

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia, selain menjadi bagian dari Indonesia Kota Bandung merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat. Perkembangan Kota Bandung tidak lepas dari pertumbuhan ekonomi dan tidak lepas dari campur tangan pemerintah kolonial Belanda yang menjadikan kota Bandung sebagai pusat ibu kota Jawa Barat. Pada masa itu kolonial Belanda memindahkan ibu kota Jawa Barat Kota Bandung merupakan salah satu kota besar di Indonesia, selain menjadi bagian dari Indonesia Kota Bandung merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat. Perkembangan Kota Bandung tidak lepas dari pertumbuhan ekonomi dan tidak lepas dari campur tangan pemerintah kolonial Belanda yang menjadikan kota Bandung sebagai pusat ibu kota Jawa Barat. Pemindahan ibu kota Jawa Barat terjadi karena adanya upaya pemerintahan Kolonial Belanda untuk memajukan ekonomi dan kota Bandung dianggap sebagai tempat yang strategis untuk mengembangkan wilayah. Sebelum mengembangkan wilayah, pemerintah kolonial Belanda sudah memiliki persiapan yang matang untuk membangun Kota Bandung. Menurut (Izzati, H., dkk., 2023) pemerintah Kolonial Belanda dalam mengembangkan Kota Bandung, sudah memiliki konsep perencanaan yang jelas dan terencana berupa *master plan* perencanaan kota. *Master plan* tersebut selanjutnya diaplikasikan pada konsep perencanaan lanskap dan bangunan masing-masing, yang didesain oleh arsitek-arsitek yang ditunjuk. Dengan adanya pembangunan ini, kota Bandung cukup memiliki bangunan peninggalan kolonial Belanda. Bangunan-bangunan inilah yang sekarang menjadi sebuah bangunan *heritage* sebagai warisan budaya Kota Bandung.

Bangunan *heritage* merupakan bangunan peninggalan sejarah yang memiliki nilai historis. Bangunan-bangunan ini dapat mencerminkan sebuah periode serta mampu menjadi sebuah bangunan yang dapat memberi pendidikan sejarah. Seperti yang tercantum dalam UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya "Bangunan *heritage* atau cagar budaya adalah bangunan yang memiliki

nilai sejarah, budaya, atau arsitektur yang penting bagi masyarakat. Cagar budaya ini dilindungi dan dilestarikan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan pariwisata. Bangunan ini mencerminkan warisan budaya dan identitas suatu daerah". Dengan banyaknya bangunan peninggalan kolonial Belanda membuka peluang untuk dijadikan sebagai destinasi wisata dan pendidikan. Kondisi ini menunjukkan lingkungan dan bangunan kolonial mengandung potensi yang dapat dimanfaatkan demi kesejahteraan masyarakatnya, potensi tersebut mencakup keberadaannya sebagai *landmark* kota; sebagai memori/ keunikan/ ciri kota, jejak sejarah kota (sebagai warisan bagi anak cucu kita); sebagai daerah tujuan wisata; sebagai kawasan yang mengangkat nilai pelestarian, pengembangan aktivitas ekonomi; dan berbagai potensi lainnya (Soeroso, 2010). Selain itu, Bangunan *heritage* mampu membawa kita kepada ingatan masa lalu. Seperti pengalaman terhadap bangunan *heritage* tersebut, ingatan ini muncul karena setelah melihat dapat memunculkan pertanyaan: (1) ada apa dengan bangunan ini? (2) pernah melakukan apa di bangunan ini?, pertanyaan-pertanyaan ini mampu menjawab ingatan-ingatan manusia terhadap bangunan *heritage* tersebut. Ingatan ini mampu menjawab memori lama atau pengalaman pribadi terhadap bangunan *heritage*. Salah satu bangunan yang menjadi bangunan *heritage* yang memiliki sejarah yaitu Gedung sate.

Dengan mengangkat isu bangunan *heritage* khususnya Gedung Sate, karya dapat menciptakan sebuah dialog antara karya dan nilai historis. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana bangunan dapat memberikan inspirasi baru dalam penciptaan seni patung, serta bagaimana keduanya dapat saling melengkapi dan memperkaya estetika perkotaan. Bentuk Arsitektur Gedung sebagai konsep dalam penciptaan karya cukup banyak dilakukan sebagai inspirasi penciptaan karya namun penerjemahan visual tersebut cenderung direpresentasikan sebagai objek karya seni dua dimensi seperti pada penciptaan karya lukis Bambang Rediansyah (2019) dengan judul "*Gedung Heritage di Kota Bandung sebagai Gagasan untuk Berkarya Seni Lukis*" Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Fokus utama dalam karya adalah isu eksploitasi terhadap gedung bersejarah pada

gedung *heritage* di kota Bandung. Adapun penciptaan karya dalam tiga dimensi dengan objek Bentuk Arsitektur Gedung yakni oleh Hasan Ismail (2018) dengan judul "*Gedung Isola sebagai Objek dan Gagasan Berkarya Seni Patung Berbahan Dasar Limbah Kertas*" Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Merujuk pada penciptaan karya ini seni patung dianggap sangat relevan menggambarkan Bentuk Arsitektur Gedung sebagai gagasan penciptaan karya karena Bentuk Arsitektur Gedung itu sendiri memiliki visual tiga dimensi. Proses berkarya penulis dirujuk pada proses berkarya Gabriel Aries S, Faisal Habibi, dan David Umemoto sebagai inspirasi dalam membantu penciptaan karya, baik untuk eksplorasi teknik dan juga bahan.

Berdasarkan hal tersebut dalam seni patung terdapat potensi besar untuk melakukan eksplorasi dan melakukan implementasi elemen-elemen arsitektur pada bangunan Gedung Sate di Kota Bandung. Eksplorasi artistik yang menerjemahkan elemen-elemen arsitektur utamanya bangunan Gedung Sate di Kota Bandung ke dalam bentuk patung. Hal ini menciptakan peluang juga tantangan baru bagi penulis untuk mendeskripsikan bahasa visual yang dapat menjelaskan bagaimana Bentuk Arsitektur pada bangunan Gedung Sate di Kota Bandung dapat menjadi inspirasi penciptaan karya.

## **B. Batasan Masalah Penciptaan.**

### **1. Tema Karya**

Tema dalam karya patung yang terinspirasi dari bangunan *heritage* Gedung Sate ini berfokus pada pengembangan penciptaan karya seni patung yang terinspirasi oleh fasad dan ornamen pada bangunan gedung sate. Gedung sate menjadi salah satu bangunan *heritage* yang memiliki nilai sejarah dan budaya kota Bandung. Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana bentuk dan elemen visual dari Gedung Sate dapat diadaptasi, diinterpretasikan, dan diimplementasikan ke dalam seni patung. Patung ini berusaha untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya pelestarian bangunan *heritage* serta bentuk penghargaan terhadap sejarah. Tema yang diangkat mencakup perpaduan antara sejarah dan seni modern, dalam visualnya patung menekankan bentuk pilar dan ornamen yang ada

dalam fasad bangunan Gedung Sate sebagai sumber inspirasi yang kuat. Melalui karya seni patung ini, diharapkan dapat tercipta sebuah dialog antara seni patung dan arsitektur, masa lalu dan masa kini, yang merefleksikan upaya pelestarian identitas budaya melalui karya yang disajikan. Patung yang dihasilkan diharapkan mampu menggali potensi nilai historis pada Gedung sate, serta menghubungkan *audiens* dengan memori ingatan terhadap Gedung sate itu sendiri.

## **2. Media dan Teknik**

Media dan teknik dalam pembuatan patung menggunakan media batu, beton, dan bahan industri untuk menambah visual. Batu dipilih untuk menonjolkan kesan kekokohan, keabadian, dan kemewahan bangunan Gedung Sate. Penambahan bahan industri seperti resin, akrilik untuk menggambarkan perjalanan lini masa. Teknik pahat (*carving*) diterapkan untuk memahat batu, membentuk ornamen dan elemen visual yang telah dirancang. Teknik perakitan (*assembly*) digunakan untuk menyusun potongan bahan tambahan, menciptakan komposisi harmonis dan dinamis sambil mempertahankan bentuk utama yang terinspirasi dari Gedung Sate. Selain itu, dalam beberapa karya digunakan teknik cor dengan campuran semen, pasir, dan batu split untuk membentuk patung. Pemilihan media dan teknik cor ini tidak lepas kaitannya akan sejarah Gedung Sate, dengan bentuk volume yang beragam memberi kekuatan struktural dan kesan monumental. Kombinasi teknik *carving*, *assembly*, dan cor ini diharapkan menghasilkan karya seni patung yang estetik, kokoh, dan mencerminkan karakter megah Gedung Sate.

## **3. Konsep Visual dan Estetika**

Konsep visual dan estetika karya patung yang terinspirasi dari Gedung Sate sebagai bangunan *heritage* akan berpaku pada disiplin formalis dan abstrak dengan mempertimbangkan keseimbangan, harmoni, dan lainnya. Karya mencoba mengintegrasikan fasad dan ornamen geometris yang mencerminkan struktur simetris dan kokohnya bangunan Gedung Sate. Patung ini akan mengadopsi bentuk-bentuk fasad dan

ornamen yang mencerminkan kestabilan dan harmoninya bentuk bangunan. Dalam hal material, batu, semen, resin, dan akrilik menambah hubungan dalam pembentukan dan pembangunan Gedung sate itu sendiri. Sementara proporsi yang tepat antara fasad dan ornamen patung akan memastikan keseimbangan visual yang sempurna, menciptakan struktur yang tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga seimbang secara estetika yang berpaku pada disiplin rupa tiga dimensi. Selain itu, untuk menambahkan nilai estetika sentuhan akhir patung akan dilapisi oleh lapisan pelindung seperti vernis atau wax. Dalam tahap ini juga, mempertimbangkan tekstur yang akan menambah nilai harmoni pada visual karya. Dengan visual yang menekankan pada nilai simetri, proporsi, dan ketegasan bentuk, dan tekstur karya diharapkan dapat menggambarkan kemewahan dan nilai artistik Gedung Sate dalam bentuk karya seni patung.

#### **4. Lingkup Inspirasi**

Inspirasi dalam karya patung yang menjadikan bangunan *heritage* Gedung Sate sebagai objek inspirasi penciptaan berfokus kepada unsur fasad pada bangunan Gedung Sate. Unsur tersebut berupa pilar, ornamen dan bentuk yang menjadi ciri khas Gedung Sate. Dengan gaya arsitektur Eropa dengan sentuhan gaya nusantara, elemen dan ornamen yang ada pada bangunan menawarkan nilai visual yang kaya untuk dieksplorasi ke dalam seni patung. Seperti pilar yang besar memberikan kesan kokoh dan kemewahan. Lengkungan pada pilar memberikan nilai nusantara seperti ornamen yang ada pada beberapa bangunan mesjid di Indonesia. Selain itu ada ornamen yang biasa digunakan pada bangunan Hindu-Budha seperti gaya atap yang ada pada Gedung Sate. Dengan segala keunikan bangunan Gedung sate, patung mencoba menginterpretasikan elemen dan ornamen tersebut untuk mencapai tujuan yang mampu memunculkan nilai historis dan estetika pada karya yang diciptakan.

#### **5. Target Audiens**

Penciptaan karya patung dengan bangunan Gedung Sate sebagai inspirasi memiliki target *audiens* seperti pemerintah, masyarakat umum,

pecinta seni, dan akademisi. Bagi pemerintah, karya ini merupakan simbol pengingat sejarah dan budaya akan pentingnya bangunan *heritage* untuk dilestarikan, tidak hanya sebagai aset arsitektur tetapi juga sebagai bangunan yang memiliki nilai sejarah. Untuk Masyarakat umum karya dapat dilihat sebagai pengingat terhadap hal yang pernah dilakukan maupun terjadi terhadap bangunan Gedung Sate. Selain itu, dengan karya ini diharapkan mampu memperkaya pemahaman mereka terhadap warisan budaya dan keindahan desain arsitektur. Bagi pecinta seni, karya yang terinspirasi dari bangunan Gedung Sate menawarkan bentuk yang dapat dijadikan sumber ide dan imajinasi dalam penciptaan karya seni patung yang mengekspresikan nilai estetika dan sejarah. Sementara itu, bagi akademisi, karya diharapkan dapat menjadi objek studi yang relevan dalam mengkaji hubungan antara arsitektur, seni, dan budaya, serta memberikan wawasan tentang penerapan prinsip seni rupa dan sejarah yang dapat diadaptasi dalam karya seni kontemporer. Dan sebagai karya yang mencoba menginterpretasikan sebuah bentuk bangunan ke dalam karya seni patung, karya juga diharapkan menjadi jembatan yang menghubungkan berbagai disiplin ilmu dan seni untuk menciptakan karya-karya inovatif dan penuh makna.

## **6. Ukuran Dimensi**

Karya seni patung yang terinspirasi dari bangunan *heritage* Gedung Sate akan dibuat dalam tiga dimensional. Ukuran panjang dan lebar sekitar 40-70 cm, serta tinggi 40-70 cm. Dimensi ini dipilih untuk memberikan keseimbangan visual yang kuat serta karya dapat dengan mudah menarik perhatian karena setiap karya memiliki bentuk dan visual yang berbeda. Karya akan dibuat dengan jumlah 4 karya, masing-masing karya menampilkan aspek berbeda dari Gedung Sate, seperti pilar, ornamen, atau bagian yang menjadi ciri khas bangunan Gedung Sate. Ukuran yang beragam dan bervariasi ini juga memberi ruang bagi penonton untuk merasakan kesatuan dalam keseluruhan karya, sambil menikmati perbedaan interpretasi artistik yang ditawarkan oleh setiap patung.

## 7. Waktu Pengerjaan

Proses pembuatan karya seni patung dalam tugas akhir penciptaan dengan Gedung Sate sebagai Inspirasi dimulai pada bulan Maret sampai bulan Mei 2025.

## 8. Konteks Sosial atau Budaya

Karya patung dalam penciptaan tugas akhir dengan Bangunan *Heritage* Gedung Sate sebagai Inspirasi memiliki konteks sosial dan budaya yang mendalam, menggambarkan keterkaitan antara warisan arsitektur, nilai sejarah, dan identitas kota. Gedung Sate, sebagai salah satu bangunan bersejarah yang memiliki nilai estetika dan simbolis, Gedung Sate sebagai bukti sejarah yang ada di Kota Bandung pada masa kolonial. Sebagai simbol kejayaan masa kolonial dan perkembangan Kota Bandung, Gedung Sate bukan hanya sebagai bangunan, tetapi juga merupakan narasi sosial yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Dalam konteks ini, karya seni patung yang terinspirasi oleh Gedung Sate berfungsi sebagai jembatan antara seni patung dan arsitektur, jembatan penghubung waktu masa kini dan masa lalu. Karya ini juga, menggali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam arsitektur tersebut dan menerjemahkannya ke dalam bentuk seni Patung. Patung-patung ini mengajak pemerintah dan masyarakat untuk lebih memahami dan menghargai warisan budaya yang ada, serta menyadari pentingnya pelestarian aset sejarah sebagai bagian dari identitas sosial yang menjadi sebuah simbol bagi Kota Bandung.

## C. Rumusan Masalah Penciptaan

Karakteristik *arsitektural* Gedung Sate membentuk gagasan nilai historis dan budaya bagi pewarisan sejarah kota Bandung. Permasalahan penciptaan karya dirumuskan pada pertanyaan yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana interpretasi ornamen pada fasad Gedung Sate sebagai konsep penciptaan karya seni patung?
2. Bagaimana implementasi ornamen fasad Gedung Sate terhadap penciptaan karya seni patung?

3. Bagaimana penyajian karya seni yang terinspirasi dari bangunan Gedung Sate dalam penciptaan karya patung?

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan pemaparan gagasan dan perumusan masalah pada penciptaan karya tiga dimensi dengan inspirasi bentuk arsitektur bangunan Gedung Sate ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengaplikasikan gagasan bentuk arsitektur Gedung Sate sebagai konsep penciptaan karya seni patung.
2. Untuk mendeskripsikan secara visual elemen bentuk arsitektur Gedung Sate sebagai inspirasi penciptaan karya seni patung.
3. Untuk mengetahui bagaimana penciptaan karya yang menghubungkan antara Penelitian Gedung Sate dan karya seni patung disajikan.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

Penciptaan ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Penciptaan karya patung yang menjadikan *arsitektural* bangunan Gedung Sate sebagai inspirasi dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni patung bagi berbagai pihak. Kedalaman relasi antara arsitektur dan seni patung dapat membangun wawasan mengenai nilai filosofis dan historis antara bangunan dan karya seni patung. Penciptaan ini juga berperan menjadi referensi kajian tentang pelestarian bangunan *heritage* untuk memperkaya pemahaman nilai historis dan kultural bangunan kolonial di Kota Bandung.
2. Penciptaan karya patung yang menggunakan elemen dan ornamen bangunan Gedung Sate secara praktis dapat memberikan dampak nyata yang dapat dirasakan oleh berbagai kalangan. Karya sebagai pencapaian artistik, koleksi seni sebagai dokumentasi visual warisan budaya, juga berperan dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian bangunan *heritage*.



## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I – PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan menguraikan mengenai latar belakang penciptaan karya mengenai bangunan *heritage* di Kota Bandung, uraian rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, serta manfaat teoritis dan praktik dari penciptaan karya dan pembahasan tinjauan teori yang menjadi acuan penciptaan karya.

### **BAB II – KONSEP PENCIPTAAN**

Bab ini menjelaskan mengenai eksplorasi kajian sumber penciptaan dengan *literatur* mengenai bangunan *heritage* di Kota Bandung. Landasan penciptaan karya dibangun dari pemahaman mengenai nilai filosofis dan estetika pada elemen arsitektur bangunan *heritage*. Penjelasan mengenai korelasi antara tema bangunan *heritage*, ide transformasi bentuk *arsitektural* dan judul karya yang dipilih digambarkan pada konsep penciptaan secara detail dengan disertai batasan karya yang meliputi aspek bentuk, gaya, ukuran dan jumlah karya yang diwujudkan.

### **BAB III – METODE PENCIPTAAN**

Bab ini mendeskripsikan mengenai proses kreatif secara sistematis dari tahap perancangan yang meliputi pembuatan sketsa karya hingga terpilih. Proses perwujudan karya dijelaskan secara rinci dan juga berisi pembahasan mengenai konsep penyajian karya.

### **BAB IV – PEMBAHASAN KARYA**

Bab ini menganalisis setiap karya yang diciptakan secara mendalam meliputi aspek visual, makna, dan simbolisme dalam karya. Pemaparan nilai kebaruan dalam pendekatan transformasi bentuk *arsitektural* ke dalam karya patung dan keunggulan karya yang diuraikan secara teknis, estetis dan peran karya terhadap perkembangan seni.

### **BAB V - PENUTUP**

Bagian penutup menyajikan kesimpulan yang merangkum seluruh proses penciptaan dan capaian karya mengenai bangunan *heritage* di Kota Bandung yang dijadikan sebagai inspirasi penciptaan karya dengan disertai saran yang relevan bagi pengembangan penciptaan serupa.