

## GALERI SENI LUKIS BANJARBARU

**Annisa Rahmah**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[2010812220014@mhs.ulm.ac.id](mailto:2010812220014@mhs.ulm.ac.id)

**Bani Noor Muchamad**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[bani.nm@ulm.ac.id](mailto:bani.nm@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Galeri seni memiliki peran sebagai sarana para seniman untuk memamerkan karyanya dan sarana masyarakat untuk menikmati serta memperoleh informasi mengenai seni secara non formal. Galeri tidak bisa menjadi lembaga pasif yang hanya menyediakan ruang bagi koleksi karya seni, namun juga harus menyediakan ruang bagi publik untuk “berinteraksi” dengan koleksi karya seni dan dapat memberikan kesan yang kuat. Melalui konsep collective memory dan metode metafora kombinasi diharapkan mampu memberikan kesan kuat dan mendalam serta informatif tersebut bagi para pengunjung. Penerapan Konsep dan metafora ini berfokus pada eksterior bangunan, interior, dan tata lanskap untuk membangun kesan bagi pengunjung melalui visual sehingga tujuan mengedukasi masyarakat melalui arsitekturnya tercapai.

**Kata kunci:** Galeri, seni, kolektif memori, metafora.

### ABSTRACT

*Art galleries have a role as a means for artists to exhibit their work and a means for the public to enjoy and obtain information about art on a non-formal basis. Galleries cannot be passive institutions that only provide space for art collections, but must also provide space for the public to "interact" with art collections and make a strong impression. Through the concept of collective memory and the combined metaphor method, it is hoped that it will be able to provide a strong, deep and informative impression for visitors. The application of these concepts and metaphors focuses on building exteriors, interiors and landscapes to create an impression on visitors through visuals so that the goal of educating the public through architecture is achieved.*

**Keywords:** gallery, art, collective memory, metaphor.

### PENDAHULUAN

Seni merupakan sebuah bagian dari kebudayaan yang lahir dari hasil rasa, keindahan, dan juga kebebasan berekspresi dari setiap manusia sehingga seni dapat

dikatakan sebagai suatu wujud yang terindra. Seni rupa sangat mengutamakan ide atau konsep dari seniman sehingga menjadi bentuk yang dapat menstimulasi indra penglihatan. Seni rupa 2 dimensi merupakan seni rupa suatu karya seni yang

hanya memiliki dua sisi yaitu panjang dan lebar, salah satu cabang karya seni 2 dimensi adalah seni lukis. Seni lukis dikatakan sebagai pengembangan penuh dari menggambar. Melukis merupakan kegiatan menggarap media dua dimensi atau permukaan dari media tiga dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu sedangkan lukisan adalah karya seni lukis yang proses pembuatannya dibuat dengan menggoreskan cat dengan pisau palet, kuas lukis, atau alat lain pada permukaan (bahan) seperti kertas, kanvas, atau dinding.

Kehadiran serta eksistensi seni di Kalimantan Selatan khususnya seni lukis cukup besar, terlihat dari antusias para masyarakat yang berdatangan ketika digelar acara pameran seni. Contoh antusias masyarakat seperti pada pameran temporer bertajuk bias borneo yang di gelar di taman budaya Kalimantan Selatan yang ditujukan untuk sebagai bentuk apresiasi dan wadah bagi para seniman untuk memperkenalkan serta memberitahukan kepada generasi penerus agar bisa meningkatkan ketertarikan pada seni lukis. Pameran tersebut memamerkan 61 lukisan karya seniman Kalimantan Selatan dari 13 Kabupaten/Kota. Selain itu pada pameran Banjarmasin Art Week (BAW) 2023 yang digelar di gedung Banjarmasin Creative Hub, tercatat sekitar lebih dari 1.000 pengunjung yang datang ke pameran seni tersebut selama kurun waktu lima hari (seputaran.id).



Gambar 1. Pameran seni lukis bias borneo 2023  
Sumber: Banjarmasin.tribunnews.com

Tidak hanya antusias masyarakat dan eksistensi seni di era sekarang, Kalimantan

Selatan memiliki cukup banyak seniman seni lukis mulai dari seniman senior maupun para seniman muda. Hal tersebut berbanding terbalik dengan kurangnya wadah untuk menampung kegiatan seni lukis. Pameran seni yang dilakukan sejauh ini hanya melalui tempat kebudayaan maupun ruang gedung yang sifatnya temporer. Kurangnya wadah bagi para seniman lokal untuk berkreasi dan memamerkan karyanya juga menjadi salah satu alasan kuat mengapa dibutuhkannya galeri seni di Kalimantan Selatan ini khususnya di Banjarbaru, mengingat posisinya sekarang yang telah menjadi Ibu kota Kalimantan Selatan. Hal ini juga telah diungkapkan oleh Muhammad Yusran, yaitu salah satu seniman senior di Kalimantan Selatan (2022) yang menyatakan bahwa bagaimanapun, pelukis perlu wadah untuk menempatkan karyanya agar bisa dinikmati banyak orang.

Galeri seni lukis memiliki peran sebagai sarana para seniman untuk memamerkan karyanya dan sarana masyarakat untuk menikmati serta memperoleh informasi mengenai seni secara non formal. Galeri memiliki definisi yang berbeda dari museum tetapi memiliki suatu persamaan yaitu sama-sama memiliki ruang kosong untuk memamerkan informasi ataupun karya yang ingin disampaikan. Keduanya tidak bisa menjadi lembaga pasif yang hanya memiliki ruang untuk koleksi karya seni, keduanya juga harus menyediakan ruang untuk publik agar bisa "berinteraksi" dengan koleksi karya seni.

Perlunya ruang informatif serta interaktif yang dapat menyampaikan informasi untuk para pengunjung serta sebuah ruang yang dapat memberikan kesan tertentu dan mendalam sehingga para penikmat dapat dengan mudah mengingat apa yang mereka lihat dan nikmati dapat

ditingkatkan melalui desain arsitektur dengan konsep *collective memory*.

Desain dengan rancangan berkonsep *collective memory*, galeri seni lukis ini dapat menjadi ruang bagi pengunjung khususnya generasi sekarang untuk dapat mengenal dan mengeksplorasi seni secara informatif. Konsep *collective memory* akan berfokus pada desain ruang dan bentuk pada galeri seni digital agar memberikan kesan mendalam dan informatif kepada pengunjung. Metode pendekatan yang digunakan pada desain galeri seni digital ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora kombinasi agar dapat mengoptimalkan konsep *collective memory*.

## PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan dalam rancangan yaitu "Bagaimana desain galeri seni lukis di Banjarbaru yang dapat mengedukasi masyarakat tentang seni lukis melalui desain arsitekturnya?"

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Objek

#### 1. Definisi Galeri Seni

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian galeri merupakan ruangan atau tempat memamerkan benda atau karya seni dan menurut etimologinya, kata galeri atau gallery berasal dari bahasa latin: yaitu galleria. Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, galeri berbeda dengan museum. Galeri merupakan tempat untuk menjual benda atau karya seni, sedangkan Museum tidak terdapat transaksi karena museum hanya sebagai tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda dengan nilai sejarah dan langka.

Menurut Koentjaraningrat (1990 : 206), seni merupakan suatu yang hidup sejalan dengan mekarnya rasa keindahan yang

tumbuh dalam sanubari manusia dari masa ke masa, dan hanya dapat dinilai dengan ukuran rasa. Menurut Ki Hajar Dewantara, menurutnya seni merupakan hasil dari keindahan yang dapat menggerakkan perasaan seseorang tentang keindahan bagi yang melihatnya.

Kutipan dari para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa galeri seni merupakan suatu wadah atau tempat yang dipergunakan sebagai ajang komunikasi visual antara seniman dan masyarakat. Hasil karya seni rupa seniman dipamerkan di dalam galeri seni sedangkan pengunjung menanggapi karya seni yang ada di galeri seni tersebut.

#### 2. Seni Secara Umum

Seni merupakan hasil dari perilaku ekspresif manusia, sehingga memiliki unsur kreativitas dan keindahan, agar memiliki nilai khas dan daya tarik masing – masing dengan penyampaian secara visual maupun audiovisual. Tipe seni berdasarkan penyampaiannya menurut Janny dan Wahyudi (Siswanto, 2012) :

- a. Seni rupa merupakan kesenian yang dinikmati melalui indra penglihatan atau mata (visual) antara lain seni lukis, seni patung, seni rias, seni relief.
- b. Seni suara merupakan kesenian yang dinikmati melalui indra pendengaran atau telinga (audiovisual) antara lain seni vokal, seni sastra, seni instrumental.

#### 3. Definisi Seni Lukis

Menurut Soedarso SP, seni lukis merupakan sebuah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Soedarso juga berpendapat bahwa lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya

dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional adalah garis dan warna. Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, definisi seni lukis berasal kata latin “ars” yang memiliki arti keahlian mengekspresikan ide-ide dalam pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, serta suasana yang mampu menciptakan rasa indah.

Menurut Leo Tolstoy seorang Rusia yang terkemuka atas tulisannya berjudul “*What Is Art?*”, berpendapat bahwa ia tidak setuju dengan pendapat sederhana bahwa seni merupakan aktivitas manusia yang menghasilkan sesuatu yang indah. Menurutnya seni adalah sebuah ungkapan perasaan seorang pencipta yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mampu merasakan apa yang dirasakan oleh pembuat. Berdasarkan pengertian tersebut, menurutnya seni lukis adalah ungkapan perasaan penciptanya, para pelukis baginya juga ingin membuat orang lain merasakan apa yang ia rasakan.

#### 4. Aliran Seni Lukis

Seniman seni lukis yang memiliki nama di dunia terbilang cukup banyak, bersamaan dengan itu mereka para seniman tanpa disadari memiliki gaya dan ciri khas berbeda-beda, sehingga para seniman lukis memiliki alirannya masing-masing. Seni lukis sendiri memiliki berbagai aliran yang akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Kemunculan aliran-aliran tersebut memiliki pengaruh di dunia seni rupa, berikut merupakan macam-macam aliran dalam seni lukis yang paling terkenal di dunia.

	sepersis mungkin dengan suatu tambahan agar menjadi lebih indah.	emosional
Aliran Realisme 	Aliran realisme merupakan aliran yang menggambarkan kehidupan sehari-hari, dengan keadaan sebenarnya tanpa adanya tambahan yang mendramatisir.	Cenderung meniru bentuk alam secara akurat, tidak berlebihan dalam warna dan keindahan seni, apa adanya sesuai fakta atau peristiwa di alam
Aliran Romantisme 	Aliran romantisme merupakan aliran yang menampilkan suatu peristiwa yang bersifat romantik, seperti suatu tragedi ataupun sejarah.	Warna bersifat kontras dan meriah, cenderung di dramatisir, pengaturan komposisi dinamis
Aliran Surealisme 	Aliran surealisme merupakan aliran bersifat spontan yang berasal dari alam mimpi atau alam bawah sadar. Aliran ini mengedepankan hal yang tidak nyata, non rasional dalam citraan manusia.	Pikiran cenderung imajinatif dan penuh khayalan, menggunakan metode ekspresi, <i>Absolute Surrealism</i> dan <i>Veristic Surrealism</i>

Tabel 1. Aliran Seni Lukis

Aliran Seni Lukis	Deskripsi	Ciri - Ciri
Aliran Naturalisme 	Aliran naturalisme merupakan aliran yang menampilkan suatu objek lukisan secara alami dan	Menampilkan unsur alam yang objektif, menggunakan teknik gradasi warna, tidak banyak melibatkan

<p>Aliran Impresionisme</p> 	<p>Aliran impresionisme merupakan aliran yang lebih menonjolkan kesan atau perasaan daripada kenyataan itu sendiri dengan tujuan hanya menggambarkan kesan sederhana dari apa yang dilukiskan.</p>	<p>Objek berupa alam, karya cenderung tidak mendetail tanpa garis penegas, tidak memakai warna hitam untuk bayangan</p>
<p>Aliran Kubisme</p> 	<p>Aliran kubisme merupakan bentuk permulaan seni abstrak, yang mengutamakan bentuk bidang bersiku-siku, seperti segi empat atau objek geometris lainnya lalu disusun ulang.</p>	<p>Memiliki bentuk geometris, memiliki paduan warna yang sangat perspektif, lukisan terlihat ceria</p>
<p>Aliran Ekspresionisme</p> 	<p>Aliran ekspresionisme merupakan aliran yang mengandalkan ekspresi dari dalam jiwa karena lebih mengutamakan ekspresi individu atau perasaan seniman.</p>	<p>Mengutamakan pemilihan warna, imajinasi dan ungkapan hati seseorang, lebih mengungkapkan jenis emosi kemarahan dibandingkan emosi bahagia</p>
<p>Aliran Abstraksionisme</p> 	<p>Aliran Abstraksionisme merupakan aliran yang mendasarkan pada ekspresi spontan. Aliran ini menekankan pada permainan ekspresi karena tidak memiliki aturan sendiri.</p>	<p>Menampilkan unsur - unsur seni yang disusun tidak beraturan, serta Garis, bentuk, dan warna ditampilkan tanpa mengindahkan bentuk asli di alam</p>

Sumber : ilmudasar.com

## 5. Tata Cara Display

Menurut Patricia Tutt dan David Adler dalam *Metric Handbook : Planning and Design* terdapat tiga macam tata cara display koleksi pada galeri, yaitu :

### a. *In showcase*

Benda koleksi yang memiliki dimensi kecil maka dibutuhkan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca.

### b. *Free standing on the floor or plinth or supports*

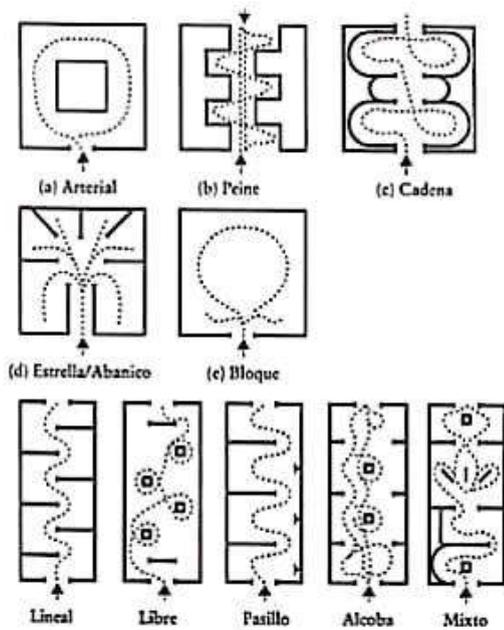
Benda yang akan dipamerkan biasanya memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau perbedaan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

### c. *On wall or panels*

Benda yang dipamerkan berupa karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.

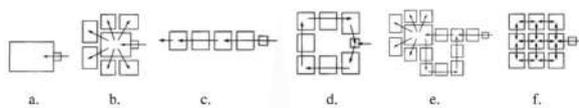
## 6. Sirkulasi Ruang Galeri

Pola sirkulasi pada galeri hampir sama dengan pola sirkulasi pada museum, yaitu dengan tujuan menggiring pengunjung menuju karya yang dipamerkan. Dalam merencanakan sebuah galeri, sirkulasi menjadi perhatian utama dalam merancang bangunan. Bentuk maupun ukuran sirkulasi ruang harus dapat memberikan kenyamanan perpindahan maupun pergerakan dari pengunjung. Menurut M Belcher (1991), terdapat beberapa pola pergerakan sirkulasi yang ditetapkan pada pameran seperti arteri (*arterial*), sisie (*peine*), rantai (*cadena*), kipas angin (*estrella/abanico*), blok (*bloque*), linear (*lineal*), bebas (*libre*), koridor (*pasillo*), rongga (*alcoba*) dan campuran (*mixto*).



Gambar 2. Tipikal pola sirkulasi penonton  
Sumber: M Belcher 1991

Menurut David Adler dalam *Metric Handbook* terdapat tatanan ruang pameran yang berisi konsep simpel melalui penataan ruang terbuka (*open plan*), penataan dengan pusat serta penggilingnya (*core and satellite*), penataan linear (*linear*), penataan memutar (*loop*), penataan kompleks (*complex*) dengan menggabungkan *linear*, *loop*, *core* serta penataan seperti labirin (*labyrinth*).



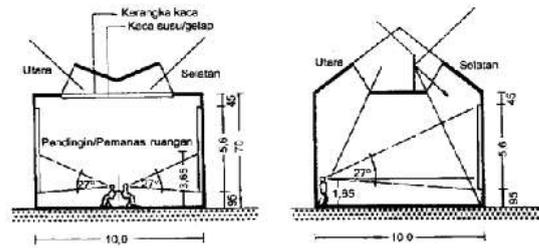
Gambar 3. Layout ruang Pameran  
(a) *open plan*, (b) *core & satellite*, (c) *linear*, (d) *loop*, (e) *Complex*, (f) *labyrinth*  
Sumber: M Belcher 1991

## B. Tinjauan Arsitektural

### 1. Ruang Area Display

Menurut Neufert dalam buku *Data Arsitek Jilid II* (Neufert, 2005), besarnya ruang terkait dengan karya yang terdapat pada bagian display, terutama lukisan karena penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding

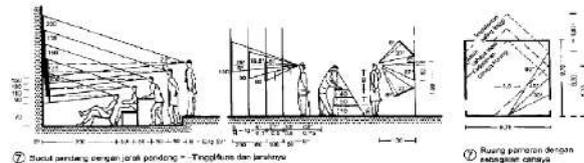
menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah.



⑤ Penerangan yang baik ⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

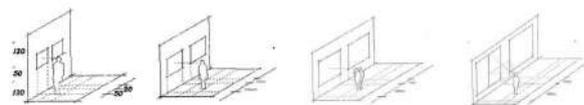
Gambar 4. Ruang display  
Sumber: *Data arsitek jilid 2*

Sudut pandang normal yang baik adalah 54 derajat atau 27 derajat yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m sedangkan tempat untuk memajang lukisan yang baik ada di antara 30 derajat dan 60 derajat pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,1 3 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m.



Gambar 5. Standar ruang pameran  
Sumber: *Data arsitek jilid 2*

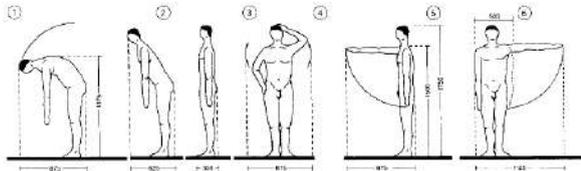
Dalam buku *Dimensi Manusia dan Ruang Interior* menyebutkan bahwa ada 4 standar ukuran lukisan. Ukuran lukisan dapat mempengaruhi jarak dan titik pengamatan yang nyaman bagi pengunjung. Standar ukuran lukisan terdiri dari lukisan kecil (50cmx50cm), lukisan sedang 1 (100cmx100cm), lukisan sedang 2 (200cmx200cm), dan lukisan besar (300cmx300cm).



Gambar 6. Standar ukuran lukisan  
Sumber: *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*

## 2. Kemampuan Gerak Anatomi

Gerak anatomi leher manusia berkisar 30° ke atas dan 40° ke bawah atau ke samping, sehingga pengunjung akan merasa nyaman ketika bergerak melihat karya-karya pada galeri.



Gambar 7. Gerak anatomi  
Sumber: Data arsitek jilid 3

Gerak anatomi leher manusia berkisar 30° ke atas dan 40° ke bawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.

Tabel 2. Jarak pandang manusia

Jenis Pengamat	Tinggi Rata-rata	Pandangan Mata
Pria	165 cm	160
Wanita	155 cm	150
Anak-anak	115 cm	110

Sumber : People Average Height, 2017

## C. Tinjauan Konseptual

### 1. Metode Metafora

Metafora merupakan sebuah pendekatan dalam arsitektur yang mengungkapkan suatu bentuk dalam wujud sebuah bangunan yang dapat membuat kesan bagi orang yang mengamati dan menggunakan baik secara konkrit maupun abstrak. Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetic of Architecture*, terdapat tiga jenis kategori dari pendekatan metafora dalam arsitektur yaitu metafora konkrit/jelas, metafora abstrak, dan metafora kombinasi. Metafora konkrit memiliki artian sebagai makna visual yang wujudnya menyerupai asli dan dapat dirasakan secara visual dan material. Metafora abstrak

memiliki makna berupa ide tersirat dengan wujud yang beragam atau abstrak. Sedangkan metafora kombinasi merupakan salah satu dari bentuk metafora yang awalnya adalah kombinasi dari metafora konkrit dan abstrak, yang menyamakan suatu objek dengan objek maupun subjek lainnya dengan cara mempunyai nilai konsep yang sama dengan outputnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, menurut James C.Snyder dan Anthony J. Cattanesse dalam penelitian Ashadi (Ashadi & Mundhi, 2020), metafora adalah identifikasi terhadap pola-pola dari hubungan paralel secara abstrak dan tidak literal seperti metode analogi.

### 2. Konsep *Collective Memory*

#### ***Collective Memory of Architecture***

Dalam membuat sebuah kesan diperlukan sebuah momen yang dapat dikenang oleh penikmatnya. Untuk membangkitkan kenangan tersebut diperlukan sebuah momen. Ketika momen itu terjadi, ruang menjadi saksi dari momen yang terjadi pada ruang tersebut. Dengan demikian, Arsitektur menjadi media penting atas terjadinya memori. Sebaliknya memori-memori tersebut dapat menjadi sebuah Arsitektur dengan melakukan proses yang disebut 'kolektif memori'.

Menurut Aldo Rossi, Arsitektur merupakan kolektif memori bagi para penggunanya. *Collective Memory of Architecture* merupakan sebuah gagasan arsitektur yang dikemukakan oleh Aldo Rossi. *The collective memory* merupakan sesuatu yang harus ditemukan oleh arsitek pada site dan diinterpretasikan melalui budaya dan pengetahuannya untuk menyediakan desain yang sesuai dengan konteksnya, Dengan cara ini akan lebih mudah mengetahui cara hidup lokal, kebutuhan dan solusi arsitektural untuk merespon hal tersebut. (Wachoński, 2020)

Meminjam istilah 'memori kolektif' dari seseorang sosiolog Maurice Halbwachs yang menganalisis pembentukan ingatan

individu dan menyimpulkan bahwa sebagian besar terjadi pada kerangka kerja sosial yang dibagikan oleh seorang individu. Kerangka sosial ini juga merupakan sebuah tolak ukur yang kita gunakan untuk mengingat sesuatu, peristiwa dan ingatan. Oleh karena itu, memori kolektif dapat disimpulkan sebagai produk dari aktivitas seorang individu maupun kelompok.

## PEMBAHASAN

### A. Lokasi

Tapak berada di kota Banjarbaru, merupakan salah satu kota yang berada di Kalimantan Selatan dan sekarang secara resmi ditetapkan menjadi ibu kota provinsi. Pemilihan lokasi tapak berada di pusat kota Banjarbaru dengan pertimbangan lokasi yang berdekatan dengan kawasan komersial, pendidikan dan akses yang mudah. Lokasi tapak yang mudah dijangkau karena berada di Jalan utama kota Banjarbaru tepatnya di Jalan Ahmad Yani, Loktabat Selatan, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan ( $3^{\circ}26'33.4''S$   $114^{\circ}50'34.9''E$ ). Geometri site berbentuk persegi panjang dengan panjang 95 meter dan lebar 50 meter dengan total luas keseluruhan berupa  $\pm 4750 \text{ m}^2$ , dari total luasan tapak tersebut hanya sebesar  $\pm 4000 \text{ m}^2$  yang akan digunakan untuk efisiensi dan memaksimalkan penggunaan lahan. Hal tersebut berdasarkan analisis kebutuhan dan besaran ruang yang telah dilakukan.

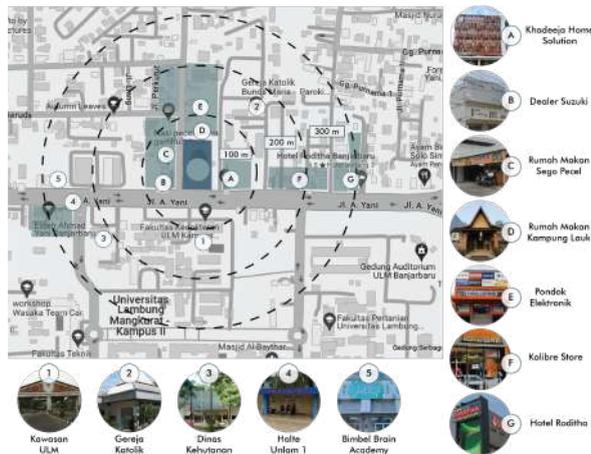


Gambar 8. Lokasi tapak  
Sumber: Google Earth

Sekitar area tapak merupakan area komersial dan pendidikan. Berdasarkan hasil data yang didapatkan pada saat survey lapangan dan melalui google maps, maka diperoleh batasan-batasan pada site sebagai berikut :

- Utara : Lahan kosong dan rumah makan kampung laut
- Timur : Gang kecil dan khadeeja home solution
- Selatan : Berhadapan dengan Jl A Yani yang merupakan jalan Arteri Primer dan diseberang jalan langsung memasuki wilayah kampus ULM.
- Barat : Tepat berada di samping Jl. STM yang merupakan jalan lokal primer dan di seberang jalan terdapat dealer motor suzuki.

Area kawasan pada site terdapat banyak bangunan komersial dan wilayah kampus ULM yang dapat menjadi patokan lokasi tapak berada. Alasan bangunan tersebut menjadi patokan dikarenakan kebiasaan masyarakat kota Banjarbaru ketika ingin mendatangi suatu tempat menanyakan bangunan di sekitar tempat yang ingin didatangi. Delineasi site dilihat berdasarkan keterkaitan fungsi objek perancangan dengan fasilitas lingkungan sekitar, fasilitas-fasilitas tersebut berdasarkan kategori fungsinya yaitu :



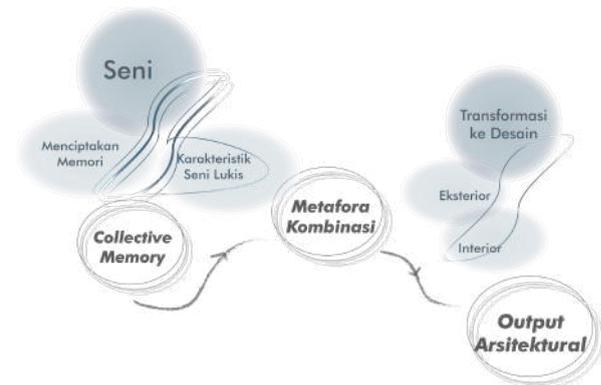
Gambar 9. Delineasi Site  
Sumber: Analisis pribadi (2024)

## B. Konsep Rancangan

### 1. Konsep Programatik

Penggunaan konsep *collective memory* berdasarkan permasalahan tentang bagaimana bangunan galeri seni lukis yang edukatif dikarenakan galeri seni pada umumnya dirasa kurang edukatif dan informatif khususnya pada segi arsitekturnya. Konsep *collective memory* dipilih sebagai ide rancangan agar dapat memberikan kesan mendalam dan kuat bagi pengunjung melalui arsitektur, sehingga mereka akan lebih mudah mengingat informasi yang ada di dalam galeri dengan memperoleh pengalaman berkesan. Konsep *collective memory* akan bertitik fokus perancangan pada desain ruang dalam

pameran, melalui desain tersebut pengunjung diharapkan memperoleh pengalaman berkesan tentang seni. Agar konsep dapat tercapai dalam penerapannya, maka metode arsitektur metafora kombinasi dipilih sebagai media konsep untuk menghasilkan desain yang metaforik sehingga tujuan edukasi pengunjung melalui arsitektur khususnya desain ruang dapat tercapai.



Gambar 10. Konsep  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### 2. Konsep Desain

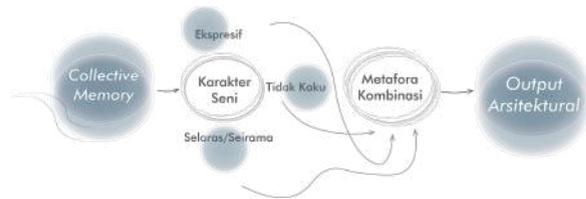
Untuk mewujudkan program konsep "*collective memory*" yang juga dipengaruhi metode arsitektur metafora kombinasi, diperlukan penerapan konsep kedalam aspek fisik dan non-fisik yang dapat menunjukkan penerapannya dalam rancangan. Aspek tersebut merupakan perwujudan dan penerapan konsep program untuk mencapai tujuannya, untuk mewujudkan aspek tersebut maka perlu dijabarkan kembali konsep programatik yang sudah dibuat melalui ciri dan karakter dari seni sebagai input lalu dikorelasikan menjadi bentuk arsitektural yang dapat dilihat secara visual dan dapat dirasakan melalui indra manusia.

Tabel 3. Input Collective Memory

Input Collective Memory dari karakteristik seni	Output Arsitektural
Ekspresif	<p>Visual bangunan cukup kontras dari sekitar, adanya penambahan unsur seni baik secara simbolik maupun tersirat melalui fasad maupun <i>secondary skin</i>.</p> <p>Metafora: Menunjukkan kebebasan berekspresif serta dapat menunjukkan karakter seni secara visual.</p>
Tidak kaku/ Fleksibel	<p>Ruang dibuat tanpa dinding pembatas masif dan hanya menggunakan <i>drywall</i> sebagai pembatas sehingga mengikuti kegiatan pameran yang dilakukan.</p> <p>Metafora: Ruang dibuat fleksibel mengikuti karakter seni.</p>
Selaras/ Seirama	<p>Komponen interior maupun eksterior memiliki kesamaan dalam bentuk, pola, warna, maupun material.</p> <p>Metafora: Dilakukan transformasi bentuk dari unsur seni yang digunakan menjadi bentuk fisik yang dapat dilihat secara visual dan memiliki keselarasan ragam bentuk.</p>

sumber : Analisis Penulis (2024)

Berdasarkan tabel diatas, hasil output arsitektural akan digunakan untuk mendapatkan bentuk sesuai dengan konsep *collective memory* dengan bantuan metode metafora kombinasi dalam menentukan wujud bentuknya. Dituangkan dalam skema korelasi antara konsep *collective memory* dari karakter seni dengan metode metafora kombinasi dibawah ini.

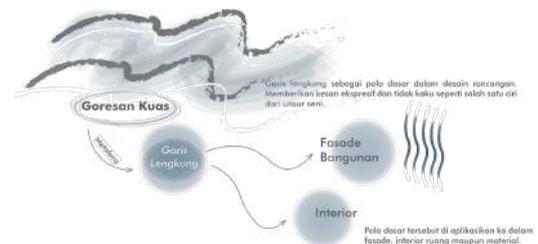


Gambar 11. Skema Korelasi Konsep  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Karakteristik seni yang didapat kemudian digunakan untuk menentukan unsur metafora yang akan divisualisasikan sebagai wujud fisik maupun non fisik dari desain. Dalam skema korelasi di atas, hal yang dikomunikasikan adalah bagaimana desain dapat mengkomunikasikan atau menunjukkan sisi edukatif khususnya memberikan kesan mendalam serta informatif mengenai seni melalui arsitekturnya.

a. Konsep Bentuk

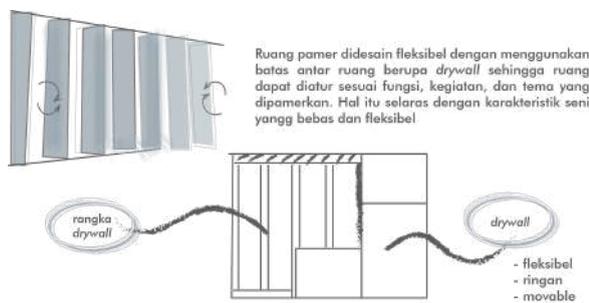
Berdasarkan kesan mengenai seni yang ingin ditampilkan, perlunya menentukan pola yang digunakan sebagai bagian dari desain rancangan, mulai dari bentuk fasad dan interior bangunan agar tercipta kesatuan desain. Konsep bentuk yang ingin dikomunikasikan merupakan metaforik dari unsur maupun karakteristik seni khususnya seni lukis secara simbolik maupun tersirat, yaitu ekspresif, bebas dan tidak kaku (fleksibel). Hal yang akan mewakili unsur seni tersebut adalah goresan kuas yang diwujudkan dengan pola garis lengkung sebagai bentuk dasar desain rancangan.



Gambar 12. Pola Dasar Desain Rancangan  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

## b. Konsep Ruang

Konsep ruang pameran yang diterapkan merupakan hasil metafora dari masing-masing tema pada ruangan melalui tata cara display lukisan. Pada dasarnya seni terbagi menjadi beberapa aliran yang setiap alirannya memiliki karakteristik atau ciri khas tersendiri, lalu karakteristik tersebut dimetaforakan menjadi wujud arsitektur sehingga pengunjung mendapatkan perasaan berkesan yang kuat. Selain itu ruang pameran juga didesain fleksibel dengan menggunakan batas antar ruang berupa *drywall*. *Drywall* merupakan tipe dinding yang teknik pemasangannya lebih mudah dibanding dinding bata, penggunaan *drywall* cocok untuk sekat pada ruang area pameran, dengan memanfaatkan kelebihan yang cukup ringan, sehingga sekat pada area pameran memiliki bentuk yang lebih fleksibel dan dapat diatur sesuai fungsi serta kebutuhan pameran tanpa bergantung pada beban struktural.

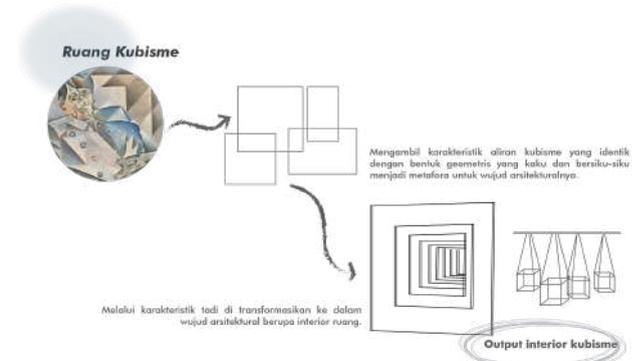


Gambar 13. Sekat Ruang Pameran  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### • Ruang Kubisme

Ruang kubisme merupakan salah satu tema ruang pameran pada galeri seni lukis. Aliran kubisme ialah bentuk awal dari seni abstrak, seni ini mengedepankan bentuk bidang bersiku-siku, seperti persegi atau objek geometris lainnya lalu disusun kembali menjadi sebuah karya seni lukisan. Dengan mengambil karakteristik aliran

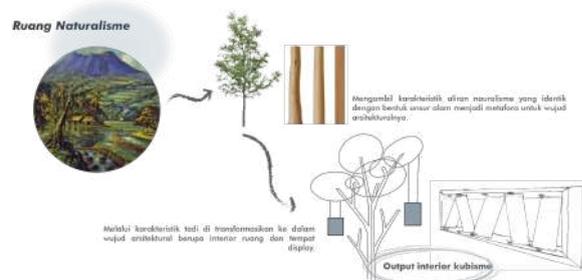
tersebut lalu ditransformasi ke arsitektur dengan ciri desain geometris dan bersiku yang kuat ke dalam interior ruang dan tata cara display lukisan. Pada titik-titik tertentu selain memamerkan lukisan juga mencantumkan penjelasan serta informasi mengenai aliran tersebut.



Gambar 14. Konsep Ruang Kubisme  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### • Ruang Naturalisme

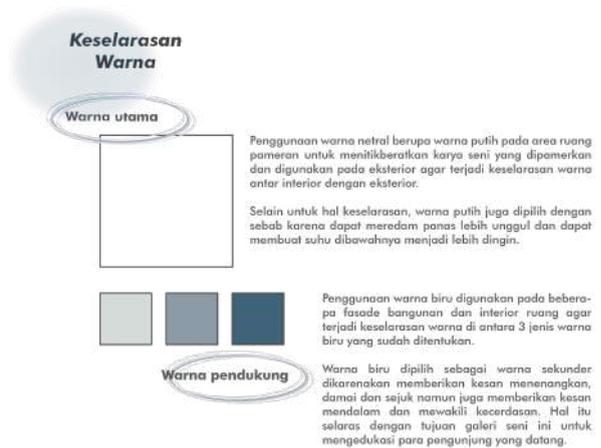
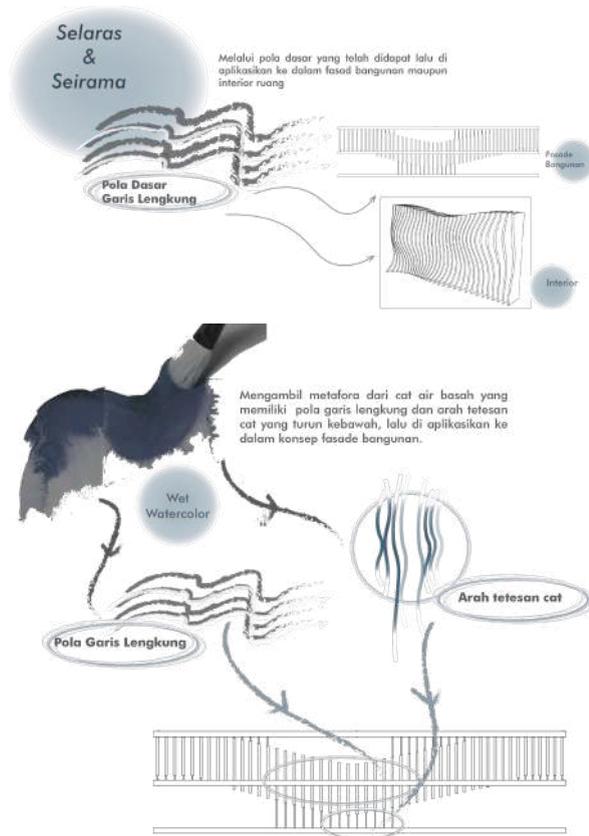
Ruang naturalisme merupakan salah satu tema ruang pameran pada galeri seni lukis. Aliran naturalisme merupakan suatu aliran yang menyajikan suatu objek lukisan secara alami dan sepersis mungkin dengan suatu tambahan agar menjadi lebih indah. Dengan mengambil karakteristik aliran tersebut lalu ditransformasi ke arsitektur dengan ciri desain menampilkan unsur alam ke dalam interior ruang dan tata cara display lukisan. Pada titik-titik tertentu selain memamerkan lukisan juga mencantumkan penjelasan serta informasi mengenai aliran tersebut.



Gambar 15. Konsep Ruang Naturalisme  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### c. Selaras dan Seirama

Penerapan keselarasan dan seirama diterapkan melalui konsep pola dasar garis lengkung yang telah didapatkan dan dikembangkan, sehingga dapat dilihat secara visual melalui bentuk arsitektural dengan penerapan pada pengulangan bentuk pola yang diwujudkan dari fasade bangunan. Selain itu, berdasarkan prinsip keselarasan dan seirama, penggunaan warna juga harus saling selaras antar interior dan eksterior bangunan. Penggunaan warna netral dalam galeri seni berfungsi untuk menitikberatkan karya seni yang dipamerkan khususnya pada area ruang pameran, namun juga akan diterapkan pada aspek interior maupun eksterior lain agar adanya keselarasan antar wujud bangunan dan ruang.



Gambar 16. Konsep Keselarasan dan s Seirama dalam Fasade dan Warna  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

## HASIL

Hasil dari perancangan Galeri Seni Lukis Banjarbaru terdiri atas beberapa gambar desain yang merupakan penyelesaian dari permasalahan arsitektur di atas.

### 1. Rencana Tapak

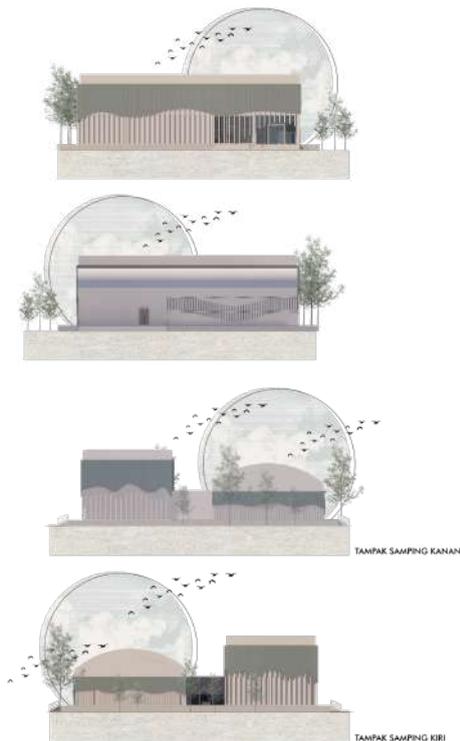
Rencana perancangan tapak menggambarkan rancangan luar bangunan pada area tapak yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani, Loktabat Selatan, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan ( $3^{\circ}26'33.4''S$   $114^{\circ}50'34.9''E$ )



Gambar 17. Perancangan Tapak  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

## 2. Tampak Bangunan

Tampak dari Galeri Seni Lukis Banjarbaru ini didesain berdasarkan konsep yang digunakan, terutama pada bagian fasad bangunan. Fasad bangunan merupakan hasil dari output arsitektural dari *collective memory* berupa karakteristik seni yang ekspresif melalui pola lengkung.



Gambar 18. Tampak Bangunan  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

## 3. Area Pameran

Area pameran dari Galeri Seni Lukis Banjarbaru ini didesain berdasarkan konsep ruang pameran yang merupakan hasil metafora dari masing-masing tema aliran seni lukis pada ruangan melalui tata cara display lukisan.



Gambar 19. Area Ruang Pameran  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

## KESIMPULAN

Galeri seni merupakan suatu wadah atau tempat yang dipergunakan sebagai ajang komunikasi visual antara seniman dan masyarakat. Memiliki peran sebagai sarana para seniman untuk memamerkan karyanya dan sarana masyarakat untuk menikmati serta memperoleh informasi mengenai seni secara non formal. Galeri memiliki definisi yang berbeda dari museum tetapi memiliki suatu persamaan yaitu sama-sama memiliki ruang kosong untuk memamerkan informasi ataupun karya yang ingin disampaikan. Perlunya ruang informatif serta edukatif yang dapat menyampaikan informasi untuk para pengunjung serta sebuah ruang yang dapat memberikan kesan tertentu dan mendalam sehingga para penikmat dapat dengan mudah mengingat apa yang mereka lihat dan nikmati. Untuk melaksanakan hal tersebut maka diangkatlah permasalahan berupa "Bagaimana desain galeri seni lukis di Banjarbaru yang dapat mengedukasi

masyarakat tentang seni lukis melalui desain arsitekturnya?"

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperoleh konsep *collective memory*, yang mana desain diharapkan dapat meninggalkan kesan yang kuat dan mendalam bagi para pengunjung, sehingga melalui desain interior dan eksteriornya pengunjung diharapkan teredukasi dan memperoleh pengalaman berkesan mengenai karakteristik seni. Konsep ini dibantu dengan menerapkan metode arsitektur metafora kombinasi untuk mewujudkannya sehingga mendapatkan wujud visual arsitekturnya.

Pradana, Kurniawan Febri (2018) Museum Seni Lukis Dengan Pendekatan Metafora Di Yogyakarta. S1 Thesis, Uajy.

Salim, Heryanto (2018), tHEORY 101: Aldo Rossi's Collective Memory. Retrieved from <https://medium.com/@heryantosolim/theory-101-aldo-rossis-collective-memory-1caa3e006069>

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

- Sari, Swastika Poppy (2012) Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta. S1 thesis, UAJY.
- Thabroni, G. (2018, September 19). Teori Seni. Retrieved from <https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/>
- Nugroho, Sri Cahyadi (2017) Pusat Studi Gempa Bumi Di Kabupaten Bantul, D.I Yogyakarta. S1 thesis, UAJY.
- Schirmbeck, E. (1993). Gagasan bentuk dan arsitektur: prinsip-prinsip perancangan dalam arsitektur kontemporer Bibliografi. Bandung: Intermatra.
- Chandra, Vincent (2021), Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur Museum Seni Digital Kontemporer Di Yogyakarta. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sumartono. (2000). Peran Kekuasaan dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta, dalam Outlet: Yogya dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
- Irianto, Asmudjo Jono. (2000). Konteks Tradisi dan Sosial Politik dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta Era 90-an, dalam Outlet: Yogya dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.