

Pengaplikasian Tema Ekspresif pada Pusat Ekspresi Seni di Surabaya

Rayi Karamina, dan Purwanita Setijanti

Arsitektur , Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

e-mail: psetijanti@arch.its.ac.id

Abstrak—Seni telah berkembang menjadi sebuah sarana untuk berekspresi bagi manusia. Seni musik, tari, lukis semua mempersembahkan, menunjukkan, atau menyampaikan sebuah pesan yang tersirat dan seni juga dapat menghibur orang – orang disekitarnya. Di Surabaya, tidak banyak tempat pertunjukan seni yang hidup, beberapa tempat pertunjukan seni di Surabaya tidak berkembang sehingga sepi pengunjung. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah Pusat Pertunjukan Seni di Surabaya. Pusat Ekspresi Seni disini selain ingin mewadahi pecinta seni, ingin menjadikan obyek ini menjadi sebuah karya seni yang dipamerkan pada area ini maka dari itu, tema Ekspresiflah yang diambil. Kata ekspresif diambil karena merupakan salah satu sifat sebuah karya seni. Beberapa penjabaran dari nilai Ekspresif tersebut yang digunakan sebagai acuan mengeksplor obyek rancang ini.

Kata Kunci—Ekspresi, Ekspresif, Seni, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Obyek rancang merupakan sebuah wadah untuk menunjukkan / memamerkan karya seni bagi masyarakat Surabaya terutama bagi anak muda. Seni yang diwadahi pada obyek ini merupakan seni yang sedang berkembang di Surabaya. Yaitu, Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik dan Seni Teater. Pada obyek ini, tema digunakan untuk mengeksplor bentuk bangunan. Tema diambil dari kata sifat dari kegiatan memamerkan sebuah karya seni tersebut yaitu mengekspresikan sehingga menghasilkan suatu karya seni yang Ekspresif. Ekspresif memiliki arti mampu menyatakan sebuah maksud dan dalam hal ini yaitu sebuah seni sehingga nantinya obyek rancang dapat menyampaikan ekspresi dirinya akan sebuah karya seni.

Sebuah bangunan hiburan haruslah memiliki suasana yang atraktif yang dapat menimbulkan semangat dan menghibur pengunjung yang datang ke tempat tersebut sehingga kata ekspresiflah yang dipilih, ekspresi pada sebuah bangunan dapat menambah nilai keatraktifan dan memberi efek psikologis pada pengunjung.

Selain itu ekspresif disini ingin menampilkan sebuah identitas obyek rancang dan tema ini mampu mempresentasikan bangunan sebagai Pusat Ekspresi Seni di Surabaya.



Gambar 1. Lukisan Karya Van Gogh
(Sumber : <http://image.google.com>)



Gambar 2. Instalasi karya seorang seniman Korea
(Sumber : <http://image.google.com>)

II. PENGERTIAN TEMA EKSPRESIF DALAM BANGUNAN

Ekspresif merupakan salah satu dari kesan yang dimiliki oleh sebuah karya seni, entah itu dalam seni pertunjukan maupun pameran. Pengguna bangunan ini nantinya adalah masyarakat Surabaya yang ingin menunjukkan karya mereka secara ekspresif, menggunakan cara yang berbeda – beda.

Ekspresif pada konteks ini tidak diartikan pada sebuah ekspresi yang negatif namun diartikan sebagai sebuah ekspresi dari karya seni dimana sebuah karya seni yang pada dasarnya adalah luapan ekspresi seseorang akan sesuatu yang bersifat menghibur, menarik dan dapat dinikmati yang dituangkan dalam karya seni. Dan ekspresi ini terkadang bersifat abstrak karena luapan seseorang dari jiwa, hati, dan diri adalah sesuatu yang abstrak. Beberapa karya seni di bawah ini merupakan contoh beberapa karya ekspresif.

Gambar 1 merupakan dua karya Van Gogh, Van Gogh adalah seorang pelukis yang terkenal dalam keekspresifannya dalam melukis. Beberapa unsur pembentuk nilai ekspresifnya adalah : Abstrak / distorsi, memberi efek psikologis kepada penikmatnya, dan dramatis.

Seorang seniman korea pada gambar 2 dalam karya instalasinya ia menggunakan ban bekas dalam pengerjaannya. Hampir semua karya instalasinya membentuk hewan yang hampir punah dalam pose yang bermacam – macam, hal ini ingin mengekspresikan kemarahan kepada manusia yang tidak menjaga alamnya. Beberapa unsur pembentuk nilai ekspresif yang dapat diambil adalah : dramatis dan berbeda dengan material, warna maupun bentuknya karya seni yang ekspresif. Lagu ini tidak berpola seperti lagu – lagu pada umumnya, terdapat perbedaan rhytm dan tempo yang signifikan dalam satu lagu sehingga membuat karya ini ekspresif karena tidak monoton, dramatis, dan berbeda dibanding lagu lainnya. Berdasarkan karya – karya yang telah disebutkan tadi, dapat disimpulkan ekspresif adalah :

- o Abstrak / distorsi
- o Memberi efek psikologis
- o Dramatis
- o Tidak Monoton
- o Berbeda / Kontras

Dengan munculnya nilai ekspresif di obyek rancang nantinya, diharapkan obyek rancang dapat menarik pengunjung dan dapat memberi sebuah identitas bahwa obyek rancang nantinya adalah sebuah wadah untuk mengekspresikan seni.

III. PENERAPAN TEMA PADA RANCANGAN

Rancangan akan mengacu pada point – point yang telah disimpulkan sebelumnya. Tema pada obyek ini lebih ditekankan pada eksplorasi bentuknya.

A. Abstrak / Distorsi

Efek distorsi ditampilkan pada bentuk atapnya yang tidak biasa, yaitu berawal dari sebuah segitiga yang ditiga



Gambar 3. Perspektif Obyek Rancang
(Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 4. Tampak Tenggara
(Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 5. Tampak Barat Daya
(Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 6. Detail Struktur Atap
(Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 7. Detail Struktur Entrance
(Sumber : koleksi pribadi)

dimensikan menjadi bentuk prisma segitiga, dan ujung–ujungnya seperti ditarik dan dimainkan sehingga nampak distorsi seperti pada gambar 3, gambar perspektif. Efek ini membuat bangunan ini lebih terlihat menarik dan hal ini yang ingin dicapai untuk mengundang pengunjung dan membuat bangunan ini menjadi sebuah karya seni yang dipamerkan

B. Memberi Efek Psikologis

Warna yang ditampilkan pada obyek ini cenderung gelap yaitu permainan warna abu – abu tua dan muda kemudian terdapat juga warna merah sebagai aksent dan sebagai kesan agar bangunan ini tidak terkesan kuno. Permainan struktur seperti yang dapat dilihat pada gambar 6 dan 7 juga menambah nilai modern pada obyek ini. karena sebuah arsitektur yang baik adalah arsitektur yang mencerminkan masanya, efek psikologis ini yang ingin ditampilkan pada bangunan dan juga warna – warna ini memberi efek misterius sehingga terlihat berbeda dari bangunan sekitarnya.

C. Dramatis

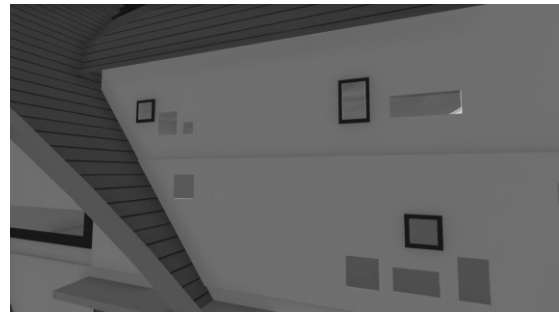
Efek dramatis dihadirkan pada interiornya. Pada fasad, terdapat lubang cahaya yang tidak beraturan dan berbeda ukuran juga, dapat dilihat pada gambar 8. Hal ini membuat cahaya alami yang masuk ke dalam ruang terlihat lebih dramatis. Desain panggung pada ruang pertunjukkan terbuka juga menambah nilai dramatis dari bangunan ini. Dapat dilihat pada gambar, background aluminium cladding dengan permainan lampu dapat membuat pertunjukkan semakin menarik

D. Tidak Monoton

Obyek ini didominasi oleh bentukan atap yang distorsi yang kemudian beberapa bentuk atap ini disusun menjadi sebuah komposisi yang menarik yang terdiri dari bentuk dan besaran atap yang berbeda – beda seperti yang tertampil pada gambar 4 dan 5 dan pada denah terdapat berbagai macam bentuk seperti persegi empat, setengah lingkaran dan segitiga seperti pada gambar 9 dan 10

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

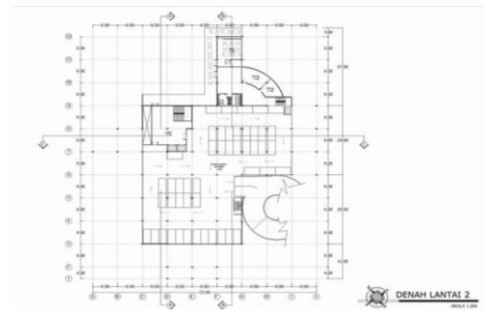
Penggunaan tema pada obyek rancang ini memudahkan perancang untuk mencapai tujuan yaitu menjadikan objek rancang sebagai karya seni tersendiri pada area ini. Obyek rancang ini menampilkan ekspresi dramatis dan misterius namun bentukannya dapat dimengerti, tidak terlalu rumit. Jika dimisalkan pada seni musik, obyek rancang ini seperti musik pop rock.



Gambar 8.Detail Lubang Cahaya
(Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 9.Layout
(Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 10.Layout
(Sumber : koleksi pribadi)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1 Alih Bahasa Sunarto Tjahjadi Edisi 33*, Erlangga, Jakarta
- [2] Lawson, Fred. 2000. *Congress, Convention, And Exhibition Facilities : Planning Design and Management*, Architectural Press
- [3] Venturi, Robert. 1966, *Complexity and Contradiction in Architecture*, Architectural Press.
- [4] Ching, F D K. 1979. *Architecture : Form, Space, and Order*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, USA
- [5] Smithies, Kennelt. 1992. *Principles of Design In Architecture*, Intematra. Bandung
- [6] P. Duerk, Donna. 1993. *Architectural Programming Information Management for Design*, Van Nostrand Reinhold. Inc. USA
- [7] <http://image.google.com>; 02 Sept 2012; 20.00