

PUSAT SENI KONTEMPORER DI BANJARBARU**Kenny Chris Imantaka Dau**Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1710812210013@mhs.ulm.ac.id**J.C. Heldiansyah**Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
jcheldiansyah@ulm.ac.id**ABSTRAK**

Pusat Seni Kontemporer di Banjarbaru adalah suatu tempat yang menghadirkan wadah untuk memfasilitasi seniman maupun masyarakat umum yang tertarik dengan berbagai macam unsur seni yang sedang berkembang sekarang, seperti seni instalasi. Pusat seni kontemporer ini memiliki tujuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat mengindikasikan perilaku seniman dan seni kontemporer, sehingga dapat digunakan sebagai *art space* bagi para seniman maupun masyarakat umum untuk saling berkolaborasi dalam berbagai macam cabang seni. Dengan menggunakan metode *combined metaphor* dan konsep *character*, diharapkan mampu menciptakan rancangan pusat seni dengan proyeksi tema kontemporer yang dapat mewakili identitas ragam seni untuk berkolaborasi, dengan mempertimbangkan unsur seni kontemporer yang ada di dalamnya dan diterjemahkan menjadi visual arsitektur.

Kata kunci: Seni, Kontemporer, Banjarbaru, Metafora, Karakter**ABSTRACT**

The Contemporary Art Center in Banjarbaru is a place that presents a place to facilitate artists and the general public who are interested in various elements of art that are developing now, such as installation art. This center of contemporary art aims to create an environment that can indicate the behavior of artists and contemporary art, so that it can be used as an art space for artists and the general public to collaborate with each other in various branches of art. By using combined metaphor method and character concept, it is expected to be able to create an art center design with contemporary theme projection that can represent the identity of various art to collaborate, taking into account the elements of contemporary art that are in it and translated into visual architecture.

Keywords: Art, Contemporary, Banjarbaru, Metaphor, Character**PENDAHULUAN**

Perkembangan Perkembangan sektor pariwisata di Indonesia cukup berpengaruh dalam ekonomi. Kota Banjarbaru merupakan kota yang memiliki kedudukan yang penting

dan strategis, dalam sistem transportasi udara dan darat. Salah satu unsur pendidikan yang dibutuhkan oleh manusia adalah pendidikan seni, karena setiap manusia memiliki bakat dalam dirinya

masing-masing. Ada enam bakat menurut US Office Of Education (USOE) America dalam Kusnanto (Kusnanto, 2019), yaitu: intelektual umum, akademik khusus, berpikir kreatif-produktif, kemampuan memimpin, bidang seni pertunjukan dan kemampuan psikomotor. Namun kebanyakan orang tumbuh dan berkembang tanpa mengetahui atau mengembangkan bakat yang ada di dalam dirinya, hal ini terjadi karena kurangnya upaya kreatif dalam proses perkembangan anak, terutama di Indonesia (Kusnanto, 2019)

Menurut Aesijah dan Siti (Aesijah, 2000), seni merupakan salah satu upaya kreatif dalam pendidikan, kehadiran seni sendiri sudah ada sejak berabad-abad dulu dan sudah menjadi bagian keseharian manusia yang ikut berkembang mengikuti zaman dengan mengisi seluruh sektor kehidupan manusia. Yang diperlukan sekarang adalah suatu dorongan untuk melahirkan seni tersebut, dorongan tersebut harus dimulai dari awal ketika suatu individu sedang berada dalam masa pertumbuhan. Pada dasarnya, pendidikan anak di usia dini perlu perhatian penuh, bahkan dalam bidang seni.

Suasana pembelajaran yang tepat, dapat memberikan dampak yang positif bagi anak-anak, terutama dalam masa perkembangannya menuju remaja/dewasa yang sangat memerlukan proses untuk menumbuhkembangkan dan menggali kemampuan seni yang ada dalam diri mereka. Dengan menggunakan seni sebagai edukasi dapat mengoptimalkan perkembangan pola pikir kreatif, mulai dari aspek psikomotorik, kognitif dan afektif mereka (Kusnanto, 2019). Di era modern sekarang, banyak orang yang menaruh perhatian besar dalam proses pertumbuhan dan perkembangan bakat dalam dirinya.

Dalam menghadapi kenyataan ini, orang tersebut mengikutsertakan dirinya dalam berbagai macam aktivitas untuk membekali pengetahuan anaknya tersebut (Graciani & Juliska, 2007), hal ini dibuktikan dengan banyaknya komunitas dan sanggar seni yang mewadahi kegiatan seni anak hingga remaja di Banjarbaru. Namun pada kenyataannya, masih ada beberapa orang yang belum berkesempatan untuk melakukan hal tersebut, bahkan mengetahuinya. Hal tersebut dapat didasari oleh berbagai macam faktor, seperti pendidikan formal di sekolah yang tidak mendukung, suasana/kondisi keluarga yang menghambat ide kreatif seseorang, fasilitas pendukung yang tidak mudah didapatkan karena faktor finansial, dan hal lainnya

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang seni dan budaya yang beragam, maka pusat seni yang dirancang harus hadir secara universal dan dapat diterima oleh berbagai kalangan. Dengan berbagai macam variabel tersebut, untuk memperkuat karakter seni, mulai dari unsur pengguna dan seni kontemporernya sendiri. Maka permasalahan yang dirumuskan adalah, bagaimana rancangan pusat seni dengan proyeksi karakter yang dapat mewakili identitas ragam seni untuk berkolaborasi, dengan mempertimbangkan unsur seni yang ada di dalamnya dan diterjemahkan menjadi visual arsitektur ?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum

1. Pengertian Pusat Seni

Pusat Seni berarti suatu tempat yang dijadikan sumber terhadap kegiatan – kegiatan yang saling berhubungan dalam berbagai macam cabang seni untuk pertunjukan, berkumpul, latihan, dan pendidikan seni. Pusat seni secara harfiah

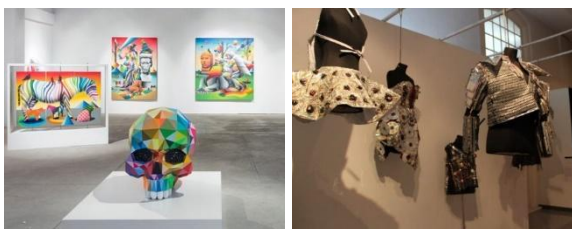
terdiri dari gabungan kata pusat dan seni itu sendiri, berikut definisi dari arti kata pusat dan seni :

- Definisi pusat menurut KBBI (KBBI, 2020): Menurut kamus Bahasa Indonesia, pengertian pusat adalah mengumpulkan pada suatu tempat, pokok yang menjadi tumpuan

- Definisi seni dalam Everyman's Encyclopaedia (Everyman's Encyclopaedia, 1913): Menurut poin yang terdapat dalam Everyman's Encyclopaedia seni adalah suatu hal yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, bukan atas kebutuhan pokoknya, melainkan kepuasan pribadi dan kebutuhan spiritual.

2. Seni Kontemporer

Menurut Ramdhani dan Citra (Ramadhani, 2017), seni kontemporer adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini, jadi seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. Seni kontemporer mulai muncul sejak permulaan awal abad ke 20, dan zaman kontemporer memfokuskan keberadaanya berdasarkan perkembangan terakhir yang sudah terjadi hingga sekarang.



Gambar 1. Contoh seni kontemporer
Sumber: Penulis, 2021

B. Tinjauan Konsep

1. Definisi Konsep *Character*

Menurut William dan Steven (Pena & A. Parshall, 2001) dalam buku "*Problem Seeking Fourth Edition*", konsep karakter adalah konsep yang didasarkan pada citra yang ingin diproyeksikan oleh klien berdasarkan identifikasi variabel dan nilai yang terkandung dalam proyek. Konsep programatik yang diterapkan mengidentifikasi karakter perancangan berdasarkan variabel dan nilai yang didapatkan dari proyek perancangan.

2. Metode Metafora

Metafora terdiri dari 3 jenis, dan memiliki parameternya masing – masing, yaitu metafora tak teraba, metafora terukur dan metafora kombinasi. Metafora teraba (*tangible metaphor*), memiliki artian sebagai makna visual yang wujud nyatanya menyerupai asli dan dapat dirasakan secara visual dan material. Metafora tak teraba (*intangible metaphor*), memiliki makna berupa ide tersirat dengan wujud yang abstrak. Sedangkan metafora kombinasi adalah salah satu bentuk metafora yang pada awalnya adalah kombinasi dari metafora tak teraba dan teraba, yang menyamakan suatu objek dengan subjek/objek lainnya, dengan memiliki nilai konsep yang sama dengan output visualnya. Berdasarkan hal tersebut, menurut James C.Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam penelitian Ashadi (Ashadi & Mundhi, 2020) , metafora merupakan identifikasi terhadap pola-pola dari hubungan paralel secara abstrak dan tidak literal seperti metode analogi.



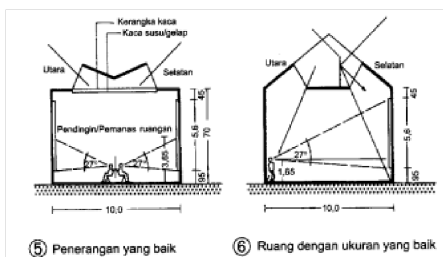
Gambar 1. Museum Tsunami Aceh
Sumber: sejarahlengkap.com

Museum Tsunami Aceh adalah salah satu contoh bangunan yang menerapkan teori metafora. Bangunan ini memiliki makna metaforik di beberapa bagian objek arsitektural, dengan tujuan menceritakan kembali kejadian tsunami yang pernah terjadi.

C. Tinjauan Arsitektur

1. Area Display Pameran

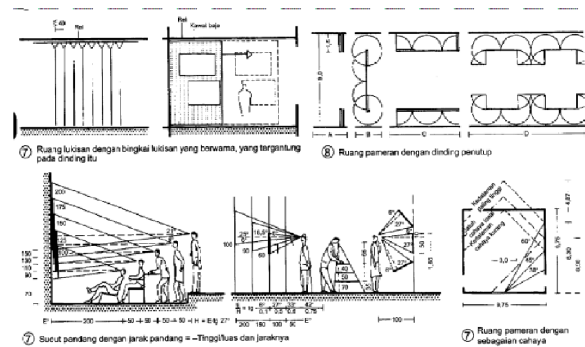
Area display adalah ruang yang berada pada ruang pameran, yang memfasilitasi aktivitas pengunjung untuk menyaksikan berbagai macam karya seni, khususnya seni rupa (lukisan, patung, instalasi).



Gambar 2. Ruang Display
Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Berdasarkan buku “Data Arsitek Jilid II” (Neufert, 2005), besarnya ruang tergantung karya yang terdapat pada bagian display, terutama lukisan. Sudut pandang

normal adalah 54° atau 27° , yang diberikan cahaya yang cukup dari $10 \text{ m} = 4,9 \text{ m}$.

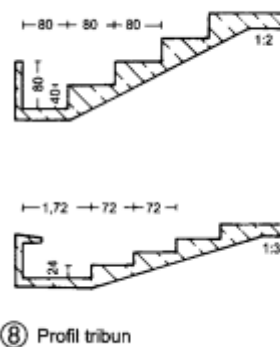


Gambar 3. Standar Ruang Pameran
Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Tempat untuk menggantung lukisan yang baik adalah antara 30° dan 60° pada ketinggian 6,7 m atau 2,13 m untuk lukisan dengan Panjang 3,04 m sampai 3,65 m (Neufert, 2005).

2. Definisi Amphitheater

Amphitheater adalah ruang pertunjukan outdoor yang digunakan untuk hiburan dan pertunjukan seni, sifat ruang bebas dan tidak monoton, agar pelaku seni dapat berbau dan secara bebas bermain di dalam maupun luar.



Gambar 4. Profil ukuran tribun
Sumber: Data Arsitek Jilid 2

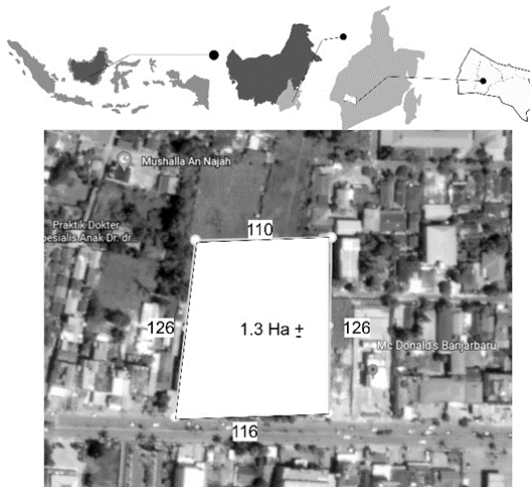


Gambar 5. Amphitheater
Sumber: medan.tribunnews.com

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Site Lokasi tapak terpilih adalah berada di pusat Kota Banjarbaru, dengan pertimbangan lokasi yang berdekatan dengan kawasan komersial, pendidikan, dan akses kawasan yang mudah. Maka lokasi tapak yang terpilih berada di Jalan Ahmad Yani KM 34, yang merupakan jalan utama dari Kota Banjarbaru.



Gambar 6. Lokasi Tapak
Sumber: Penulis, 2021

B. Konsep Rancangan

Berdasarkan Pusat seni kontemporer adalah suatu tempat yang menyediakan wadah untuk para seniman yang ingin bereksresi dan mengembangkan bakat mereka. Dengan adanya pusat seni, maka para seniman yang ingin berkumpul bersama komunitas, dan ingin mengadakan pameran

untuk ajang apresiasi bisa dilakukan dengan mudah, dengan suasana dan fasilitas tempat yang sudah memadai dan sesuai dengan konteks seni kontemporer itu sendiri. Dengan memberikan panggung yang luas dan bisa digunakan secara umum seperti plaza oleh masyarakat bahkan seniman jalanan, dan untuk beraktivitas melakukan latihan untuk pertunjukan bersama-sama. Pusat seni kontemporer ini hadir untuk semua kalangan, baik untuk mengembangkan bakat mereka ataupun hiburan rekreasi saja. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan suatu konsep dan metode yang dapat mengeluarkan ciri khas seni kontemporer itu sendiri, agar sesuai dengan konteks perancangan, dengan desain yang dapat *sustain* secara visual di jaman ini.

Maka konsep yang digunakan adalah *Character*, dengan tujuan menampilkan identitas pengguna dan aktivitas yang ada di dalamnya secara tersirat, melalui desain arsitektural. Agar pencapaian konsep tersebut berhasil, maka metode metafora kombinasi digunakan sebagai media konsep tersebut untuk menghasilkan desain yang metaforik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

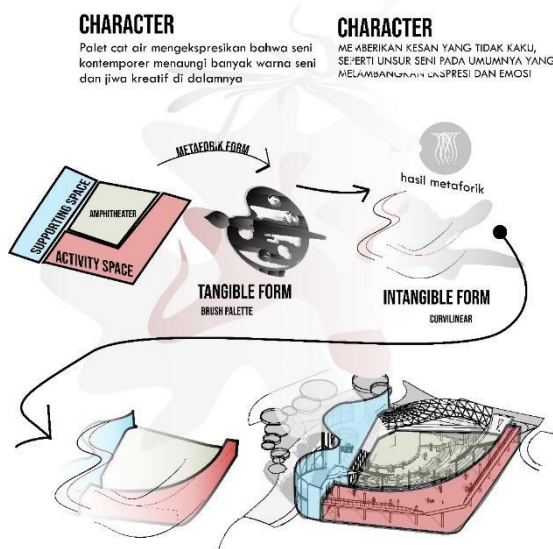


Gambar 7. Hubungan Konsep dan Metode
Sumber : Analisis Penulis

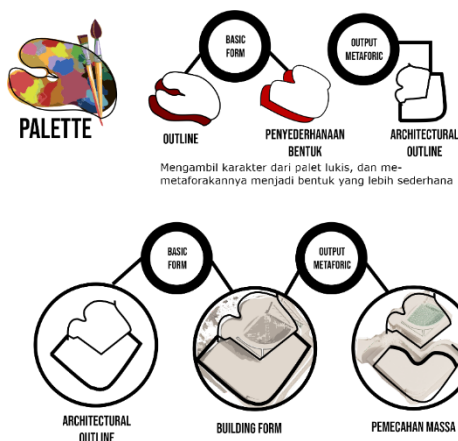
1. Konsep Bentuk Bangunan

Berdasarkan karakter yang ingin ditampilkan, desain perlu menentukan pola yang akan digunakan untuk bagian dari rancangan, mulai dari fasad, bentuk bangunan, interior dan lainnya, dengan tujuan terciptanya kesatuan, irama dan keseimbangan dalam rancangan.

Berdasarkan nilai *tangible* dan *intangible form*, bentuk yang ingin dikomunikasikan adalah salah satu unsur pembentuk seni kolaborasi dalam seni kontemporer, yaitu seni rupa (fleksibilitas) dan karakter dari seniman itu sendiri (ekspresif, bebas, *style*), maka yang paling mendekati adalah bentuk yang tidak kaku, dan mewakili bentuk sebuah goresan kuas.



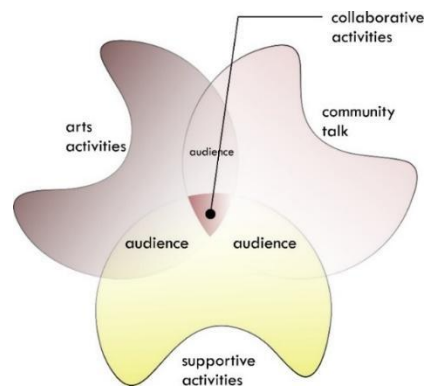
1.



Gambar 8. Proses Transformasi Bentuk Dasar Bangunan
Sumber : Penulis, 2021

2. Konsep Ruang

Konsep ruang yang diterapkan adalah *collaborative activity*, sehingga sebagian besar ruang memiliki fleksibilitas yang tinggi, dengan memanfaatkan sekat ruang yang dapat diubah sesuai kebutuhan aktivitas. Hal ini tentu saja mendukung aktivitas kolaborasi antar seniman yang ada di dalam pusat seni. Tersebut. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka sekat ruang yang digunakan adalah sekat portabel dan sekat dinding yang dapat dibuka maupun tutup.



Gambar 9. Konsep Ruang Seni
Sumber : Penulis, 2021



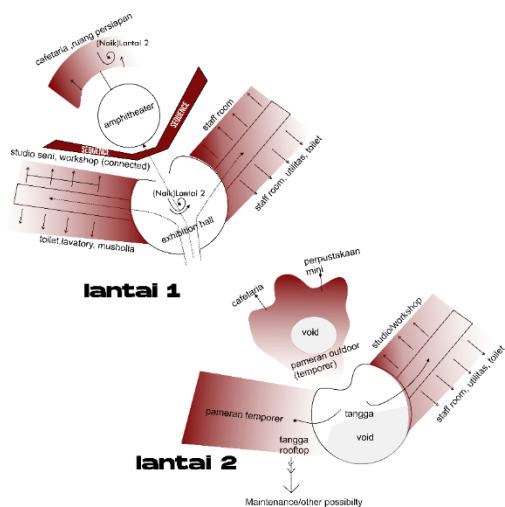
Gambar 10. Konsep Ruang Kolaboratif
Sumber : Penulis, 2021

Ruang yang dapat menerapkan metode konektivitas tersebut seperti ruang workshop dan studio seni, dengan sifat temporer, karena pengguna yang berubah seiring waktu.

3. Konsep Sirkulasi

Sirkulasi ruang terbentuk berdasarkan beberapa titik aktivitas, yang tersebar di

beberapa massa bangunan. Meskipun penataan massa bangunan memiliki visual klaster dengan penekanan spasial pada perletakkannya, sirkulasi ruang yang ada di dalamnya tetap disusun secara teratur mengikuti titik pusat aktivitasnya. Titik pusat aktivitas yang ditemukan adalah area amphitheater, area pameran temporer dan *exhibition hall*. Titik pusat tersebut menghasilkan beberapa cabang sirkulasi yang memanjang, dengan tujuan penyusunan ruang lebih teratur dan terkondisi, terutama untuk area *office*.



Gambar 11. Sirkulasi Ruang
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 12. Konsep Sirkulasi Ruang
Sumber : Penulis, 2021

4. Konsep Tapak

Bentuk dari elemen penyusun tapak, mengikuti dari bentuk amphitheater yang ada di dalam tapak dengan penekanan spasial dan kontak antar muka. Maka dari itu, bentuk massa bangunan, hardscape serta softscape tapak memiliki karakteristik bentuk dengan garis dasar lengkung. Maka harmonisasi antar ruang dan tapak saling berhubungan secara visual. Dengan bentuk lengkung, dapat menciptakan kesan bebas dan menghilangkan kesan formal pada Pusat Seni yang dirancang.

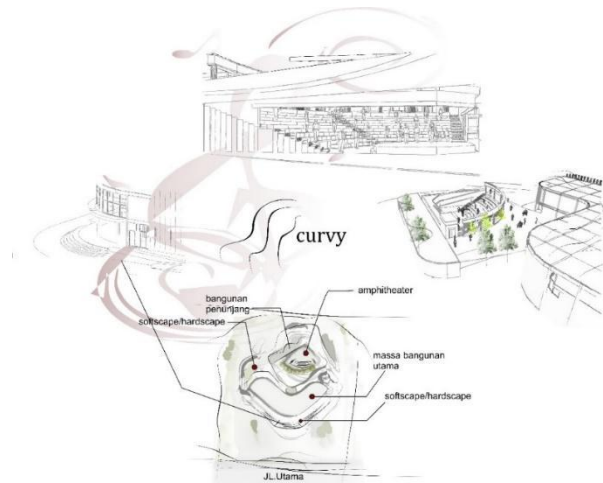
Penekanan Spasial Bergantung pada kedekatan jarak dan kesamaan karakter visual



Kontak Muka-ke-Muka

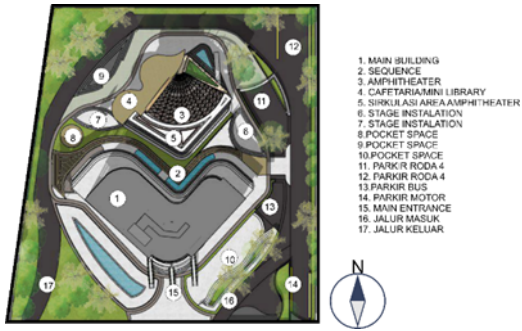
Bentuk memiliki permukaan bidang yang saling berhadapan dan sejajar satu sama lain

Gambar 13. Konsep Dasar Tapak
Sumber : D.K. Ching, 2007



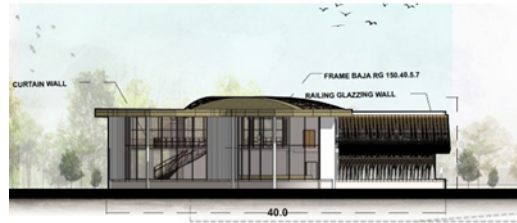
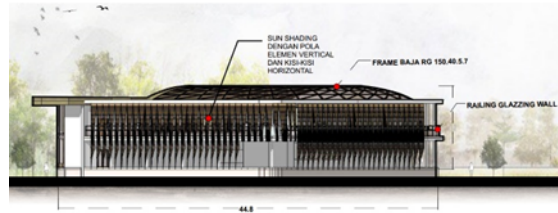
Gambar 14. Konsep Tapak
Sumber : Penulis, 2021

HASIL



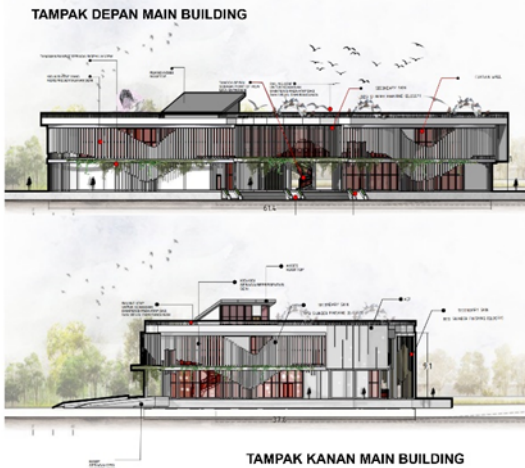
*Gambar 15. Siteplan
 Sumber : Penulis, 2021*

TAMPAK DEPAN AMPHITHEATER



TAMPAK KIRI AMPHITHEATER

*Gambar 16. Tampak Amphitheater
 Sumber: Penulis, 2021*



*Gambar 16. Tampak Main Building
 Sumber : Penulis, 2021*

PERSPEKTIF EKSTERIOR



*Gambar 17. Perspektif Eksterior
 Sumber : Penulis, 2021*



CONTEMPORARY ART



*Gambar 18. Perspektif Sequence
 Sumber : Penulis, 2021*



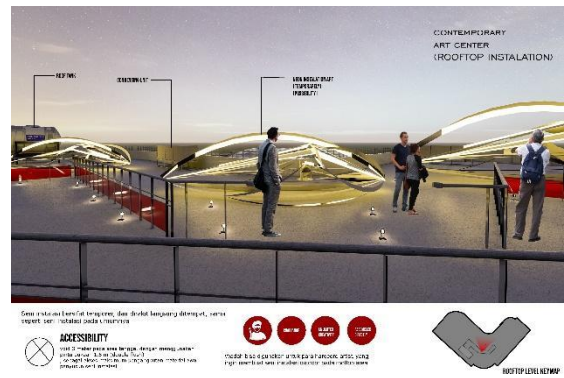
Gambar 19. Perspektif Interior
Sumber : Penulis,2021



Gambar 22. Perspektif Interior Area Pameran
Sumber : Penulis,2021



Gambar 20. Perspektif Interior
Sumber : Penulis,2021



Gambar 23. Perspektif Interior Area Pameran
Sumber : Penulis,2021



Gambar 21. Perspektif Interior Amphitheater
Sumber : Penulis,2021



Gambar 24. Interior Workshop Studio
Sumber : Penulis,2021



Gambar 25. Interior Workshop Studio
Sumber : Penulis,2021

KESIMPULAN

Rancangan Pusat Seni Kontemporer di Banjarbaru menerapkan konsep *Character* dengan unsur kontemporer di dalamnya, yang bertujuan untuk menonjolkan citra *character* dan aktivitas bebas yang ada di dalamnya, seperti kolaboratif, kombinasi, variatif, style hingga *trend* secara tersirat, melalui desain arsitektural. Agar pencapaian konsep tersebut berhasil, maka metode metafora kombinasi digunakan sebagai media pendekatan konsep tersebut untuk menghasilkan desain yang berkarakter sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam metafora kombinasi terdapat unsur *tangible* dan *intangible* yang diterapkan dalam perwujudan visual.

Rancangan Pusat Seni Kontemporer di Banjarbaru menerapkan konsep *Character* dengan unsur kontemporer di dalamnya, yang bertujuan untuk menonjolkan citra *character* dan aktivitas

bebas yang ada di dalamnya, seperti kolaboratif, kombinasi, variatif, style hingga *trend* secara tersirat, melalui desain arsitektural. Agar pencapaian konsep tersebut berhasil, maka metode metafora kombinasi digunakan sebagai media pendekatan konsep tersebut untuk menghasilkan desain yang berkarakter sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Nilai *tangible* yang digunakan sebagai bentuk dasar adalah goresan kuas yang merupakan salah satu unsur seni rupa. Hal tersebut adalah salah satu unsur dasar dari visual art yang membentuk karya kolaborasi dalam seni kontemporer. Nilai *intangible* yang digunakan adalah karakter dari seniman yang ada di dalamnya. Unsur seni tersebut memberikan visual yang organik dengan menghadirkan bentuk-bentuk *curvilinear* pada penerapan *softscape* maupun *hardscape* tapak pada Pusat Seni Kontemporer di Banjarbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Ashadi, & Mundhi, P. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Metafora pada Bangunan Tingkat Tinggi. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 3(2), 220-232.
- Everyman's Encyclopaedia*. (1913). London: E.P. Dutton & co.
- Graciani, Y. M., & Juliska. (2007). *Kemampuan Fisik, Seni & Manajemen Diri*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Isnanta, S. D. (2016). Fusi Seni dan Teknologi Mendorong Metamorfosis Bentuk Karya Seni Rupa. *Brikolase Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*.

Kusnanto, R. A. (2019). Paradigma Pendidikan Seni; Belajar Melalui Seni Dalam Pendidikan Anak. *6(2)*, 155-162.

Neufert, E. (2005). *Data Arsitek Jilid II*. Jakarta: Erlangga.

Pena, W. M., & A. Parshall, S. (2001). *Problem Seeking Fourth Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Ramadhani, C. C. (2017). Penyadaran Berekspresi dalam Estetika Seni Rupa Kontemporer. *Seminar Nasional Seni dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi (Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain)"*, 139-146.

Website

KBBI. (2020). Dipetik Desember 1, 2020, dari KBBI: <https://kbbi.web.id/pusat>