

BAB I

PENDAHULUAN

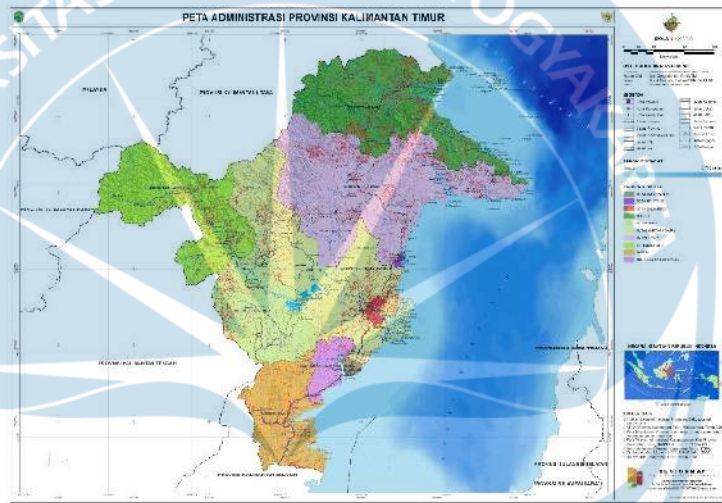
1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

1.1.1 Latar Belakang Kebudayaan

Seni dan budaya adalah aspek manusia yang berpengaruh dalam perkembangan peradaban. Ketika seni dan budaya tidak lagi diperhatikan lagi bisa saja berimbas terhadap garis peradaban manusia. Maka dari itu pelestarian seni dan budaya dibutuhkan pemeliharaan yang ada dalam lingkungan sekitar. Indonesia sendiri merupakan negara dengan beragam unsur dan ciri khas kebudayaan serta kesenian. Budaya Indonesia merupakan elemen pokok yang kini sedang menjadi konsentrasi berbagai pihak untuk dilestarikan dan dipelihara sebagai rekam jejak etnik nusantara. Salah satu wilayah budaya asli Indonesia yang butuh pelestarian lebih adalah Kalimantan Timur.

Kalimantan Timur (Kaltim) terletak di bagian timur Pulau Kalimantan, pulau terbesar ketiga di dunia yang berada di wilayah tengah Indonesia. Secara geografis, Kalimantan Timur berbatasan dengan negara bagian Sabah dan Sarawak, Malaysia Timur di sebelah utara, Provinsi Kalimantan Selatan di selatan, Provinsi Kalimantan Utara dan Kalimantan Tengah di barat, serta Laut Sulawesi dan Selat Makassar di timur. Provinsi ini memiliki koordinat antara 113°44' BT hingga 119°00' BT dan 1°21' LU hingga 2°28' LS. Ibu kota Kalimantan Timur adalah Samarinda, dengan luas wilayah sekitar 129.066,64 km², menjadikannya salah satu provinsi terbesar di Indonesia. Letaknya yang strategis berbatasan langsung dengan Selat Makassar dan Laut Sulawesi menjadikan Kaltim sebagai wilayah penting dalam jalur perdagangan internasional. Selain itu, provinsi ini juga dikenal sebagai lokasi ibu kota baru Indonesia, Nusantara, yang sedang dalam tahap pengembangan. Provinsi

Kalimantan Timur terdiri dari tujuh kabupaten dan tiga kota. Kabupaten Berau, Kabupaten Kutai Barat, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kabupaten Kutai Timur, Kabupaten Mahakam Ulu, Kabupaten Paser, Kabupaten Penajam Paser Utara. Selain itu, Kalimantan Timur juga memiliki tiga kota besar. Samarinda, ibu kota provinsi, adalah pusat ekonomi dan pemerintahan. Balikpapan, yang dikenal sebagai kota industri, memiliki pelabuhan besar dan infrastruktur modern. Kota Bontang, yang terkenal dengan industri kimia dan gas alam, menjadi salah satu penggerak ekonomi utama di wilayah ini (Gambar 1.1).



Gambar 1. 1 Batas Administratif Peta Kalimantan Timur

Kota Samarinda merupakan julukan Kota Tepian. Sungai Mahakam membelah kota ini hingga sampai ke hulu sungai (Gambar 1.2). Sejarah mencatat, kota ini dulunya menjadi bagian dari Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura. Kini Samarinda berkembang menjadi pusat pemerintahan, perdagangan, dan industri. Kota Samarinda merupakan ibu kota (Kaltim). Kota ini berada di tepi sungai Mahakam, yang merupakan sungai terbesar di Kalimantan Timur. Bermuara di Selat Makassar, sungai dengan panjang sekitar 920 km ini melintasi wilayah Kabupaten Kutai Barat di bagian hulu hingga Kabupaten Kutai Kartanegara, dan Kota Samarinda di bagian hilir. Melihat dari unsur sejarah kebudayaan,



*Gambar 1. 2 Kondisi Geografis Kota Samarinda Tepian Sungai Mahakam
(sumber: google.com)*

Samarinda dulunya merupakan wilayah Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martadipura. Suku Dayak adalah kelompok etnis asli yang mendiami pulau Kalimantan, termasuk di wilayah Kalimantan Timur. Mereka dikenal dengan kekayaan budaya dan tradisi yang sangat khas, seperti rumah panjang (rumah adat suku Dayak), seni ukir, serta upacara adat yang berhubungan dengan kehidupan spiritual mereka. Sebagian besar suku Dayak Kalimantan Timur hidup secara tradisional, namun seiring waktu, mereka juga beradaptasi dengan perkembangan modern. Meskipun begitu, mereka tetap menjaga identitas budaya melalui bahasa, tarian, dan ritual adat yang diwariskan turun-temurun, seperti pesta panen (Erau) dan upacara Gawai.

Dengan memperhatikan pentingnya pelestarian budaya serta perkembangan seni, proyek perancangan Galeri Seni dan Museum di Samarinda diharapkan menjadi sarana apresiasi, dan sumber inspirasi bagi masyarakat. Fasilitas ini tidak hanya berperan sebagai tempat untuk menampilkan kekayaan budaya dan karya seni, tetapi juga sebagai pusat kegiatan kreatif yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif lokal. Proyek ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya Samarinda dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya seni dan sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Latar Belakang Masalah

Museum di Samarinda sering kali dianggap sebagai tempat kuno yang hanya berfungsi untuk mendokumentasikan artefak sejarah. Walaupun pelestarian memang merupakan salah satu peran utama museum, masih banyak masyarakat di Samarinda yang belum melihat museum sebagai aset bermakna dengan dampak sosial berkelanjutan. Minimnya apresiasi untuk mengunjungi peninggalan sejarah di museum membatasi pemahaman publik akan peran besar seni dalam kehidupan masyarakat masa kini. Hal ini didukung dengan pengumpulan data dari penulis berdasarkan penilaian responden (Tabel 1.1)

Tabel 1. 1 Minat Masyarakat terhadap Museum Seni

Kategori	Jumlah Responden
Museum seni sebagai tempat hang-out	20 orang
Museum seni tidak terlalu menarik	7 orang
Tidak keduanya	6 orang

Berdasarkan data dalam (Tabel 1.2) terlihat bahwa sebagian besar responden memiliki minat untuk mengunjungi museum seni sebagai tempat rekreasi dan hang-out, dengan 29 orang menyatakan setuju museum seni dapat menjadi tempat rekreasi, dan 15 orang menyatakan minat untuk menjadikan museum seni sebagai tempat berkumpul atau hang-out. Namun, ada 13 orang yang merasa museum seni tidak terlalu menarik, serta 5 orang yang bersikap netral. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat minat yang cukup besar terhadap museum seni, terutama sebagai ruang rekreasi dan sosial, keterbatasan fasilitas yang menarik dan relevan bagi berbagai kelompok masyarakat menjadi salah satu faktor yang menurunkan daya tarik museum seni di Samarinda.

Tabel 1. 2 Pendapat tentang Museum Seni sebagai Tempat Rekreasi

Pendapat tentang kurangnya Museum Seni sebagai Tempat Rekreasi di Samarinda	Jumlah Responden
---	------------------

Setuju	29 orang
Netral	5 orang

suarakaltim.id

News

Lifestyle

Bola

Pengunjung Museum Samarendah Sepi, Pengamat Sorot Pengelolaan

Farid yang merupakan Alumnus University of Greenwich London menerangkan, dari aspek pariwisata, terdapat tiga prinsip yang perlu menjadi perhatian pengelola Museum Samarendah.

Sapri Maulana

Kamis, 01 April 2021 | 11:32 WIB

Gambar 1. 3 Berita Sepi Pengunjung Museum Budaya Samarendah

Dari berita bisa dilihat bahwa bukti keberadaan fisik museum masih belum maksimal dan pengunjung pada akhirnya tidak tertarik untuk datang bersamaan dengan pengelolaan yang jauh dari kelayakan (Gambar 1.3) Kesimpulannya, masyarakat memiliki minat terhadap keberadaan museum seni, tetapi untuk memenuhi kebutuhan tersebut diperlukan peningkatan fasilitas yang interaktif, edukatif, dan sesuai dengan minat generasi muda agar dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi yang lebih menarik dan inklusif.

Pasar seni kontemporer berperan penting dalam mendukung ekonomi kreatif Indonesia dan telah menarik perhatian global dalam berbagai media, seperti lukisan, patung, dan seni digital (E. Jurrien, 2019). Namun, fasilitas seni yang memadai masih minim di Samarinda. Edukasi mengenai seni dan pasar seni di Indonesia juga masih kurang, terutama dalam pendidikan formal. Banyak seniman di Indonesia tidak dapat mengubah hobi mereka menjadi sumber pendapatan utama, menjadikan seni hanya sebagai penghasilan sampingan atau sekadar hobi. Kondisi ini terjadi karena kurangnya pemahaman akan pasar seni, baik nasional maupun global, dan keterbatasan informasi mengenai tren terbaru, seperti NFT, yang dapat mendukung pasar seni.

Kota-kota besar seperti Jakarta sudah memiliki museum-museum modern yang diminati oleh generasi muda, seperti museum MACAN dan CANs, yang juga menyediakan edukasi mengenai seni kontemporer. Samarinda, sebagai kota berkembang di Kalimantan Timur, memerlukan fasilitas seni yang memadai, seperti museum atau galeri seni, untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan mendorong apresiasi serta kesadaran seni di kalangan masyarakat. Aspek edukatif dalam perancangan memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan pengetahuan secara visual dan langsung, misalnya melalui galeri interaktif, ruang pameran tematik, dan instalasi multimedia. Desain semacam ini mendukung fungsi utama museum sebagai lembaga yang menyimpan dan menyebarkan pengetahuan sejarah, budaya, atau ilmu pengetahuan. Dengan tata letak yang intuitif dan ruang pameran yang didesain untuk memfasilitasi pemahaman bertahap, museum dapat membantu pengunjung baik anak-anak maupun dewasa memperoleh informasi secara mendalam dan menarik.

Museum seni yang akan dirancang mengusung aspek arsitektural yang bersifat edukatif dan rekreatif, yang tercermin melalui tata ruang dalam dan tata ruang luar. Spesifikasi arsitektural Galeri Seni dan Museum berfokus pada aspek edukatif yang diwujudkan melalui tata ruang dalam. Penataan ruang pameran menjadi prioritas, dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif dan informatif. Ruang diatur, seperti pemisahan zona publik dan non-publik, untuk memudahkan pengunjung memahami alur pameran. Penataan interior juga memperhatikan fungsi dan bentuk ruang, di mana setiap elemen dirancang mendukung tema pameran. Penggunaan material tepat dan pencahayaan baik penting untuk menjaga kondisi koleksi dan menciptakan suasana nyaman. Dengan ini, museum tidak hanya tempat penyimpanan seni, tetapi pusat pembelajaran menyenangkan yang mendorong apresiasi seni dan budaya.

1.2.1 Aspek Rekreatif dan Tata Ruang Luar

Aspek rekreatif dalam tata ruang luar Galeri Seni dan Museum memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang holistik dan menyenangkan bagi pengunjung. Dengan merancang ruang luar yang menarik dan nyaman, seperti taman, area duduk, atau zona interaksi sosial, pengunjung dapat menikmati suasana relaksasi sebelum atau setelah melihat pameran. aspek ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk beristirahat, berbincang, atau menikmati lingkungan sekitar, sehingga menciptakan keseimbangan antara aktivitas belajar dan rekreasi.

Penggunaan tata ruang luar dalam rancangan museum seni kontemporer di Samarinda sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung fungsi edukatif, rekreatif, dan sosial. Pertama, tata ruang luar berperan sebagai ruang transisi antara lingkungan perkotaan dengan museum atau galeri, yang membantu menciptakan suasana yang lebih tenang dan terfokus bagi pengunjung. Elemen-elemen seperti taman, plaza, dan jalur pedestrian dapat digunakan untuk menciptakan ruang yang mengundang dan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berkumpul, berinteraksi, atau bersantai sebelum memasuki pameran. Ini penting karena Samarinda, sebagai ibu kota Kalimantan Timur, memiliki iklim tropis dengan cuaca panas dan lembap, sehingga ruang terbuka yang dirancang dengan baik dapat memberikan kenyamanan serta pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung.

Selain itu, ruang luar yang dirancang dengan elemen rekreatif dapat memperluas fungsi museum atau galeri sebagai ruang publik. Misalnya, area terbuka dapat digunakan untuk kegiatan budaya, pameran seni outdoor, atau pertunjukan musik dan teater, yang semuanya menarik berbagai jenis audiens. Dengan mengintegrasikan fungsi rekreatif ini, Galeri Seni dan Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk menikmati seni dalam ruangan, tetapi juga sebagai tempat berkumpul yang dinamis dan mendukung interaksi sosial.

Relevansi aspek rekreatif juga terlihat dalam peranannya untuk meningkatkan daya tarik visual dan keindahan arsitektur museum atau galeri. Penggunaan lansekap yang artistik, instalasi seni publik, dan pencahayaan eksterior yang kreatif dapat menarik perhatian pengunjung sejak mereka berada di luar bangunan. Selain berfungsi sebagai area transisi dari luar ke dalam, ruang rekreatif ini menciptakan pengalaman estetik yang memanjakan indera, memperkuat keterkaitan antara seni, arsitektur, dan lingkungan.

1.2.2 Aspek Edukatif dan Tata Ruang Dalam

Aspek edukatif dalam interpretasi tata ruang sangat krusial dalam perancangan Galeri Seni dan Museum, karena menjadi jembatan antara koleksi seni atau artefak dengan pengunjung. Integrasi elemen edukatif seperti label interaktif, media visual, dan pemandu audio dalam desain ruang memungkinkan pengunjung memahami konteks sejarah, filosofi, atau teknik yang ada di balik karya seni. Pendekatan ini membantu menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan memperluas apresiasi pengunjung terhadap karya seni atau artefak yang ditampilkan.

Desain tata ruang yang mempertimbangkan aspek edukatif juga memperhatikan cara pengunjung dalam memproses informasi. Penempatan karya seni yang strategis bersama dengan stasiun informasi, papan keterangan, dan area khusus untuk presentasi atau lokakarya memungkinkan pembelajaran interaktif. Rute yang dirancang dengan cermat dapat memandu pengunjung melalui narasi tertentu, seperti perkembangan aliran seni atau pengaruh budaya, sehingga memperkaya pengalaman mereka di museum atau galeri.

Selain itu, aspek edukatif dalam interpretasi ruang mencakup perhatian terhadap aksesibilitas. Desain yang inklusif, seperti teks braille, pemandu audio multibahasa, dan video dengan terjemahan bahasa isyarat, memastikan bahwa berbagai kelompok pengunjung dapat menikmati pameran. Hal ini

menjadikan Galeri Seni dan Museum sebagai ruang pembelajaran yang inklusif dan interaktif. Ruang luar juga dimanfaatkan untuk menampilkan karya seni atau instalasi outdoor, dengan elemen seperti pencahayaan dan vegetasi yang berfungsi memperkaya pengalaman serta memberikan kesan pertama yang kuat bagi pengunjung.

Museum berkonsep edukatif sering menyediakan ruang khusus untuk kegiatan pembelajaran kelompok, seperti workshop dan diskusi, yang mendukung pembelajaran aktif. Pencahayaan dan suasana ruangan dirancang agar mendukung fokus dan kenyamanan, sementara area istirahat atau refleksi disediakan untuk memungkinkan pengunjung merenungkan atau mendiskusikan pengalaman mereka. Ruang-ruang ini menjadikan museum sebagai tempat belajar yang inspiratif dan inklusif, di mana edukasi disampaikan secara estetis dan fungsional.

Pendekatan arsitektur kontekstual dipilih dalam perancangan galeri seni di Samarinda untuk menciptakan harmoni dengan budaya lokal dan lingkungan. Desain bangunan mengadopsi elemen tradisional Kalimantan Timur untuk menyesuaikan dengan kondisi fisik bangunan dan memenuhi kebutuhan generasi muda. Tata ruang luar difokuskan pada kenyamanan dan keamanan publik dengan akses masuk-keluar yang jelas, taman, dan ruang terbuka yang ramah bagi pengunjung. Hal ini bertujuan untuk mendorong interaksi sosial dan aktivitas rekreatif, menjadikan museum sebagai ruang yang rekreatif sekaligus edukatif. rumah adat Dayak dan material lokal, untuk menciptakan galeri yang mencerminkan identitas budaya.

Arsitektur kontekstual juga memungkinkan galeri seni untuk berintegrasi dengan konteks urban Samarinda yang terus berkembang. Desainnya dapat menyediakan ruang terbuka yang fleksibel untuk aktivitas kreatif dan komunitas, seperti lokakarya, diskusi, dan acara seni. Ruang yang terbuka dan mudah diakses akan mengundang partisipasi aktif anak muda dan masyarakat, menjadikan galeri ini bagian penting dari kehidupan kota.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang mengedepankan aspek edukatif dan rekreatif pada perancangan galeri dan museum seni kontemporer di Samarinda dengan pendekatan arsitektur kontekstual?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Tujuannya yaitu membuat konsep rancangan desain tata ruang luar dan tata ruang dalam yang mengedepankan aspek edukatif dan rekreatif pada perancangan Galeri Seni dan Museum di Samarinda dengan pendekatan arsitektur kontekstual.

1.4.2 Sasaran

- Menyusun konsep perancangan Galeri Seni dan Museum yang mengedepankan aspek edukatif dan rekreatif
- Menyusun konsep perancangan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang menjadi elemen utama dalam merancang Galeri Seni dan Museum
- Menyusun konsep perancangan Galeri Seni dan Museum dengan pendekatan kontekstual.

1.5 Lingkup Studi

1.5.1 Lingkup Substansial

Lingkup substansial konsep perancangan Galeri Seni dan Museum di Samarinda dengan pendekatan arsitektur kontekstual, dengan menekankan aspek edukatif dan rekreatif yang tercermin melalui tata ruang dalam dan tata ruang luar.

1.5.2 Lingkup Spasial

Lingkup spasial perancangan Museum Galeri Seni di Samarinda dengan pendekatan arsitektur kontekstual mencakup integrasi elemen budaya lokal, seperti material tradisional (kayu ulin, bambu) dan bentuk arsitektur rumah panggung Dayak. Tata ruang dirancang dengan sirkulasi yang mendukung narasi seni dan sejarah lokal, termasuk ruang pameran terbuka dan tertutup serta plaza untuk pertunjukan budaya. Lanskap dipenuhi flora khas Kalimantan, menjadikan museum refleksi identitas budaya Samarinda.

1.5.3 Lingkup Temporal

Agar Galeri Seni dan Museum di Samarinda tetap relevan dengan perkembangan zaman, proyek ini harus dirancang dengan mempertimbangkan jangka panjang serta fleksibilitas untuk adaptasi di masa mendatang. Sebagai acuan umum, lingkup temporal atau masa operasional Galeri Seni dan Museum ini direncanakan untuk berjalan secara berkelanjutan selama 20 hingga 50 tahun ke depan, dengan evaluasi rutin setiap 5 hingga 10 tahun.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang proyek yang telah dipilih, beserta uraian mengenai permasalahan yang mendasari, perumusan masalah, tujuan dan target yang ingin dicapai, cakupan studi, alur pemikiran, serta struktur penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Menjelaskan gambaran umum yang mencakup ulasan proyek dan lokasi yang digunakan untuk mendiskusikan definisi proyek yang dipilih serta cakupan spasialnya.

BAB III KAJIAN TEORI

Menjelakan sumber tinjauan Pustaka dari aspek, elemen, dan pendekatan arsitektur yang digunakan sebagai dasar dari proses analisis.

BAB IV ANALISIS

Menganalisis programming dan konsep dasar yang digunakan sebagai acuan proses penyusunan konsep penekanan desain.

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan yang berupa konsep penekanan desain yang digunakan sebagai acuan dari proses studio tugas akhir perancangan.

1.7. Alur Pikir



Gambar 1. 4 Alur Pikir