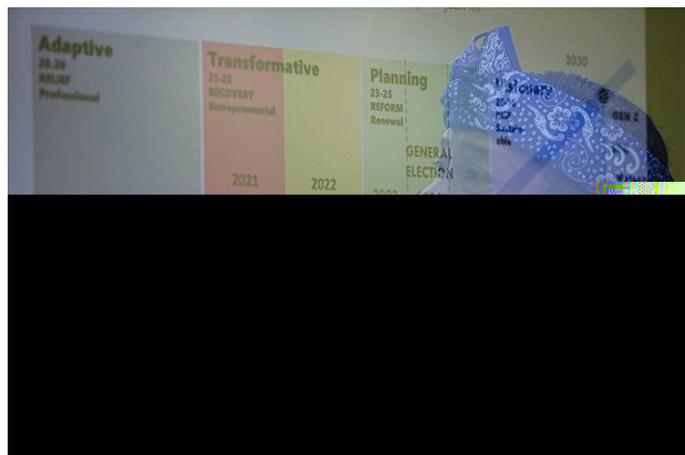


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung terpilih menjadi bagian dari kota kreatif UNESCO atau disebut dengan *UNESCO Creative Cities Network (UCCN)*. *UNESCO Creative Cities Network (UCCN)* adalah proyek UNESCO yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dengan kota-kota kreatif lainnya yang mengevaluasi dan menilai kreativitas sebagai elemen penting dari pembangunan perkotaan (UNESCO, 2022). Terpilihnya Bandung ke dalam UCCN karena Bandung merupakan sebuah kota yang memiliki banyak potensi, dan merupakan salah satu pusat inovasi dalam hal kreativitas dan kewirausahaan di Indonesia. Untuk memaksimalkan potensi tersebut, Pemerintah Kota Bandung ingin menonjolkan potensinya untuk membuat konsep *branding* untuk Bandung yang disebut dengan Bandung Kota Kreatif, sehingga Kota Bandung akan fokus jadi kota kreatif dunia sampai 2030. Kota Bandung dapat menjadi industri kreatif berbasis seni.



Gambar 1. 1 Kota Bandung Fokus Menjadi Kota Kreatif Dunia Sampai 2030

Sumber: diskominfo.bandung.go.id

Namun, di Kota Bandung ini masih memiliki aksi vandalisme yang terus terjadi, salah satunya pelaku vandalisme yang berada di mural *Flyover* Pasopati dan Babakan Siliwangi yang dicoret-coret atau dirusak oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Vandalisme merupakan salah satu bentuk ekspresi seni namun lebih bersifat merusak dan menyindir satu pihak. Hal ini membuktikan bahwa aksi para vandalisme ini membutuhkan sebuah wadah bagi mereka untuk mengekspresikan pendapat mereka ke dalam sebuah seni. Kemudian banyaknya seniman muda bermunculan di Indonesia yang sangat disayangkan karena akses untuk menampilkan karya mereka di dalam sebuah pameran masih minim. Meskipun seiring berjalannya waktu, terdapat banyak galeri dan pameran yang mulai bermunculan dengan menampilkan berbagai karya seni, namun hanya beberapa seniman saja yang melakukan hal tersebut. Adapun teknologi yang terus berkembang sebagai wadah untuk berkarya seperti media sosial, *Instagram*, *YouTube*, dan media lainnya yang digunakan oleh para seniman muda dalam menunjukkan hasil karyanya. Namun pameran juga diperlukan untuk media publisitas karya. Sehingga selain berfungsi sebagai akses menggelar pameran seni, sebuah galeri juga menjadi kesempatan untuk para seniman generasi terdahulu dan generasi baru dapat saling mengenal dan saling bersinergi.

Seni merupakan kegiatan manusia yang mengungkapkan pengalaman hidup dan kesadaran seni, termasuk intuisi, persepsi indera dan kemampuan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, kemampuan teknis, dan pribadi atau memiliki kemampuan untuk menciptakan karya sosial. Seni kontemporer adalah seni yang diciptakan dalam konteks spasial dan temporal yang berbeda di sekitar seniman, penonton dan lapangan, karena kontemporer diciptakan pada waktu yang sama dengan kita dan dunia seni pada umumnya. Seni kontemporer biasanya memiliki tema untuk dibahas, antara kesatuan etnis dan kesetaraan gender, hak

asasi manusia, lingkungan, nilai-nilai tradisional dan keragaman lainnya. Oleh karena itu, seni rupa kontemporer adalah salah satu diantara seni yang cocok untuk bentuk ekspresif seseorang untuk mengekspresikan pendapat yang sangat kontroversial.

Galeri seni menjadi sebuah media yang dapat menampung kegiatan seni, dalam perwujudan dan penyajian karya seorang seniman. Komunikasi terjadi antara seniman dan penikmat seni. Masyarakat bisa menggunakan galeri sebagai sarana edukasi dan apresiasi, rekreasi, serta memberikan pengalaman estetis. Dengan adanya sebuah galeri seni maka diharapkan dapat mewadahi kreativitas para seniman dan masyarakat Kota Bandung yang bisa memamerkan karya seni yang bisa diapresiasi dan menjadi hiburan yang edukatif.

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

- Merancang fasilitas untuk menampung kegiatan seni di Kota Bandung
- Merancang wadah untuk mengenal dan belajar seni agar semua kalangan dan golongan masyarakat dapat menikmati seni
- Mengembangkan wawasan seni bagi masyarakat
- Galeri sebagai tempat yang bersifat edukatif dan kreatif yang memiliki pengalaman estetis

1.2.2 Tujuan

- Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni
- Mewujudkan konsep *branding* untuk Kota Bandung menjadi Bandung Kota Kreatif
- Mengurangi aksi vandalisme yang digantikan dengan bentuk ekspresi yang lebih positif

- Memberikan kesempatan bagi para seniman muda untuk menampilkan karyanya dan juga dapat bersinergi bersama para seniman lainnya

1.3 Masalah Perancangan

- Belum tersedianya sebuah wadah dan fasilitas untuk suatu pelatihan dan workshop agar masyarakat dapat menyampaikan pendapat dan berekspresi ke dalam sebuah seni yang bisa dinikmati dan diapresiasi.
- Jumlah subsektor ekonomi kreatif pada bidang seni di Kota Bandung berada pada jumlah yang cukup rendah dibandingkan subsektor lainnya, sehingga membutuhkan sebuah galeri seni dengan skala besar yang mampu mendukung subsektor ekonomi kreatif di Kota Bandung dalam bidang seni dengan tujuan untuk mendukung terciptanya konsep *branding* di Kota Bandung yang disebut dengan Bandung Kota Kreatif.
- Para seniman muda memiliki keterbatasan akses untuk melakukan publisitas karya pada sebuah pameran, sehingga kesempatan untuk saling mengenal antar seniman pun masih minim untuk bisa saling bersinergi.

1.4 Pendekatan

Ada berbagai metode pendekatan untuk penyelesaian masalah pada perancangan, diantaranya:

- Studi literatur untuk mengkaji masalah dan memecahkannya berdasarkan referensi yang berhubungan dan mendukung proses desain dan perancangan
- Studi banding yang bertujuan mengetahui fungsi dan sifat bangunan sejenis.

- Studi lapangan terhadap lahan proyek dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan saat memilih lokasi dengan menganalisis potensi positif dan negatifnya.

1.5 Lingkup dan Batasan

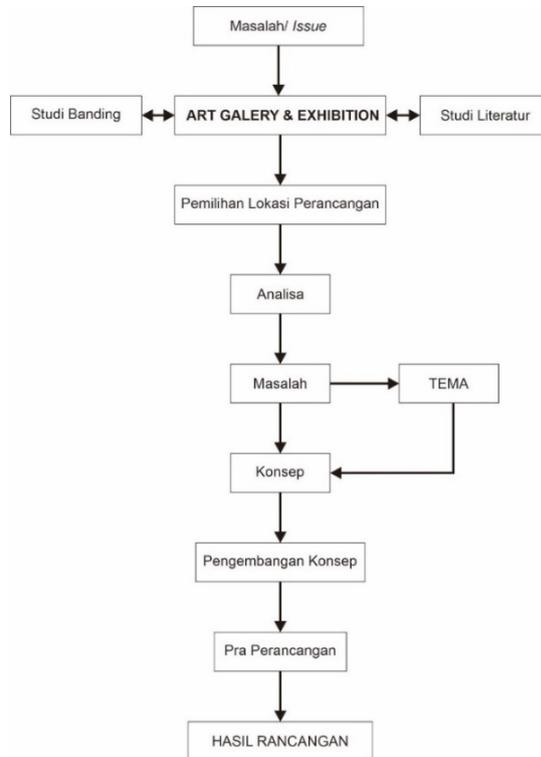
Kegiatan seni di Galeri Seni Kontemporer ini meliputi:

- Pameran seni sebagai sarana pelestarian karya, edukasi, dan apresiasi seni
- Diskusi dan pertemuan para seniman
- Pameran karya seni
- Pemasaran karya seni

Koleksi seni yang ada pada Galeri Seni Kontemporer ini meliputi:

- Seni Lukis
- Seni Instalasi
- Seni Pertunjukan
- *Video Art & Mapping*
- *Sculpture*

1.6 Kerangka Berpikir



1.7 Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam laporan tugas akhir ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan dari laporan Studio Tugas Akhir.

BAB II DESKRIPSI PROJEK

Pada bab ini memuat mengenai tinjauan proyek, menjelaskan mengenai deskripsi proyek secara umum, program kegiatan, dan studi banding proyek sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Elaborasi tema menjelaskan tentang pengertian, interpretasi tema, dan studi banding tema sejenis.

BAB IV ANALISIS

Bab ini membahas mengenai hasil-hasil dalam merancang yang meliputi:

- Analisis fungsional, seperti alur aktivitas, hubungan antar ruang, program besaran ruang, dan persyaratan teknis.
- Analisis kondisi lingkungan, seperti lokasi, kondisi dan potensi lahan, peraturan, bangunan sekitar, prasarana, orientasi, lalu lintas, sirkulasi, dan lain-lain

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis dan pembuatan konsep yang didasari atas hasil analisis yang di dalamnya memuat penyelesaian-penyelesaian terhadap permasalahan yang ada tersebut.

BAB VI HASIL RANCANGAN

Hasil rancangan adalah gambar-gambar hasil rancangan yang terdiri dari block plan, site plan, denah, tampak, potongan dan detail.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi gambar kerja dari proyek yang dikerjakan.