

Pengalaman meruang pada galeri seni kontemporer: *interactive storyline*

Khoirul Anisa*, Tika Ainunnisa Fitria

Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

*Email: khoirulanisa6418@gmail.com

Abstrak

Seni merupakan salah satu aset pendukung perkembangan perekonomian daerah. Provinsi Lampung memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang kaya. Namun kepedulian masyarakat terhadap kesenian sangat rendah, dan nilai-nilai seni budaya mulai memudar. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas yang dapat menjadi wadah untuk kreativitas seni sekaligus meningkatkan kapasitas para seniman, seperti ruang pameran, ruang pertunjukan, ruang pelatihan, dan lainnya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi preseden dan studi literatur. Perancangan galeri seni dengan pendekatan alur cerita interaktif bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, menciptakan desain yang ikonik, estetis, serta fungsional. Konsep perancangan dibagi menjadi beberapa area, meliputi area publik, semi publik, servis, dan privat. Hubungan antara sirkulasi dan tata ruang, baik didalam maupun diluar, dirancang untuk menyatukan karya seni secara harmonis. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan alur cerita dapat mengoptimalkan penggunaan ruang serta memberikan pengalaman ruang yang menarik, menjadikannya sebagai sarana rekreasi dan ruang interaksi.

Kata Kunci: galeri kontemporer; galeri seni; interactive storyline

Spatial experience in a contemporary art gallery: interactive storyline

Abstract

Art is one of the assets that supports regional economic development. Lampung Province has a rich diversity of arts and culture. However, public awareness of the arts is very low, and the values of arts and culture are starting to fade. Therefore, facilities are needed that can be a forum for artistic creativity while increasing the capacity of artists, such as exhibition spaces, performance spaces, training rooms, and others. This research was conducted using precedent study and literature study methods. Designing an art gallery with an interactive storyline approach aims to meet user needs, creating designs that are iconic, aesthetic and functional. The design concept is divided into several areas, including public, semi-public, service and private areas. The relationship between circulation and spatial planning, both inside and outside, is designed to unite works of art in harmony. This research concludes that implementing a storyline can optimize the use of space and provide an interesting spatial experience, making it a means of recreation and interaction space.

Keywords: art gallery; contemporary gallery; interactive storyline

1. Pendahuluan

Seiring dengan melesatnya perkembangan gaya hidup dan teknologi, tidak diimbangi dengan apresiasi masyarakat Indonesia terhadap seni. Kondisi ini mengancam perkembangan serta eksistensi seni. Padahal, seni merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Kondisi serupa juga terjadi di Lampung, provinsi yang kaya akan berbagai jenis seni, mulai dari seni rupa, tari, hingga musik tradisional. Kesenian memiliki peran penting dalam mendukung sektor perekonomian suatu daerah, termasuk di Kota Bandar Lampung, seni rupa mulai berkembang pesat, ditandai dengan semakin banyaknya seniman muda yang aktif berkarya. Mereka menampilkan hasil karyanya di berbagai tempat, seperti di bawah jembatan layang, kafe, taman kota, hingga bangunan-bangunan lainnya. Mengingat potensi yang ada, sangat penting bagi kota ini untuk memiliki ruang yang dapat menampung berbagai kegiatan seni, mengembangkan potensi para seniman, dan memperkenalkan karya seni rupa kepada masyarakat luas. Salah satu solusi untuk hal ini adalah dengan membangun galeri seni rupa. Galeri seni rupa dapat menjadi tempat untuk berbagai kegiatan seni, seperti pameran, workshop, pelatihan, lelang, hingga kegiatan edukasi lainnya.

Galeri seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai ruang untuk memamerkan dan memperjualbelikan karya seni, tetapi juga berperan dalam pengembangan seni dan budaya masyarakat. Menurut Lay do

Rego (2020), memiliki fungsi untuk menjual karya seni memamerkan karya-karya seniman, dan pengembangan seni dan budaya masyarakat. Aspek menarik lainnya dibahas dalam karya Sophia Psarra, galeri berkaitan dengan nilai arsitektural, terutama pada konsep dan pengalaman (Rizqi Muhammad Prastowo, dkk, 2019). Disimpulkan bahwa pengunjung dan komunikasi artistik merupakan hal penting pada proses inti dari merancang suatu galeri, termasuk galeri seni kontemporer. Galeri seni kontemporer sebagai tempat untuk memamerkan karya-karya seniman, workshop, dan media perantara bagi seniman dan pembeli karya seni. Berdasarkan hal ini, maka proses merancang galeri seni kontemporer tidak terpisahkan dari pemahaman terhadap makna galeri seni, konsep arsitektur kontemporer, dan sistem kunjungan atau storyline.

2. Metode

Metode yang digunakan penelitian ini adalah studi preseden dan literatur yang berkaitan dengan galeri seni, arsitektur kontemporer, dan *storyline*.

2.1. Galeri Seni

Galeri seni adalah tempat yang berfungsi sebagai media untuk memamerkan karya seni atau objek budaya. Seni itu sendiri merupakan gagasan yang terdiri dari unsur-unsur visual, seperti garis, bidang, bentuk, tekstur, ruang, dan warna. Karya seni dapat diwujudkan menjadi dua bagian, yaitu 1) Karya Seni Dua Dimensi, merupakan karya yang memiliki panjang dan lebar, sehingga hanya dapat dilihat dari satu sisi atau sudut pandang tertentu. Contohnya meliputi seni lukis, seni grafis, seni ilustrasi, relief, serta berbagai bentuk seni lainnya yang sejenis. 2) Karya seni tiga dimensi, jenis karya yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memiliki volume dan mampu mengisi ruang. Contoh dari karya seni ini meliputi seni patung, kerajinan tangan, keramik, arsitektur, serta berbagai desain produk (Ahari, A., 2024).

Pada proses Perancangan Galeri Seni pengguna dibagi berdasarkan kategori kebutuhan ruang pada bangunan, yaitu: 1) Fungsi primer merupakan fungsi utama dari sebuah bangunan sebagai pameran dan menjadi sarana untuk para seniman, 2) Fungsi sekunder merupakan fungsi pendukung kegiatan utama yang meliputi fasilitas galeri seni dan juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, seperti *convention hall* dan toko souvenir, dan 3) Fungsi servis adalah aktivitas yang memberikan dukungan untuk pelaksanaan kegiatan, baik yang fungsi utama maupun fungsi pendukung sebagai peran dari teknis dan pemeliharaan kebersihan (Irwansyah, M., 2024).

2.2. Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer adalah seni arsitektur yang dipengaruhi oleh proses modernisasi. Istilah kontemporer merujuk pada hal yang aktual atau modern pada saat ini. Dalam konteks ini, arsitektur kontemporer menggambarkan karya seni arsitektur yang tidak terikat oleh norma-norma masa lalu dan terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Arsitektur kontemporer mewakili gaya arsitektur yang mengusung kebebasan dalam berkarya dalam periode tertentu, menghasilkan tampilan yang unik dan berbeda. Ia merangkum elemen-elemen yang belum pernah ada sebelumnya atau mencampur beberapa gaya arsitektur yang beragam, Nasution, B. (2024). Dengan kata lain, arsitektur kontemporer mengartikan seni yang dinamis, senantiasa bergerak maju tanpa terikat oleh batasan-batasan yang telah ada sebelumnya.

Arsitektur kontemporer mencakup elemen-elemen yang sebelumnya belum pernah ada atau menggabungkan berbagai gaya arsitektur yang berbeda. Menurut Kusumaningrum, Rahayu, dan Budiarto (2019), prinsip utama dalam arsitektur kontemporer adalah pengaturan ruang-ruang yang saling terhubung serta memiliki fungsi ganda, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui elemen-elemen seperti void, jendela, atau pintu pada bangunan. Tujuan dari arsitektur kontemporer ini adalah untuk menunjukkan kualitas tertentu, terutama dalam aspek kebebasan berekspresi dalam desain dan penerapan teknologi baru.



Gambar 1. Shandong Art Gallery
Sumber: <https://www.archdaily>,
2024



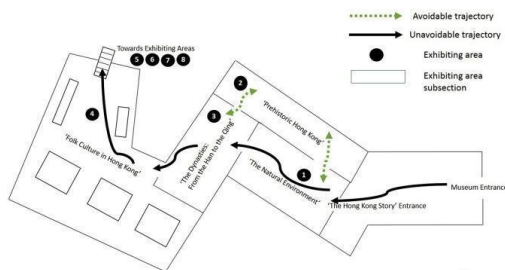
Gambar 2. Shuyang Art Gallery
Sumber: <https://www.archdaily>,
2024



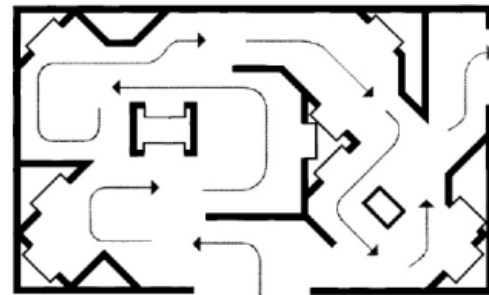
Gambar 3. Zhejiang Art Center
Sumber: <https://www.archdaily>,
2024

2.3. Storyline

Dengan menerapkan konsep desain pendekatan kontemporer, bangunan ini diharapkan mampu menonjolkan karya-karya yang terdapat didalam bangunan sehingga menjadi daya tarik sekaligus meningkatkan minat sebagai fasilitas rekreasi dan ruang interaksi. Storyline pada Galeri Kontemporer ini menghubungkan karya seni dengan tema, budaya atau sejarah. Fungsi storyline yaitu mengoptimalkan penggunaan ruang dan fasilitas. Sebuah bangunan dianggap memiliki sirkulasi yang baik jika memiliki alur dari tempat yang dikunjungi ke tempat yang dituju dengan jelas dan dapat diprediksi. Dalam setiap proses desain, organisasi spasial dan sirkulasi memainkan peran penting (Kannusami, 2023).



Gambar 4. One Museum
Sumber: Hong Kong Museum, 2017



Gambar 5. Suggested-Approach
Sumber: Museum Exhibition, 1996

3. Hasil dan Pembahasan

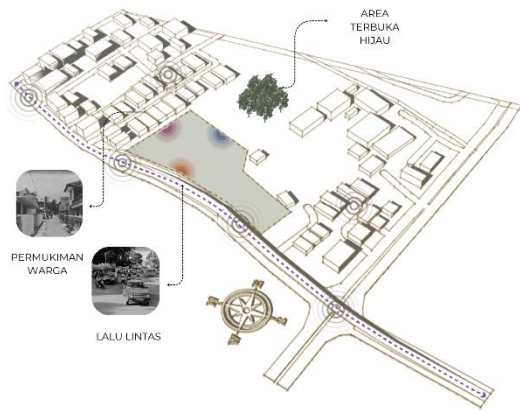
Galeri Seni Kontemporer ini direncanakan berlokasi di Kota Bandar Lampung, tepatnya di Jl. H Komarudin, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Dengan total luas area mencapai 6.276 m², lokasi ini berada di dekat Universitas Terbuka Lampung. Galeri ini dirancang untuk menyediakan fasilitas seni rupa sebagai sarana pembelajaran dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap karya seni.



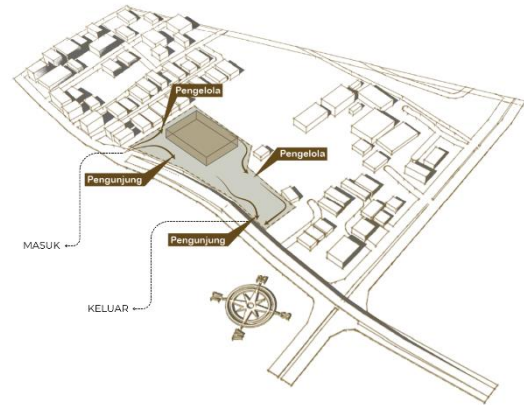
Gambar 6. Peta Lokasi Rancangan
(Sumber: cadmapper, 2018)

3.1. Sirkulasi dan View

Pengaturan sirkulasi dalam bangunan harus dirancang dengan cermat, memperhatikan alur cerita yang ada dalam ruang. Selain itu, penting juga untuk memastikan izin yang jelas antara servis area sirkulasi dan sirkulasi pengunjung utama agar keduanya tidak saling terganggu. "Circulation of space hanya memiliki satu tujuan tidak peduli apapun jenisnya yang diterapkan dalam desain (Valle, 2023)." View pada site merupakan area terbuka hijau yang dimana jenis tanamannya dapat memenuhi berbagai fungsi seperti fungsi estetika. Storyline juga merupakan pengalaman meruang yang tidak lepas pada Sirkulasi dan view.



Gambar 7. Circulation
Sumber: Penulis, 2025

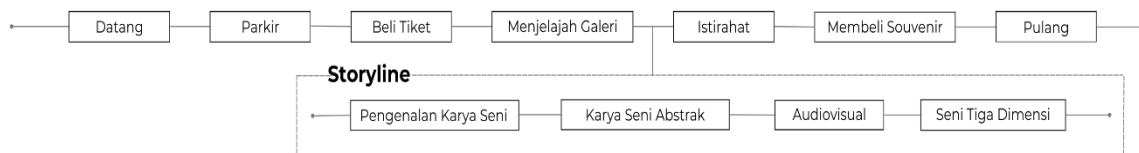


Gambar 7. Circulation
Sumber: Penulis, 2025

3.2. Tema Perancangan

Arsitektur berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk membentuk ruang fisik yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk menciptakan suasana didalam ruang-ruang yang bersifat kreatif, pendekatan arsitektur kontemporer menjadi pilihan yang sesuai. Pendekatan ini memungkinkan desain bervariasi, sesuai dengan trend saat ini yang memberikan fleksibilitas dan inovasi, serta membawa gaya yang lebih modern. Bentuk ruang, skalanya, bagaimana ikatan didefinisikan, bagaimana pintu masuk terbuka, dan perubahan tingkat, semuanya dapat mempengaruhi pola sirkulasi (Kannusami, 2023). Dengan gaya kontemporer membentuk ciri khas yang unik melalui visual dalam desain seperti storyline dengan tema budaya dan sejarah.

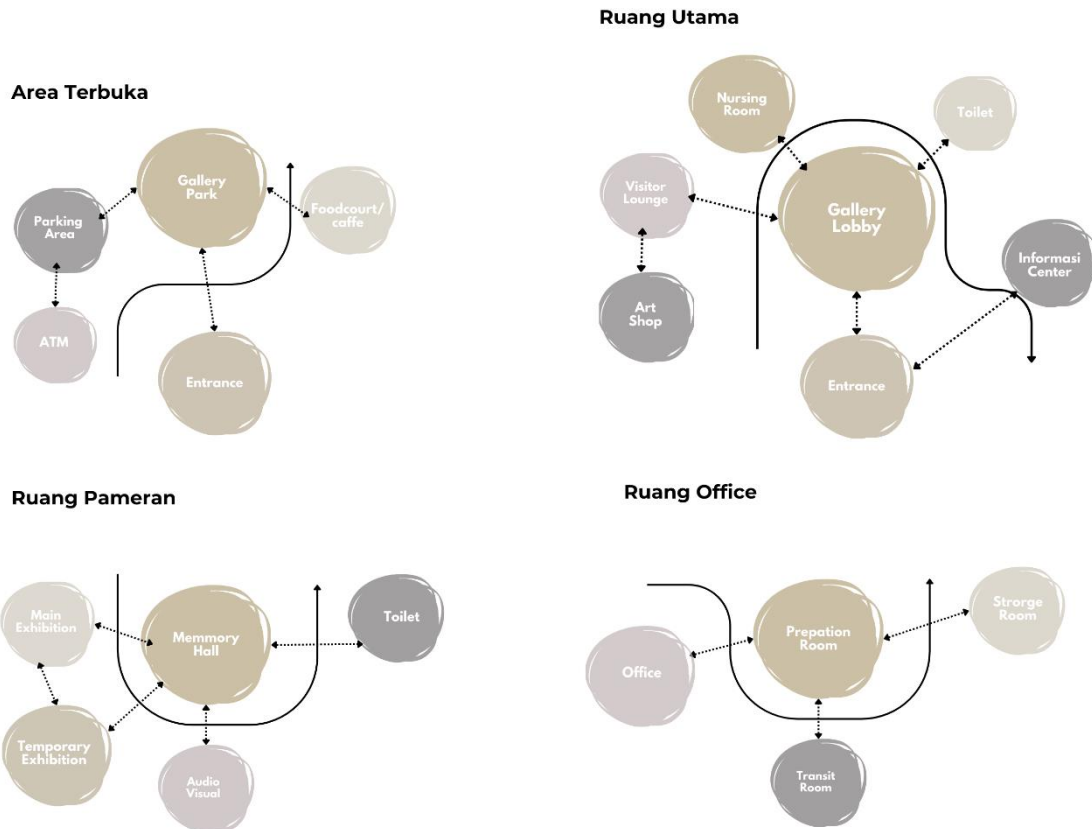
Skema Pengunjung



Gambar 9. Storyline Galeri Seni
Sumber: Penulis, 2025

3.3. Program Ruang/Zoning

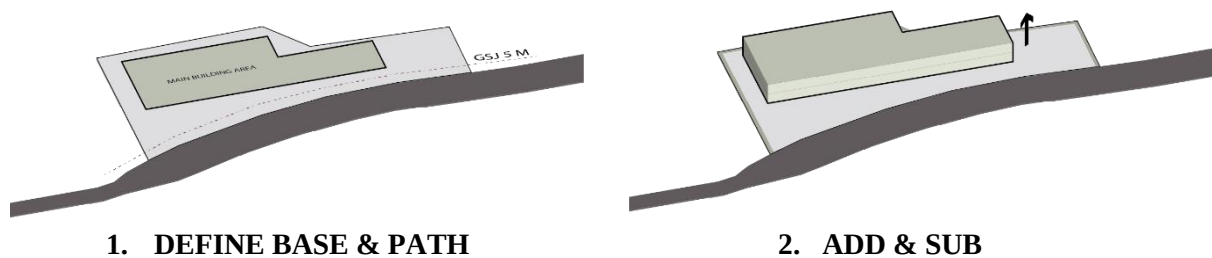
Penataan program ruang atau zonasi ini juga terkait dengan *storyline*, di mana setiap ruang saling menghubungkan satu sama lain dalam bangunan, baik ruang dalam maupun luar, sehingga menciptakan hubungan yang terintegrasi.



Gambar 10. Program Ruang/Zoning
Sumber: Penulis, 2025

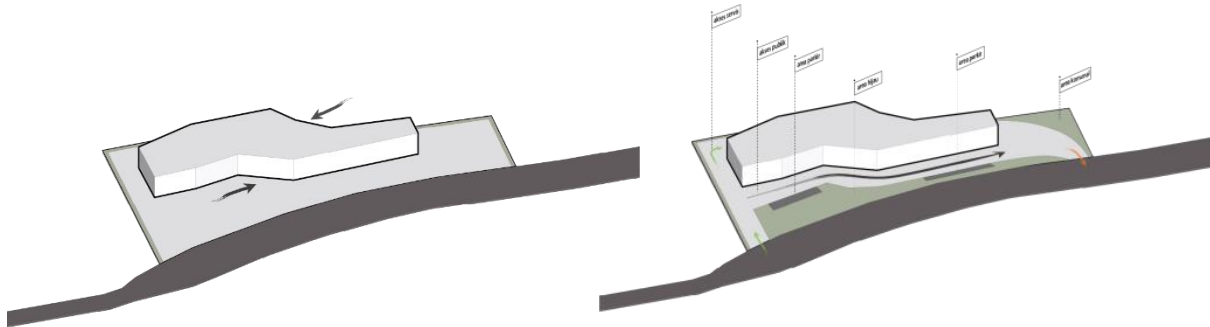
3.4. Konsep Gubahan Massa

Konsep dasar gubahan massa bangunan adalah menjadikan bangunan sebagai karya seni, di mana bangunan tersebut dapat mencerminkan unsur-unsur yang ada di dalamnya. Situs ini dibagi menjadi beberapa area, yaitu area publik, semi publik, servis, dan privat. Kawasan publik diperuntukkan sebagai taman untuk memenuhi kebutuhan ruang terbuka hijau (RTH) serta sebagai sarana parkir pengunjung. Area semi publik dirancang untuk kegiatan pengunjung umum, seperti ruang pertemuan, lobi, area pameran, restoran, dan lain-lain. Area servis difungsikan untuk melayani kebutuhan pengunjung umum maupun pengunjung swasta. Sementara itu, area privat diperuntukkan bagi pengunjung yang menghadiri kelas workshop. Tata letak ruang merupakan bentuk struktural dan pola penggunaan ruang yang membentuk identitas dan orientasi bangunan, meliputi ruang dalam dan ruang luar, serta fungsi dari masing-masing ruang.



Gambar 11. Transformasi Massa
Sumber: Penulis, 2025

Bentuk bangunan mengikuti bentuk site, strategi desain merespon kondisi site sesuai dengan peraturan berlaku, kemudian penambahan massa bangunan dengan membuat dinding yang dinamis mengikuti tema perancangan.

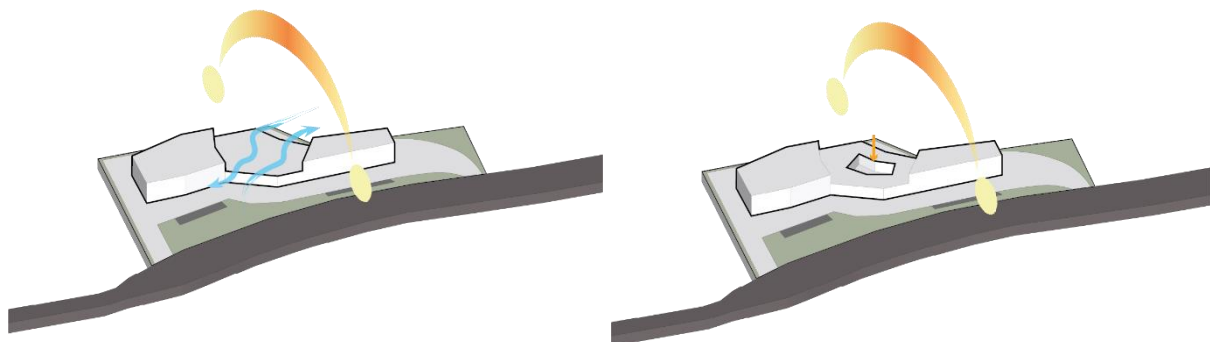


3. ORIENTATE

4. ENTRANCE & AREA

Gambar 12. Transformasi Massa
Sumber: Penulis, 2025

Bentuk massa bangunan dibuat memanjang dengan mengikuti storyline yang ada, dengan alur sirkulasi yang menghubungkan setiap ruang dalam maupun luar galeri. Sirkulasi masuk dan keluar dibedakan antara pengunjung dan office dengan jalan utama yang hanya dapat diakses satu jalur yaitu dari arah utara.



5. WIND & SUN

6. CUT & LAYERING

Gambar 13. Transformasi Massa
Sumber: Penulis, 2025

Pada massa bangunan terjadi pengurangan pada sisi atas tengah bangunan untuk merespon angin dari sisi barat. Pengurangan pada tengah masa bangunan sebagai void yang memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami dan mengurangi paparan sinar matahari secara langsung di sisi timur.

4. Kesimpulan

Perancangan galeri seni tidak dapat dipisahkan dari jenis dan karakter galeri, konsep desain yang mengacu pada koleksi, dan storyline yang interaktif. Pengalaman meruang pada galeri seni sangat dipengaruhi dengan mengacu pada storyline. Pola sirkulasi yang berhubungan dengan storyline merupakan hal yang perlu diperhatikan agar menciptakan keseimbangan antara suasana ruang, pengunjung, dan karya yang berada di ruang pameran. Sirkulasi dan tatanan ruang dalam dan ruang luar sangat berhubungan erat dengan fungsi ruang-ruang dalam galeri. *Interactive storyline* pada galeri seni ini menguatkan tema koleksi yang disuguhkan oleh galeri. Hal ini akan mempengaruhi pada konsep gubahan massa galeri seni.

5. Ucapan terimakasih

Mengucapkan terimakasih kepada prodi Arsitektur, Universitas 'Aisyiah Yogyakarta dan *Health Architecture Design Laboratory* Universitas 'Aisyiah Yogyakarta dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini.

Daftar Pustaka

- ADHATANIA, Marta Wulan; RAMADHANI, Suci; ATIKA, Firdha Ayu. Penerapan Konsep Ekspresif Pada Rancangan Bentuk Galeri Seni Rupa Dengan Tema Arsitektur Kontemporer. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, 2024, 5.1: 71-78.
- Ahari, A., Irwansyah, M., & Nasution, B. (2024). Penerapan Tema Galeri Seni dan Industri Kreatif di Kota Banda Aceh dengan Pendekatan Arsitektur. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*, 8(1), 25-36.
- Amira, T. (2022). KAJIAN SIRKULASI PADA RUANG AREA PAMER DI PUSAT KEBUDAYAAN JEPANG DI JAKARTA. *FAD*, 1(01), 30-35.
- Dunggio, S. A., & Yunisya, A. N. (2021). Kajian Pendekatan Kontemporer pada Galeri Seni Selasar Sunaryo Art Space. *Jurnal Arsitektur*, 11(2), 53-62.
- Dzakwan, A. D. (2022). PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNACULAR LAMPUNG.
- Gunawan, J., & Arfianti, A. (2023). KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR VERNAKULAR PADA FASAD BANGUNAN HOTEL RESORT DI PULAU BALI. *Widyastana*, 4(1).
- HARENDANA, Rimba. *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Graha Galeri Dan Sanggar Pendidikan Seni Kontemporer Di Yogyakarta Penciptaan Fleksibilitas Ruang Melalui Pendekatan Ekspresi Arsitektur Kontemporer*. 2014. PhD Thesis. UAJY.
- RIANTI, Nigel Dwi; LAKSONO, Sigit Hadi; LAKSMIYANTI, Dian PE. Pendekatan Tema Arsitektur Kontemporer pada Pusat Edukasi dan Galeri Seni Rupa Kontemporer di Surakarta. *Tekstur: Journal of Architecture*, 2020, 1.2: 89-94.
- Santoso, I. T., Murwadi, H., & Fadilasari, D. (2021). PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN DI BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 5(1), 38-41.
- SARI, SWASTIKA POPPY. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta*. 2012. PhD Thesis. UAJY.
- YULIYANTO, SAPTO. *PERANCANGAN GALERI SENI RUPA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER*. 2025. PhD Thesis. Universitas Mercu Buana Jakarta.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Lampung>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Lampung#Seni_dan_budaya
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Lampung#Sejarah>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Lampung#Sastra>