

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul proyek:

"Perancangan Interior Galeri Asmat di Surabaya"

Pengertian judul:

- Perancangan: ;
Proses, cara, perbuatan merancang¹
- Interior:
 - Bagian dari dalam gedung atau bangunan
 - Tata letak perabot di dalam ruang dari sebuah gedung²
- Galeri:
l
 - Tempat, ruang untuk memamerkan barang-barang³ ;
 - berasal dari kata Latin *galeria*, dapat diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Di Indonesia, galeri sering diartikan sebagai ruang atau bangunan tersendiri yang dipakai untuk memamerkan karya seni, seperti lukisan, barang antik, patung-patung, dan

Kamus Besar Bahasa Indonesia, cetakan IV. Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (Jakarta : Balai Pustaka, 1990).hal. 725.

² **Ibid.**

³ **Ibid.**

sebagainya. Suatu pengertian yang agak tnenyimpang tetapi lebih membudaya,⁴

- Asmat

Salah satu suku bangsa Indonesia yang besar berada di kawasan bagian timur khususnya Irian Jaya

- Surabaya

Ibukota sekaligus pusat pemerintahan propinsi di Jawa Timur. Luasnya 290,44 kilometer persegi, terbagi dalam tiga wilayah pembantu walikota, dan 19 kecamatan yang mencakup 163 kelurahan.⁵

1.2. Latar Belakang Permasalahan

Sejak krisis moneter melanda Asia Tenggara khususnya Indonesia, masalah demi masalah, persoalan demi persoalan, kasus demi kasus, tidak henti-hentinya melanda Indonesia. Salah satu bidang yang mengancam kesatuan nasional adalah disintegrasi bangsa. Dimana kita mengetahui selama ini kebudayaan Jawa sangat mendominasi kebudayaan nasional, seperti yang kita lihat banyak acara nasional baik di radio, televisi dan masih banyak media cetak serta media elektronik lainnya yang menampilkan kebudayaan Jawa. Contohnya acara Srimulat, Ketoprak Humor, ulang tahun kota Jakarta, Opera Betawi, dan sebagainya. Acara nasional tersebut kurang menjangkau dan mengikutsertakan kebudayaan wilayah Indonesia bagian timur.

Perabangunan di wilayah Indonesia bagian timur jauh tertinggal dibandingkan di wilayah Indonesia bagian barat. Padahal sumber kekayaan alam

Ensiklopedi Nasional Indonesia. (Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka, 1991)

Laporan Tugas Akhir Jurusan Desain Interior

di Indonesia bagian timur sangat berlimpah ruah tetapi tidak dinikmati oleh mereka sendiri, hal ini menimbulkan kecemburuan nasional. Hal lain lagi banyak keputusan yang diambil oleh pemerintah tanpa memberikan peran kepada manusia wilayah Indonesia bagian timur, sehingga mereka tidak hanya tertinggal dalam peranannya tetapi juga terbelakang dalam percepatan pembangunan nasional.

Selain banyak faktor dalam negeri yang merongrong pemerataan hasil-hasil pembangunan dalam segala bidang salah satu hal yang mungkin kita lewatkan yaitu derasnya hujam kebudayaan dari luar negeri terutama negara-negara barat. Seperti yang kita saksikan sendiri banyak generasi muda terutama di perkotaan yang baru merasa bangga bila mereka mengikuti tren budaya barat. Hal ini telah menggejala menjadi tren bagi generasi muda zaman sekarang. Sebagai contoh dalam gaya berpakaian banyak mencontoh budaya barat tapi kita sering mengabaikan norma-norma ketimuran, lebih suka pergi ke *mall* atau *cafe-cafe* gaul daripada mendatangi museum atau galeri untuk lebih mengenal budaya bangsa sendiri.

Sebagai bangsa yang besar kita harus bangga memiliki ribuan suku bangsa dan budaya. Dalam hal ini disainer ingin mengangkat dan mengemukakan suatu tampilan kebudayaan bangsa sendiri yang unik, menarik, dan memiliki nilai estetika yang sangat tinggi dengan memilih salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia dan berada di wilayah bagian timur, khususnya Irian Jaya, yaitu suku Asmat. Perlu kita ketahui bersama suku Asmat merupakan salah satu suku yang terbesar di Irian Jaya dan tergolong suku yang sangat primitif. Justru hal inilah

¹Ibid.

Laporan Tugas Akhir Jurusan Desain Interior

yang menarik minat bangsa-bangsa di dunia yang melambungkan namanya semakin mendunia, bahkan memiliki hasil-hasil kebudayaan suku Asmat. Sedangkan bangsa kita sendiri dengan berat hati kita harus mengakui kadangkala malu dan tidak bangga bahkan banyak mengajukan nilai-nilai inti integritas bangsa sendiri.

Adalah baik apabila kita bangga dan menghargai serta menjunjung tinggi kebesaran kejayaan, kehormatan bangsa kita sendiri. Bangsa kita sendirilah yang harus memulai dan bukan bangsa-bangsa lain untuk mengubah generasi rauda kita lebih menyukai dan bangga pada bangsa sendiri. Kita tidak akan pernah menjadi bangsa yang sejati dan sejajar dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Dengan berpijak pada pemikiran di atas., designer merancang suatu perancangan interior Galeri Asmat di Surabaya yang di dalamnya terdapat banyak hal yang menarik antara lain fasilitas pendukung seperti caffè, arena bermain ala tradisional Asmat, souvenir sloop, terkadang mengadakan demo pemahat patung Asmat. Diharapkan hal ini dapat memancing minat generasi muda kita.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang gejala yang ada di dalam masyarakat maka muncul masalah:

- Galeri yang bagaimana yang akan diwujudkan ?
- Bagaimana mengubah image yang menjenuhkan dan membosankan bagi sebuah galeri menjadi tempat yang dicintai dan dicari oleh generasi muda dengan tampilan desain wajah baru galeri yang nyaman, menyenangkan, dan bisa dinikmati ?

1.4. Batasan Permasalahan

Guna membatasi dan lebih mengarahkan perancangan maka memerlukan beberapa batasan yaitu:

- Ruang lingkup seni yang dimaksud dari proyek ini adalah kesenian Asmat sebagai kebudayaan nasional.
- Ruang lingkup galeri Asmat yang dimaksud dalam proyek ini dititik beratkan **pada** unsur rekreatif, kenyamanan keleluasaan dari unsur massa/ruang ke massa/ruang lain sekaligus unsur terpadu dengan fasilitas lain yang lebih menekankan pada penggalan jadi diri sebagai penerus bangsa yang sejati.
- Perencanaan dan perancangan diutamakan pada pola penataan ruang sesuai dengan pola aktivitas yang mewujudkan perancangari iruang dalam galeri yang baru.
- Lingkup pelayanan galeri mencakup anak-anak, pelajar, mahasiswa, wisatawan mancanegara dan domestik, serta para seniman.
- Desainer membatasi rancangan proyeknya pada ruang resepsionis, *game* area, *cafe*, ruang *display*, *souvenir shop*.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan:

Tujuan perancangan Galeri Asmat ini adalah :

- Melestarikan kebudayaan sendiri dari kepunahan khususnya suku asmat. Bila kepunahan ini terjadi kita tidak lagi memiliki identitas diri sebagai bangsa sendiri.
- Menarik minat generasi muda untuk mulai memberikan apresiasi dan kebanggaan kebudayaan bangsa sendiri.

- Memperkenalkan kepada dunia internasional bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya tidak hanya sumber alamnya, tetapi juga akar kebudayaannya.

1.5.2 Manfaat Perancangan:

Kedewasaan kita sebagai bangsa akan diuji oleh waktu, pengenalan kita akan kebudayaan bangsa sendiri akan mengkokohkan kita dari terpaan gelombang kebudayaan asing sehingga pengenalan itu menjadi sangat penting kalau kita ingin tetap eksis dan diakui sebagai bangsa yang besar dan sejati.

Galeri menjadi salah satu senjata pertahanan. Menjadi mercusuar kebudayaan bahkan menjadi benteng identitas wajah Indonesia untuk generasi demi generasi bangsa Indonesia yang akan datang.

1.6. Tema Perancangan

Galeri Asmat ini bertemakan "**Perburuan di Kampung Asmat**". Galeri ini menyajikan dan mengangkat budaya Asmat dengan menerapkan kebiasaan masyarakat suku bangsa Asmat Suasana yang ditampilkan menggambarkan keadaan alam wilayah Asmat beserta pola kehidupannya dengan penampilan Asmat modern.