

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Galeri

2.1.1. Definisi Galeri

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003), galeri merupakan ruangan ataupun gedung yang digunakan sebagai tempat untuk memamerkan benda ataupun karya seni. Pada dasarnya galeri diartikan sebagai tempat ataupun wadah untuk menggelar karya seni rupa. Selain sebagai tempat untuk memamerkan hasil karya seni rupa, galeri juga diartikan sebagai tempat bagi para kolektor, seniman maupun pelaku seni untuk melakukan komunikasi visual dengan masyarakat luas melalui pameran. Secara mendasar, bangunan galeri diartikan sebagai sebuah ruangan dengan fungsi untuk memamerkan dan menyajikan hasil karya seni, sebagai area memajang aktivitas publik, dan area publik yang digunakan untuk keperluan khusus.

Menurut buku *Encyclopedia of American Architecture* (1975) oleh William Dudley, dikatakan bahwa Galeri merupakan suatu wadah yang dipergunakan sebagai tempat untuk menggelar dan memamerkan suatu karya seni rupa.

Galeri menurut *Dictionary of Architecture and Construction* juga memiliki pengertian sebagai suatu ruangan yang menampung kegiatan komunikasi secara visual antara pelaku seni seperti kolektor ataupun seniman dengan masyarakat luas dengan kegiatan berupa pameran. Kegiatan ini dilakukan pada suatu ruang yang menyajikan dan menampilkan hasil-hasil karya seni, dengan sebuah area yang dipergunakan untuk keperluan khusus menampilkan aktivitas publik (Harris, 2006).

2.1.2. Fungsi Galeri

Fungsi utama dari sebuah galeri adalah sebagai suatu tempat ataupun wadah yang menjadi alat komunikasi antara konsumen (kolektor dan masyarakat) dengan para produsen (pelaku seni). Berdasar pada Kepala Kantor Wilayah (Kakanwil) Perdagangan, galeri memiliki fungsi:

- a) Sebagai tempat dalam mempromosikan barang-barang seni.
- b) Sebagai pasar bagi para seniman untuk mengembangkan produk.
- c) Sebagai tempat pelestarian dan pengenalan terhadap karya seni budaya dari seluruh Indonesia.
- d) Sebagai tempat untuk pembinaan serta organisasi usaha antara para pelaku seni dan pengelola.
- e) Sebagai jembatan bagi eksistensi pengembangan kewirausahaan.
- f) Sebagai objek pengembangan pariwisata nasional.

2.1.3 Jenis-Jenis Galeri

Menurut Prasetia (2005), galeri memiliki klasifikasi yang dibedakan menjadi:

1. Menurut tempat penyelenggaraannya:
 - a. *Traditional Art Gallery*, merupakan galeri yang diselenggarakan pada lorong atau selasar yang panjang.
 - b. *Modern Art Gallery*, merupakan galeri yang direncanakan pada ruang yang lebih terkonsep dan modern.
2. Menurut kepemilikannya:
 - a. *Private Art Gallery*, atau galeri yang dimiliki oleh perseorangan/pribadi atau kelompok.
 - b. *Public Art Gallery*, atau galeri yang dimiliki oleh pemerintah dan terbuka bagi umum.
 - c. Kombinasi antara *Private Art Gallery* dan *Public Art Gallery*.
3. Menurut objek yang diwadahi:
 - a. *Museum gallery* diartikan sebagai galeri non-profit dengan fungsi untuk memamerkan hasil karya dan objek seni kepada khalayak dan secara umum dapat diartikan sebagai museum mini.
 - b. *Contemporary Art Gallery* diartikan sebagai galeri privat yang digunakan untuk memamerkan objek seni dan hasil karya para seniman tanpa dipungut biaya, namun apabila terjadi transaksi jual-beli di dalamnya maka akan dipungut biaya.

- c. *Online Gallery* dapat diartikan sebagai galeri seni yang dapat diakses secara *online*/daring dengan menampilkan hasil karya seni yang dipamerkan dan diperjualbelikan.
 - d. *Vanity Gallery* merupakan galeri dengan fungsi sewa dan disewakan bagi para seniman dan pelaku seni untuk pameran hasil karya seninya.
4. Menurut isinya:
- a. *Art Gallery of Primitive Art*, merupakan galeri yang menampilkan seni primitive atau seni masa lampau.
 - b. *Art Gallery of Classical Art*, merupakan galeri yang menampilkan seni klasik.
 - c. *Art Gallery of Modern Art*, merupakan galeri yang menampilkan seni modern berupa teknologi dan inovasi.
5. Menurut waktu dan tempat:
- a. Pameran Tetap, merupakan pameran yang diadakan secara terus-menerus.
 - b. Pameran Temporer, merupakan pameran yang dilaksanakan dengan batas/rentang waktu tertentu.
 - c. Pameran Keliling, merupakan pameran yang diadakan berpindah-pindah tempat.
6. Menurut skala koleksinya:
- a. Galeri lokal, menampilkan benda koleksi dari lingkungan setempat.
 - b. Galeri regional, menampilkan benda koleksi seni dari tingkat provinsi.
 - c. Galeri internasional, menampilkan benda koleksi seni dari beberapa negara.

Menurut pada Kakanwil Perdagangan dalam Aditama (Aditama, 2011), tujuan dari adanya galeri adalah sebagai pemberi informasi mengenai benda dan hasil karya seni yang dihasilkan oleh produk industri maupun karya dari para seniman kepada konsumen ataupun pengunjung dengan memamerkan dan menampilkan produk-produk tersebut dalam suatu pameran dengan harapan agar

dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan dapat membantu seniman yang belum mampu untuk menggelar pameran karya seni tunggal.

2.1.4. Jenis-Jenis Kegiatan Pada Galeri

Terdapat beberapa bagian kegiatan yang dilakukan pada galeri, yaitu:

a. Pengadaan

Pengadaan yaitu kegiatan memasukkan benda seni kedalam galeri dengan ketentuan hanya benda-benda dengan nilai buaya, bersifat artistik dan estetis. Selain itu termasuk juga benda-benda yang diidentifikasi berdasar pada wujud, asal, tipe, gaya, dan lainnya yang mendukung pada identifikasi.

b. Pemeliharaan

Pemeliharaan terbagi dalam dua aspek, yakni:

1) Aspek Teknis

Benda dilakukan perawatan secara rutin agar tetap awet dan terjaga dari kerusakan.

2) Aspek Administrasi

Benda memiliki keterangan tertulis yang menjadikannya monumental.

c. Konservasi

Konservasi merupakan kegiatan pelestarian atau perlindungan.

d. Restorasi

Restorasi merupakan kegiatan pemulihan terhadap benda seni sehingga kembali seperti semula atau yang dapat juga dikatakan sebagai pemugaran. Restorasi dapat berupa perbaikan ringan terhadap benda-benda yang sudah usang ataupun termakan oleh usia.

e. Penelitian

Kegiatan penelitian terdiri dari:

1) Penelitian *Intern*

Penelitian yang dilakukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh kurator seni.

2) Penelitian *Ekstern*

Penelitian yang dilakukan untuk kepentingan karya ilmiah, jurnal, skripsi dan penulisan lainnya oleh peneliti atau pihak-pihak luar (mahasiswa, pengunjung, pelajar, dan masyarakat yang memiliki keperluan penelitian).

f. Pendidikan

Kegiatan pendidikan meliputi pada edukasi pengenalan terhadap benda koleksi seni yang dipamerkan.

g. Rekreasi

Rekreasi merupakan kegiatan yang berhubungan dengan hiburan dimana dalam galeri seni harus bisa dinikmati dan dihayati oleh para pengunjung tanpa merasa letih dan bosan karena pameran yang monoton.

h. Bisnis

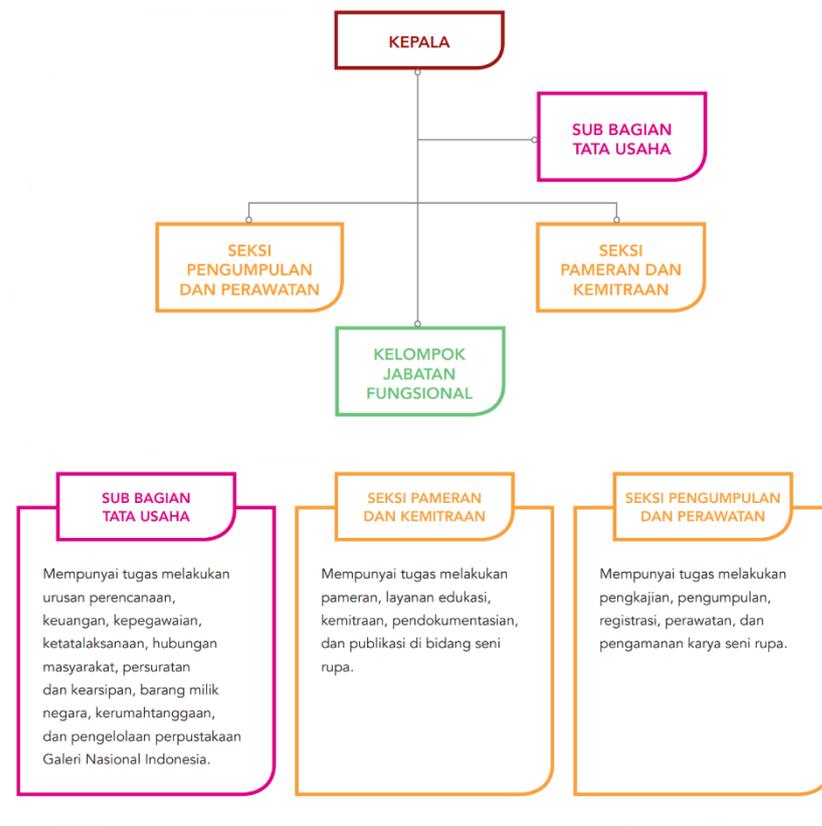
Bisnis merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan di dalam galeri dengan memperjualbelikan benda-benda seni yang dipamerkan dalam galeri.

2.1.5. Aktivitas Galeri

Aktivitas pada galeri terbagi dalam 3 aspek, yaitu:

a. Pengelola

Pengelola merupakan orang-orang yang bekerja mengelola operasional galeri. Menurut pada Permendikbud Nomor 32 Tahun 2015 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Galeri Nasional Indonesia, galeri seni nasional memiliki struktur organisasi yang dipimpin oleh Kepala Galeri, dibantu oleh tiga orang pejabat struktural yaitu Kepala Subbagian Tata Usaha, Kepala Seksi Pameran dan Kemitraan serta Kepala Seksi Pengumpulan dan Perawatan yang masing masing lagi memiliki staff bagiannya.



Gambar 2.1 Skema Struktur Organisasi Nasional

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/galerinasional>

b. Aspek Pengunjung

- Pengunjung dengan tujuan rekreasi
- Pengunjung dengan tujuan mencari informasi
- Pengunjung dengan tujuan berkunjung

c. Aspek Kurator

Kurator merupakan pengawas yang bertugas dalam pemilihan dan pengurusan objek serta benda-benda seni yang dipamerkan.

2.1.6. Fasilitas Galeri

Fasilitas yang terdapat pada galeri, di antaranya adalah:

1. *Exhibition Room* atau sebagai tempat untuk memamerkan karya.
2. *Workshop* atau sebagai tempat untuk membuat dan menampilkan proses pembuatan sebuah karya seni.
3. *Stock Room* atau sebagai tempat untuk meletakkan atau menampung benda-benda karya seni.

4. *Restoration Room* atau sebagai tempat untuk pemeliharaan benda karya seni.
5. *Auction Room* atau sebagai tempat untuk memperjualbelikan serta mempromosikan benda seni.
6. Sebagai wadah bagi para pelaku seni untuk berkumpul dan berkegiatan.

2.1.7. Prinsip Perancangan Ruang Galeri

a. Persyaratan Umum

Menurut Neufert (1996), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipenuhi galeri sebagai tempat untuk memamerkan serta menampilkan hasil karya seni. Hal hal yang harus diperhatikan tersebut meliputi harus terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung serta debu. Tersedianya pencahayaan yang cukup, penghawaan dengan sirkulasi yang baik serta kondisi ruangan yang stabil juga merupakan beberapa persyaratan umum lainnya yang penting untuk diperhatikan. Penyediaan tempat *display* juga harus aman serta dibuat dengan tampilan yang menarik dan mudah untuk dilihat oleh pengunjung.

b. Tata Cara Display Koleksi Galeri

Menurut buku yang ditulis oleh Patricia Tutt dan David Adler (*New Metric Handbook*, 1979), dikatakan terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi, di antaranya:

1) *In Show Case*

Merupakan *display* benda koleksi dengan dimensi yang kecil menggunakan kotak kaca yang transparan yang berfungsi dalam memperjelas serta memperkuat tema benda ataupun objek seni yang ditampilkan.

2) *Free Standing on the Floor or Plinth or Support*

Merupakan display benda koleksi dengan dimensi yang besar sehingga menggunakan panggung ataupun lantai dengan elevasi sebatas *display* benda-benda seni seperti patung, dll.

3) *On Wall or Panels*

Merupakan *display* benda seni 2 dimensi dengan penempatan pada dinding maupun partisi sebagai pembatas ruang, contohnya adalah karya seni lukis, gambar dan fotografi.

c. Syarat Pemajangan Koleksi Galeri

Terdapat beberapa syarat pemajangan benda koleksi seni, antara lainnya sebagai berikut:

1) *Random Typical Large Gallery*

Merupakan penataan dan memamerkan benda seni secara acak pada galeri yang asimetris dengan ruang dan lorong pembatas. Benda seni yang dipamerkan dapat berupa benda 2D seperti seni lukis dan benda 3D seperti patung, pahatan dan ukiran.

2) *Large Space with an Introductory Gallery*

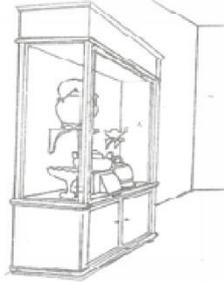
Merupakan ruang pameran yang terbagi secara jelas penataan benda seni didalamnya. Penataan dilakukan bertahap dengan ruang utama yang memperkenalkan benda-benda seni yang dipajang.

Penyajian pada ruang pameran atau galeri pada umumnya meliputi pada 7 aspek seperti *vitrine*, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamatan, labeling serta foto pengunjung. Ukuran ketinggian dari *vitrine* atau lemari panjang dan panil harus sesuai tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah didasarkan serta ditentukan dari ketinggian rata-rata manusia. Ketinggian rata-rata manusia di Indonesia berkisar antara 160cm-180cm.

Untuk penerangan buatan dengan lampu diusahakan harus terlindung dan sumber cahaya tidak terlihat secara langsung oleh pengunjung karena pengaturan cahayanya tidak boleh menyilaukan pengunjung ataupun mengganggu koleksi dengan sorotan sinar lampu secara langsung (Sumadio, 1996). *Vitrine* berdasarkan pada penempatannya, terbagi menjadi:

1) *Vitrine* Dinding

Merupakan peletakan *vitrine* yang berdempet dengan dinding, sehingga isinya hanya dapat dilihat dari sisi samping dan depan.

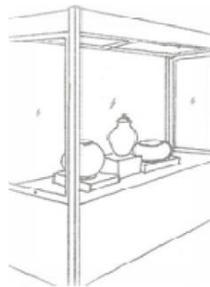


Gambar 2.2 *Vitrine* Dinding

Sumber: DPK, 1994

2) *Vitrine* Tengah

Merupakan peletakan *vitrine* ditengah dan tidak berdempet dengan dinding, sehingga isinya dapat dilihat dari sisi segala sisi.

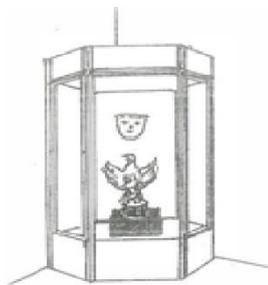


Gambar 2.3 *Vitrine* Tengah

Sumber: DPK, 1994

3) *Vitrine* Sudut

Merupakan peletakan *vitrine* pada sudut ruangan dengan sisi lainnya berdempet dengan dinding, sehingga hanya dapat dilihat dari sisi depan saja.



Gambar 2.4 *Vitrine* Sudut

Sumber: DPK, 1994

4) *Vitrine* Lantai

Merupakan peletakan *vitrine* untuk benda-benda kecil yang harus dilihat secara dekat dan berada di bawah pandangan mata.

5) *Vitrine* Tiang

Merupakan peletakan *vitrine* disekitar tiang dan dapat dilihat dari semua sisi.

Untuk menunjang dan memperkuat *display* benda-benda koleksi, aspek yang perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi perasaan terhadap kejiwaan serta situasi dan kondisi suatu ruang adalah warna. Objek pameran harus disusun dengan tampilan yang dapat memberikan informasi dengan jelas juga tampak artistik. Untuk mencapai tujuan ini, perlu diperhatikan pengaturan cahaya serta pemilihan dan penggunaan warna yang tepat. Sebagai pengamanan objek pameran dan benda koleksi dari benturan, diperlukan penggunaan kaca *vitrine* dengan ketebalan 5 mm (Sumadio, 1996).

d. Elemen Interior

1) Elemen Lantai

Lantai merupakan suatu elemen horizontal pada suatu ruang dan dapat dipertegas melalui elevasi sehingga terdapat level sebagai pembatasnya (Ching F. D., 1979).

2) Elemen *Ceiling*

Terdapat kriteria *ceiling* atau langit-langit yang sesuai untuk digunakan pada ruang-ruang pameran atau *exhibition hall* seperti langit-langit dengan sebagiannya yang dibiarkan terbuka sehingga lebih ekonomis dan memberikan kemudahan terhadap akses peralatan yang perlu untuk digantung pada *ceiling*. Selain pada aspek tersebut, *ceiling* juga berperan penting dalam peletakkan komponen pencahayaan.

3) Elemen Fleksibilitas

Elemen fleksibilitas memiliki pengertian bahwa elemen pembentuk ruang bersifat fleksibel atau dapat diubah dengan menyesuaikan terhadap

kondisi serta tujuan dari pameran pada ruang yang sama sebelumnya (Hornby, 1987).

e. Sistem Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu aspek yang memegang peran cukup penting dalam galeri seni. Pencahayaan yang tepat dapat membuat benda seni yang dipamerkan terlihat lebih menarik dan memberikan nilai serta daya tarik yang lebih. Cahaya merupakan radiasi elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan atau mata manusia dengan panjang gelombang antara 400-700 *nanometer* (nm) dan disebut sebagai *visible light*. Untuk cahaya dengan gelombang di bawah 400 nm disebut sebagai cahaya *ultraviolet* dan cahaya dengan gelombang di atas 700 nm disebut sebagai cahaya inframerah atau *infrared*. Cahaya berdasarkan pada sumber dan fungsinya, terbagi menjadi:

1) Pencahayaan Alami (*Natural Light*)

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang bersumber dari cahaya alami seperti matahari dan dapat diperoleh dengan pemberian bukaan berupa jendela, pintu, atau ventilasi.

2) Pencahayaan Buatan (*General Artificial Light*)

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang bersumber dari cahaya alami seperti matahari dan dapat diperoleh dengan pemberian bukaan berupa jendela, pintu, atau ventilasi.

Teknik pendistribusian cahaya menurut John T. Talty (*Industrial Hygiene Engineering*, 1998) dibedakan menjadi:

1) *Direct Lighting*

Merupakan pencahayaan secara langsung dengan sistem 90-100% cahaya mengarah langsung pada benda atau objek yang hendak diterangi.

2) *Semi Direct Lighting*

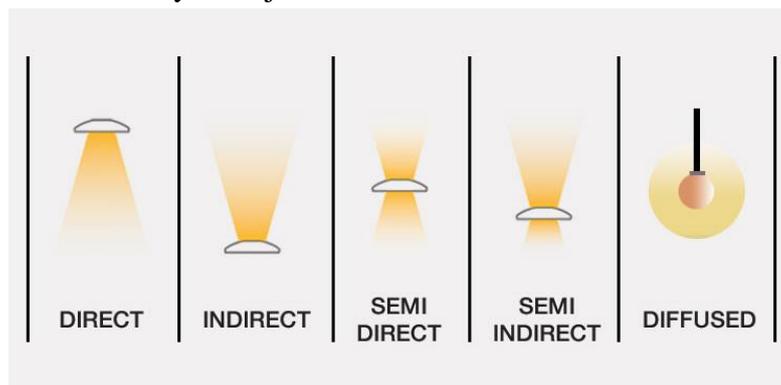
Merupakan pencahayaan dengan sistem 60-90% cahaya mengarah langsung pada benda atau objek yang hendak diterangi dan sisanya dipantulkan pada *ceiling* dan dinding.

3) *General Difus Lighting*

Merupakan pencahayaan dengan sistem 40-60% cahaya mengarah langsung pada benda atau objek yang hendak diterangi dan sisanya dipantulkan pada *ceiling* dan dinding dengan sistem *direct-indirect*.

4) *Indirect Lighting*

Merupakan pencahayaan tidak langsung dengan sistem 90-100% cahaya diarahkan pada *ceiling* dan dinding yang kemudian cahaya memantul dan menerangi seluruh ruangan. Keuntungan dari sistem ini adalah tidak timbulnya bayangan serta silau, dengan kekurangannya pada efisien cahaya menjadi tidak maksimal.



Gambar 2.5 Lima Teknik Pendistribusian Cahaya

Sumber: <https://indalux.co.id/tag/ruang/>

Sistem pencahayaan buatan terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan pada arah pencahayaan, seperti (2006) :

- 1) *Downlight* atau arah cahaya mengarah ke bawah
- 2) *Uplight* atau arah cahaya mengarah ke atas
- 3) *Backlight* atau arah cahaya dari belakang
- 4) *Sidelight* atau arah cahaya dari samping
- 5) *Frontlight* atau arah cahaya dari depan

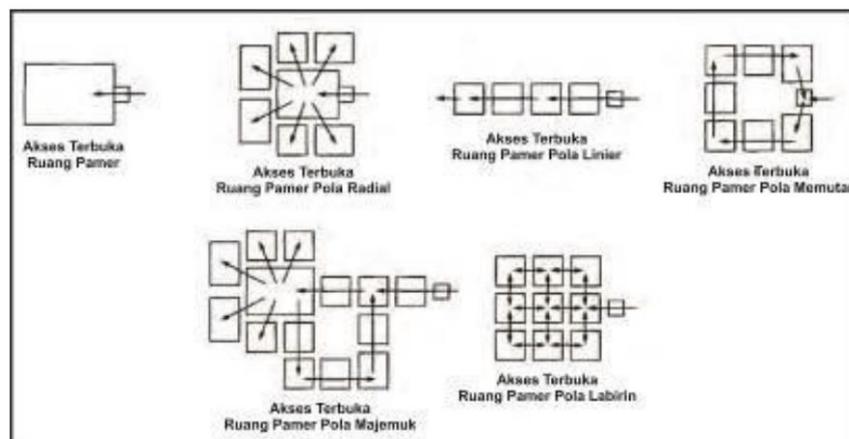
f. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan bertujuan untuk memberikan kenyamanan termal terhadap pengguna ruang, di mana kenyamanan termal fisik ruang dicapai pada temperatur ruang rata-rata 23°C. Kenyamanan ini bersifat sangat fleksibel tergantung pada kondisi masing-masing individu serta dapat dipengaruhi oleh pakaian, bukaan, kondisi lingkungan dan faktor-faktor lainnya.

g. Sirkulasi Ruang

Menurut Adler (1999), akses atau sirkulasi yang terbuka diperlukan oleh suatu ruang galeri dimana hal ini bertujuan mempermudah pengelola untuk mengawasi benda koleksi, karya-karya seni serta aktivitas yang berlangsung di dalam galeri. Terdapat 6 jenis akses pada galeri, yaitu:

- 1) Akses terbuka pada ruang pameran
- 2) Akses terbuka dengan pola radial
- 3) Akses terbuka dengan pola linear
- 4) Akses terbuka dengan pola memutar
- 5) Akses terbuka dengan pola majemuk
- 6) Akses terbuka dengan pola labirin



Gambar 2.6 Jenis Sirkulasi Dalam Galeri

Sumber: Adler, 1999

2.2. Tinjauan Umum Seni

2.2.1. Definisi Seni

Berdasarkan pada KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), seni sendiri memiliki tiga arti antara lain halus, kecil dan halus, tipis dan halus, lembut dan tinggi serta mungil dan elok. Dari ini, seni dapat diartikan sebagai hasil karya ataupun sesuatu yang bernilai tinggi.

Dalam bahasa Sanskerta, kata seni sebut dengan “*cilpa*”. *Cilpa* sebagai kata sifat diartikan dengan berwarna, dan *su-cipa* berarti terbentuk dengan indah atau dihias dengan indah. *Cilpacastra* sebagai buku pedoman sejarah kesenian bagi *cilpin*, atau yang pada saat ini disebut dengan *seniman*. Seni merupakan hasil karya manusia atau pula hasil ungkapan jiwa manusia, namun tidak semua hasil dan karya ciptaan manusia dapat dikatakan ataupun dikategorikan sebagai sebuah seni karena tidak semua hasil karya manusia dimaksudkan sebagai karya seni (Rondhi, 2017).

Karya seni bersifat universal dan statis namun esensial dengan ciri khas yang tidak berubah. Ini disebut sebagai seni karena sifat universalnya dan tidak berkaitan pada konteks apapun (Desmond, 2011).

2.2.2. Jenis-Jenis Seni

Berdasarkan pada media yang dipilih oleh seorang seniman dalam menghasilkan karya seni, termasuk pada teknik dan cara menikmatinya, maka seni terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- a) Seni Audio (*Audiotory Art*), melalui indra pendengaran seperti:
 1. Seni musik, dinikmati melalui nada.
 2. Seni sastra, dinikmati melalui kata.
 3. Seni suara, dinikmati melalui nada dan kata.
 4. Seni visual (*visual art*).
- b) Seni Visual, dinikmati melalui indra penglihatan seperti:
 1. Seni dua dimensi melalui garis, cahaya, warna, bentuk.
 2. Seni tiga dimensi melalui wujud dan ruang seperti seni patung, arsitektur, seni tari dan pantonim.
- c) Seni Audiovisual (*Audiotory Visual Art*) melalui indra pendengaran dan penglihatan seperti:

1. Seni tari
2. Seni drama
3. Seni opera

2.3. Tinjauan Umum Kerajinan

2.3.1. Definisi Kerajinan

Kerajinan merupakan suatu pekerjaan yang dilakukan dengan tangan dan dalam prosesnya memerlukan keterampilan khusus. Kerajinan atau *craft* dan pelakunya yaitu pengrajin atau *craftsman* sejak dulu sudah ada dan terus berkembang mengikuti peradaban dunia. Menurut pada KBBI (2022), kerajinan merupakan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Benda kerajinan yang berasal dari suatu etnik pula dapat menghasilkan benda seni kerajinan dengan nilai lokalitas serta sebagai pencatat budaya melalui bentuk dan visualnya, hingga dianggap sebagai ciri khas suatu tempat karna memiliki warna dan corak lokal setempat.

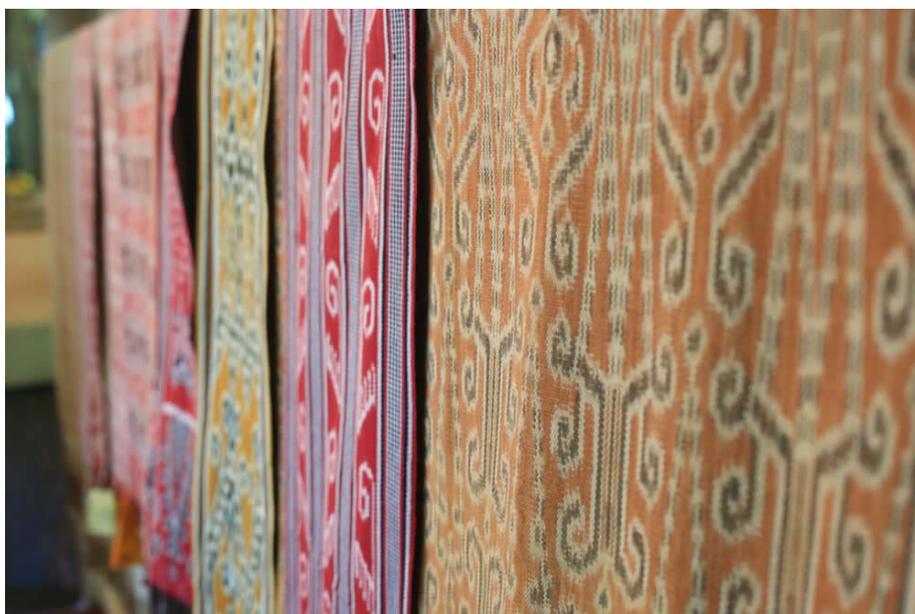
2.3.2. Macam-Macam Kerajinan

Berikut merupakan macam-macam kerajinan yang terdapat di Kabupaten Sintang menurut pada data potensi investasi industri yang dikeluarkan oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Sintang Tahun 2019, yang nanti akan menjadi benda koleksi didalam galeri serta akan terdapat pula untuk diperjualkan di pasar seni (*art market*) yang berada di area galeri:

1. Kerajinan Tenun Ikat Dayak (Sintang)

Menurut Januarti dan Jefri (2019), tenun ikat Sintang merupakan salah satu peninggalan serta artefak budaya yang diwariskan kepada suku Dayak dan digunakan oleh para leluhur untuk menyampaikan pesan, nasihat hingga budaya melalui motif dan cerita gambar pada kainnya. Kain tenun ikat dapat dijadikan produk seperti selendang syal, pakaian, hingga taplak meja dan termasuk dalam industri tekstil yang sudah sangat terkenal baik di Kabupaten Sintang hingga mancanegara. Kain tenun ikat ini sendiri diproduksi dengan proses yang tidak mudah karna memerlukan waktu yang cukup banyak untuk

menghasilkan satu produk. Proses menenun kain dimulai dari menyiapkan kapas, kemudian *nganos* atau memintal kapas menjadi benang, benang yang sudah jadi kemudian diminyaki dan masuk kedalam proses pewarnaan dimana benang dapat diwarnai secara alami dengan bahan pewarna tumbuh-tumbuhan dan dapat juga menggunakan pewarnaan kimia (bahan kimia) melalui teknik celup. Setelah benang diwarnai kemudian benang akan dijemur dalam ruang tanpa terkena panas matahari untuk mengeringkan benang. Benang yang sudah kering sudah dapat ditenun dengan proses pengikatan motif dan ditenun. Ukuran kain yang dihasilkan dapat beragam dan dipesan sesuai keinginan. Namun untuk kain ukuran *kumbu* (seukuran selimut), proses pembuatan dapat memakan waktu hingga enam bulan.



Gambar 2.7 Kain Tenun Ikat Sintang

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/09/03/tak-banyak-yang-tahu-tenun-ikat-sintang-ternyata-laris-manis-di-pasar-dunia>

2. Handicraft Anyaman

Kerajinan anyaman bambu dan rotan merupakan salah satu produk unggulan desa di Kabupaten Sintang. Produknya dapat berupa topi, tas, keranjang bertutup, keranjang tidak bertutup, suluk, keban, hingga kerajinan anyaman tangan lainnya memiliki potensi yang cukup baik untuk dikembangkan. Anyaman ini memiliki ciri khas motif lokal karena

merupakan benda kerajinan yang dibuat dan digunakan sehari-hari pula oleh masyarakat suku Dayak setempat.



Gambar 2.8 Tas Anjat Rotan

Sumber: <https://www.skanaa.com/en/news/detail/mengenal-anjat-tas-khas-suku-dayak-yang-punya-model-keren/okezone>, 2022

3. Souvenir Sulam Manik dan Pernak-Pernik

Menganyam manik merupakan salah satu kerajinan yang telah menjadi satu dengan kehidupan suku Dayak. Dengan motif etnis yang telah diajarkan secara turun temurun, kerajinan ini begitu menampilkan ciri khasnya berasal. Anyaman manik ini dapat berupa gelang, kalung, tas dan beragam aksesoris lainnya yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.9 Souvenir Manik Motif Dayak

Sumber: <https://www.celebes.co/borneo/oleh-oleh-khas-sintang>, 2022

4. Ukiran Kayu

Produk ukiran kayu khas Kabupaten Sintang berupa lesung, sendok, gelas, asbak, piring, mangkok dan dikerjakan oleh pengrajin ukir lokal dengan desain yang dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan pemesan.



Gambar 2.10 Kerajinan Ukiran Kayu

Sumber: <https://kalbar.antaranews.com/berita/476498/desa-tekudak-pasarkan-produk-unggulan-khas-kapuas-hulu-ukiran-ikan-arwana>

5. Furniture Rotan

Rotan merupakan salah satu tanaman yang tumbuh subur di tanah Kalimantan. Dan untuk Kabupaten Sintang sendiri, produk kerajinan dari rotan merupakan salah satu hasil industri yang cukup terkenal dan mendapat perhatian khusus dari pemerintah sebagai potensi pengembangan industri lokal dimana kerajinan rotan ini dapat diolah menjadi *furniture* rumahan seperti kursi, meja dan kerajinan lainnya.



Gambar 2.11 Furniture Kursi Rotan (Sambas)

Sumber: <https://kalbar.antaranews.com/berita/348421/pemkab-sambas-beri-pelatihan-pengarajin-rotan>, 2022

6. Pengolahan Pangan

Tidak hanya pada produk kerajinan, Kabupaten Sintang juga memiliki beberapa jenis olahan pangan yang terdaftar dalam potensi investasi hasil industri lokal di mana di antaranya seperti semprong, sale pisang, abon lele

dan abon toman, putu kacang, nata de coco, sagon, aneka kue kering, keripik singkong, selai asam maram serta sirup asam maram.



(a)

(b)

(c)

Gambar 2.12 Semprong (a), Olahan Asam Maram (b), dan Kue Putu (c)

Sumber: <https://www.celebes.co/borneo/oleh-oleh-khas-sintang>

2.4. Tinjauan Tema

2.4.1. Definisi Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan penerapan suatu elemen arsitektur yang telah ada baik secara fisik melalui bentuk dan konstruksi maupun non-fisik dengan melalui filosofis, simbolis hingga makna. Tujuan dari pendekatan neo-vernakular adalah untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang secara empiris telah terbentuk dari tradisi dengan sedikit banyaknya pembaharuan yang terjadi hingga menjadi suatu karya yang lebih maju atau modern namun tidak meninggalkan dan mengesampingkan nilai-nilai dan tradisi setempat (Nauw & Rengkung, 2014).

Dalam proses penerapan pendekatan neo-vernakular, hal yang penting untuk diperhatikan adalah interpretasi desain atau pendekatan yang dilakukan melalui analisis tradisi budaya serta peninggalan pada arsitektur setempat yang kemudian masuk kedalam proses perancangan terstruktur dan diwujudkan dalam bentuk modifikasi yang disesuaikan dengan zaman sekarang, ragam dan corak dengan pendekatan simbiosis serta aturan dan tipologi. Struktur tradisional yang dipakai memperhatikan pada fungsi bangunan dengan menambah elemen estetis yang sesuai serta adaptasi bahan dan material yang sudah tersedia di daerah (Arifin, 2010).

2.4.2. Ciri-Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Dalam buku *“language of Post-Modern Architecture”* yang dikeluarkan oleh Charles Jencks (Jencks, 1978), dikatakan bahwa Arsitektur Neo-Vernakular memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Selalu menggunakan atap bubungan/atap miring
Atap miring dikatakan sebagai elemen pelindung dan penyambut dan sebagai elemen pertahanan.
- 2) Material batu bata (material lokal)
Pada abad ke-19, dominasi penggunaan batu bata banyak digunakan dalam gaya Victorian dari bagian budaya arsitektur barat. Ini merupakan elemen konstruksi dan material lokal yang mudah untuk didapatkan.
- 3) Menggunakan warna yang kuat dan kontras
- 4) Bentuk-bentuk bangunannya menerapkan unsur budaya setempat yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural, dengan penggunaan material modern seperti kaca dan logam.

Ciri arsitektur Neo-Vernakular tidak mengarah pada satu gaya namun merupakan gabungan di antara arsitektur modern dan arsitektur tradisional. Hubungan keduanya ditunjukkan dengan jelas melalui trend rehabilitasi, penggunaan kembali bentuk atap miring, penggunaan elemen lokal seperti batu bata, serta susunan masa yang indah.

2.4.3. Prinsip-Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Menurut Irwanda (2020), arsitektur Neo-Vernakular memiliki beberapa prinsip-prinsip desain seperti:

- a) Hubungan Langsung, pembangunan menyesuaikan dengan arsitektur setempat dengan fungsi bangunan yang adaptif dan kreatif.
- b) Hubungan Abstrak, mencerminkan bentuk bangunan dari analisis tradisi budaya serta analisis peninggalan arsitektur.
- c) Hubungan Lansekap, menginterpretasikan lingkungan dengan jangkauan seperti kondisi serta keadaan fisik alam termasuk pada topografi dan iklim.

- d) Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, dimana bentuk ide dapat relevan dengan konsep arsitektur.
- e) Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan yang mengantisipasi pada kondisi perancangan yang akan datang.

2.4.4. Strategi Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Dalam buku Post Modern, Neo Vernakular, yang dikeluarkan oleh Arifin (2010), terdapat panduan dalam mendesain dengan pendekatan Neo-Vernakular. Hal ini lebih menekankan pada bentuk dan wujud visual bangunan. Terdapat tapak yang berperan penting dalam bangunan Neo-Vernakular karena merupakan pendukung dengan pola tatanan massa pada tapak. Adapun strategi desain menurut Arifin (2010), sebagai berikut.

a) Analisis Bentuk

Menurut pada Charles Jencks (1978), terdapat metode dalam mencapai perancangan arsitektur Neo-Vernakular yang terbagi menjadi dua, meliputi:

1. Representasi dengan metafor dan simbolisasi.
2. *Hybrid* dan *Both* yang merupakan metode utama dalam Neo-Vernakular.

b) Analisis Ruang

Analisis tapak mengikuti pada fungsi dan aktivitas ruang, di mana hal ini beralur dari luar ke dalam dengan efisiensi ruang mengikuti bentuk bangunan.

c) Analisis Tapak

Analisis tapak termasuk pada tatanan massa ruang, orientasi arah angin, matahari, serta arah *view to site* dan *view from site*.

2.4.5. Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Menurut Arifin (2010), dalam menerapkan pendekatan Neo-Vernakular terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti:

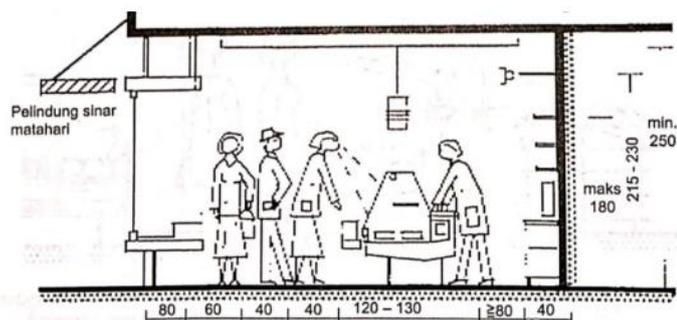
- a. Interpretasi desain dengan menganalisis tradisi dan budaya serta peninggalan dengan bentuk yang dimodifikasi sesuai dengan zaman.

- b. Ragam dan corak dengan pendekatan simbolisme, aturan serta tipologi hingga memberikan kekuatan pada desain.
- c. Struktur tradisional dengan mengadaptasi material dari bahan yang terdapat di sekitar namun sesuai dengan fungsi bangunan.
- d. Menampilkan nilai-nilai historis yang dapat menegaskan ciri bangunan.

2.5. Pendekatan Perancangan

Perancangan Galeri Seni Kerajinan Kabupaten Sintang ini menerapkan pendekatan tema desain Arsitektur Neo-Vernakular. Pendekatan perancangan dengan tema Arsitektur Neo-Vernakular sendiri mengadopsi pembaharuan terhadap bentuk serta proses dalam arsitektur yang telah berlangsung lama serta berulang-ulang menyesuaikan pada tata perilaku, sikap dan juga kebudayaan di tempatnya berasal.

Dalam perancangan ini sendiri diterapkan pendekatan perancangan Neo-Vernakular dengan mengadopsi bentuk dari salah satu cagar budaya yang cukup terkenal di Kabupaten Sintang, yakni Rumah Betang Ensaid Panjang. Penerapan tema Neo-Vernakular dengan adopsi bentuk Rumah Betang Ensaid Panjang pada perancangan Galeri Seni Kerajinan Kabupaten Sintang ini diharapkan dapat memperkuat identitas Kabupaten Sintang sehingga perkembangan arsitektur dan kebudayaan lokalnya masih dapat dilestarikan dengan menyesuaikan pada *trend* desain yang modern.



2.6. Standar Desain

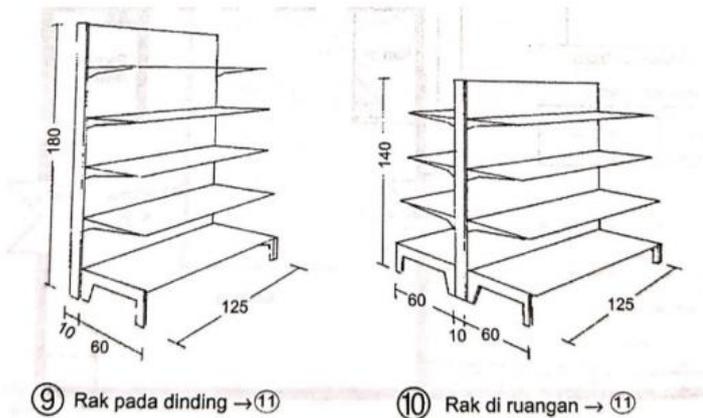
2.6.1. Standar Desain Area Kerajinan

Area kerajinan merupakan tempat *display* untuk menampilkan dan memamerkan produk yang diperdagangkan. Berdasarkan pada buku Data Arsitek

(Neufert E. , 2012), *furniture* pada area *display* berupa etalase atau lemari, ditambah dengan rak gantung. Contoh penerapan desainnya sebagai berikut:

Gambar 2.13 Standar Ruang Kerajinan

Sumber: Neufert 2012



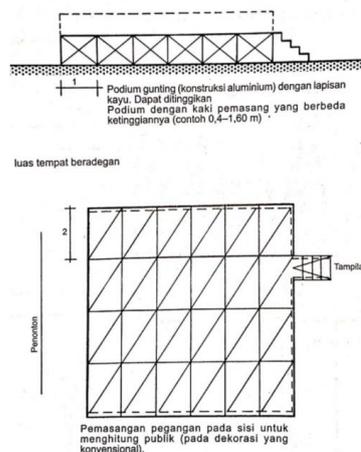
Gambar 2.14 Desain Rak Dalam Ruang Display

Sumber: Neufert, 2012

2.6.2. Standar Desain Area Panggung Pertunjukan Kesenian

Panggung pertunjukan seni memiliki desain bentuk yang cukup beragam. Pemilihan desain panggung untuk Galeri Seni Kerajinan Kabupaten Sintang ini didasarkan pada panduan buku Data Arsitek (2012), dengan 3 jenis panggung berdasarkan pada luasannya:

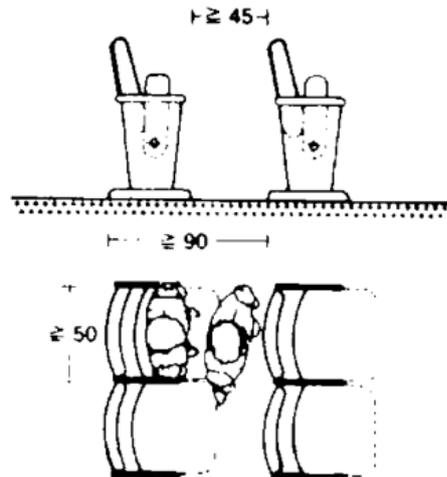
1. *Full Stage* (dengan luasan lebih dari 100 m²)
2. *Small Stage* (dengan luasan kurang dari 100 m²)
3. *Set Areas* (dengan panggung kecil sederhana)



Gambar 2.15 Desain Panggung dengan Konstruksinya

Sumber: Neufert, 2012

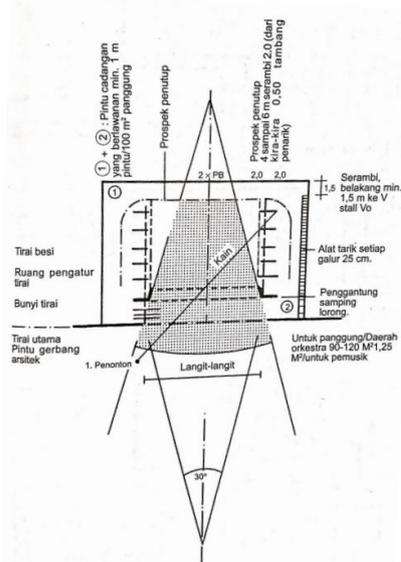
Desain area tempat duduk penonton dibuat dengan *setting* yang nyaman sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan yang berlangsung dengan maksimal. *Space* minimal yang dibutuhkan bagi 1 (satu) orang penonton adalah $0,225 \text{ m}^2$ (Neufert E. , 2012).



Gambar 2.16 Tempat Duduk Penonton

Sumber: Neufert, 2012

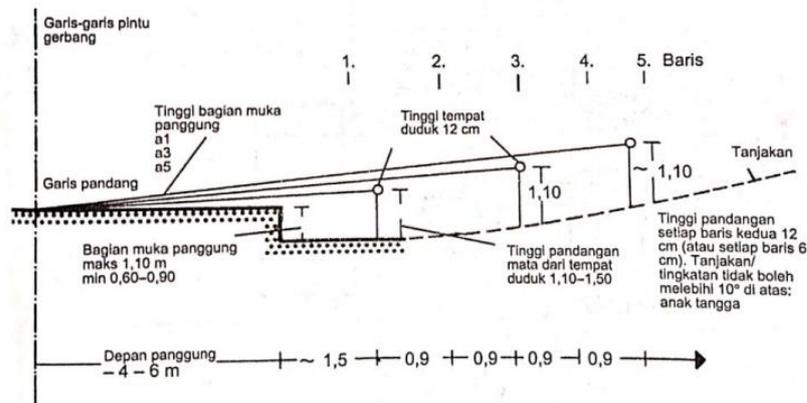
Dengan setiap luasan area pertunjukan sebesar 100 m^2 , harus disertai 1 pintu darurat dengan lebar minimum 1 meter. Pada bagian belakang area pertunjukan disediakan backdrop dengan sirkulasi minimal selebar 1,5 meter. Titik terjauh penonton juga harus memiliki sudut penglihatan sebesar 30 derajat.



Gambar 2.17 Layout Panggung Tradisional

Sumber: Neufert, 2012

Kenyamanan tinggi panggung berkisar pada 0,60-0,90 m dan tidak boleh lebih dari 1,1 meter. Sirkulasi pada bagian depan panggung diberikan ruang selebar 1,5 meter, dengan minimal area duduk penonton selebar 0,9 meter dan ruang tempat duduk minimal selebar 0,45 meter.



Gambar 2.18 Potongan Panggung Tradisional

Sumber: Neufert, 2012

2.7. Data Umum Lokasi

2.7.1. Kondisi Geografis

Kabupaten Sintang terletak di bagian timur Provinsi Kalimantan Barat antara 1°05' Lintang Utara serta 0°46' Lintang Selatan dan 110°50' Bujur Timur serta 113°20' Bujur Timur yang membuat wilayah Kabupaten Sintang dilalui oleh garis Khatulistiwa. Kabupaten Sintang dilintasi oleh dua sungai besar yaitu Sungai Kapuas dan Sungai Melawi, serta dua anak sungai kecil yaitu Sungai Ketungau yang merupakan anak Sungai Kapuas dan Sungai Kayan yang merupakan anak Sungai Melawi.

Kabupaten Sintang memiliki luas wilayah sebesar 21.635 km² dengan Kecamatan Ambalau sebagai wilayah terluas dengan 6.386,40 km² atau 29,52% luas keseluruhan Kabupaten Sintang dan Kecamatan Sintang sebagai kecamatan terkecil dengan luas 277,05 km² atau hanya 1,28% dari luas keseluruhan Kabupaten Sintang.

Secara administratif, Kabupaten Sintang memiliki batas wilayah di mana sisi utaranya berbatasan dengan Kab. Kapuas Hulu dan Malaysia Timur (Sarawak), sisi selatan berbatasan dengan Provinsi Kalimantan Tengah. Kabupaten melawi, dan Kabupaten Ketapang, sisi timur berbatasan dengan Provinsi Kalimantan

Tengah, Kabupaten Melawi, dan Kabupaten Kapuas Hulu, serta sisi barat berbatasan dengan Kabupaten Sanggau, Kabupaten Melawi, dan Kabupaten Sekadau. Sampai dengan tahun 2019, Pemerintahan Kabupaten Sintang terdiri dari 14 Kecamatan yang terbagi menjadi 391 desa dan 16 kelurahan (Profil Potensi Investasi Kabupaten Sintang, 2018).

2.7.2. Demografi Penduduk

Jumlah penduduk Kabupaten Sintang berdasarkan pada hasil Sensus Penduduk Tahun 2020 yang dilakukan oleh BPS Kabupaten Sintang berjumlah 421.306 jiwa dengan kepadatan penduduk 19 jiwa per km² dan dikategorikan dengan penduduk yang masih jarang. Kecamatan dengan kepadatan penduduk terendah di Kabupaten Sintang adalah Kecamatan Ambalau dengan 2,14 jiwa per km² dan tertinggi pada Kecamatan Sintang dengan 286,45 jiwa per km².

Tabel 2.1 Penduduk Kabupaten Sintang Tahun 2020

Kecamatan	Penduduk (jiwa)	Laju Pertumbuhan Penduduk per Tahun 2010-2020
Serawai	22 771	0,37
Ambalau	13 259	0,29
Kayan Hulu	22 758	0,39
Sepauk	53 251	1,34
Tempunak	30 163	1,13
Sungai tebelian	34 679	1,70
Sintang	77 319	2,58
Dedai	30 127	0,86
Kayan Hilir	27 562	1,18
Kelam Permai	18 433	1,83
Binjai Hulu	13 910	2,00
Ketungau Hilir	24 100	1,55
Ketungau Tengah	30 413	1,01
Ketungau Hulu	22 561	1,32
Kabupaten Sintang	421 306	1,40

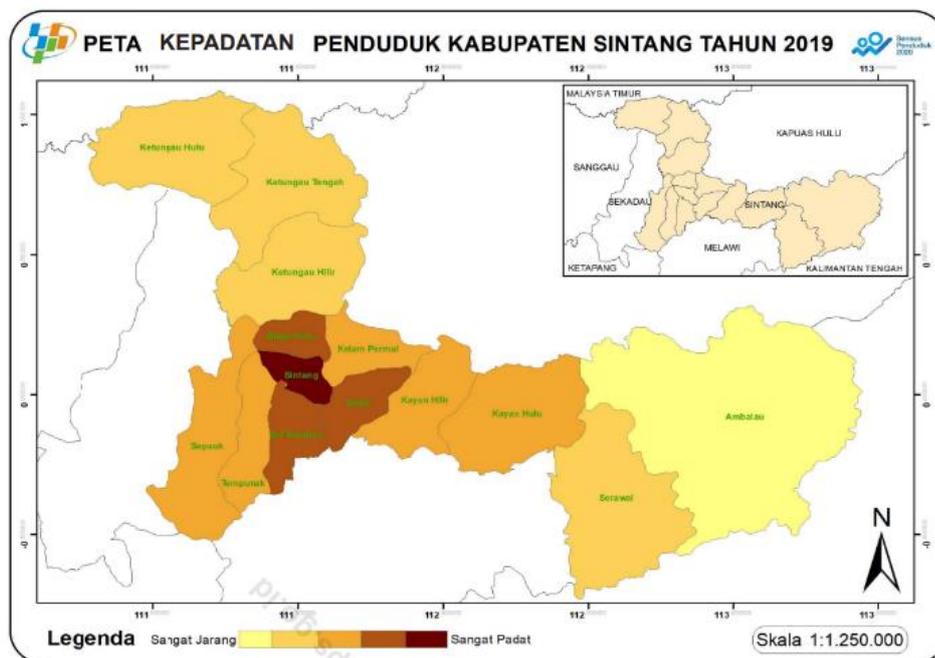
Sumber: BPS Kabupaten Sintang Tahun 2020

Berdasar pada data BPS, jumlah penduduk jiwa Kecamatan Sintang 2020 paling tinggi berada pada Desa Kapuas Kanan Hilir dengan 11,958 jiwa dan paling rendah berada pada Desa Mail Jampong dengan 241 jiwa.

Tabel 2.2 Penduduk Kecamatan Sintang Tahun 2020

No.	Desa	Penduduk (jiwa)	Sex Rasio
1.	Tertung	1 012	106
2.	Mungguk Bantok	625	116
3.	Tanjung Puri	8 554	106
4.	Baning Kota	8 607	102
5.	Ladang	4 481	102
6.	Kapuas Kanan Hulu	11 958	102
7.	Kapuas Kanan Hilir	5 513	103
8.	Kapuas Kiri Hilir	1 430	106
9.	Kapuas Kiri Hulu	1 810	101
10.	Telok Kelansam	674	112
11.	Sungai Ana	3 837	105
12.	Marti Guna	2 970	100
13.	Tanjung Kelansam	576	119
14.	Anggah Jaya	693	98
15.	Lalang Baru	566	106
16.	Tebing Raya	411	111
17.	Mail Jampong	241	92
18.	Jerora Satu	1 604	106
19.	Kebiau Baru	431	116
20.	Akcaya	2 598	103
21.	Alai	2 688	102
22.	Ulak Jaya	1 996	98
23.	Menyumbang Tengah	1 937	97
24.	Batu Lalau	413	105
25.	Mekar Jaya	1 321	104
26.	Sengkuang	3 763	113
27.	Rawa Mambok	2 674	100
28.	Mengkurai	2 897	106
29.	Kedabang	1 039	112
	2020	77 319	104

Sumber: BPS Kabupaten Sintang Tahun 2020



Gambar 2.19 Peta Kepadatan Penduduk Kabupaten Sintang 2019

Sumber: Statistik Daerah Kabupaten Sintang Tahun 2020

Berdasarkan jumlah penduduk Kecamatan Sintang 2020 menurut pada golongan umur dan jenis kelamin, diketahui bahwa penduduk paling banyak berada dalam rentang usia 15 hingga 65 tahun dan paling sedikit pada rentang usia lebih dari 65 tahun.

Tabel 2.3 Jumlah Penduduk Kecamatan Sintang Berdasarkan Golongan Usia dan Jenis Kelamin Tahun 2020

Golongan Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0 – 14 Tahun	10 907	10 443	21 350
15 – 65 Tahun	26 899	26 038	52 937
65+ Tahun	1 482	1 550	3 032
2020	39 288	38 031	77 391

Sumber: BPS Kabupaten Sintang Tahun 2020

2.7.3. Sosial, Ekonomi dan Budaya

Mengacu pada data BPS tahun 2020, Kecamatan Sintang memiliki prasarana dan sarana pendidikan berupa 38 Sekolah Dasar (SD), 3 Madrasah Ibtidaiyah (MI), 19 Sekolah Menengan Pertama (SMP) serta 15 Sekolah Menengah Pertama (SMA).

Pada fasilitas sarana dan prasarana kesehatan, Kecamatan Sintang memiliki 4 puskesmas yang tersebar di Kelurahan Kapuas Kanan Hulu, Kelurahan Kapuas Kiri Hilir, dan 2 di Kelurahan Alai, 5 rumah sakit, 2 rumah sakit bersalin, 5 poliklinik atau balai pengobatan, serta 20 apotek.

Dalam bidang ekonomi, terdapat sarana dan prasarana ekonomi menurut desa di Kecamatan Sintang, berupa 31 kelompok pertokoan, 8 pasar dengan bangunan permanen, 6 pasar dengan bangunan semi permanen, 1 pasar tanpa bangunan, 51 minimarket atau swalayan, 544 toko atau warung kelontong, 61 restoran atau rumah makan, 12 bank BUMN, 9 bank swasta, 3 bank perkreditan, serta koperasi aktif seperti 3 koperasi simpan pinjam dan 11 koperasi lainnya. Penyumbang terbesar dalam bidang ekonomi di Kabupaten Sintang adalah sektor pertanian dengan persentase sebesar 22% dan disusul kedua oleh sektor perdagangan dengan persentase sebesar 17%, konstruksi dengan 16%, industri pengolahan dengan 9%, pertambangan dan penggalian dengan 9%, serta lainnya dengan 27% dari total PDRB di Kabupaten Sintang.

Dalam bidang seni budaya dan olahraga, berdasarkan pada data tahun 2014 (RPJM Kabupaten Sintang) diketahui bahwa perkembangan kelompok kesenian, budaya serta olahraga di Kabupaten Sintang tidak terlalu berkembang dengan ketersediaan gedung kesenian yang kurang memadai. Hanya terdapat 1 gedung olahraga yang berada di kompleks stadion lapangan bola di Sintang.

2.7.4. Industri

Potensi pariwisata industri Kecamatan Sintang menurut data Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kecamatan Sintang (2018), berupa kain tenun ikat, lagu-lagu daerah serta souvenir dan kuliner. Pada sektor perindustrian, terdapat sektor yang belum tergarap dengan maksimal namun berpotensi besar seperti hasil industri dengan kategori *textile*, *handicraft*, *furniture* dan pengolahan pangan.

Tabel 2.4 Potensi Investasi Industri Kabupaten Sintang

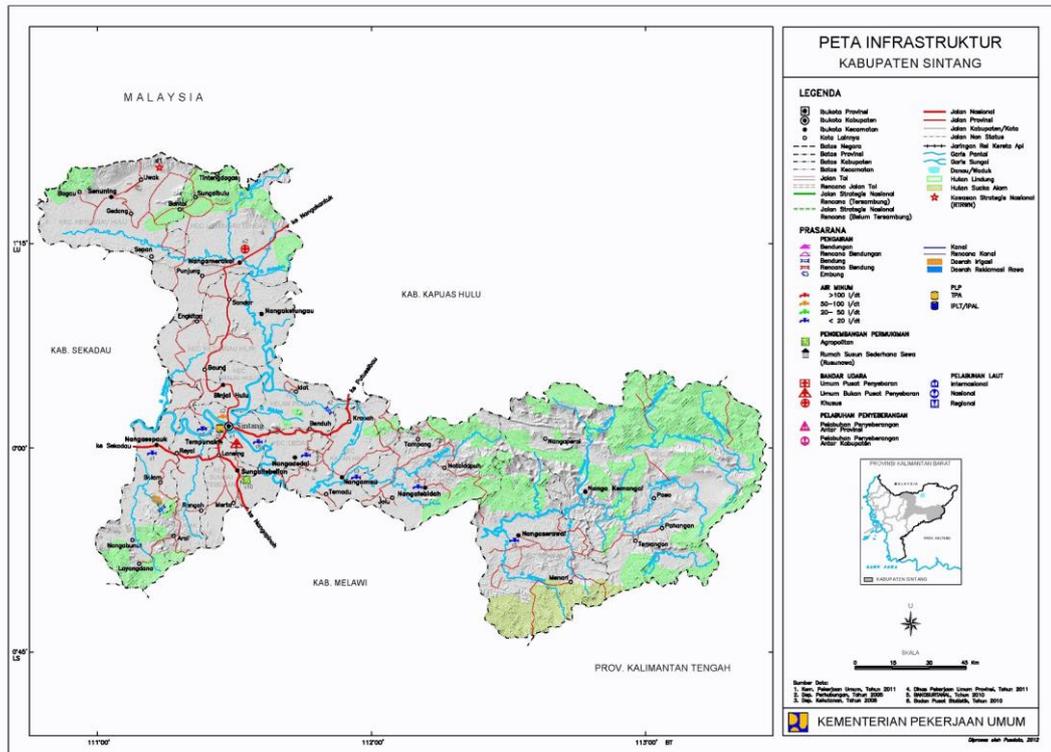
No.	Kategori	Produk	Jenis Produk	Alamat
1.	Textil	a. Tenun	Kain Tenun, Selendang, Syal, Taplak Meja	Desa Umin Jaya, Kec. Dedai
				Desa Baning Panjang, Kec. Kelam Permai
				Desa Ensaid Panjang, Kec. Kelam Permai
2.	Handicraft	a. Anyaman	Keranjang Bertutup, Keranjang Tidak Bertutup, Suluk, Keban	Desa Tanjung Kelansam Kec. Sintang
		b. Ukiran Kayu	Lesung, Sendok, Gelas, Asbak, Piring, Mangkok. Desain bisa request atau desain sendiri	Jln. PKP Mujahidin Sintang-Kalbar
		c. Souvenir	Manik/Pernik	Jl. Masuka
3.	Furniture	a. Rotan	Tikar Rotan (Lampit), meubeler	Jln. PKP. Mujahidi Sintang - Kalbar
4.	Pengolahan Pangan	a. Semprong	Produk Makanan	Jln. MT. Haryono Kec. Sintang
		b. Sale Pisang	Produk Makanan	Desa Merarai I Kec. Sungai Tebelian
		c. Abon Lele Abon Toman	Produk Makanan	Jln. Kelam Simpang Tugu Beji Kec. Sintang
		d. Putu Kacang	Produk Makanan	Jln. Dara Juanti Kecamatan Sintang
		e. Nata De Coco	Produk Makanan	Jln. Akcaya II Kec. Sintang
		f. Sagon	Produk Makanan	Desa Merarai I Kec. Sungai Tebelian
		g. Aneka Kue Kering	Produk Makanan	Jln. PKP Mujahidin Kec. Sintang Kab. Sintang
		h. Keripik Singkong	Produk Makanan	Jln. PKP Mujahidin Kec. Sintang Kab. Sintang
		i. Salai Asam Maam, Syrup Asam Maram	Produk Makanan	Jln. Oevang Oeray Kec. Sintang

Sumber: DPMPSTSP Kecamatan Sintang 2018

2.7.5. Kebijakan Tata Ruang

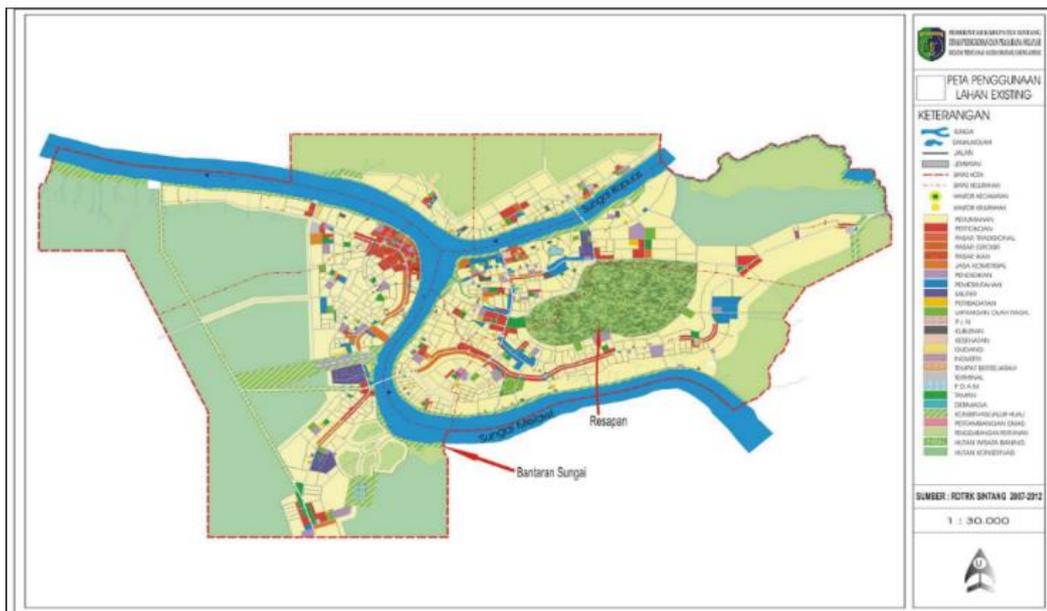
Berdasarkan pada peta tata guna lahan Kabupaten Sintang, Kota Sintang tergolong dalam kawasan PKW atau Pusat Kegiatan Wilayah dalam skala kabupaten dengan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan pola ruang wilayah meliputi kawasan lindung dan kawasan budidaya.

Yang tergolong dalam kawasan lindung di dalamnya adalah kawasan yang memberikan perlindungan terhadap kawasan bawahannya, kawasan perlindungan setempat, kawasan pelestarian alam dan cagar budaya, kawasan rawan bencana alam, kawasan lindungan geologi dan kawasan lindungan lainnya.



Gambar 2.20 Peta Infrastruktur Kabupaten Sintang

Sumber: <https://peta-kota.blogspot.com/2017/02/peta-kabupaten-sintang.html>



Gambar 2.21 Peta Tata Guna Lahan Kota Sintang

Sumber: RPIJM Kabupaten Sintang

2.8. Preseden

2.8.1. Galeri Nasional Indonesia

Galeri Nasional Indonesia merupakan lembaga budaya negara yang berfungsi sebagai tempat pameran & perhelatan acara seni rupa Indonesia dan Mancanegara di bawah kepemilikan institusi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Galeri ini berdiri sejak tanggal 8 Mei 1999 dengan luas lahan sebesar 17.600 m² atau 1,76 ha. Dengan koleksi karya sekitar 1785 karya seniman Indonesia maupun mancanegara, ruang lingkup kegiatan Galeri Nasional Indonesia ini meliputi pada melaksanakan pameran (permanen, temporer, keliling), melaksanakan preservasi (konservasi, restorasi), akuisisi dan dokumentasi, seminar, diskusi, *workshop*, *performance art*, pemutaran film / video (*screening*), festival, lomba, dan lain-lain yang berkenan dengan peningkatan pemahaman, keterampilan dan apresiasi seni rupa. Galeri Nasional Indonesia juga memberikan pelayanan riset koleksi dan pemanduan (*guiding*) untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.



Gambar 2.22 Galeri Nasional Indonesia

Sumber: <https://twitter.com/galerinasional/status/1235448416311734272>

Fasilitas yang terdapat pada Galeri Nasional Indonesia, seperti:

- a. Ruang Pameran Tetap (*Permanent Exhibition*)
Terdiri dari 2 galeri, Galeri 1 (1400 m²) dan Galeri 2 (840 m²) yang berisi ruang pameran dan terdiri dari 2 lantai dengan selasar dan akses tangga.
- b. Ruang Pameran Temporer (*Temporary Exhibition*)
- c. Pameran Keliling (*Traveling Exhibition*)

Merupakan program pameran keliling koleksi Galeri Nasional Indonesia secara berkala (minimal setahun sekali).

d. Ruang Seminar

Merupakan ruang serba guna yang mendukung kegiatan seminar serta pembahasan seni rupa dengan kapasitas 200 orang dan ruangan AC.

e. Perpustakaan

f. Laboratorium

g. Art Shop

h. Cafeteria



Gambar 2.23 Siteplan Galeri Nasional Indonesia

Sumber: <https://twitter.com/galerinasional/status/1235448416311734272>

2.8.2. Selasar Sunaryo

Terletak di provinsi Jawa Barat, Kecamatan Lembang, Selasar Sunaryo merupakan galeri seni hasil kerjasama antara seniman Sunaryo dan arsitek Dr. Baskoro Tedjo yang dibangun pada tahun 1994. Berada pada pada kawasan perbukitan dengan tingkat kemiringan sekitar 20-40% dengan area seluas ± 5.000 m², karakter desain bangunan secara keseluruhan menggunakan elemen-elemen arsitektur khas Jawa Barat dan bentuk dasar SSAS yang terinspirasi oleh "kuda lumping". Konsep sirkulasi cenderung menggunakan pola linier yang mengusung

pola ruang yang menerus dengan tampilan interior tidak menonjol dan cenderung netral untuk lebih menonjolkan karya-karya seni yang dipamerkan di dalamnya.



Gambar 2.24 Selasar Sunaryo

Sumber: <https://koalisiseni.or.id/anggota/selasar-sunaryo/>

Fasilitas yang terdapat pada Galeri Seni Selasar Sunaryo, seperti:

- a. Pusat Selasar
Terdiri perpustakaan yang menjadi pusat data, penelitian dan dokumentai seni rupa.
- b. Kopi Selasar
Merupakan fasilitas café dan tempat makan pada galeri Selasar Sunaryo.
- c. Cinderamata Selasar
Merupakan toko galeri yang menjual benda & karya seni.
- d. *Venue Rental*
Merupakan fasilitas yang mengakomodasi penyewaan tempat seperti:
 - *Amphiteater*
 - Bale Hadap
 - *Bamboo House*
 - Kopi Selasar



Gambar 2.25 Siteplan Selasar Sunaryo

Sumber: <http://fariable.blogspot.com/2011/07/selasar-sunaryo-art-space.html>

Keterangan:

- A merupakan *Stone Garden*
- B merupakan *Main Space*
- C merupakan *Wing Space*
- D merupakan *Kopi Selasar*
- E merupakan *Central Space*
- F merupakan *Cinderamata Selasar*
- G merupakan *Audio Visual Space*
- H merupakan *Amphitheatre*
- I merupakan *Bale Hadap*
- J merupakan *Bamboo House*

2.8.3. Cemeti *Art House*

Cemeti *Art House* merupakan rumah seni yang berada di Yogyakarta dan menampilkan serta memamerkan karya karya seni kontemporer. Bentuk dari Cemeti *Art House* mengambil bentukan vernakular pendopo Joglo sebagai ruang masuk dan penerimaan dengan material kayu serta atap bambu. Untuk ruang perantara dan ruang pameran mengambil kosep industrial modern dengan bentuk kotak asimetris dan dinding putih polos agar ruang bersikap “netral”. Untuk pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan dengan lantai ubin kuning di seluruh bangunan. Cemerti *Art House* didirikan tahun 1988 oleh arsitek Eko Prawoto dan merupakan galeri yang berfungsi sebagai sebuah ruang pameran, informasi, dokumentasi, dan pusat promosi seni visual milik seniman Nindityo Adipurnomo dan Mella Jaarsma.

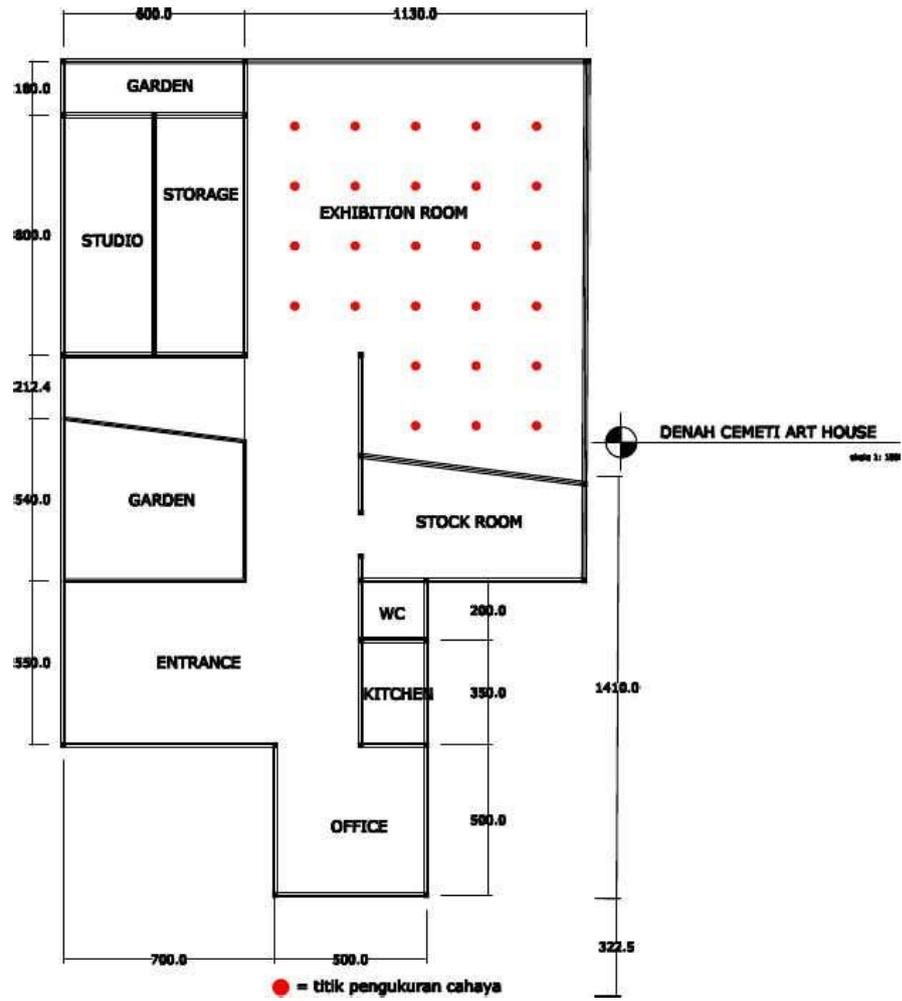


Gambar 2.26 Cemeti *Art House*

Sumber: <https://cemeti.art/tentang-cemeti/>

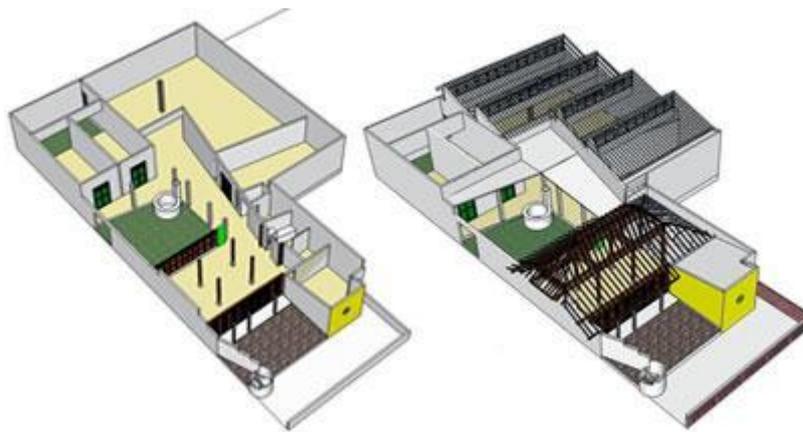
Fasilitas yang terdapat pada Cemeti *Art House*, seperti:

- a. Galeri Temporer
Merupakan area pameran dengan kapasitas 150 orang.
- b. Studio Konsep
Merupakan fasilitas ruang studi bagi para seniman untuk berkesperimen.
- c. Residensi
Merupakan *homestay* bagi para seniman.
- d. Taman Mini
Merupakan fasilitas penunjang kegiatan didalam rumah seni.



Gambar 2.27 Denah Cemeti Art House

Sumber: google, 2022



Gambar 2.28 Aksonometri Cemeti Art House

Sumber: google, 2022

2.8.4. Bentara Budaya Bali

Bentara Budaya Bali adalah lembaga kebudayaan Kompas Gramedia ke empat yang lahir di Indonesia bagian tengah, yang diresmikan pada tanggal 9 September 2009 oleh Gubernur Bali, Made Mangku Pastika bertempat di kawasan Ketewel, Denpasar, Bali. Pada Bentara Budaya Bali terdapat pameran yang menampilkan 76 karya yang terdiri dari 52 karya seni lukis dan 24 karya seni topeng.

Fasilitas yang terdapat pada Galeri Seni Bentara Budaya Bali, seperti:

- a. Ruang Galeri
- b. Panggung Pertunjukan
- c. Ruang *Workshop*/Seminar
- d. *Venue Rental*



Gambar 2.30 Suasana Eksterior Bentara Budaya Bali

Sumber: <https://bentarabudayabali.wordpress.com/>



Gambar 2.31 Suasana Interior Bentara Budaya Bali

Sumber: <https://bentarabudayabali.wordpress.com/>

Berikut merupakan tabel studi banding preseden galeri seni:

Tabel 2.5 Perbandingan Studi Banding

SASARAN PEMBAHASAN	GALERI NASIONAL INDONESIA (GALNAS)	SELASAR SUNARYO	BENTARA BUDDAYA BALI	CEMETI ART HOUSE
Lokasi	Jl. Medan Merdeka Tim. No.14, RT.6/RW.1, Gambir, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110	Jl. Bukit Pakar Timur No.100, Ciburial, Kec. Cimayan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40198	Jl. Profesor Ida Bagus Mantra No.88A, Ketewel, Kec. Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali 80237	Jl. DI Panjaitan No.41, Mantrijeron, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55143
TAPAK	Sirkulasi	Sirkulasi dalam menggunakan elemen interior sebagai wayfinding	Sirkulasi berdasarkan keterikatan fungsi antar bangunan	Sirkulasi dalam mempertimbangkan pada fungsi ruang dalam bangunan
	Tata Ruang Luar	Tata ruang luar terdapat penataan vegetasi pohon besar sebagai penecluh	Tata ruang luar diberikan banyak vegetasi pemeduh	Tata ruang tidak terlalu menekankan pada pengolahan tapak karena kondisi lahan yang sempit
	Orientasi Bangunan	Menghadap jalan utama dengan view mengarah pada keramaian (Moras)	Mengarah pada jalan utama, dengan view kawasan yang berada pada area pegunungan	Mengarah pada jalan utama
Program Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Pengelompokan ruang sesuai pada fungsi & sifat ruang Program ruang secara horizontal Koridor sebagai penghubung antar ruang Menggunakan pencahayaan buatan pada ruang pameran 	<ul style="list-style-type: none"> Pengelompokan ruang sesuai pada fungsi & sifat ruang Koridor dan sebagai penghubung antar ruang Memaksimalkan pencahayaan alami 	<ul style="list-style-type: none"> Pengelompokan ruang sesuai pada fungsi & sifat ruang Koridor dan sebagai penghubung antar ruang Memaksimalkan pencahayaan alami 	<ul style="list-style-type: none"> Pengelompokan ruang sesuai pada fungsi & sifat ruang Koridor dan sebagai penghubung antar ruang Memaksimalkan pencahayaan alami
Bentuk	Monoton dengan desain klasik modern Tidak banyak bukaan pada bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Gubahan massa ekspresif dengan penerapan bentuk dasar Desain bergaya modern Penerapan sistem struktur & konstruksi dengan material modern 	<ul style="list-style-type: none"> Gubahan masa terdiri dari perpaduan berbagai bentuk dasar sehingga tampak ekspresif & dinamis Ruang dalam & ruang luar dihermonisasi dengan area penghubung Ruang-ruang terkesan terbuka 	<ul style="list-style-type: none"> Gubahan massa terdiri dari perpaduan bentuk dasar yang simpel Penggunaan gubahan masa lampau dengan material modern
Struktur Bangunan	Menggunakan struktur beton bertulang	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan struktur beton bertulang Menggunakan struktur bentang lebar Menggunakan rangka baja dan aluminium 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan struktur beton bertulang Menggunakan struktur bentang lebar 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan struktur beton bertulang Fadade menggunakan material kayu
	Utilitas Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Dominan menggunakan penghawaan buatan Dominan menggunakan pencahayaan buatan 	<ul style="list-style-type: none"> Dominan menggunakan penghawaan buatan Dominan menggunakan pencahayaan buatan 	<ul style="list-style-type: none"> Dominan menggunakan penghawaan buatan Dominan menggunakan pencahayaan buatan
Pendekatan Desain	Klasik Modern <ul style="list-style-type: none"> Bentuk dasar sederhana (kubus) dan monoton Menggunakan pilar besar yang memberikan kesan mewah dan klasik. 	Kontemporer <ul style="list-style-type: none"> Penggunaan material tradisional dan modern Menggunakan teknologi pencahayaan animated architecture Bentuk massa trapesium dengan gaya modern 	Neo-Vernakular <ul style="list-style-type: none"> Konsep arsitektur tradisional Bali Konsep ruang yang modern 	Neo-Vernakular <ul style="list-style-type: none"> Konsep arsitektur tradisional Yogyakarta Penggunaan material yang modern

Sumber: Penulis, 2021

Berdasarkan pada hasil resume dari 4 studi kasus di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang akan menjadi pertimbangan dalam perencanaan Galeri Seni Kerajinan Kabupaten Sintang Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular untuk dijadikan sebagai acuan dalam perancangan, di antaranya yakni:

1. Tapak

Perencanaan tapak menyesuaikan pada peraturan perundang-undangan, khususnya Kabupaten Sintang mengenai ketentuan parkir, sirkulasi kendaraan, GSB, KDB, KDH, serta pemberian vegetasi sebagai tata ruang luar tapak.

2. Program Ruang

Menggunakan pola ruang terpusat yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses ruang-ruang. Ruang dibuat massif dan tidak massif dengan pola ruang yang fleksibel sehingga dapat dengan mudah dimodifikasi sesuai dengan keperluan dan kebutuhan galeri.

3. Bentuk

Bentuk dan massa bangunan mempertimbangkan pada arsitektur lokal setempat di mana bangunan ini berdiri, yang dapat diterapkan baik pada bentuk hingga ornamen. Bentuk bangunan diharapkan dapat mewakili filosofi arsitektur lokal yang menjadi tema bangunan

4. Material dan Struktur

Penggunaan material menggunakan material khusus/alami sebagai bentuk kearifan lokal dan juga material modern untuk memberi kesan yang dinamis. Struktur menerapkan bentuk kearifan setempat dengan melihat pada arsitektur lokal yang telah ada.

5. Desain Tematik

Bentuk desain menerapkan konsep arsitektur Neo-Vernakular sebagai bentuk pelestarian terhadap arsitektur lokal dan budaya setempat.

Penyimpulan fasilitas-fasilitas dari studi kasus:

- a. Ruang Pameran Tetap (*Permanent Exhibition*) dan Ruang Pameran (*Temporary Exhibition*)
- b. Ruang Seminar dan Ruang *Workshop*
- c. *Art Shop* dan *Cafeteria*
- d. *Amphiteater*