hingga masa kini. Benda yang dipamerkan didalamnya berupa benda yang memiliki nilai penting dalam sebuah sejarah seperti artefak, dokumen, seni dan benda arkeologi.
- c) Museum Maritim merupakan museum spesialisasi dalam bidang yang berhubungan dengan perairan. Contohnya adalah kapal, benda laut atau dokumen perjalanan air.
- d) Museum Otomotif merupakan museum yang memamerkan kendaraan.
- e) Museum Sejarah alam berisikan edukasi dunia alam yang memiliki fokus pada alam dan budayanya. Fokus bidang ilmunya pada dinosaurus, sejarah kuno, dan antropologi.
- f) Museum Open Air merupakan museum dengan program merevitalisasi sebuah kawasan tua di daerah terbuka dengan membuat bangunan dan suasana lansekap pada masa lalu.
- g) Museum sains adalah museum yang membahas tentang sains dan sejarahnya. Tugas museum ini untuk mengajarkan penemuan manusia pada masa lalu dengan sentuhan modern berupa media visual. Museum jenis ini memungkinkan mempunyai studioMAX atau studio visual tiga dimensi.
- h) Museum Spesialisasi adalah museum yang berfokus pada bidang ilmu tertentu. Contohnya museum yang mengangkat tentang batik, wayang, anak dan topik-topik tertentu yang tidak umum.
- i) Museum Virtual merupakan museum dunia maya dan tidak memiliki bentuk nyata namun memiliki isi seperti museum formal.

2.1.3 Fungsi Museum

Beberapa hal berikut yang menjadi prioritas dalam museum sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
- b) Preservasi dan Konservasi
- c) Dokumentasi dan penelitian
- d) Memperkenalkan dan menghayati kesenian
- e) Memvisualisasi warisan alam dan budaya
- f) Media untuk menyatakan syukur bagi Tuhan pemilik hidup kita
- g) Adanya pemerataan penyebaran ilmu kepada masyarakat
- h) Memperkenalkan kebudayaan antar daerah maupun antar bangsa

2.1.4 Faktor-Faktor Perancangan Museum

Beberapa faktor utama dalam perancangan sebuah museum untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna, yaitu :

- a) Memiliki tempat/ruang untuk pameran koleksi.
- b) Memiliki bengkel seni dengan kelengkapan untuk pembuatan audio visual, juga bengkel seni untuk reproduksi barang koleksi.
- c) Memiliki ruangan untuk kegiatan edukasi.
- d) Memiliki sirkulasi ruang yang nyaman
- e) Memiliki ruang kerja bagi para konservatornya, dibantu perpustakaan dan stafnya.
- f) Memiliki laboratorium untuk merawat benda-benda koleksinya dari segala sesuatu yang dapat menyebabkan rusaknya benda-benda koleksi.

Persyaratan Umum

- a) Lokasi

Lokasi perancangan museum yang strategis terletak dipusat kota, kawasan sekolah, perumahan dan perkantoran. Lokasi tersebut membuat sebuah museum menjadi bernilai karena kemudahan akses dan pencapaiannya.

b) Luas

Luas sebuah museum merupakan faktor penting karena museum adalah bangunan publik. Besaran sebuah museum dapat ditentukan dari banyaknya penduduk lokal disuatu daerah. Pembagian luas museum harus sesuai dengan pembagian luas daerah untuk ruang pameran ditambah servis dan administrasi.

Tabel 2.1 Standar Luas Museum Berdasarkan Jumlah Penduduk Lokal

| Populasi | Luas |
|-----------------|---|
| 10.000 jiwa | 650 m ² – 1300 m ² |
| 25.000 jiwa | 1115 m ² – 2230 m ² |
| 50.000 jiwa | 1800 m ² – 3600 m ² |
| 100.000 jiwa | 2700 m ² – 5500 m ² |
| 250.000 jiwa | 4830 m ² – 9800 m ² |
| 500.000 jiwa | 7600 m ² – 15000 m ² |
| >1.000.000 jiwa | 12000 m ² - 23500 m ² |

Sumber: Buku "Museum Building" oleh Laurence Vail Coleman

c) Fasilitas

Pemanfaatan gedung lama yang digunakan dapat digunakan kembali untuk pendirian museum dengan memenuhi prinsip-prinsip konservasi, selain dengan pemanfaatan gedung lama pendirian museum bisa dengan menggunakan bangunan baru. Fasilitas dalam sebuah museum dikelompokkan menjadi dua, yaitu fasilitas pokok berupa ruang pameran permanen, temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi dan fasilitas pendukung museum seperti pos keamanan, toko souvenir, loket tiket, toilet, *lobby*, dan tempat parkir.

d) Koleksi

Koleksi merupakan syarat mutlak atau faktor utama karena isi museum menentukan bagaimana sifat museum itu sendiri. Barang yang dipamerkan adalah barang yang sesuai dengan prinsip museum bagaimana sebuah benda memiliki nilai sejarah, memiliki makna dan merupakan benda asli. Prioritas diantara benda benda koleksi juga menjadi penting karena menentukan mana yang akan lebih ditonjolkan oleh museum dan mana yang tidak terlalu berpengaruh terhadap citra sebuah museum.

Persyaratan Khusus

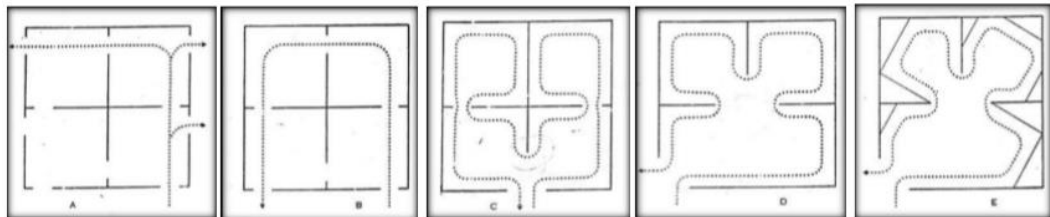
a) Prinsip Perancangan Ruang Museum

1) Sirkulasi

Sirkulasi merupakan salah satu faktor yang menjadi penekanan dalam perancangan museum, sirkulasi mengantarkan gerak pengunjung untuk bisa menikmati koleksi dalam museum.

Menurut Ching (2000), faktor penting dalam sirkulasi ruang dalam pada sebuah museum yaitu bentuk ruangan, pencapaian dan konektivitas ruang. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bentuk ruang sirkulasi adalah hal utama pada ruang dalam bangunan yang dapat memberikan pengunjung keleluasaan dalam bergerak waktu berkeliling, beristirahat, atau mengamati sesuatu yang menarik dari museum. Bentuk dan tata letak ruang menciptakan sirkulasi didalamnya. Agar kegiatan pameran dapat berjalan lebih menarik dapat dilakukan pengarahan terhadap sirkulasi.



Gambar 2..Sirkulasi Ruang dalam Museum
(Sumber: Buku "Museum Building" oleh Laurence Vail Coleman)

- Lajur yang ditempuh atau pencapaian untuk mendekati bentuk atau menuju bangunan dibagi menjadi tiga yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Sirkulasi Pencapaian Bangunan

| Pencapaian | Keterangan | Gambar |
|------------|---|---|
| Langsung | suatu pendekatan yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. |  |
| Tersamar | Pendekatan yang samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bangunan |  |
| Berputar | Jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian |  |

Sumber: Buku "Architec Data" oleh Neufert

2) Ruang

Dalam bukunya "*Museum Buildings*" oleh Lurence Vail Coleman terdapat pengelompokan ruang dalam areal pameran yakni :

- Susunan ruang ke ruang

Susunan dengan ruang yang letaknya saling berhubungan secara menerus. Bangunan dengan ruang pameran satu lantai umumnya menggunakan susunan ini karena bersebelahan langsung dengan ruang *lobby*. Susunan ini memiliki keuntungan yaitu pengelompokan yang mudah dan ekonomis pada ruang. Namun, susunan ini memungkinkan pengunjung tidak mengelilingi seluruh ruangan yang terdapat dari museum.

- Susunan koridor ke ruang

Susunan ini merupakan susunan dimana setiap ruang dihubungkan oleh sebuah koridor. Efektifitas dari susunan ini yaitu setiap ruang mudah diakses secara langsung dan dapat ditutup tanpa memberikan pengaruh pada ruangan lainnya. Efisiensi ruang dan luas bangunan menjadi kelemahan pada susunan ini karena harus adanya ruang tambahan yang hanya berfungsi sebagai koridor penghubung, walaupun dapat diminimalisir dengan menjadikan ruang koridor sebagai ruang pameran juga.

- Susunan lingkaran pusat

Susunan ini terpusat dengan ruang utama ditengah bangunan dan ruang-ruang kecil mengelilinginya. Susunan ruang ini adalah susunan yang paling fleksibel tetapi ruang kecil yang berada di sekeliling ruang utama menjadi tidak terlalu sering dikunjungi karena terasa hirarki ruangnya yang terasa berbeda.

Perencanaan jalur sirkulasi perlu dilakukan untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung sehingga bisa menikmati pameran koleksi yang berada di dalam museum dan juga secara menyeluruh juga akan memberikan kesan menarik dan komunikatif.

b) Koleksi Museum

Dalam perancangan museum koleksi yang ditampilkan merupakan salah satu faktor penting, utamanya dari segi visual merupakan mediator dimana koleksi ini tidak hanya benda budaya juga benda alam yang pesannya bisa tersampaikan kepada pengunjung.

Dikarenakan sifat koleksi museum yang kompleks diperlukan suatu pengelolaan melalui pengelompokan koleksi berdasarkan disiplin ilmu yang diadaptasi oleh sebuah museum. Pengelompokan koleksi museum terdiri dari sepuluh jenis antara lain:

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) Biologika | 6) Numismatika |
| 2) Geologika | 7) Fisiologika |
| 3) Ethografika | 8) Keramologika |
| 4) Arkeologika | 9) Seni rupa |
| 5) Historika | 10) Teknologika |

2.1.5 Definisi Seni

Museum merupakan sebuah ruang terbuka umum dan sifatnya permanen untuk mempelajari, menyimpan barang-barang berharga, melakukan penelitian serta memberitahukan kepada masyarakat bahwa adanya barang berharga nyata dan tidak nyata di yang dikelola oleh institusi.

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia atau bisa dikatakan sebuah ilmu. Seni sendiri merupakan ide-ide kreatifitas dari manusia yang tidak dapat disampaikan dengan kata-kata yang bisa diekspresikan melalui lukisan, musik ataupun tarian yang mengandung aspek keindahan.

Semua orang pasti mengetahui makna dari seni meskipun dengan pemahaman yang berbeda-beda. “sani” memiliki arti Ketulusan Jiwa, atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah “ART” yang berarti sebuah kegiatan yang menghasilkan karya atau benda.

Seiring dengan berjalannya waktu seni terus mengalami perkembangan sesuai dengan kebudayaan dan kehidupan yang dinamis. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai seni:

- a) Menurut Ensiklopedia Indonesia : Seni merupakan segala karya yang dihasilkan berdasarkan estetika dari bentuk, dan rasa bahagia bagi orang yang melihat ataupun mendengarnya.
- b) Menurut Aristoteles : seni merupakan keterampilan dalam membuat sebuah karya yang mempunyai tujuan yang ditetapkan oleh ide tertentu.
- c) Menurut Ki Hajar Dewantara : seni adalah perlakuan manusia yang muncul bersifat indah serta dapat menggugah perasaan penikmatnya,
- d) Menurut Akhdiat K. Mihardja : seni adalah kegiatan manusia mengaplikasikan perasaannya menjadi suatu karya, yang mempunyai kemampuan untuk memicu rohani perimanya.
- e) Menurut Erich Kahler : seni merupakan suatu aktifitas manusia yang bertualang untuk menciptakan suatu realita dengan mencerminkan dunia yang kecil menjadi dunia yang besar.

2.1.6 Macam-Macam Seni

Seni sangatlah berpengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia, sesuai dengan artinya seni adalah indah maka jika kehidupan tidak ada seni maka tidak akan indah.

Contohnya jika sebuah bangunan tidak ada unsur seni didalamnya maka bangunan itu akan bermodel kuno. Sedangkan jika teknologi tidak ada unsur seni didalamnya tidak akan ada perkembangan pada teknologi sekarang yang mana jika teknologi didukung dengan seni akan menghasilkan teknologi yang lebih canggih dibandingkan pada zaman dulu. Adapun macam-macam seni sebagai berikut :

a) Seni Rupa

Salah satu cabang seni yang kita kenal adalah. Seni rupa mempunyai bentuk pasti dan tetap dengan memanfaatkan unsur rupa sebagai bentuk yang dikelompokkan ke dalam bentuk lukisan, patung, grafis, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia.

Kemampuan mendasar yang harus digapai bidang seni rupa adalah keterampilan dalam menguasai karya lukis, pembuatan patung, karya grafis serta keterampilan menguasai pembuatan kerajinan tangan.

b) Seni Musik

Elemen utama pada seni musik adalah bunyi, sedangkan unsur pendukungnya berupa melodi, harmoni dan notasi. Seni musik sendiri memiliki karakter musik instrument barat dan nusantara yang terdiri dari gamelan, rebana, seruling dan sebagainya sedangkan instrumen musik barat berupa seksopon, drum, gitar, piano dan sebagainya. Pemahaman dasar yang harus dikuasai dalam mempelajari seni musik meliputi pemahaman dalam berkarya musik, pemahaman pengetahuan musik mencakup harmoni, melodi dan notasi musik serta kecerdasan musikal yang memungkinkan seseorang dapat beradaptasi dengan perangkat musik secara cepat. Seni musik yang lebih menawarkan unsur bunyi sebagai media dasar pada musik yang mempunyai bunyi yang lebih teratur tanpa ritme, harmoni ataupun melodi. Seni musik terus mengalami perkembangan sesuai dengan masyarakat yang memiliki aliran klasik, ekspresionis, eksperimentalis, dan fluonsis

dengan memetakan perkembangan musik melalui bunyi-bunyian yang tidak berirama dan bernada. Seni musik lebih transparan dalam bentuk hasil karyanya. Bunyi dijadikan sebagai media atau alat komunikasi dalam menyampaikan makna bunyi dari penata musik ke penikmatnya. Maka, penataan artikulasi haruslah ditata sebaik mungkin agar makna dari musik tersebut bisa dimengerti oleh penonton.

c) Seni Teater

Keahlian di bidang seni teater harus memenuhi kemampuan dalam berkarya teater, pembuatan teks naskah, memahami bidang casting seperti membuat tata aturan pementasan serta pembuatan suasana pendukung pada teater.

Di sisi lain, kemampuan memahami untuk berperan di luar dirinya adalah penguasaan khusus yang harus dikuasai secara teknis dalam berkarya teater. Kemampuan memahami dan membuat sarana dan prasarana perlengkapan berbasis multimedia adalah pendekatan aktual yang harus dikuasai seorang dramawan dalam kaitannya dengan penyajian teater berbasis teknologi. Seni teater juga sebagai bagian integral kesenian memiliki media ungkap suara dalam wujud pemeranan. Cara atau teknik ini lebih mengutamakan terciptanya casting, pembawaan, diksi, intonasi, pengaturan laring dan faring secara konsisten adalah bagian penting dari penjelmaan profesi yang harus dimiliki.

d) Seni Tari

Media ungkap tari adalah gerak. Gerakan tari merupakan gerakan yang diperhalus dan diberi unsur estetis. Koreografi atau gerakan di dalam tari sebagai medium untuk menyampaikan maksud yang dituju. Di dalam seni tari keelokan tarian merupakan bentuk kebanggaan baik dari seorang koreografer, penari maupun penonton.

Hal yang mendasar dalam mempelajari seni tari yaitu praktik dan kemahiran dalam penguasaan gerakan tari yang meliputi gerakan tari tradisional ataupun modern, konsep koreografi haruslah memahami kemampuan pengarah dan tujuan dari koreografer, juga sudah semestinya memperhatikan aspek keindahan dari tari, serta seiring berkembangnya zaman, dimana teknologi yang semakin canggih pembuatan multimedia yang berhubungan dengan tari merupakan sebuah adaptasi dengan teknologi yang terus berkembang. Nilai dasar dari seni tari ini dibentuk menjadi tarian daerah di Indonesia yang tetap mengekspresikan warisan budaya melalui gerakan dan tetap menjunjung nilai-nilai budaya. Keseimbangan antara kehidupan sosial dan spiritual masyarakat merupakan unsur yang paling penting dalam kesenian tari karena jenis tari, peran dan fungsi tarian merupakan simbol budaya di Indonesia yang sangat diunggulkan di masing-masing daerah.

Seni tari dipengaruhi oleh animisme dan dinamisme sejak zaman dulu tarian ini mempunyai peran sebagai pusat dalam keagamaan, seni tari meliputi bentuk tarian, makna dari gerakan peran tari pada acara sakral. Tari-tarian di Indonesia merupakan warisan dari leluhur yang sifatnya sakral dan sekuler baik tradisional maupun modern, gerakan tari biasanya mempunyai makna tersendiri atau biasa disebut dengan gerak maknawi yang berarti ada maksud tertentu yang diungkapkan lewat gerakan yang halus dan sangat estetis, ada pula gerakan murni yang sifatnya tidak mengandung maksud tertentu. Adapun peran tari dalam upacara terkait dengan cara dan tujuan yang terkait dalam prosesi suatu upacara keagamaan atau ritual. Seni tari mewariskan bentuk-bentuk tradisi maupun non tradisi. Dalam perkembangannya, pertunjukan tari tradisional mewariskan seni pertunjukan baru dan inovatif maka jenis kesenian tari lahir zaman modern. Kehadiran pelatih tari profesional sangat diperlukan pada masyarakat yang modern karena harus mampu

memikirkan masa depan dari tari ini agar bisa terus dipertahankan, maka penguasaan teknik ini sangat penting dalam pencarian kandidat penari profesional.

e) Kerajinan Tangan

Prioritas dari keterampilan tangan merupakan wujud benda dari hasil kerajinan, hal ini mencakup beberapa unsur seperti keterampilan tangan, merenda, bordir dan seni lipat juga dekoratif. Selain itu, kerajinan tangan ini dilakukan untuk pengembangan kepribadian juga untuk meruncingkan pengetahuan budaya secara aktual

f) Seni Berwawasan Teknologi

Pemanfaatan alat-alat canggih merupakan perubahan atau reformasi di bidang pengetahuan salah satunya di bidang seni, adanya pemanfaatan teknologi ini untuk menghasilkan sebuah karya yang lebih canggih lagi seperti adanya seni peran dan dokumentasi pada sinetron dan sinema, audio visual pada keproduseran.

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih dapat menciptakan suatu hal yang baru juga bisa memodifikasi dari karya yang sebelumnya sudah ada menjadi temuan yang terbaru.

2.1.7 Definisi *Contemporary Art*

Contemporary art atau seni rupa kontemporer berarti seni rupa yang seniman, audiens dan medianya diselimuti oleh berbagai konteks ruang dan waktu yang mengikat sehingga tercipta. Jika diambil dari Bahasa Inggris “contemporary” memiliki arti hal-hal atau sesuatu yang hidup atau ada pada masa yang bersamaan. Dengan demikian seni rupa kontemporer bersifat kekinian karena muncul dan berkembang secara bersama-sama dengan kita dan dunia seni saat ini.

Namun bukan berarti seni masa kini dapat dikatakan sebagai seni rupa kontemporer seperti yang dijelaskan sebelumnya. Seni rupa kontemporer masih menjadi bahan perdebatan dalam pengartian istilah tersebut. Ciri khas dari seni kontemporer yang tidak dimilikinya dan rujukan untuk suatu praktik seni yang belum menentu atau tidak ada bentuk seni yang baku menjadi alasan utama. Permasalahan yang lazim karena bentuk seni rupa ini sendiri masih baru dan berkembang. Para seniman, kritikus maupun penikmat seni ini pun masih menerka soal jenis seni ini.

Era seni rupa modern yang berakhir kemudian timbul kebutuhan untuk kelas atau istilah baru. Sebagai gantinya, munculah istilah post modernism (masa setelah modern). Para penggiat praktik seni di barat menggunakan istilah tersebut kemudian menjadi berkecenderungan pada masa itu. Setelah berkembang pesat di dunia barat, seni rupa kontemporer menjadi sebuah wacana pada masa postmodern. Secara tidak langsung kecenderungan tersebut menyiratkan anti seni rupa modern. Paradigm yang ada pada post modern yang menolak modernism itu sendiri yang menjadi penyebabnya. Seni kontemporer menghilangkan sifat-sifat semangat universalisme dalam budaya, kolektivitas, berlawanan dengan tradisi, menonjolkan teknologi dan individualism pada seni modern (I. M. Pirous, 2000).

Pada perkembangannya, anggapan seni modern dalam mengesampingkan produk seni non Barat yang dinilai tidak lebih tinggi dari seni modern karena kuno menyebar luas. Penentangan oleh para seniman postmodern terhadap sifat-sifat seni modern tersebut. Karya seni rupa tradisional yang dihasilkan oleh suatu budaya komunal tidak diakui oleh seni modern sebagai karya seni rupa yang sejajar dengannya.

Penyebab lainnya adalah kemudahan dalam menciptakan sebuah karya seni. Seolah-olah sebuah karya seni dengan gaya tertentu terasa sudah diciptakan sebelumnya

Harold Rosenberg sebagai kritikus seni menyebut fenomena ini dengan istilah *dejavu* atau berarti "pernah dilihat" dalam Bahasa Perancis (Sumartono, 2000: 22).

Wacana seni rupa mengukuhkan ciri dari seni kontemporer adalah semangat pluralisme atau keberagaman. Menghilangkan batasan-batasan konvensional dalam dunia seni rupa namun tetap memiliki sebuah orientasi bebas. Klasifikasi “seni lukis”, “seni patung” dan “seni grafis” nyaris diabaikan batasannya oleh seni rupa kontemporer. Seni yang menjadi penengah tidak terbatas dalam menciptakan karya-karya dengan media-media non konvensional. Keindahan seni, serta lebih berani menggunakan konteks sosial, ekonomi serta politik itulah yang menjadikan sebuah perspektif baru dalam dunia seni (Sumartono, 2000).

2.1.8 Macam-Macam Seni Rupa Kontemporer

Macam-macam seni rupa kontemporer adalah sebagai berikut:

a) Instalasi

Instalasi adalah karya seni dua dimensi dan tiga dimensi yang digabungkan menjadi sebuah media dan tidak memiliki batasan pada klasifikasi seni rupa sehingga dapat dikatakan menjadikan instalasi adalah jenis seni baru.

Interaksi dari pengunjung pameran menjadi nilai pada karya jenis ini berupa pengunjung dapat ikut menulis, menggambar atau semudah pengunjung menekan sebuah tombol.

Interaktifitas tersebut menimbulkan dialog langsung, sehingga memberikan perspektif dan nilai lain yang selama ini kurang mendapatkan sorotan dari seni yang telah mapan sebelumnya (seni klasik)



Gambar 2.2. The End of Twentieth Century, 1983. Joseph Beuys

b) *Happening Art*

Happening art adalah perpaduan antara seni rupa dan pertunjukan teater. Ciri khas seni ini adalah alur cerita, karakter dan adegan yang dihilangkan dari sebuah seni pertunjukan teater. Lebih menonjolkan bagian monolog pada karya seni ini dengan tema dan naskah tertentu.



Gambar 2.3 One Million Years (1993 - 2018)

c) *Performance Art*

Performance art memiliki kemiripan dengan *happening art*, yaitu gabungan seni pertunjukan dan seni rupa. *Performance art* tidak memiliki dialog sama sekali sehingga tidak ada naskah. Citra visual menjadi representasi utama dari seni ini.



Gambar 2.4 Our Labyrinth, 2015-2018. Lee Mingwei

d) *Digital Art*

Seni yang kemunculannya sejak lama yaitu dari 1970-an – hingga sekarang namun sedang menjadi sebuah kecenderungan pada masa kini. Salah satunya yaitu *video art*. Inti dari seni ini menampilkan gambar bergerak pada layar monitor.



Gambar 2.5 Heli Rekula, Skein, 2000, Museum of Contemporary Art Kiasma

Lalu berkembang dan menghasilkan gaya baru yakni *video mapping*. Menyorotkan video menggunakan proyektor pada sebuah objek seni lain seperti instalasi, pertunjukan dan arsitektur dengan penyesuaian arah jatuh gambar. nuansa dan perspektif baru didunia seni rupa dihasilkan dari pemetaan video tersebut terhadap bidang seni lain.

2.2 Studi Banding

Wu Yueshi Art Museum

| | |
|-----------------|----------------------|
| Arsitek | : Project |
| Fungsi bangunan | : Museum & Exhibit |
| Lokasi | : Beijing, China |
| Luas | : 967 m ² |

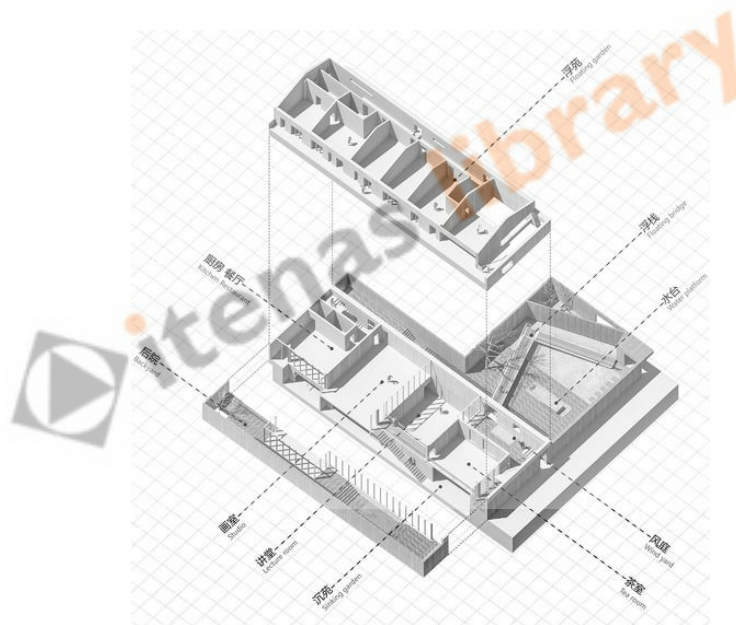
Pada 2016, rekonstruksi pabrik logam menjadi studio dan galeri - Hall in Cloud untuk artis Xu Hongquan. Karena pabrik adalah studio seniman pertama yang direkonstruksi dari pabrik, tampaknya memiliki efek sensasional yang membantu mempromosikan laju renovasi melalui seluruh taman pabrik, yang secara bertahap menjadi Distrik Seni Desa Jiao. Kami telah melihatnya lagi tahun ini; Sementara itu, bangkit untuk memenuhi tantangan baru kami - Yu Yueshi Art Gallery.



Gambar 2.6 Wu Yueshi Art Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Wu Yueshi, seorang tokoh terkemuka di daerah lukisan Cina, seorang seniman lukisan Cina yang terkenal, telah mempelajari lukisan tradisional Tiongkok sejak masa kecilnya. Dia telah diajar secara langsung oleh beberapa Guru besar dalam lukisan Cina seperti Wang Zhujiu, Dong Shouping. Berharap galeri baginya adalah karya seni dan basis seni lukisan Cina. Namun, dengan cara apa kita bisa menanamkan galeri seni ke dalam kompleks pabrik yang dipenuhi dengan pabrik pedesaan yang ada terlihat tidak rapi dan kaku menjadi tema terkuat yang pernah kita hadapi. Sebagai konsekuensinya, berdasarkan pada premis penggunaan struktur tanaman yang ada sejauh ini, kami berusaha keras untuk menciptakan ruang puisi yang cocok dengan ruang lukisan Cina dengan tema konsep kami “make the new as old”.



Gambar 2.7. Isometric Wu Yueshi Art Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Pada desain Hall in Cloud, telah diselidiki untuk mereproduksi "banyak layar" dalam lukisan tradisional Tiongkok melalui analisis struktur mental para seniman, melalui pembuatan struktur ruang seni modern berdasarkan konsep lukisan China "paint in paint"; Sementara itu, menanamkan sistem yang berfungsi secara visual untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seniman. Dalam desain ini, kami

telah menjelajahi untuk membentuk kluster kamar dengan menggali lapisan ruang dan membatalkan koridor. Melalui lapisan bingkai, kami mengekspresikan konsep ruang "kedalaman" dan mencapai garis pandang yang tanpa terputus. Namun, desainnya tetap tidak memuaskan, karena kita hanya membahas ruang bersarang pada rencana dua dimensi tanpa mempertimbangkan ruang tiga dimensi yang memanjang dari interior ke eksterior. Diharapkan bahwa dalam desain Wu Yueshi Art Gallery, konsep "beberapa layar" dapat melangkah lebih jauh.



Gambar 2.8. Interior Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Dari mental bayangkan "layar ganda" hingga model ideal "taman rangkap tiga" Galeri Seni Wu Yueshi terletak di sisi belakang Hall in Cloud dan berada di sebelah halaman pusat seluruh kompleks pabrik. Ada halaman persegi luas yang luas di utara. Awalnya itu adalah bangunan rapi tanpa perabotan terdiri dari ruang bawah tanah dan dua tingkat di atas tanah. Anda berharap ruang bawah tanah menjadi galeri. Lantai dasar menjadi studio pribadi dan lantai dua menjadi ruang untuk mereka baca, istirahat, dan akomodasi. Meskipun pembagian tersebut dibangun di atas fungsi sederhana, itu sesuai dengan diagram di tingkat mentalitas. Tiga tingkat ruang secara terpisah mewakili tiga fase yang muncul selama proses penciptaan: berpikir, mengekspresikan dan menunjukkan. Oleh karena itu kami menamakan basement 'taman yang tenggelam' yang menyiratkan pameran yang diam-diam

tenggelam ke tanah. Lantai dasar, 'taman yang berkeliaran', adalah tempat untuk berkreasi, mengunjungi, dan berkomunikasi antara tuan rumah dan tamu. Lantai kedua menyiratkan tempat yang tenang melayang di atas kehidupan fana kita, bernama "taman terapung". Sebagai konsekuensinya, ruang vertikal triple garden awalnya dibangun.

Solomon R. Guggenheim Museum

Arsitek : Frank Lloyd Wright

Fungsi bangunan : Museum & Exhibit

Lokasi : New York, USA



Gambar 2.9. Solomon R. Guggenheim Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 10 Juni 2020

Bagian luar Museum Guggenheim adalah silinder putih bertulang beton yang berputar-putar menuju langit. Namun, lekuk dramatis eksterior museum memiliki efek yang lebih menakjubkan pada interior. Inside Wright mengusulkan "satu ruang besar di lantai berkesinambungan," dan konsepnya sukses.

Desain museum sebagai satu lantai kontinu dengan tingkat landai yang menghadap ke atrium terbuka juga memungkinkan interaksi orang-orang di tingkat yang berbeda, sehingga meningkatkan desain di bagian tersebut. Di sepanjang sisi-sisi

atrium ini adalah jalan kontinu yang meliuk ke atas enam lantai lebih dari seperempat mil, memungkinkan satu lantai mengalir ke lantai lainnya. Jalan juga menciptakan prosesi di mana pengunjung mengalami seni yang ditampilkan di sepanjang dinding saat mereka naik ke atas menuju langit.



Gambar 2.10. Solomon R. Guggenheim Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 10 Juni 2020

Meskipun ruang di dalam bangunan itu megah dan bangunan itu sendiri monumental, namun tidak berhasil secara sempurna dalam hal fungsinya. Dinding interior yang melengkung dimaksudkan agar lukisan harus dimiringkan ke belakang, "seperti pada kuda-kuda seniman". Ini tidak berhasil karena lukisan-lukisan itu masih sangat sulit untuk dipajang karena cekungan dindingnya, dan oleh karena itu sebelum pembukaannya 21 seniman menandatangani surat protes tentang pemajangan karya mereka di ruang seperti itu.

LAB Art Museum

| | |
|-----------------|-----------------------|
| Arsitek | : C+ Architect |
| Fungsi bangunan | : Museum |
| Lokasi | : Chongqing, China |
| Luas | : 3000 m ² |
| Tahun Proyek | : 2019 |



Gambar 2.11. LAB Art Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Museum Seni LAB adalah tempat pameran utama yang dirancang oleh C + Architects untuk 2019 Wulong Lanba Land Art Festival. Sebagai bangunan paling signifikan dalam serangkaian pameran selama festival, arsitektur itu sendiri bertindak sebagai karya seni tanah. Di pegunungan yang jauh dari peradaban perkotaan, para arsitek menggunakan pengalaman yang didapat dari alam dan hanya menerapkan sedikit konstruksi pada lanskap bumi untuk membuat orang kembali fokus pada pemandangan alam dan akhirnya kembali ke alam.



Gambar 2.12. Interior Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

“Glowing Ring Floating in The Mountain”. Karena situs konstruksi museum yang dilindungi undang-undang ini terletak di lereng bukit kecil, sangat penting untuk mempertimbangkan pengalaman pengunjung ketika mereka berada di ketinggian yang berbeda.



Gambar 2.13. Lansekap Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Changjiang Art Museum

Arsitek : Vector Architect

Fungsi bangunan : Art Gallery

Lokasi : Taiyuan, China

Luas lahan : 3932 m²

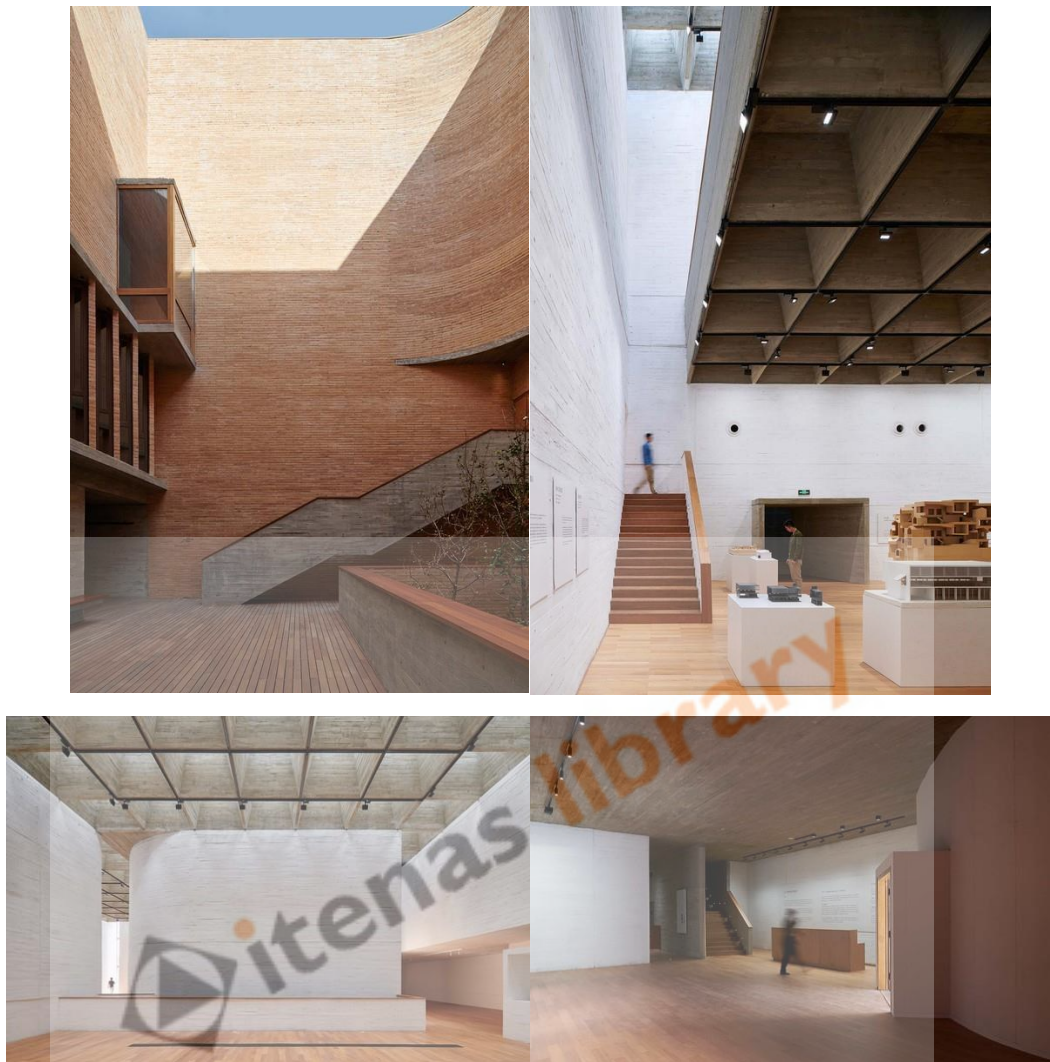
Tahun proyek : 2019



Gambar 2.14. Changjiang Art Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Museum Seni Changjiang terletak di desa Changjiang di sudut timur laut Taiyuan, Provinsi Shanxi. Mirip dengan desa-desa Cina lainnya, desa ini diruntuhkan pada tahun 2016 untuk memberi jalan bagi perkembangan perkotaan kecepatan penuh. Konteks spasial yang pernah menuliskan ingatan kehidupan sehari-hari orang-orang dirampas dan dirusak. Museum Seni Changjiang, sebagai ruang budaya dan ruang bersama yang akan melayani masyarakat di masa depan, berupaya membangun respons kontemporer untuk memperingati jejak dan atmosfer konstruksi manusia yang pernah ada di bagian bumi ini.



Gambar 2.15. Interior Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 9 Maret 2020

Museum ini terletak di tepi selatan komunitas perumahan yang baru dibangun, berdekatan dengan sandang kota. Karenanya, bagaimana menjadikan fungsi museum sebagai penghubung antara masyarakat dan kota ternyata menjadi salah satu masalah utama yang kami perhatikan. Di tingkat bawah bangunan, kami mengukir ruang di sudut barat daya untuk tangga luar, mendarat ke tingkat jalan dan menuju museum melalui ke teras terbuka.

The New Glenstone

Arsitek : Thomas Phifer and Partners

Fungsi bangunan : Museum

Lokasi : Potomac, USA

Luas lahan : 240000 ft²

Tahun proyek : 2018



Gambar 2.16. The New Glenstone

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 11 Juni 2020

Terletak di 230 hektar di Potomac, Maryland, dekat Washington, DC, Glenstone adalah museum seni modern dan kontemporer yang menawarkan kepada para pengunjung pengalaman kerja yang terintegrasi dari koleksi, arsitektur, dan lanskapnya. Bangunan pameran pertamanya, yang dikenal sebagai Galeri, dirancang oleh Charles Gwathmey dari Gwathmey Siegel & Associates Architects dan dibuka untuk umum pada tahun 2006. Pengaturan alami, dirancang oleh Adam Greenspan dan Peter Walker dari PWP Landscape Architecture, menggabungkan karya-karya besar outdoor patung di dalam padang rumput yang bergulir dan hutan

yang masih alami. Masuk ke Glenstone selalu gratis. Kunjungan dijadwalkan, untuk memastikan bahwa para tamu dapat memiliki keterlibatan yang tidak tergesa-gesa, intim dengan karya seni dan lingkungan.



Gambar 2.17. The New Glenstone

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 11 Juni 2020

Desain dengan beberapa paviliun yang mencerminkan sebagai sekelompok bentuk batu sederhana, bervariasi dalam ukuran dan proporsi dan tertanam dalam kenaikan di tanah. Pavilions memiliki sebelas kamar dan sembilan di antaranya akan menampilkan instalasi artis tunggal pada saat pembukaan. Satu kamar memiliki instalasi karya oleh 52 seniman yang diwakili dalam koleksi Glenstone, dan kamar lain menawarkan pemandangan lanskap. Ada juga karya seni yang dipasang di pintu masuk dan lorong di sekitar Kolam Air.



Gambar 2.18.Denah Museum

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 11 Juni 2020

Desain Pavilions menekankan pada bahan yang membangkitkan dialog langsung, unsur, dan abadi dengan lanskap sekitarnya. Eksterior terbuat dari 26.000 balok beton bertulang, dituangkan secara individu untuk mengukur enam kaki panjangnya, satu kaki tingginya dan satu kaki dalamnya. Meskipun tidak ada pigmen pengubah warna yang digunakan, metode penuangan dan campuran semen dan pasir diizinkan menghasilkan sedikit variasi dalam warna abu-abu terang dan tekstur. Selesai ini sengaja kontras dengan presisi halus dari jendela, yang telah direkayasa secara khusus menggunakan panel kaca selebar sembilan kaki lebar tiga puluh kaki, dan diatur siram menjadi tiang-tiang baja stainless. Permukaan kaca dan balok beton membentuk kulit mulus yang menjembatani ruang dalam dan luar gedung. Putih maple digunakan untuk menutupi dinding interior, langit-langit dan lantai Café, Arrival Hall dan ruangan yang menghadap ke lanskap.