

PROYEK 1. PASARAYA DUNIA FANTASI.

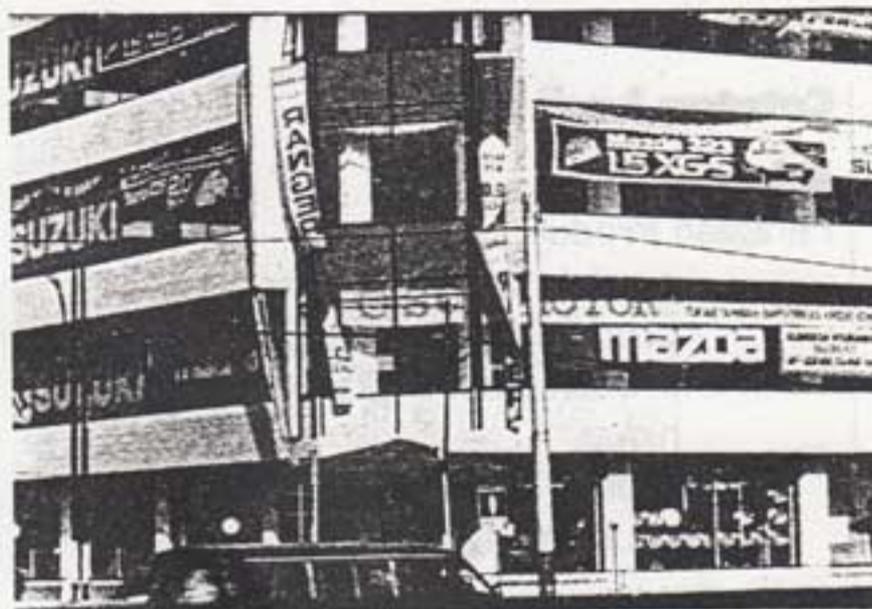
Tema: Seni rupa pada kehidupan sehari-hari -- yang sebenarnya sangat banyak. Untuk Proyek 1 seni rupa sehari-hari yang digarap, produk seni rupa yang populer di masyarakat.

Ide dasar: Sebuah gambaran toko serba ada di mana berbagai produk seni rupa populer bisa ditemukan. Sebuah pasaraya; toko serba ada yang mengaku bergaya kaki lima. Produk-produk itu, seperti yang disodorkan iklan adalah bagian dari mimpi-mimpi. Sebuah dunia **fantasi**.

Materi: Produk seni rupa sehari-hari; Iklan, cover majalah, (ini gambaran selera kelas menengah ke atas). Sticker, kalender pin up, komik, asesoris plastik yang dijual di kaki lima (citra masyarakat menengah ke bawah). Produk-produk ini ditampilkan bersama karya ekspresif yang merupakan modifikasi/penyajian ulang.

Ide bentuk: Karya situasi, sebuah ruang yang mengandung gambaran sebuah situasi. Struktur dasar ruang, kerangka konstruksi besi. Elemen dua dimensi (panil kain dan foto) dan elemen tiga dimensi (obyek dengan konstruksi lunak) yang kesemuanya bergerak dari luar ke dalam digantung pada kerangka.

Ide dasar ruang: Pengolahan interior ruang pameran dengan memecahnya ke segmen-segmen yang membentuk lorong. Target, memasukkan unsur T (waktu) hingga ruang memiliki dimensi ke 4. (Komposisi baru



lengkap bila lorong selesai ditelusuri lewat jangka waktu T -- seperti pada arsitektur).

Elemen percobaan lain: Sebagai percobaan pada ruang itu dimasukkan unsur T lain yaitu elemen audiovisual yang mengikuti pola sekuen. Juga elemen-elemen penyatu yang mengikuti konstruksi lunak, berupa boneka dan elemen lain yang terbuat dari kapuk (menghasilkan ritme gaya tarik bumi, atau gesture, yang sama).

Proses Penciptaan:

1. Pola perancangannya mengikuti prinsip "proses desain" pengumpulan data, penentuan ide dasar ruang dan perencanaan. Pelaksanaan karya mengambil pola pengerjaan proyek. -- karya yang dikerjakan secara kolektif, mengenal pembagian tugas dan manajemen.

2. Materi didapat dari pengumpulan produk seni rupa sehari-hari dari berbagai tempat. Produk itu; iklan, sticker, komik dan lain-lain menjalani studi kualitatif (dibandingkan dengan penelitian kecenderungan membeli). Kesimpulan penelitian menjadi dasar pengolahan karya.

Catatan hasil studi :

Iklan.

Peragaan Produk:

- produk tampil sendirian.
- produk dikaitkan dengan kualitas.
- produk dihubungkan dengan gaya hidup.
- produk dengan latar belakang relasi tak langsung

Sosok sebagai pembawa pesan:

- Laki-laki
- Wanita dalam pose.
- Seks
- Keluarga
- Anak-anak

Sticker:

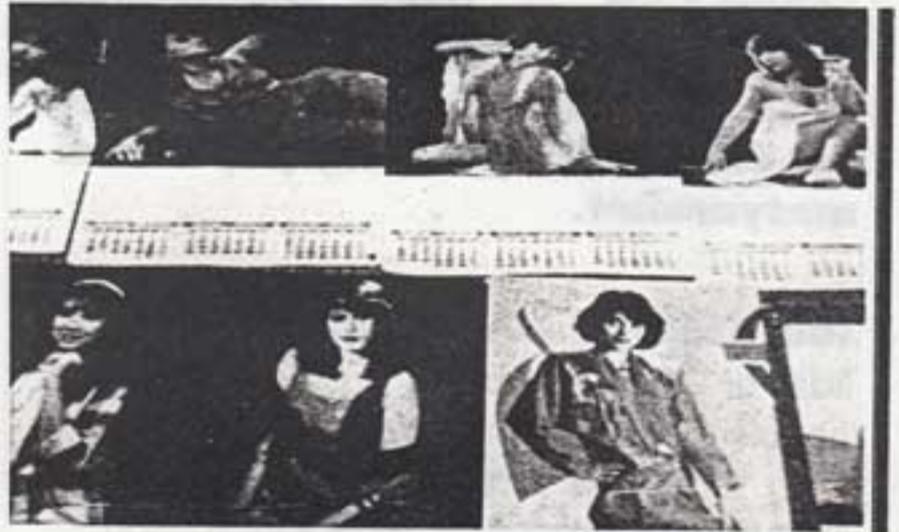
- Tema pengemudi kendaraan
- tema main-main
- tema kepahlawanan
- Simbol/logo
- Simbol kekerasan. kekerasan.
- Seks.

Cover majalah wanita:

- Pose non frontal/non profil
- Mengerling.
- Kepala ke bahu/ kepala ke lutut.
- Dalam keadaan santai
- Nuanasa

Komik:

- Dagelan Petruk Gareng
- Dakwah
- Hikayat.
- Horor
- Komik Anak-anak.



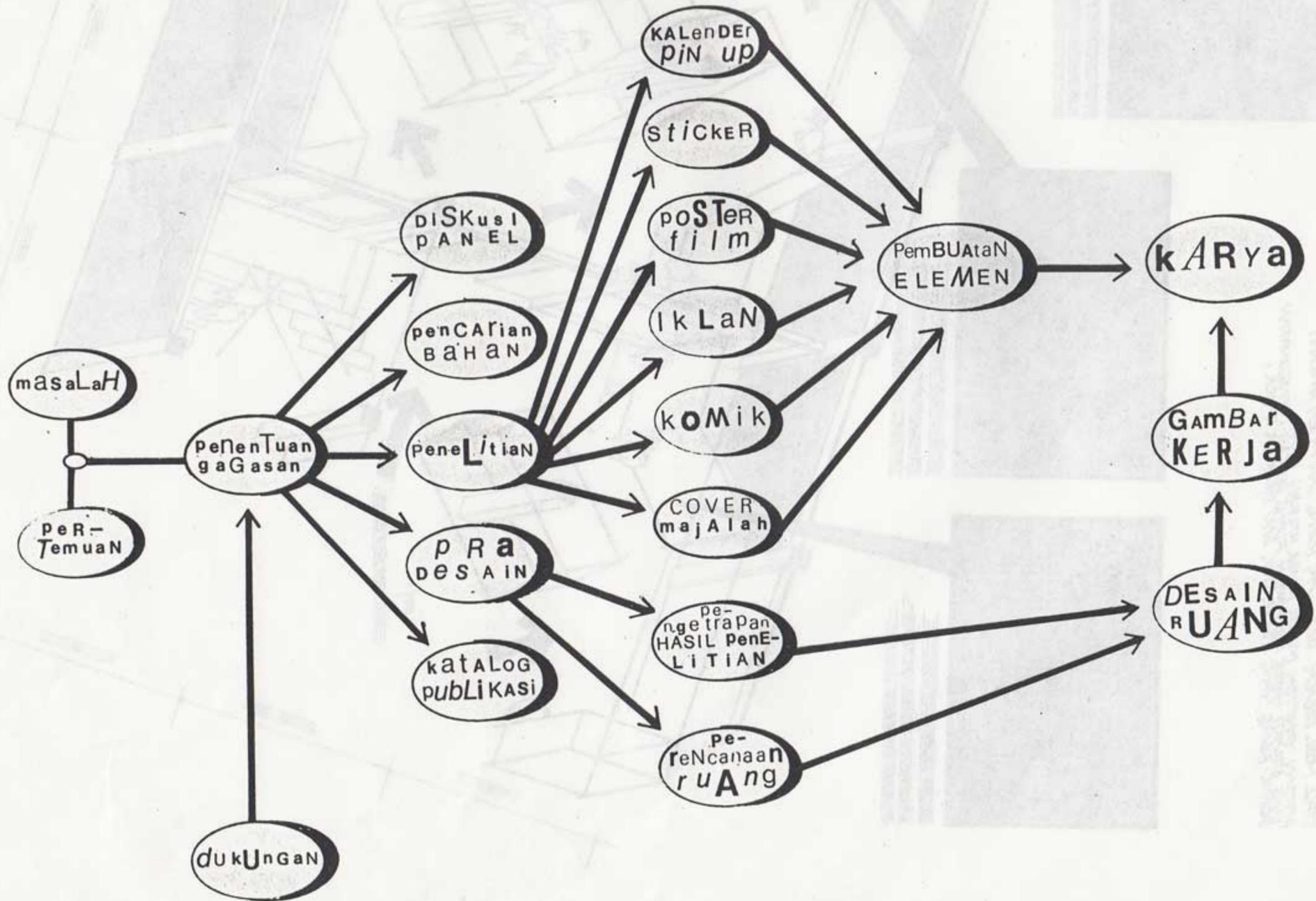
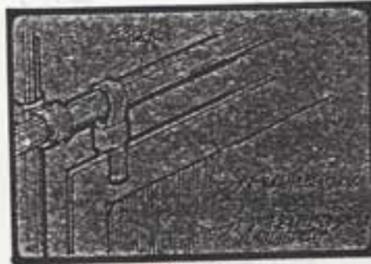


diagram organisasi kerja

LUAS RUANG PAMER : 18 X 36 METER
 DENGAN SISTEM ALIRAN PENJUALAN MENYEBAR,
 STAKE MOBIL BERBAGAI DUAAT DARI RUANG DAN MATEH PAMERAN
 BATASNYA YANG NYA: MATERI PAMERAN UKURAN BESAR
 YANG BERARTI HARUS MENAMBAH RUANG DENGAN MENGGUNAKAN
 BOGANG-BIDANG YANG TERBENTUK DARI STRUKTUR STAGER.



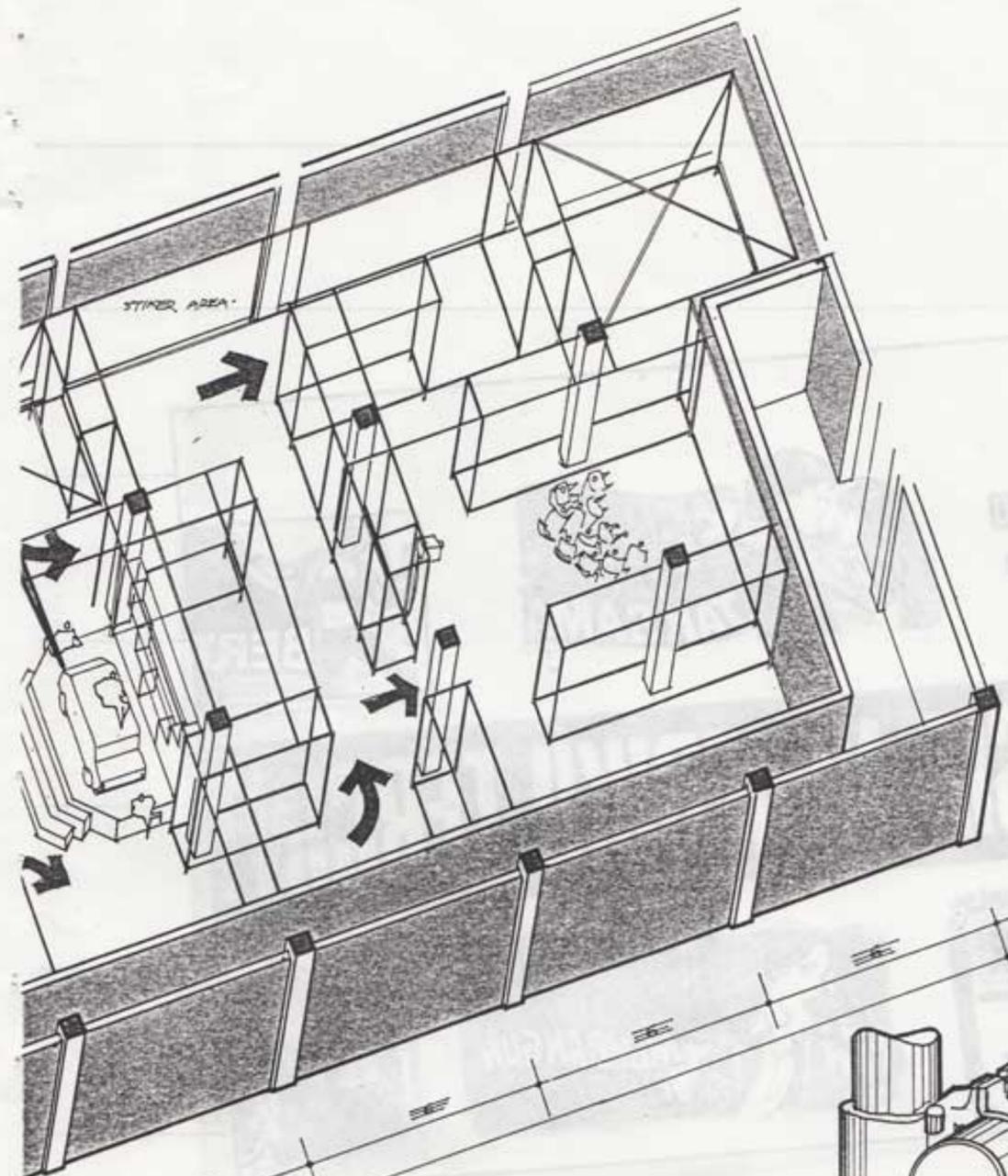
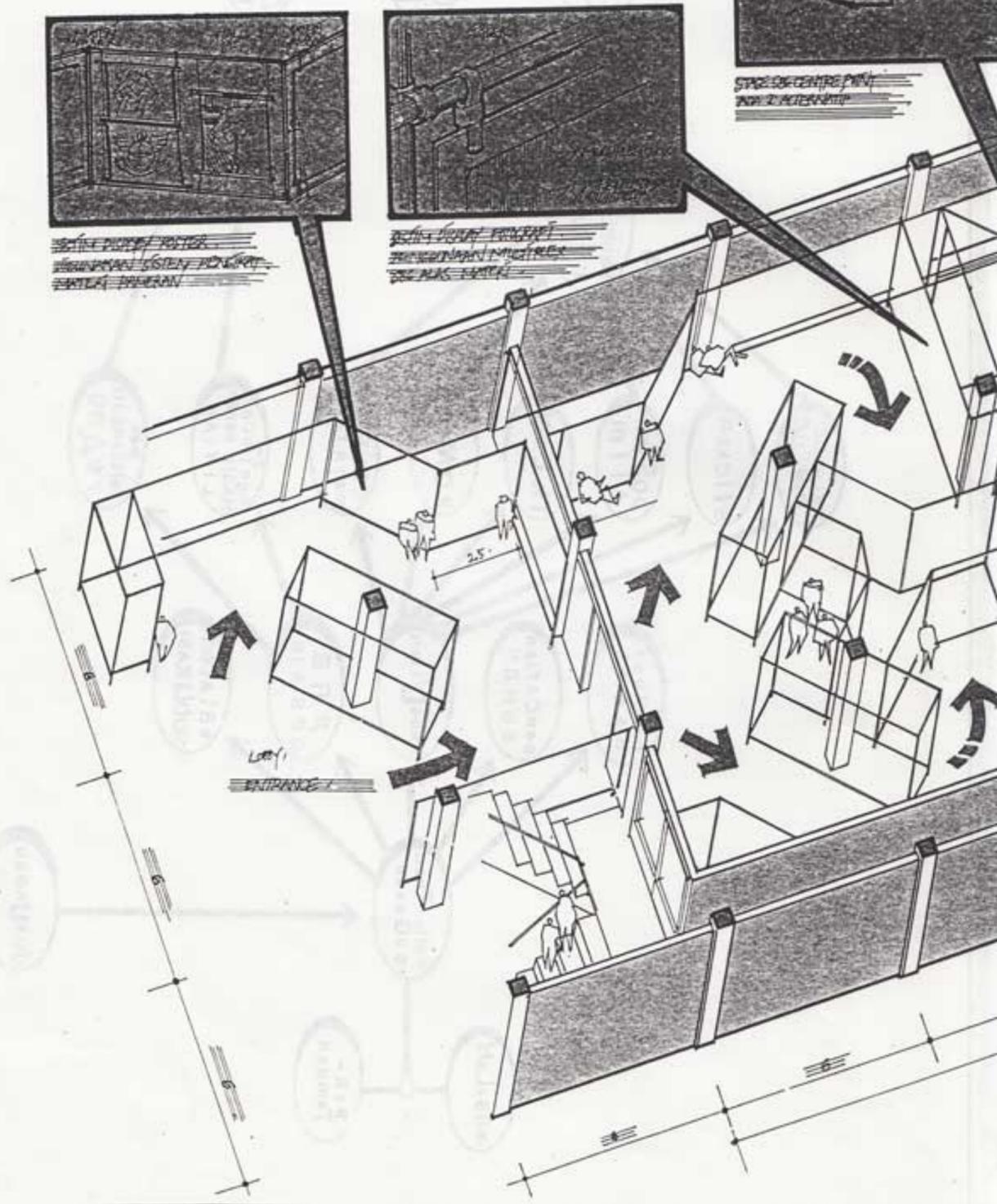
STAKE PUNYA MOTOR
 MENYUSUN SISTEM BERKAWAT
 BERTAKA DILUBERAN



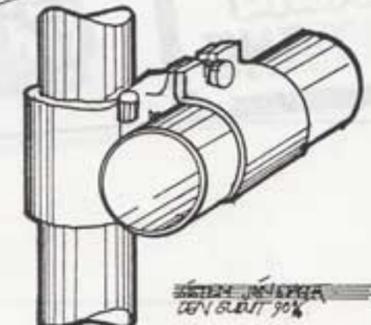
STAKE LUBER PRONERT
 MENYUSUN SISTEM BERKAWAT
 DAN MAS LUBER



STAKE BERGEMER PUNYA
 MOTOR PUNYA MOTOR



SISTEM PEMBANGUNAN RUANG PAMERAN
 DIBANGUN DARI BELAKANG -
 STAKE UNTUK DISPLAY MOBIL DIBANGUN
 DAN KONSTRUKSI MULTIFLEKSI DIATAS



SISTEM PEMBANGUNAN
 DAN BENTUK 90%

LAY OUT R. PAMERAN / PROYEK GRS
 SKALA 1:100

desain ruang (gambar bird eye view)

PEJARLAH
MATA-CITAMU
TINGGI
ANGIT



INDONESIA NEGERIKU TERCINT

RENA BENAR
karena
UTANG



