

GALERI SENI DI MANADO (IMPLEMENTASI SUREALISME ARSITEKTUR)

Thirsa Marlin Mantulangi¹
Surajadi Supardjo, ST., M.Si²
Johansen C. Mandey, ST., M.Ars³

ABSTRAK

Pada dasarnya, proses menciptakan karya seni, dimiliki setiap manusia, karena salah satu kelebihan yang diberikan Tuhan dan tidak diberikan kepada makhluk lain adalah akal pikiran dengan akal pikiran inilah memungkinkan manusia melakukan segala hal.

Galeri Seni di Manado hadir sebagai wadah untuk dapat mengembangkan seni, mengenal seni, serta melestarikan seni. Selain itu Galeri seni di Manado ini menunjang para seniman untuk lebih aktif dalam melakukan karya seni yang lebih terekspos. Galeri seni di Manado ini dirancang mencakup pembelajaran, eksibisi rekreasi, dan juga penawaran produk hasil karya seni.

Tema perancangan yang digunakan yaitu Implementasi Surealisme Arsitektur. Dengan menggunakan prinsip surealisme yaitu principle of methamorphosis (prinsip metamorphosis) dengan teknik otomatisme. Pada hasil rancangan Galeri Seni di Manado ini dengan menggunakan principle of methamorphosis yang diterapkan pada interior bangunan dan fasade bangunan.

Kata Kunci : Galeri Seni di Manado, Surealisme Arsitektur

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap manusia adalah seniman, disadari ataupun tidak karena manusia adalah suatu karya seni Tuhan Yang Maha Kuasa. Sehingga dapat dikatakan bahwa dimanapun manusia berada akan selalu melakukan seni dengan cara-cara dan kebudayaannya masing-masing. Seni merupakan kegiatan menciptakan suatu karya apapun. Secara umum, seni sering diartikan sebagai seni indah, yakni suatu kegiatan yang bertalian dengan pembuatan benda-benda dengan kepentingan estetis yang mencakup seni lukis, pahat, arsitektur, tari, musik, kesusasteraan dan teater.

Galeri sebagai media penghantar antar karya seni sebagai kebutuhan dan manusia atau penikmat seni sebagai yang membutuhkannya, tidak dapat dipungkiri menjadi kebutuhan paling utama yang dalam perkembangan seni rupa khususnya di Manado.

Beberapa galeri seni rupa ataupun tempat pameran di Kota Manado yang ada saat ini pada kenyataannya tidaklah bisa berfungsi dengan maksimal, dikarenakan ada beberapa aspek yang sangat menentukan keekklusifan sebuah galeri yaitu lokasi, lingkungan sekitar, performance bangunan, infrastruktur dan aksesibilitas yang tidak diperhatikan sehingga menurunkan keekklusifan galeri itu sendiri.

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

³ Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

Kedudukan strategis Kota Manado sebagai salah satu pintu gerbang pariwisata di Indonesia sudah tentu akan membawa pengaruh seni dan budaya lokal, sehingga wadah seni, dalam hal ini seni lukis dan patung sangat diperlukan dan diharapkan. Berdasarkan dari kondisi yang ada, maka diperlukannya suatu wadah yang dapat menampung kegiatan seni lukis dan patung mulai dari tempat pameran, cipta seni, rekreasi hingga pada pemasaran.

Kota Manado yang dikenal kota tinutuan, sangat kental dengan kesenian daerah, seperti seni tari dan seni musik. Hal itu dikarenakan adanya sarana dan fasilitas yang tersedia dan pengaruh perkembangan negara lain sehingga banyak kaum muda yang tertarik. Sedangkan untuk seni rupa lukis dan patung jarang didapati di Kota Manado karena tidak ada tempat dan fasilitas yang disediakan. Dan juga fasilitas perbelanjaan seni yang ada di Kota Manado juga kurang memadai untuk dapat memenuhi kebutuhan seni seperti peralatan ataupun perlengkapan. Di Kota Manado terdapat seniman-seniman yang sangat ingin memperkenalkan seni kepada masyarakat dan juga dapat lebih menghasilkan karya-karyanya akan tetapi kurangnya fasilitas-fasilitas dan wadah yang tidak mendukung akhirnya mereka lebih memilih berkarya diluar kota dan mengembangkan potensinya. Berbagai macam seni yang ada di Kota Manado antara lain: Seni lukis, seni patung, seni pahat, seni ukir, dan juga dapat kita temui seni kriya. Hal-hal seperti inilah yang seharusnya dikembangkan dan dikenalkan kepada masyarakat. Agar kesenian yang ada di Manado dapat berkembang dan lebih terekspos. Bila adanya tempat yang disediakan khusus untuk seni rupa ini akan memberikan peluang bagi seniman maupun masyarakat sebagai pengajar, pengamat, pengusaha serta juga sebagai pelaku.

Karena alasan ini, maka terpikir untuk merencanakan sebuah Galeri Seni di Manado dimana masyarakat dapat mempelajari, mempertunjukkan, mempertahankan dan mengembangkan seni seiring dengan zaman yang terus berjalan. Pada proses perancangan, direncanakan suatu Galeri Seni yang dapat menunjukkan ekspresi seni, sehingga tidak hanya fungsinya saja sebagai pendukung seni namun bentuknya yang mewujudkan ekspresi seni.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka munculah rumusan masalah sebagai berikut

- Kurangnya sarana yang memadai untuk para seniman dalam pembinaan dan pengembangan karya seni mereka secara bebas dan terekspos serta memamerkan karya seni mereka dan memasarkannya.
- Kurangnya fasilitas seni rupa bagi masyarakat kota untuk dapat mengenal dan belajar serta mengapresiasi karya-karya seni yang ada, karena fasilitas seni yang ada di kota Manado belum mampu mendukung akan kesenian dalam hal seni lukis dan seni patung.

1.2.2. Rumusan Masalah

Melihat kondisi diatas maka yang menjadi inti permasalahannya adalah

- bagaimana menghadirkan sarana dalam hal ini Galeri Seni yang dapat memenuhi kebutuhan dalam pengembangan akan seni untuk para seniman sehingga mereka dapat berkarya secara bebas dan terekspos
- Dan bagaimana menghadirkan suatu bangunan kesenian yang dinamis sehingga dapat menarik para pengunjung agar Galeri Seni ini dapat berfungsi dengan efektif

2.1. PENDEKATAN PERANCANGAN DAN KERANGKA PIKIR

A. Pendekatan Perancangan

▪ Pendekatan Tipologi Objek

Perancangan dengan pendekatan tipologis dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu tahap pengidentifikasian tipologi dan tahap pengolahan tipologi, dengan melakukan studi literatur dan studi komparasi terhadap objek sejenis yaitu Galeri Seni.

▪ Pendekatan Tapak dan Lingkungan

Pada pendekatan ini akan dilakukan analisa-analisa pada tapak dan lingkungan yang ada disesuaikan dengan tema.

▪ Pendekatan Tematik

Tema yang diambil adalah Implementasi Suralisme Arsitektur, sebagai suatu metode dan acuan untuk memunculkan suatu wujud arsitektural dalam perancangan Galeri Seni di Manado yang diharapkan dapat menjadi inovasi dalam menghadirkan suatu galeri seni yang berbeda dengan galeri seni pada umumnya.

- ❖ Metode yang dilakukan untuk memperoleh pendekatan perancangan di atas adalah :

Metode Pengumpulan Data yaitu Studi yang dilakukan yaitu dengan metode deskriptif. Pengambilan data yang dilakukan antara lain :

✚ Wawancara

Dalam hal ini menganalisa dan merangkum pendapat - pendapat, hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan nara sumber yang berkaitan dengan judul serta tema yang diangkat.

✚ Studi Literatur

Untuk mendapatkan dan mempelajari penjelasan mengenai judul dan tema desain serta sebagai acuan dalam analisa dan standarisasi.

✚ Observasi

Melakukan pengamatan langsung pada lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan, sehingga kondisi lokasi dapat diketahui dengan jelas dan sebagai langkah untuk memperoleh data-data lapangan yang tidak ditemukan dalam studi literatur.

✚ Studi Komparasi

Mengadakan studi komparasi dengan objek maupun fasilitas sejenis atau hal – hal kontekstual yang berhubungan dengan objek desain yang sumbernya diambil melalui internet, buku – buku, majalah dan objek yang sudah terbangun.

✚ Analisa

Yaitu mengkomunikasikan semua data - data yang diperoleh untuk keperluan perencanaan objek.

✚ Sintesa

Kumpulan hasil analisa untuk diterapkan dalam perencanaan Galeri Seni di Manado.

✚ Desain

Berupa hasil rancangan awal bentuk denah, bentuk (fasade) bangunan, ruang dalam (interior), serta rancangan ruang luar (eksterior) Galeri Seni di Manado. Sebagai arahan desain, dipakai pendekatan konseptual dengan tema Implementasi Suralisme Arsitektur.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Definisi Objek

Galeri Seni di Manado adalah suatu tempat atau wadah yang memfasilitasi kegiatan seni rupa lebih khususnya pada seni lukis dan seni patung yang berada di Manado.

3.2. Prospek dan Fisibilitas

Permintaan akan bangunan khusus seni di kota Manado cukup dibutuhkan dikarenakan banyaknya sanggar-sanggar, komunitas seni diantaranya (Indigo Art, Kumon Sarapung, Rumah Pintar Manado, Mitra Sima Wijaya, Sanggar Lukis Salido dsb), dan komunitas (Mega Art, Seniman Sulawesi Utara, dsb).

Dengan hadirnya objek perancangan ini dapat menunjang para seniman untuk lebih aktif melakukan karya-karya seni yang lebih terekspos untuk dinikmati dan mudah didapati oleh masyarakat, serta turut mempublikasikan dan mengangkat seni Kota Manado ataupun Sulawesi Utara pada wisatawan yang datang sehingga secara tidak langsung turut memberikan kontribusi bagi pemerintah karena menjadi suatu daya tarik bagi masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung. Selain itu objek ini merangkul kegiatan dari aspek penawaran produk serta rekreasi/hiburan menjadi suatu kombinasi ruang dalam dan ruang luar yang terpadu karena menyediakan fungsi dan layanan yang variatif.

Dari segi fisibilitas untuk objek rancangan objek Galeri Seni di Manado, layak dihadirkan di kota Manado, dengan alasan:

- **Fungsional**
Objek Galeri Seni di Manado dapat berfungsi dengan baik, dengan mengingat tingginya minat masyarakat terhadap seni.
- **Lokasi**
Dari segi lokasi, objek Galeri Seni di Manado layak dihadirkan di Kota Manado karena mengingat Manado merupakan kota pariwisata dunia, maka nantinya objek ini ditujukan sebagai ikon yang dapat berperan besar dalam menstimulasi peningkatan sektor pariwisata daerah kota Manado.
- **Lembaga**
Objek Galeri Seni di Manado dinilai menguntungkan karena biaya operasional dari objek ini dibiayai oleh pihak swasta.

3.3. Lokasi dan Tapak

Lokasi berada di Jalan Jl. R.W. Monginsidi, Kecamatan Malalayang Kota Manado. Lokasi terpilih merupakan lokasi dengan poin tertinggi dari bobot-bobot faktor yang di gunakan dalam penilaian. Lokasi tepat berada disisi jalan. Keadaan jalan sudah beraspal dan sangat baik. Ketersediaan luas tapak cukup memadai untuk dibangun Galeri Seni.



Gambar Peta Kota Manado dan Tapak Terpilih
Sumber: Google dan Google Earth

3.4 Kajian Tema Perancangan

Tema yang digunakan adalah Implementasi Surealisme Arsitektur. Secara etimologi kata surealisme berasal dari bahasa Prancis “surréalisme”. Kata ini beradaptasi dari “superrealism” (realisme super). Menurut ensiklopedia, surealisme adalah filsafat yang didasarkan atas kepercayaan pada realitas superior dari bentuk-bentuk tertentu yang muncul dari asosiasi yang diacuhkan, dalam kedigdayaan mimpi, dalam permainan pikiran objektif.

Breton dalam Dictionaire abrégé du Surréalisme (1938) mengelompokkan surealisme dalam dua jenis, yaitu :

1. Surealisme ekspresif
Sesuai penyebutannya yang ‘ekspresif’ dalam jenis ini para seniman bebas berkarya dalam ruang yang sempit. Surealisme ekspresif cenderung mempergunakan otomatisme terhadap karya-karyanya.
2. Surealisme fotografis
Dalam pengungkapan mimpi dan imajinasi dalam hasil karya, surealisme fotografis menanamkan teknik akademis yang rasional.

Prinsip-prinsip dalam surealisme terbagi atas dua, yakni

- Incongruous combination (paduan keganjilan)
Teknik-teknik yang digunakan adalah kolase, montase, assemblage, beserta teknik sejenisnya
- Principle of metamorphosis (prinsipmetamorfosis).
Teknik-teknik yang digunakan automatic drawing, frotage, decalcomania, fumage, cadavre exquis, dan teknik pengembangannya.

Dalam surealisme terdapat beberapa unsur yang dapat membantu terciptanya suatu karya surealis. Unsur-unsur tersebut adalah mimpi, mitos, dan metamorfosis.

Tabel 4. 1 Penerapan Bahasa Surealisme dalam Arsitektur

SUREALISME	DEFINISI	PENAFSIRAN ARSITEKTUR
Otomatisme	Menulis dengan cara tanpa melakukan sensor terhadap tulisan. Dalam otomatisme, imaji tidak boleh dibebankan makna dan tujuan.	Penerapan dalam garis-garis objek yang secara otomatis terbentuk tanpa adanya batas dan titik akhir yang pasti. Titik awal diperpanjang dan tidak memiliki akhir.
Fottage	Menggosok	Diadaptasikan ke dalam bidang yang tidak memiliki bentuk dasar. Berbagai bentuk dipakai sehingga tidak dapat terdefinisi bentuk dasarnya
Kolasse	Sebuah teknik menempel unsur-unsur yang berbeda (bisa berupa kain, kertas, kayu) ke dalam sebuah frame sehingga menghasilkan sebuah karya seni yang baru.	Penerapan seni gunting tempel pada fasade bangunan maupun interiornya. Akan terdapat beberapa bentuk abstrak yang seakan-akan menempel pada bangunan.
Montase	Komposisi gambar yang dihasilkan dengan mencampurkan unsur-unsur	Pembentukan ruang yang seolah-olah memiliki hubungan dengan ruang yang satunya.

	dari beberapa sumber; karya sastra, musik, seni yang terjadi dari bermacam- macam unsur; gambar-gambar yang berurutan yang dihasilkan dalam film untuk melukiskan gagasan-gagasan yang berkaitan	Ruang yang satu dapat berinteraksi dengan ruang yang lain secara tidak langsung
Assemblage	Berkumpul	Berbagai komposisi arsitektur diterapkan dalam rancangan sehingga objek terkesan menjadi kumpulan unsur-unsur arsitektur.
Decalcomania	Teknik menggores cat yang masih basah, kemudian ditekan diantara dua permukaan kanvas/ kertas	Warna yang diterapkan dalam berupa warna-warna yang seakan-akan basah dan tak kunjung kering

Sumber : Anita Tiwow Wahyudi Siswanto, Media Matrasain Vol 8 No.3 November 2011

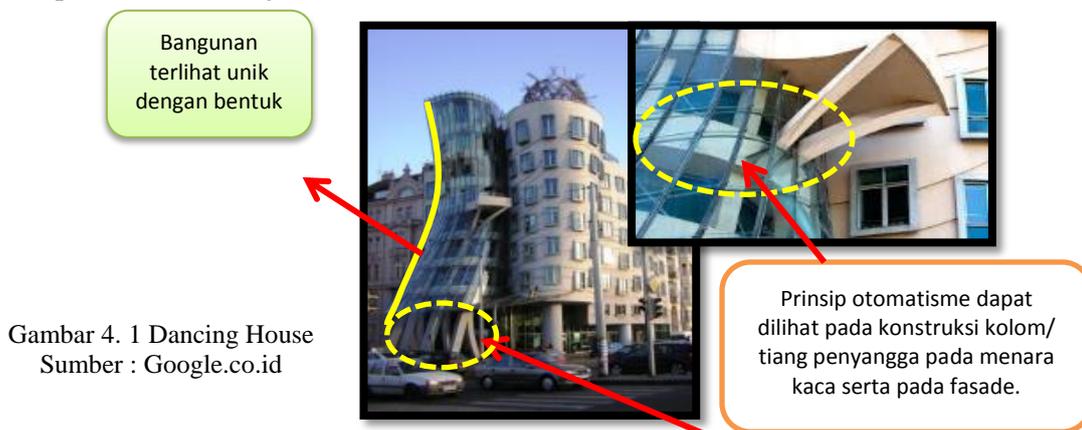
Dari penjelasan diatas didapati bahwa apapun istilah dalam suatu paham dapat diterjemahkan dalam bahasa arsitektur. Karena arsitektur merupakan sebuah seni yang mencakup segala hal. Teknik-teknik yang terdapat dalam surealisme dicoba disesuaikan dengan ruang lingkup arsitektur. Pendekatan rancangan yang sesuai dengan surealisme pun diterapkan.

Aliran Surealisme yaitu aliran yang erat kaitannya dengan dunia fantasi, seolah - olah kita melukis dalam dunia mimpi. Lukisan surealisme juga biasanya memiliki bentuk atau lukisan yang tidak logis serta seperti khayalan.

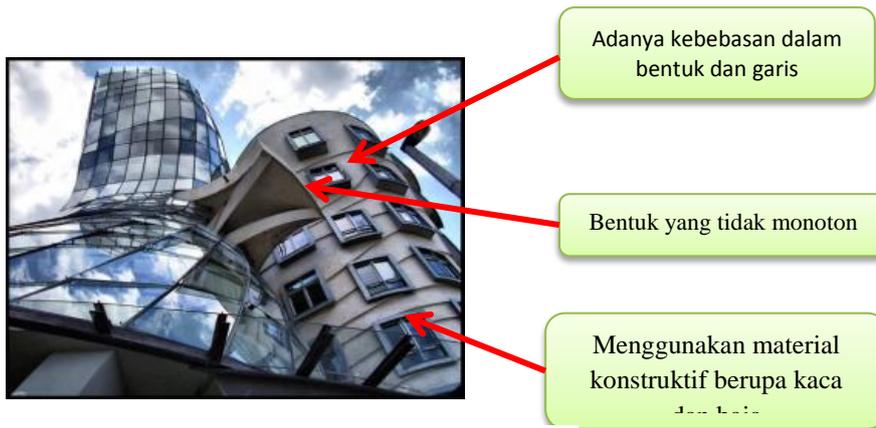
Adapun satu dari studi kasus yang ada mengenai implementasi surealisme arsitektur adalah bangunan "Dancing House". Bangunan ini terinspirasi oleh Ginger Rogers dan Fred Astaire, pasangan film legendaris ini yang pindah ke dunia hiburan untuk menari dalam komedi musikal. Konstruksi bangunan ini dimulai pada tahun 1992 dan berlangsung sampai tahun 1996. Bangunan ini berada di Jiráskovo nám. 1981/6, 120 00 Nové Město, Czechia, dengan gaya arsitektur dekonstruktivisme yang dirancang oleh arsitek Frank Gehry dan Vlado Milunić.

Rumah Dancing memiliki dua badan pusat, yang pertama adalah menara kaca yang hampir setengah tinggi dan didukung oleh pilar melengkung, yang kedua membentang sejajar dengan sungai, yang ditandai dengan cetakan yang mengikuti gerak bergelombang dan didistribusikan melalui jendela sehingga tidak selaras.

Berdasarkan ciri arsitektur dekonstruktivisme bangunan ini memiliki kesamaan dengan prinsip-prinsip dan ciri-ciri surealisme. prinsip-prinsip dan ciri-ciri surealisme pada bangunan dapat kita lihat sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Dancing House
Sumber : Google.co.id



Gambar 4. 2 Dancing House
Sumber : Google.co.id

3.5 Analisa Perancangan

a. Analisa Pengguna

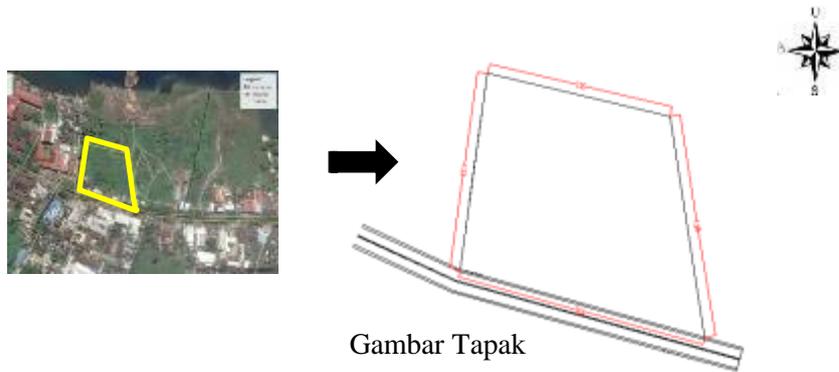
Tabel Pelaku dan Aktivitas

Pengguna	Keterangan Pengguna	Aktivitas
Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Pimpinan, <i>Head Office</i>/ Manajer Galeri Seni - Administrasi, Tata Usaha, Humas & Publikasi - Teknis, Operasional, Pemeliharaan 	<p>Memantau seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam Galeri Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan perencanaan, administrasi, pembukuan dan keuangan, pemeliharaan, mengatur penyelenggaraan <i>event</i> atau kegiatan tertentu. - Memberikan berbagai informasi kepada para pengguna dan pengunjung, dan memberikan pelayanan, serta melakukan publikasi kepada masyarakat luas.
Pelaku pengguna	<ul style="list-style-type: none"> - Seniman (Perupa, Pelukis, Pematung, Kurator dan lainnya) - Siswa / Peserta Sanggar 	<p>Memamerkan hasil karya seni untuk dapat dilihat masyarakat dan bisa bermanfaat.</p> <p>Menyediakan hasil karya seni untuk dijual ke masyarakat umum sesuai fungsi komersil objek.</p> <p>Melakukan pembelajaran tentang berbagai macam teori seni rupa</p> <p>Mempraktekan semua teori yang sudah didapat dengan membuat karya seni rupa</p>
Pengunjung	<p><i>Pengunjung tipe I:</i> merupakan penikmat karya seni rupa dan kolektor maupun dapat dikatakan kunjungan pengamat ataupun pihak-pihak lain yang ingin mendapatkan informasi dan meneliti hasil karya seni rupa</p> <p><i>Pengunjung tipe II:</i> Masyarakat yang memiliki kepentingan untuk memberikan data ataupun mencari data tentang seni rupa, serta untuk mendaftarkan keluarganya untuk mendapatkan pembelajaran tentang seni rupa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati dan mencari informasi hasil karya seni - Menikati karya seni yang dipamerkan, mencari informasi - Menggunakan fasilitas-fasilitas yang tersedia di Galeri seni

	<i>Pengunjung tipe III</i> : datang untuk menggunakan fasilitas umum yang ditawarkan atau untuk sekedar berjalan-jalan menikmati fasilitas penunjang yang disediakan oleh pengelola, misal: kafe, pasar seni, layanan WI-FI.	
Pedagang/Pengusaha	1. Pemilik 2. Pelayan	- Mengatur, mengelola dan memelihara kafe agar tetap layak dikunjungi. - Menjual dan menyediakan makanan dan minuman bagi para pembeli yang datang - Melayani pengunjung dengan pelayanan yang memuaskan

Sumber: Milik Pribadi

b. Analisa Perancangan



Gambar Tapak

Sumber : Google Eart & Milik Pribadi

Lokasi tapak berada dikawasan jalur utama menuju pusat kota Manado, dan menurut RTRW Kota Manado, diperuntukan untuk jasa dan perdagangan, selain itu lokasi tapak berdekatan dengan Rumah Sakit dan Pantai Manado sehingga dengan begitu sangat mendukung untuk dijadikan obyek perancangan *Galeri Seni di Manado*. Secara spesifik tapak bertempat di jalan Jl. R.W. Monginsidi, Kecamatan Malalayang Kota Manado, Profinsi Sulawesi Utara.

Peraturan daerah RTRW Kota Manado 2014-2034, KDB max 50 % dan KLB untuk perdagangan dan jasa adalah 300%.

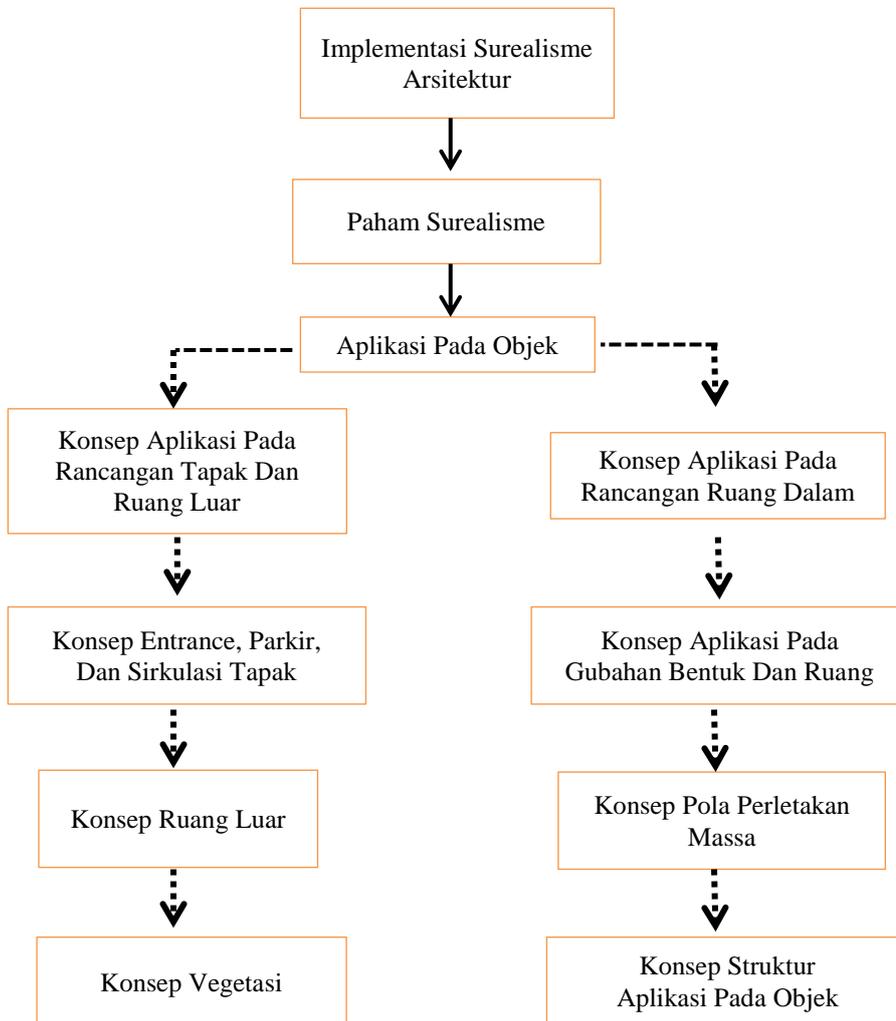
➤ Perhitungan Luas Site

- Total luas site (netto) = **16648m²**
 - sempadan jalan = $\frac{1}{2} \times 15 + 1 = 8.5 \times 155$ = 1317 m²
 - sempadan Bangunan = 5 x 122 = 610 m²
 - sempadan Kebun = 3 x 115 = 345 m²
 - sempadan Kebun = 3 x 138 = 44 m²
 - TLSne / Total Sempadan = **2686 m²**
- TLSe = TLS – TLSne
= 16648 – 2686

- KDB = 13962 m²
= 50 % x TLS
= 0.5 x 16648 m² = 8324 m²
 - KLB = 300 % x 16648 m²
= 49944 m²
 - KDH = 40% x 16648 m²
= 0.4 x 16648 m²
= 6659.2 m²
- KDB Yang digunakan adalah 31 %
- KDB = 31 % x TLS
= 0.32 x 16648
= 5327.36 m²

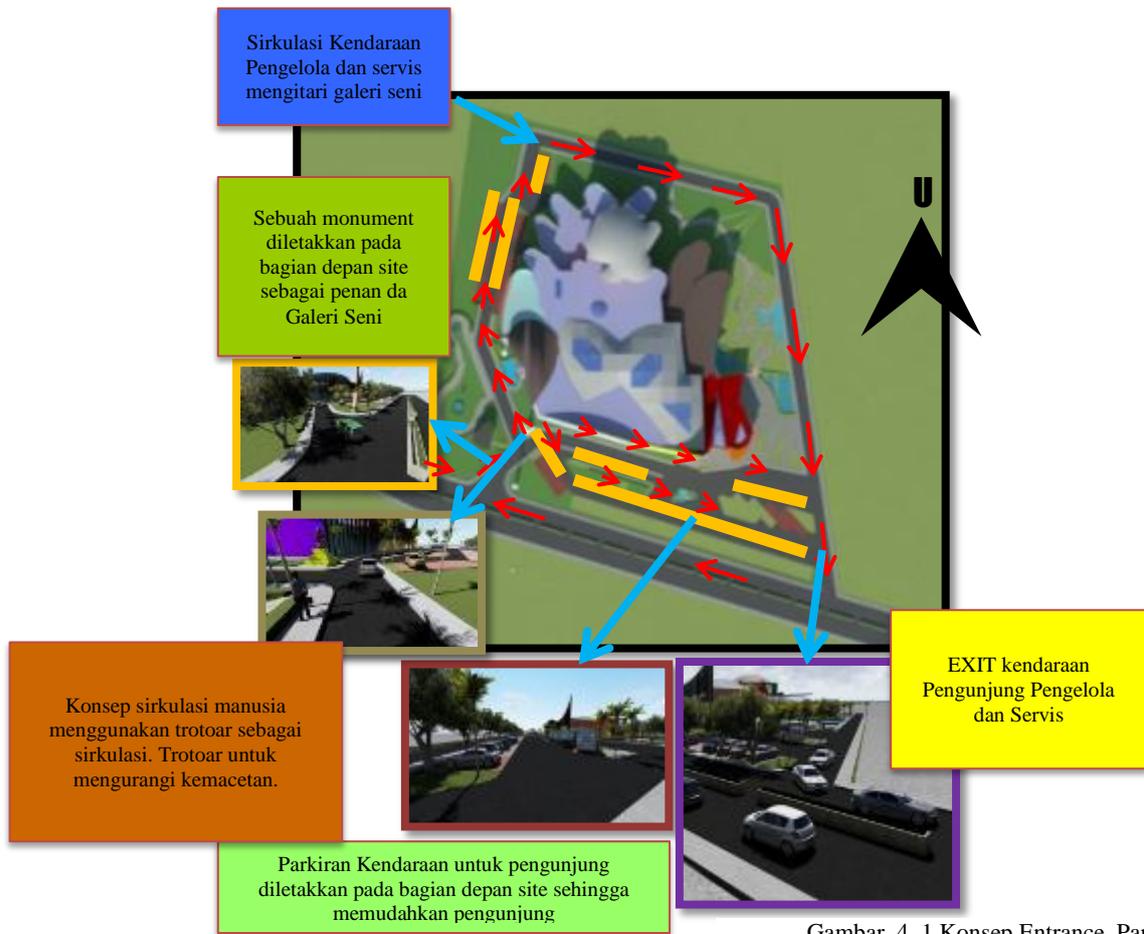
4. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Graha Seni Rupa di Manado mengangkat tema *Implementasi Suralisme Arsitektur*. Sehingga didapatkan bagan dalam pengaplikasian tema pada objek rancangan adalah:



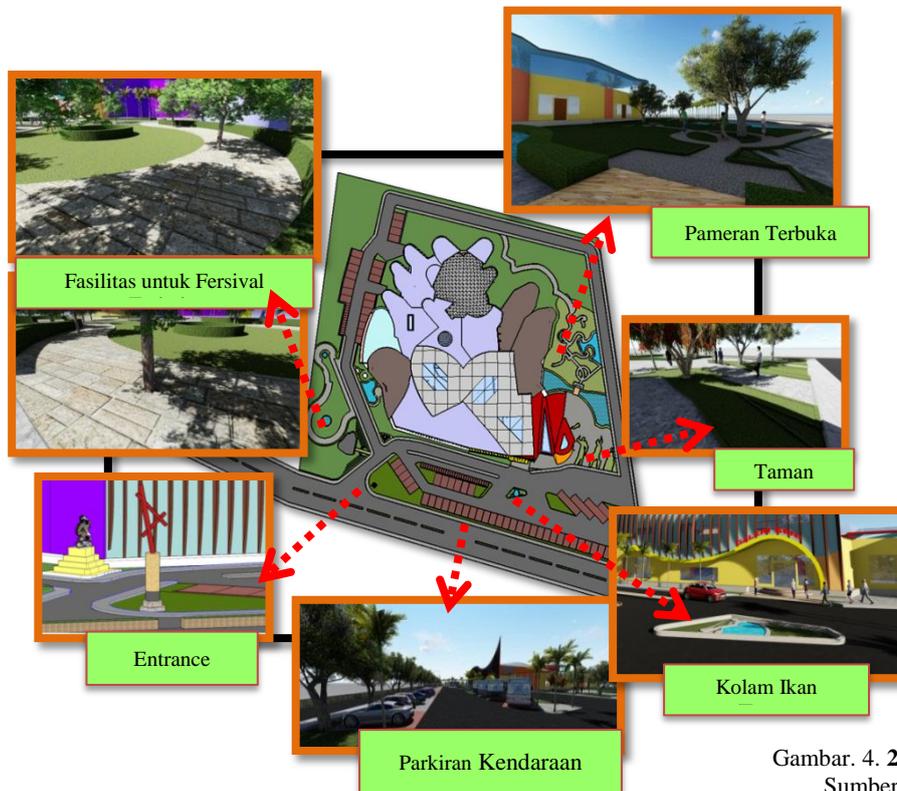
- **Konsep Entrance, Parkir dan Sirkulasi Tapak**

Sirkulasi pada objek terbagi atas 2 bagian yaitu : sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.



Gambar. 4. 1 Konsep Entrance, Parkir dan Sirkulasi Tapak
 Sumber : Milik Pribadi

• **Konsep Ruang Luar**



Gambar. 4. 2 Konsep Ruang Luar
 Sumber : Milik Pribadi

- **Konep Vegetasi**

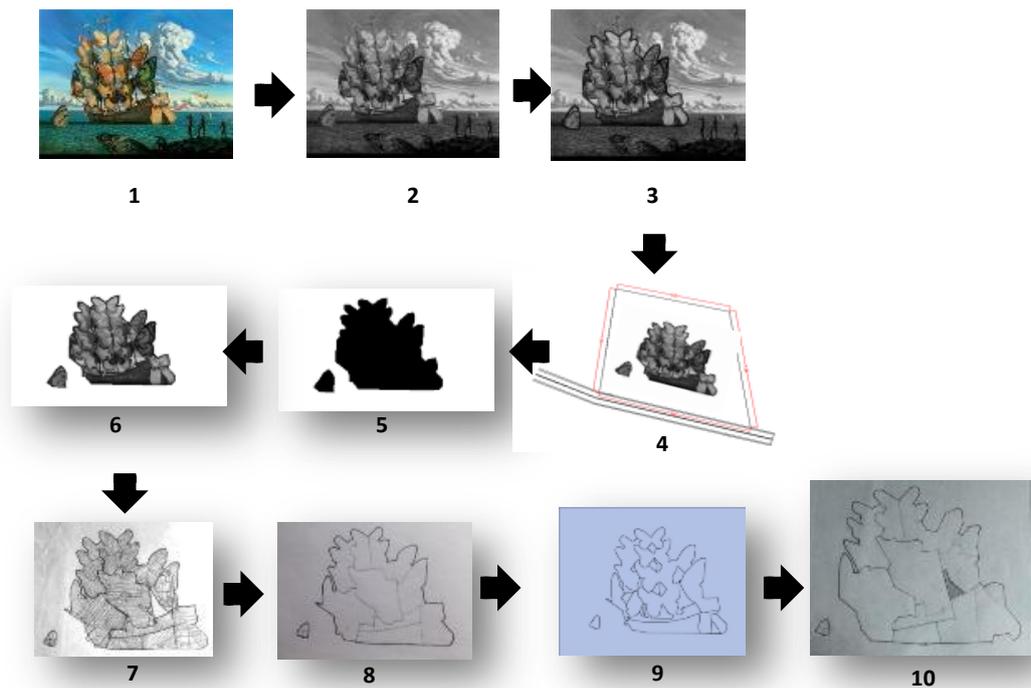


Gambar. 4. 3 Konsep Ruang Luar
Sumber : Milik Pribadi

- **Konsep Gubahan Bentuk dan Ruang**

Konsep dasar bangunan didasarkan pada keberadaan objek sebagai sebuah fasilitas yang dimaksudkan untuk menampung kegiatan atau memamerkan suatu karya seni. Bentuk bangunan adalah massa tunggal dengan perpaduan pola penataan cluster untuk pengelompokan fungsi atau kegiatan.

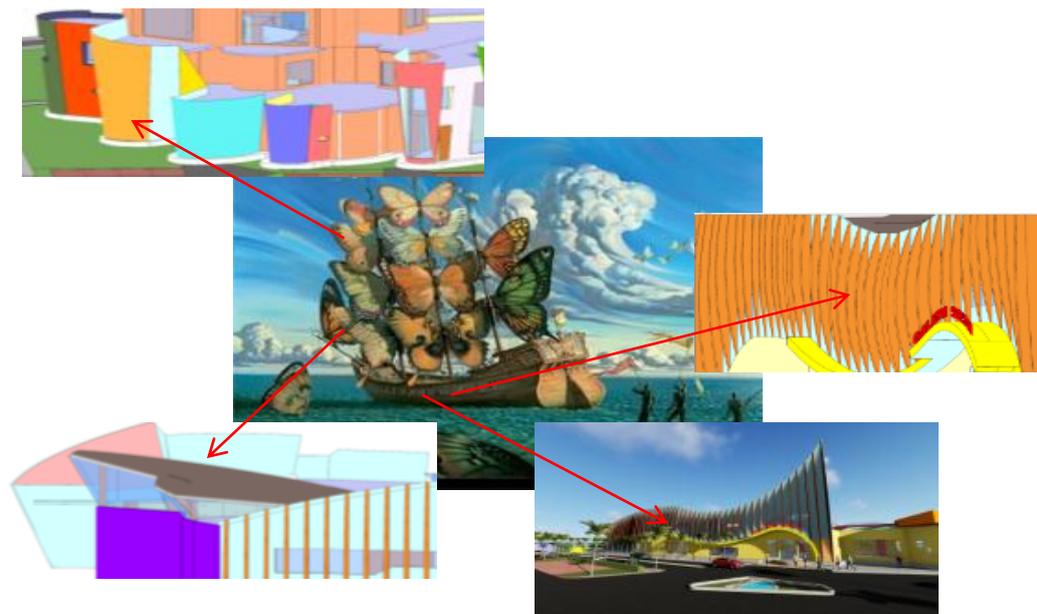
Penentuan komposisi tata massa dipengaruhi oleh orientasi bangunan yang memiliki kualitas visual yang baik.



Page 1-4 , Pernyataan Visual
 Page 5-10 Evaluasi dan Seleksi

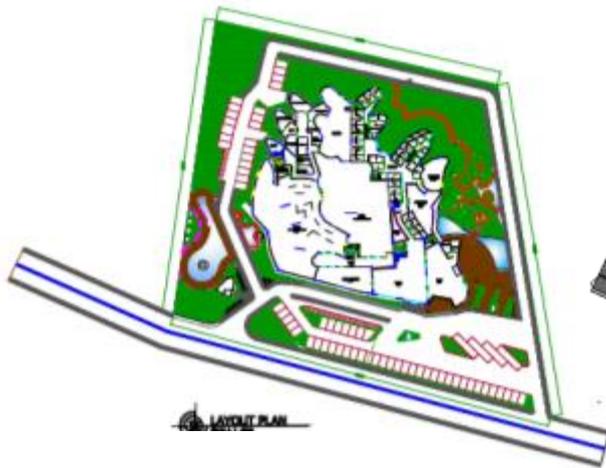
Gambar. 4. 5 Pernyataan Visual, Evaluasi dan Seleksi
 Sumber : Milik Pribadi

Dari bentuk lukisan di atas maka di implementasikan dalam desain galeri seni ini. Diterapkan pada bentuk fasade bangunan galeri seni seperti :

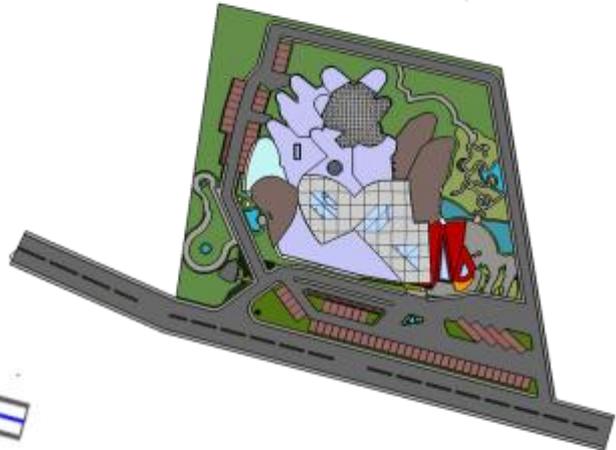


Gambar. 4. 6 Konsep Gubahan Bentuk & Ruang
 Sumber : Milik Pribadi

Hasil Rancangan:



Gambar Lay Out Plan
Sumber: Milik Pribadi



Gambar Site Plan
Sumber: Milik Pribadi



Gambar Perspektif
Sumber: Milik Pribadi



Gambar Perspektif
Sumber: Milik Pribadi



Gambar Spot Eksteror
Sumber: Milik Pribadi



Gambar Spot Eksteror
Sumber: Milik Pribadi



Gambar Spot Eksteror
Sumber: Milik Pribadi



126 **Gambar Spot Eksteror Parkiran**
Sumber: Milik Pribadi

5. PENUTUP

Perancangan objek menghasilkan Galeri Seni di Manado dengan menghadirkan fungsi rekreasi, edukasi, ekshibisi dan juga profisi (pemasaran). Adapun Galeri Seni ini menghadirkan fasilitas untuk pembelajaran, galeri seni rupa, penciptaan seni dan juga menyediakan jasa jual beli benda dan alat seni rupa. Galeri Seni Rupa ini akan memberikan kesan yang berbeda dari pengolahan tapak, ruang luar, fasilitas serta bangunannya sendiri.

Dengan menggandeng tema “Implementasi Surealisme Arsitektur” rancangan dapat memberikan kesan arsitektur yang ekspresif melalui pengolahan tapak dan juga rancangan arsitekturnya sendiri.

Yang merupakan kekurangan pada perancangan Galeri Seni di Manado ini yaitu hanya menggunakan satu lukisan sebagai acuan dan hanya mengambil bentuk 2 dimensi.

Memberikan kesempatan bagi seniman maupun masyarakat dalam menghasilkan dan mengembangkan seni rupa untuk meningkatkan mutu kesenian.

Dengan adanya perancangan Galeri Seni ini diharapkan dapat memberikan minat kepada masyarakat untuk lebih tertarik dengan seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimous, 2014. *Peraturan Daerah Kota Manado No. 1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado Tahun 2014-2034*
- _____, 2014. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034*
- Ching, F. D. K. 2008. *Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Ketiga*, Jakarta: Erlangga
- Fatta D. A. 2011. *Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Kontemporer di Kota Malang (Skripsi)*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Hari Sulastianto, *Seni Budaya Jilid 2*. Jakart : Grafindo Media Pratama
- J. Panero, 2003. *Dimensi Manusi & Ruang Interior*
- M. Shinta. Pratiwi, 2006. *Galeri Seni Rupa Kontemporer di Manado (Skripsi)*. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Michal. T. *Surealisme and Architecture*. Routledge Taylor & Francis Group
- Neufert, E. 1987. *Data Arsitek Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- _____, E. 1993. *Data Arsitek Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Nike, L. P. 2013. *Perancangan Galeri Seni Dwi Matra di Batu (Skripsi)*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ib rahim
- S. Wahyudi. C 1988. *Galeri Seni Rupa Di Ujung Pandang (Skripsi)*. Makasar : Universitas Hasanudin
- Sachri A. Pengantar metodologi Penelitian Budaya Rupa. Erlangga
- Snyder, J. C. & Catanese, A. J. 1979. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga
- Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa (Skripsi)
- White.Edewart T, *Analisis Tapak*. Universitas Florida