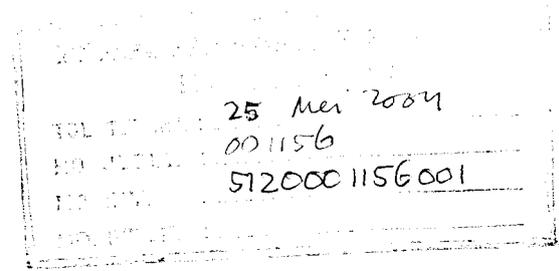


TUGAS AKHIR

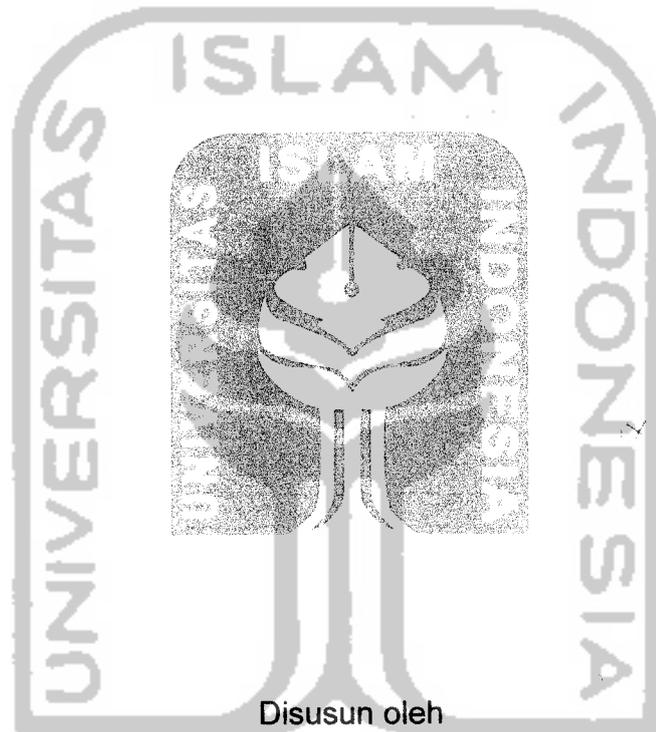


**SANGGAR SENI MUSIK KONTEMPORER**

(Pengembangan Kua Etnika)

**WORKSHOP & STUDIO CONTEMPORARY MUSIC**

(Kua Etnika Development)



Disusun oleh

Nama : Didin Wahyudin

No Mhs: 99 512 200

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2004**

LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR

**SANGGAR SENI MUSIK KONTEMPORER**  
(Pengembangan Kua Etnika)

**WORKSHOP & STUDIO CONTEMPORARY MUSIC**  
(Kua Etnika Development)



Disusun oleh

Nama Mahasiswa : DIDIN WAHYUDIN

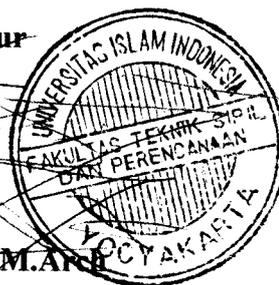
Nomor Mahasiswa : 9 9 5 1 2 2 0 0

Yogyakarta, Februari 2004

Mengesahkan:

Ketua jurusan Arsitektur  
FTSP UII

Ir.Revianto B. Santoso, M.Arch



Dosen Pembimbing  
Tugas akhir

Ir.Revianto B. Santoso, M.Arch

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul SANGGAR SENI MUSIK KONTEMPORER yang mengonsentrasikan pada pengembangan sanggar Kua Etnika. Salawat serta salam kita sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa rahmat bagi karuni alam.

Dalam tugas akhir ini, penulis mengangkat isu menyangkut pentingnya sebuah interaksi yang terjadi dalam lingkungan sanggar yang akan membantu berkembangnya pola pikir dan kreatifitas dari para seniman. Interaksi berperan dalam proses penggalian isu-isu terkini yang berkembang dalam masyarakat, hal ini membantu seniman dalam menjiwai karakter seni musik kontemporer yang memiliki sifat dinamis mengikuti perkembangan jaman.

Namun apa yang penulis sajikan dalam laporan ini tidaklah sempurna, Penulis menyadari bahwa penulis hanyalah manusia biasa yang penuh kekurangan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk nantinya menjadi masukan dan pertimbangan ketika penulis menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. Tak lupa penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dosen pembimbing tugas akhir, Ir.Revianto B. Santoso, M.Arch. yang telah sudi membimbing penulis dengan segala kesabarannya.
2. Djaduk Ferianto dan komunitas Kua Etnika-nya yang telah membantu penulis dalam memperoleh data.
3. Sobat-sobat komunitas Arsitektur'99 yang telah memberikan dukungan moril ataupun materil.
4. Sobat-sobat komunitas Pandega satya 2c, yang telah memberikan dukungan moril ataupun materil.
5. Feksi, Ary, wigie, grompol, Morlin, yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan ini.

6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.  
Semoga Allah SWT membalas segala amal baik yang telah diperbuat  
semua pihak dalam membantu tugas akhir penulis.

Penulis

Didin Wahyudin



# **WORKSHOP & STUDIO CONTEMPORARY MUSIC**

## **(Kua Etnika Development)**

Disusun oleh

Nama Mahasiswa : DIDIN WAHYUDIN

Nomor Mahasiswa : 9 9 5 1 2 2 0 0

### **ABSTRAKSI**

Ada keinginan dari sekelompok seniman nasional untuk mengangkat musik etnik sebagai khasanah budaya ke permukaan, dan dapat diterima oleh seluruh kalangan masyarakat, baik itu kalangan masyarakat lokal, nasional ataupun internasional.

Langkah kongkrit yang dilakukan adalah dengan mengkolaborasikan instrument musik etnik tradisional dengan instrument musik modern untuk menghasilkan sebuah harmoni yang dinamis dan 'berjiwa' baru. Yang kemudian disebut sebagai Musik Kontemporer.

Seni musik kontemporer berkembang dengan cepat, baik dari segi kualitas ataupun kuantitasnya, maka dibutuhkan sebuah tempat dimana seniman kontemporer dapat berkreasi dengan segala karakter yang mereka miliki. dan dapat menjadi sebuah tempat pewadahan yang representatif.

## DAFTAR ISI

<b>Lembar pengesahan</b> .....	i
<b>Lembar persembahan</b> .....	ii
<b>Kata pengantar</b> .....	iii
<b>Abstraksi</b> .....	v
<b>Daftar isi</b> .....	vi

### BAGIAN SATU

#### PENDAHULUAN

A. Sanggar Seni Musik kontemporer .....	1
1. Pengertian judul .....	1
2. Awal terciptanya musik kontemporer .....	1
3. Karakter musik kontempore .....	2
4. Perkembangan musik kontemporer .....	3
B. Latar Belakang Permasalahan .....	4
C. Permasalahan .....	5
1. Permasalahan Umum .....	5
2. Permasalahan Khusus .....	5
D. Tujuan dan Sasaran .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Sasaran .....	5
E. Metoda Pencarian Data .....	6
1. Metoda Wawancara .....	6
2. Metoda Observasi .....	6

### BAGIAN DUA

#### PROFILE EKSISTING DAN PENGEMBANGAN

#### SANGGAR KUA ETNIKA

A. Kua Etnika .....	8
B. Kua Etnuka Eksisting .....	9
1. Aktifitas Kegiatan .....	9
a) Seni rupa .....	9

b) Seni musik .....	9
i) Aktifitas latihan .....	9
ii) Aktifitas recording .....	10
iii) Aktifitas pertunjukan .....	10
2. Fasilitas Eksisting .....	11
a) Studio recording .....	11
b) Ruang latihan dan pentas .....	12
c) Ruang penunjang .....	12
C. Pengembangan Aktifitas dan Fasilitas Kua Etnika .....	13
1. Aktifitas dan fasilitas latihan .....	13
2. Aktifitas dan fasilitas recording .....	13
3. Aktifitas dan fasilitas pertunjukan .....	14
4. Aktifitas dan fasilitas seni rupa (Galery) .....	15
5. Aktifitas dan fasilitas seni peran (Studio Audio Visual) .....	16
D. Eksistensi Sanggar Lama .....	16
E. Profil Lokasi Sanggar Kua Etnika .....	17

## **BAGIAN TIGA**

### **TEORI-TEORI**

A. Karakter Aktifitas interaksi .....	18
B. Karakter Ruang .....	21
C. Arsitektur Kontemporer .....	22

## **BAGIAN EMPAT**

### **ANALISIS DAN TRANSFORMASI KONSEP**

A. Kriteria Pemilihan Lokasi Site .....	24
1. kedekatan aktifitas .....	24
2. kedekatan lingkungan social .....	24
3. kedekatan fisik .....	24
B. Kriteria Pemilihan Site .....	25
C. Konsep Subjek Interaksi .....	26
D. Konsep Keterbukaan .....	27

1. Pengadaan jalur / Path (pedestrian)	27
2. Objek sebagai penarik	28
3. Objek sebagai tujuan	29
E. Konsep Zoning Keruangan	29
F. Konsep Kontrol pada Ruang	30
1. Kontrol terhadap fluktuasi kegiatan	30
a) Keseharian	30
b) Latihan	30
c) Pementasan	31
2. Kontrol akustik	31
a) Kontrol akustik lingkungan	31
b) Kontrol akustik ruang	32
G. Proses Perancangan	32
1. Sirkulasi Pedestrian / Path	32
2. Gate	33
3. Ruang Pertunjukan Besar	33
4. Ruang Latihan	34
5. Galery dan Ruang pentas Indoor	35
6. Studio Audio Visual dan Studio Recording	35
7. Ruang Penunjang	36
H. Konsep Sirkulasi Dalam Site/Bangunan	37
I. Konsep Sirkulasi Sebagai Galery Terbuka	37
J. Konsep Fasade Bangunan	38
K. Konsep Pemilihan Bahan	39
L. konsep Karakter Kontemporer Pada Struktur dan Partisi	39
M. Konsep Keruangan	41
N. Konsep Koneksitas	42
O. Konsep Fleksibilitas ruang	43
1. Ragam skala	43
2. Proporsi ruang	43
3. Fleksibilitas pada bentuk	44

<b>BAGIAN LIMA</b>	
HASIL PERANCANGAN .....	45
<b>Daftar pustaka</b> .....	56



## BAGIAN SATU PENDAHULUAN

### A. Sanggar Seni Musik kontemporer

#### 1. Pengertian judul

Sanggar seni musik kontemporer yang dimaksudkan adalah sebuah tempat dimana suatu komunitas mengadakan tukar pikiran dan pengembangan / penciptaan karya yang kreatif dan inifatif tentang segala perbuatan manusia yang menyangkut perilaku ekspresi yang dalam hal ini adalah musik kontemporer.

#### 2. Awal terciptanya musik kontemporer

Dunia seakan sudah tidak memiliki batas, apa yang terjadi di seberang benua lain, bisa kita ketahui kurang dari hitungan detik. Globalisasi telah merambah kemana-mana dan dalam bidang apapun tanpa terkecuali. Begitu juga dalam bidang seni, barang siapa lebih cepat tanggap terhadap perubahan waktu dan dengan cepat menyingkapinya, maka dialah yang akan jadi *pioneer*. Dia akan lebih maju dari pada lingkungan sekitarnya. Hal ini pulalah yang memotifasi para seniman nasional dalam usahanya untuk mensejajarkan diri dengan dunia internasional (dalam bidang seni). Dalam bidang seni musik, ada keinginan dari sekelompok seniman nasional untuk mengangkat musik etnik sebagai khasanah budaya ke permukaan, dan dapat diterima oleh seluruh kalangan masyarakat, baik itu kalangan masyarakat local, nasional ataupun internasional. Tetapi itu tidak dapat dilakukan dengan mudah, sulitnya mengangkat musik etnik kepermukaan tidak menyurutkan semangat para seniman. Banyak hal yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan itu, dan akhirnya para senimanpun menemukan formula yang tepat untuk mencapai tujuan itu, langkah yang paling signifikan yang telah dilakukan adalah dengan mengkolaborasikan instrument musik etnik tradisional dengan instrument musik modern untuk menghasilkan sebuah harmoni yang dinamis dan 'berjiwa' baru. Maka terjadilah kolaborasi antara Gitar,

Saron, Gender, Bass, Kendang, Drum dan alat musik lainnya Yang kemudian disebut sebagai **Musik Kontemporer**.

Para seniman terus mendedikasikan dirinya untuk menggali dan mengembangkan kekuatan potensi musik etnik dari pelbagai khasanah budaya, yang kemudian senantiasa melakukan berbagai terobosan kreatif untuk menjadikan musik etnik muncul ke permukaan dalam bentuk baru, dengan ruang apresiasi dan interpretasi yang lebih terbuka. terobosan kreatif yang dimaksud adalah, satu komitmen kerja keras untuk membuka ruang interpretasi baru terhadap elemen-elemen musik tradisi. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa instrument, melodi maupun irama yang terkandung dalam musik etnik senantiasa terbuka dan akomodatif terhadap kemungkinan baru. Termasuk didalamnya, upaya mendialogkan khasanah musik etnik dengan khasanah musik barat, maupun musik etnik itu sendiri. hingga menemukan bentuk dan kualitas musik baru yang multi interpretasi dan lintas cultural. Prinsip dalam penggarapan musik kontemporer adalah penggalian atas musik etnik dengan sentuhan dan nafas modern tanpa harus meninggalkan *spirit* etnisitasnya.

### 3. Karakter musik kontempore

Kontemporer memiliki arti harfiah masa kini (sekarang) oleh karena itu kontemporer selalu bersifat dinamis dan mengikuti dinamika jaman. Bisa dikatakan bahwa kontemporer adalah tren masa kini yang ada dalam masyarakat. Begitu juga dengan musik kontemporer. Musik kontemporer memiliki sifat yang sama yakni dinamis dan selalu mengikuti perkembangan isu-isu jaman. oleh karena itu para seniman perlu untuk terbuka akan adanya perubahan sesuai dengan keadaan yang terkini. Adapun usaha yang dilakukan para seniman musik kontemporer untuk senantiasa peka terhadap perkembangan isu-isu jaman adalah dengan melakukan kontinuitas interaksi yang intensif dengan lingkungan masyarakat sekitar. dengan adanya kontinuitas interaksi yang intensif maka para seniman dapat dengan mudah mengenali isu-isu terkini yang berkembang dalam masyarakat yang

kemudian dijadikan bahan inspirasi dalam penciptaan dan pengembangan musik kontemporer.

Selain itu hal yang selalu menyertai kerja kreatif kelompok musik kontemporer adalah kepercayaan pada penjelajahan kreatifitas atas dasar intuisi dengan mengutamakan pengolahan 'situasi mood', sebagai pedoman kreatif. Eksplorasi estetis berangkat dari mengolah "apa yang ada dan apa yang tersedia". ini tak jauh beda dengan proses kreatif dan olah cipta seniman tradisional dalam mengerjakan kreasi-kreasi keseniannya. seniman musik kontemporer tidak hanya mengandalkan pada kemampuan teknis musikalitas saja, tetapi juga daya intelektualitas dalam memaknai kembali kekuatan musik tradisi/etnik. Hal ini memotifasi para seniman untuk selalu membuka ruang terhadap perkembangan ilmu teknologi, sebagai bagian dari upaya proses pembelajaran peningkatan kualitas musik.

#### 4. Perkembangan musik kontemporer

Titik awal musik kontemporer terima oleh masyarakat umum adalah ketika Stasiun televisi RCTI menayangkan program acara Dua Warna pada tahun 1996 yang diasuh oleh Djaduk Ferianto melalui Kua Etnikanya. Sejak itulah musik kontemporer mulai banyak diketahui oleh masyarakat luas. Dan sejak itu pula musik kontemporer mulai banyak dipentaskan baik itu melalui media televisi, radio ataupun Konser-konser di gedung pertunjukan. pada perkembangannya, musik kontemporer perlahan dapat diterima oleh masyarakat local dan juga oleh masyarakat internasional. terbukti ketika tahun 2001 Kua Etnika pentas di Malaysia melalui konser yang bertajuk *Rhythms & Movements*. Musik kontemporer juga tidak hanya mengkolaborasikan alat musik tradisional dengan alat musik modern tetapi juga mengkolaborasikan musisinya, Ini terjadi ketika Kua Etnika berkolaborasi dengan musisi jerman yang tergabung dalam Pata Master (November 2003).

## B. Latar Belakang Permasalahan

Seiring perkembangan seni musik kontemporer baik dari segi kualitas ataupun kuantitasnya maka dibutuhkan sebuah tempat dimana mereka bisa berkreasi dengan segala karakter yang mereka miliki. dan dapat menjadi sebuah tempat pewadahan yang representatif

Komunitas-komunitas musik kontemporer banyak bermunculan di kota yogyakarta. beberapa contohnya adalah Kua Etnika dan Sinten Remen-nya jaduk Ferianto serta Komunitas Gayam 16-nya Sapto Raharjo. Komunitas-komunitas inilah yang terus berusaha keras untuk membawa musik kontemporer ke permukaan dan banyak dikenal luas.

Sanggar seni musik kontemporer merupakan sebuah tempat yang tidak hanya menjadi tempat latihan dan menghasilkan karya belaka tetapi juga berfungsi sebagai tempat dimana dapat mengembangkan segala kreatifitas seniman-senimannya, Sanggar harus bisa menjadi tempat berkembangnya ide-ide yang kreatif dan inovatif. musik kontemporer lebih bersifat ungkapan jiwa yang apa adanya, dan dalam penciptaannya pun datang begitu saja ketika seniman berinteraksi dengan lingkungan, alam sekitar, manusia, binatang dan segala hal yang ditemui, dengan interaksi seniman kontemporer dapat mengetahui dan memahami perkembangan isu-isu yang kini sedang berkembang. Sanggar juga hendaklah dapat menjadi rumah kedua dan mampu mengapresiasi perilaku senimannya. sehingga seniman dapat merasakan mereka berada dalam *habitatnya*.

Failitas sanggar yang ada sekarang, seperti yang ada pada sanggar Kua Etnika dan sanggar-sanggar seni musik kontemporer lainnya sangat jauh dari memadai. hampir tidak ada sanggar yang memiliki fasilitas untuk pertunjukan. Padahal Sanggar Kua Etnika saja memiliki jadwal yang cukup rutin dalam mementaskan karya. Dapat dirata-ratakan dalam satu bulan mementaskan dua karya baik dari Kua Etnika sendiri ataupun seniman-seniman lokal berskala kecil. Yang mereka namakan format *wagén*. Belum lagi program-program dari stasiun-stasiun televisi, Kua Etnika juga mempunyai jadwal acara rutin tiap minggunya di televisi,

misalnya saja pasar rakyat yang ditayangkan TPI dan Indosiar dan senggol senggol yang ditayangkan RCTI.

### C. Permasalahan

#### 1. Permasalahan Umum

Bagai mana menghadirkan Sanggar Seni Musik Kontemporer yang mampu menjadi sarana mengasah kepekaan sosial.

#### 2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menghadirkan *lingkungan yang mampu menunjang proses-proses kreatif* untuk memberikan ruang bagi seniman-seniman *berkreasi* dan *berinteraksi* melalui penerapan konsep-konsep interaksi dalam keruangan.

### D. Tujuan dan Sasaran

#### 1. Tujuan

Merancang bangunan Sanggar Seni Musik Kontemporer di Yogyakarta sebagai suatu sarana berinteraksi yang baik, baik antar seniman itu sendiri maupun seniman dengan lingkungan sosial masyarakat di sekitarnya.

#### 2. Sasaran

- a) Menjadikan lingkungan bangunan sebagai sarana interaksi yang dapat memacu perkembangan ide-ide yang kreatif dan inovatif. Melalui penskalaan ruang dan pergerakan sirkulasi yang dapat memperkaya pengalaman.
- b) Mewujudkan bangunan yang dapat mengakomodasi aktivitas sebagai sanggar seni musik kontemporer dengan segala karakternya.
- c) Mewujudkan bangunan yang dapat merespon lingkungan sosialnya.
- d) Mewujudkan bangunan yang mampu merespon lingkungan fisik bangunan sekitar

## E. Metoda Pencarian Data

### 1. Metoda Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap beberapa orang yang dianggap dapat mewakili komunitas seni musik kontemporer, salah satu wawancara yang dilakukan adalah terhadap pimpinan Sanggar Kua Etnika, Djaduk Ferianto beserta rekan, dan juga terhadap orang-orang disekitar lingkungan sanggar seni Kua Etnika.

### 2. Metoda Observasi

Pengamatan langsung dilakukan terhadap aktivitas pelaku seni di sanggar seni Kua Etnika milik Djaduk Ferianto, yang berlokasi di daerah bugisan, guna mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan mereka baik yang sifatnya rutin ataupun yang berkala.

Adapun informasi yang dibutuhkan dalam membantu penulis merencanakan sanggar yang baru adalah informasi yang menyangkut empat hal, yakni :

- Informasi tentang Aktivitas

Informasi ini menyangkut tentang segala Aktivitas yang selama ini dijalani oleh komunitas Kua Etnika dan seniman-seniman lainnya. Peran Djaduk Ferianto dan sanggarnya disini adalah sebagai objek yang akan menjadi penghuni dari sanggar yang direncanakan, sehingga dibutuhkan informasi aktivitas kegiatan yang mereka jalani selama ini dan juga kecenderungan aktivitas mereka dimasa yang akan datang. Informasi-informasi inilah yang akan membantu penulis dalam mengembangkan kebutuhan dan penentuan karakter ruang pada sanggar yang direncanakan.

- Informasi tentang lingkungan fisik

Informasi ini menyangkut tentang lingkungan fisik yang telah ada pada sanggar Kua Etnika, menyangkut tentang interaksi bangunan sanggar yang ada dengan lingkungan fisik di sekitarnya. hal-hal yang perlu diketahui adalah sejauh mana sanggar yang ada telah merespon lingkungan fisik disekitarnya. Informasi ini dibutuhkan untuk

menentukan lokasi site dan perencanaan karakter bangunan sanggar yang direncanakan.

- Informasi tentang lingkungan sosial

Informasi ini menyangkut tentang interaksi sosial Kua Etnika dengan masyarakat sekitar, adapun informasi yang dibutuhkan adalah sejauh mana interaksi yang telah terjadi selama ini antara Kua Etnika dengan lingkungan sosial masyarakat sekitar, hal ini membantu penulis dalam merencanakan karakter ruang pada sanggar baru. Dan juga peran sanggar dalam menciptakan ruang yang dapat menanamkan nilai-nilai budaya.

- Informasi tentang karakter musik kontemporer

Informasi ini menyangkut tentang beberapa aspek dari musik kontemporer, yang meliputi karakter musik berikut senimannya. Hal ini membantu penulis dalam melihat prospek seni musik kontemporer kedepan serta membantu sekali dalam menentukan orientasi pengembangan fasilitas sanggar yang direncanakan. Dan juga membantu penulis dalam merencanakan syarat teknis dari ruang-ruang studio sanggar yang direncanakan.

## BAGIAN DUA

### PROFILE EKSISTING DAN PENGEMBANGAN SANGGAR KUA ETNIKA

Bab ini menjelaskan tentang segala aktivitas dan fasilitas sanggar Kua Etnika yang telah ada beserta pengembangan yang akan direncanakan. Setelah mengamati Aktivitas sanggar beserta lingkungannya, serta mewawancara beberapa orang dari komunitas Kua Etnika maka dapat diambil beberapa kesimpulan yang penulis jelaskan pada bab ini.

Adapun tujuan dari penjelasan pada bab ini adalah untuk membantu penulis dalam menganalisa kebutuhan dan karakter sanggar yang akan direncanakan.

#### A. Kua Etnika

Sanggar Kua Etnika merupakan salah satu sanggar yang mengembangkan jenis musik kontemporer, Kua Etnika berdiri tahun 1996 atas prakarsa Djaduk Ferianto dan kawan-kawan. Sejak berdirinya hingga sekarang Kua Etnika telah banyak mengalami perkembangan. Pada awal berdirinya, Kua Etnika hanya berjalan sendiri dalam menggeluti musik etnik kontemporer, tetapi seiring perkembangan musik kontemporer, Kua Etnika sekarang berkembang dan memiliki 'saudara kandung', yakni Sinten Remen. Sinten Remen merupakan Pengembangan dari Kua Etnika yang tidak dapat mawadahi apresiasi musik selain musik yang berspirit etnik, Kua Etnika hanya Mengembangkan musik etnik kontemporer sedangkan ada keinginan untuk mengembangkan musik dangdut kontemporer, sehingga berdirilah Sinten Remen pada tahun 2002 yang mawadahi apresiasi baru tersebut.

Sejak berdirinya, kerja keras dan intensitas dalam bermusik telah memberikan pelbagai pencapaian prestasi, tiap tahunnya Kua Etnika menggelar konser musik yang menampilkan karya-karya terbarunya, konser musik yang telah digelar diantaranya adalah: Orkes Sumpeg Nang Ning Nong di Jakarta dan Yogyakarta (1997), JakJazz Festival di Jakarta (1997), Musik Perkusi Kompi Susu di Jakarta, Bandung, Surakarta,

Surabaya, Malang, dan Yogyakarta (1998), Ethnovaganza Concert di Jakarta (1999), Mildcoustic Concert (1999), Ritus Swara di bali, Jakarta, dan Yogyakarta (2000), Rhythms & Movements di Malaysia (2001), Many Skins one rhythms di yogyakarta kolaborasi dengan pemusik Malaysia dan India (2002), Pata Java Tour di Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta. Kolaborasi dengan Pata Master dari Jerman (2003).

## B. Kua Etnika Eksisting

### 1. Aktivitas Kegiatan

Kua Etnika memiliki 2 (dua) aktivitas kegiatan pokok bila dilihat dari jenis seninya, yakni Seni Rupa dan Seni Musik.

#### a) Seni rupa

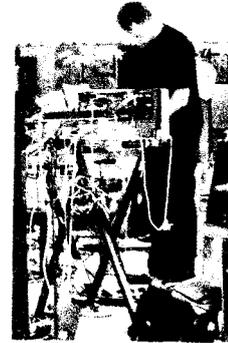
Peran seni rupa dalam sanggar Kua Etnika adalah sebagai mediator antara konsep musik dengan tata artistik panggung. Yang akan lebih familier bila disebut sebagai divisi grafis. divisi grafis bertugas untuk memvisualisasikan konsep musik kedalam bidang dua dimensional yang berupa backdrop dan tata panggung, mulai dari lay out panggung sampai dengan tata lightingnya.

#### b) Seni musik

Pada aktivitas seni musik di Kua Etnika terkelompokan dalam tiga aktivitas, yaitu:

##### i) Aktivitas latihan

Latihan merupakan kegiatan rutin harian yang dilakukan seniman Kua Etnika. Mereka selalu berupaya melakukan proses-proses kreatif dalam penciptaan musik kontemporer melalui aktivitas latihan, dengan melakukan latihan dengan intensif mereka merasa akan lebih dapat menggali dan melatih kepekaan terhadap intrumen-instrumen musik. aktivitas latihan sendiri biasanya dilakukan oleh 12-15 orang musisi dan crew. Mereka berlatih antara 4-8 jam per hari.



Gambar : foto aktivitas latihan

Sumber : -

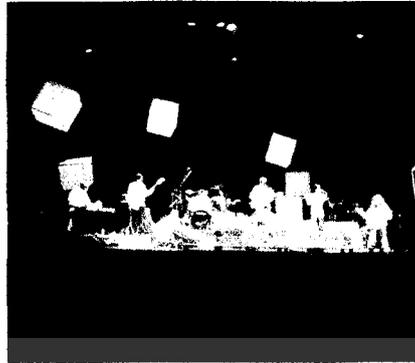
ii) Aktivitas recording

Setelah melalui proses latihan dan sudah merasa matang dan siap untuk proses recording maka studio recording pun disiapkan untuk proses perekaman. Proses recording pada musik kontemporer berbeda dengan proses recording pada musik lain. Pada jenis musik lain proses recording dilakukan per instrument musik dan diakhiri dengan pengambilan vocal. Ini sangat berbeda dengan yang terjadi pada musik kontemporer, pada musik kontemporer proses recording dilakukan bersama-sama oleh seluruh alat musik berikut vokalnya. Jadi bila terjadi kesalahan pada salah satu instrumen musik, maka proses recording diulang dari awal kembali. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kebutuhan akan besaran ruang recording.

iii) Aktivitas pertunjukan

Kua Etnika memiliki jadwal yang cukup rutin dalam melakukan aktivitas pertunjukan. Dalam sanggar Kua Etnika sendiri memiliki acara 2 (dua) mingguan yang mereka namakan format Wagén. Dalam format wagén, pertunjukan tidak hanya dilakukan oleh intern Kua Etnika saja, tetapi format wagén ini diperuntukan sebagai wadah bagi seniman lokal yang membutuhkan tempat/sarana pertunjukan untuk mempresentasikan karyanya. Aktivitas pertunjukan tersebut tidak terbatas hanya untuk seni musik saja tetapi terbuka untuk semua jenis kesenian

baik itu seni peran yang meliputi seni teater dan drama ataupun seni tari.



Gambar : aktivitas Pertunjukan

Sumber : -

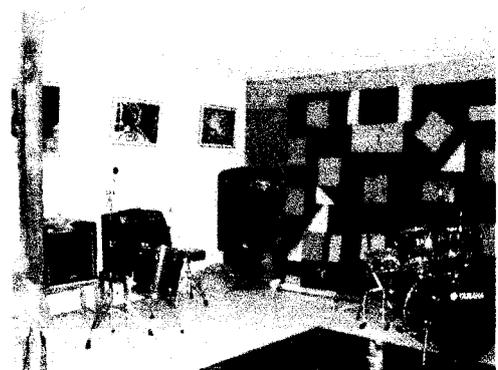
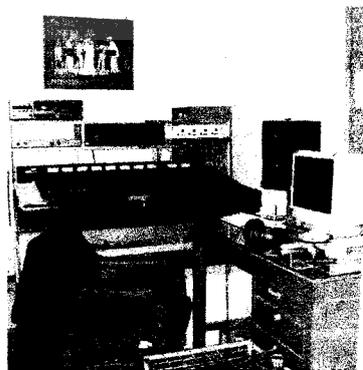
## 2. Fasilitas Eksisting

Sanggar Kua Etnika yang ada sekarang adalah sanggar dengan Luasan bangunan sekitar  $\pm 400\text{m}^2$  diatas luas tanah  $\pm 600\text{m}^2$ , bangunan yang ada merupakan bangunan bekas rumah tinggal yang kemudian dialih fungsikan menjadi sanggar. Letak dari sanggar sendiri berada ditengah perkampungan penduduk yang cukup rapat.

Fasilitas sanggar yang ada dapat dikelompokkan kedalam 3 (tiga) kelompok ruang, yaitu:

### a) Studio recording

Studio recording yang tersedia adalah ruang dengan ukuran  $\pm 52\text{m}^2$  berikut ruang operatornya. Dilihat dari syarat teknis sebuah studio recording, ruangan cukup memenuhi syarat. Hampir semua permukaan dinding interior telah dilapisi kerpet tebal sebagai peredam suara.



Gambar : Fasilitas Studio Recording

Sumber : -

## b) Ruang latihan dan pentas

Ruang latihan dan pentas menyatu, Ruang yang ada adalah ruang semi terbuka dengan luas  $\pm 180\text{m}^2$ . ruangan ini memiliki peran yang cukup kompleks, dan multifungsi. Dalam kesehariannya ruang ini dapat difungsikan sebagai ruang latihan sekaligus sebagai ruang pentas dan juga sebagai tempat berinteraksi antar seniman ataupun seniman dengan masyarakat sekitar. Ruangan ini juga yang selama ini digunakan oleh divisi grafis dalam melakukan aktivitasnya.



Gambar : Fasilitas latihan  
Sumber : -

## c) Ruang penunjang

Ruang penunjang ini meliputi gudang, ruang administrasi, dan dapur. Ruang administrasi berada di sudut ruangan yang juga berfungsi sebagai gudang alat musik. Yang luas keseluruhannya  $\pm 62\text{m}^2$ . diantara sudut gudang terdapat dapur kecil yang berukuran  $\pm 16\text{m}^2$ , dapur ini berfungsi untuk menyediakan air minum bagi seniman yang sedang melakukan kegiatan.



Gambar : Ruang Administrasi

Sumber : Pemikiran

### C. Pengembangan Aktivitas dan Fasilitas Kua Etnika

Aktivitas sanggar mulai terlihat cenderung meningkat seiring dengan perkembangan musik kontemporer. Ada beberapa aktivitas kegiatan dan fasilitas yang sudah waktunya untuk berkembang. Baik itu yang sifatnya kualitas ataupun kuantitasnya. Adapun aspek-aspek yang akan dikembangkan meliputi:

#### 1. Aktivitas dan fasilitas latihan

Seiring dengan perkembangan aktivitas dan kuantitas pentas yang kian banyak dan juga kebutuhan akan adanya interaksi antar seniman maka dibutuhkan tempat latihan yang dapat memwadahi kegiatan Kua Etnika, Sinten Remen, dan komunitas lain tanpa harus ada pihak yang harus mengalah, atau ada pihak yang terganggu. Hal ini diupayakan dengan penyediaan ruang (yang dapat digunakan) untuk latihan lebih dari satu tempat, dan tempat latihan yang diinginkan pun tidak hanya ruang latihan untuk seni musik saja tetapi juga dapat menjadi tempat latihan bagi jenis kesenian lain seperti seni peran (teater) dan seni lukis (sebagai sanggar Lukis). Adapun luasan ruang -yang dapat digunakan- latihan yang diinginkan bervariasi mulai dari  $\pm 24\text{m}^2$  s/d  $\pm 100\text{m}^2$  sesuai dengan skala kebutuhan.

#### 2. Aktivitas dan fasilitas recording

Pada sanggar lama luasan studio recording tidak mampu memwadahi kegiatan recording Kua Etnika dengan baik, terlihat ketika Kua Etnika melakukan Recording dalam skala besar dan menggunakan alat-alat

yang kompleks, seperti saat kolaborasi dengan Pata Master dari Jerman, mereka melakukan proses recording tidak di dalam studio dikarenakan ruangan tidak mencukupi, sehingga sering sekali terjadi kegagalan yang diakibatkan kebisingan dan gangguan dari lingkungan sekitar. dan dari syarat teknisnya pun masih kurang sempurna karena ruangan yang ada merupakan pengalih fungsian dari rumah tinggal dan dirancang bukan untuk studio recording. Melihat segala keterbatasan yang ada maka dibutuhkan studio recording baru yang mampu memwadahi kegiatan Kua Etnika dengan baik, baik dari sisi besaran ruangnya ataupun dari kebutuhan syarat teknisnya. Adapun besaran ruang yang dibutuhkan adalah  $\pm 80\text{m}^2$  dengan asumsi dan pertimbangan Kua Etnika melakukan Recording dengan menggunakan/memakai alat musik secara maksimal standar pentas besar.

### 3. Aktivitas dan fasilitas pertunjukan

Pentas Kua Etnika dengan skala sedang sampai besar, selama ini selalu menggunakan gedung-gedung pertunjukan seperti Bentara Budaya ataupun Societed Militer, karena sanggar tidak mampu memwadahi aktivitas tersebut dengan alasan terbatasnya ruang pentas. Dengan alasan ini diharapkan adanya sanggar baru yang mampu memwadahi aktivitas pementasan dengan skala besar.

Adapun ruang pertunjukan yang dibutuhkan adalah ruang pertunjukan yang mampu *mengcover* pementasan baik itu yang berskala kecil, sedang ataupun besar dengan sama baiknya. Maka ruang pertunjukan yang dibutuhkan adalah 3(tiga) ruang dengan karakter yang disesuaikan dengan skala dan kebutuhan pentas.

#### a) Ruang pertunjukan skala kecil (50-75 orang)

Dengan melihat intensitas pertunjukan skala kecil cukup rutin dan hamper berlangsung sepanjang tahun maka ruang yang dibutuhkan adalah ruang pertunjukan tertutup (indoor) sehingga terlindung dari perubahan cuaca. Adapun besaran ruang yang dibutuhkan adalah ruang dengan dimensi  $\pm 120\text{m}^2$  berikut stage,

dengan asumsi besaran stage  $\pm 24\text{m}^2$  dan besaran ruang audience  $\pm 80\text{m}^2$  (lesehan).

b) Ruang pertunjukan skala sedang (75-125 orang)

Pementasan dalam skala sedang mempunyai frekuensi yang cukup tinggi, bila dibandingkan dengan pentas berskala kecil, pentas skala kecil terjadi dua minggu sekali sedangkan pentas sedang biasanya terjadi 2-3 bulan sekali. Ruang akan tidak selalu berfungsi sebagai sarana pentas, maka ruang pentas skala sedang ini dibuat semi terbuka dengan meniadakan dinding pembatas ruang, sehingga ruang akan bersifat fleksibel dan ruang dapat difungsikan lain bila tidak ada pentas dan latihan. adapun besaran ruang yang dibutuhkan adalah ruangan dengan dimensi  $\pm 200\text{m}^2$  dengan luas stage  $\pm 48\text{m}^2$ .

c) Ruang pertunjukan skala besar (300-400 orang)

Pertunjukan dengan jumlah penonton yang mencapai 400 orang membutuhkan ruang yang cukup luas, maka ruang terbuka dengan tribun penonton menjadi pilihan sebagai arena pertunjukan. Karakter pertunjukan outdoor pada pertunjukan musik etnik sangat sesuai dengan kondisi pada pertunjukan musik tradisional secara umum. Suasana menjadi nilai lebih dari pertunjukan terbuka. Adapun besaran ruang yang dibutuhkan adalah  $\pm 80\text{m}^2$  untuk stage dan  $\pm 840\text{m}^2$  untuk tribun penonton.

4. Aktivitas dan fasilitas seni rupa (Galery)

Sanggar yang diharapkan adalah sanggar yang dapat menjadi tempat berinteraksi yang intensif. baik itu interaksi antar seniman ataupun interaksi seniman dengan lingkungan masyarakat sekitar. maka penambahan sarana sanggar sangat dibutuhkan untuk mengusahakan terjadinya interaksi antar seniman dalam sanggar. Salah satu caranya dengan menyediakan galery untuk para perupa mempresentasikan karyanya, dengan cara inilah akan terjadi interaksi antara Kua Etnika dengan seniman seni rupa. adapun Galery yang disediakan adalah

galery terbuka (outdoor) yang bersifat santai dan Galery tertutup (indoor) yang lebih serius.

5. Aktivitas dan fasilitas seni peran (Studio Audio Visual)

Begitu juga dengan tujuan adanya pengembangan fasilitas dibidang aktivitas seni peran (teater), yang tak lain adalah mengembangkan proses interaksi yang intensif antar seniman, maka sanggar baru dilengkapi dengan fasilitas Studio Audio Visual, yang dapat digunakan oleh para seniman dalam menghasilkan karya yang berupa Audio Visual. Studio Audio Visual adalah Studio yang dapat menghasilkan karya yang berupa *Movie*. Contohnya: film-film pendek, atau sinetron untuk anak-anak. Luasan yang dibutuhkan untuk studio Audio Visual adalah Ruang yang berdimensi  $\pm 80\text{m}^2$  untuk Studio Visual,  $\pm 12\text{m}^2$  untuk Studio Audio,  $\pm 36\text{m}^2$  untuk Ruang Operator, dan  $\pm 20\text{m}^2$  untuk Ruang Editing. angka-angka itu didapat setelah mengamati salah satu Studio Audio Visual terbaik yang ada di Yogyakarta.

D. Eksistensi Sanggar Lama

Sanggar yang ada sekarang adalah sebuah rumah tinggal yang dialihfungsikan menjadi sanggar. Tempat itu disewa selama 10 tahun mulai tahun 1998. melihat sifat pemilikannya yang tidak tetap maka perlahan-lahan segala aktivitas akan dipindahkan kesanggar baru. Untuk sementara sanggar yang ada sekarang akan tetap difungsikan, tetapi perannya dikurangi, sanggar lama hanya akan mewadahi aktivitas divisi grafis dan kegiatan administrasi saja. Peran ini dinilai cocok karena sanggar lama telah memiliki ikatan emosional yang cukup erat dengan lingkungan masyarakat sekitar sehingga walaupun aktivitas kegiatannya sedikit diharapkan interaksi tetap terjalin baik.

E. Profil Lokasi Sanggar Kua Etnika

Lokasi berada di daerah Bugisan tepatnya di dusun II kersan Rt 06/ Rw 05, Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, DIY.



Gambar : Lokasi site

Sumber : pemikiran

Luasan site adalah 600m<sup>2</sup>

Batas-batas site:

Batas selatan :berbatasan dengan perumahan penduduk dan lebih keselatan lagi terdapat persawahan penduduk.

Batas timu :berbatasan dengan pemukiman penduduk.

Batas utara :berbatasan dengan pemukiman penduduk.

Batas barat :berbatasan dengan pemukiman penduduk.

## BAGIAN TIGA

### TEORI-TEORI

#### A. Karakter Aktivitas interaksi

Interaksi menjadi penting dalam menggali isu-isu yang sedang berkembang dimasa sekarang. Interaksi dapat terjadi dimana saja, tapi kadang ketika interaksi itu terjadi pada tempat yang kurang atau bahkan tidak dapat memwadahi kegiatan itu maka kualitas ataupun kuantitas dari interaksi itu menjadi tidak maksimal

Interaksi membutuhkan tempat untuk memwadahnya, atau bahkan idealnya tempat tersebutlah yang mengundang untuk terjadinya interaksi. Dalam arsitektur ada beberapa konsep keruangan yang mampu mengundang manusia untuk berinteraksi.

Biro arsitek Moore Rubble dan Yudell memaparkan 5 kategori dalam perancangan lingkungan buatan yang dapat mempengaruhi pembentukan komunitas.<sup>1</sup>

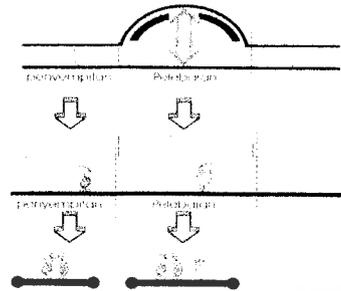
##### 1. Scale of Habitation

Scale of Habitation adalah menyediakan keberagaman skala dalam lingkungan fisik untuk membuat beragam aktifitas, mulai dari aktivitas yang dilakukan kelompokv sampai dengan aktivitas yang dilakukan individu. Skala disini mencakup skala visual dan skala manusia. Skala visual merupakan perbandingan relatif tentang ukuran ruang, perbandingan lebar dan tinggi, perbandingan antara pelingkup dan ruang yang melingkupinya. Jika skala visual memiliki keterkaitan dengan lingkungan fisik, maka skala manusia memiliki keterkaitan dengan lingkungan sosial. Penyediaan skala yang beragam dianggap sebagai cara yang efektif dalam pembentukan komunitas karena mampu memberikan sosial option bagi pengguna lingkungan serta mengakomodasi beragam kegiatan dan dapat menjadi penentu kemungkinan interaksi antar pengguna ruang. adapun keberagaman skala ruang yang diinginkan adalah ruang-ruang yang mampu menjadi

---

<sup>1</sup> Ojeda, oscar riera, et, al. 1997, campus and community, Rocksort Publlishers Inc, Rockport,Massachusetts, p. 132-135.

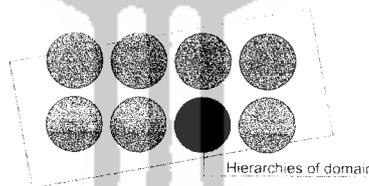
tempat interaksi yang baik bagi interaksi dua arah yang dilakukan dua orang sampai dengan interaksi antara tokoh dalam pementasan dengan penonton.



Gambar : Pola skala ruang  
Sumber : Pemikiran

2. Hierarchies of domain

Hierarchies of domain: adalah pendefinisian ruang Dalam lingkungan dengan beragam fungsi, peralihan ruang harus jelas dengan penandaan batas untuk menentukan teritori dari masing-masing ruang, ini bisa dicapai dengan pemberian karakter pada masing-masing ruang sehingga ruang akan menjadi terfragmentasi secara sendirinya.



Gambar : konsep Hierarchies of domain  
Sumber pemikiran

3. Geometries of connection

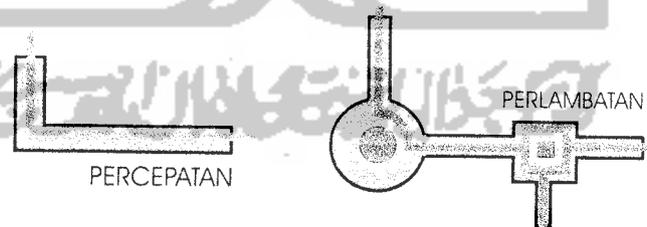
Geometries of connection: adalah memanfaatkan potensi geometri tapak, bangunan eksisting pada tapak atau disekitarnya, sebagai penghubung bangunan atau lingkungan yang akan dirancang dengan pola geometri yang telah ada di sekitar tapak, sehingga memungkinkan desain 'tempat' baru khas namun tetap kontekstual dengan lingkungan.

Gambar : Sirkulasi site  
 Sumber: pemikiran

4. Choreography of community

Choreography of community: dapat dilakukan dengan merancang pergerakan dalam tapak, bangunan dan ruang, sehingga lingkungan yang terbentuk memberi pengalaman yang lebih.

Pergerakan dalam ruang dapat diatur melalui percepatan dan perlambatan, percepatan dapat diarahkan melalui pola ruang yang dinamis, sementara perlambatan melalui pola ruang yang panjang dengan beberapa titik perhentian. Percepatan pergerakan dapat didesain pada area-area yang membutuhkan privasi lebih tinggi sementara pada area-area yang lebih publik pola perlambatan diterapkan dengan memberikan ruang-ruang perhentian. Jalur sirkulasi juga memiliki potensi dengan meningkatkan interaksi dengan menempatkan fungsi publik disekitarnya.

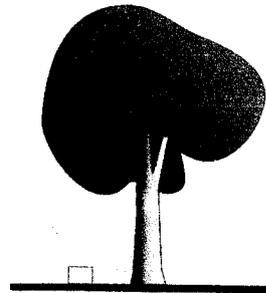


Gambar : Pola sirkulasi  
 Sumber: Pemikiran

5. Light and the land

Light and the land: yaitu dengan menciptakan memanfaatkan cahaya, iklim, dan vegetasi untuk menciptakan ruang sosial dan arsitektural

yang dinamis serta dapat menjadi filter bagi *noise* yang datang dari luar site.



Gambar : Pemanfaatan Vegetasi

Sumber :-

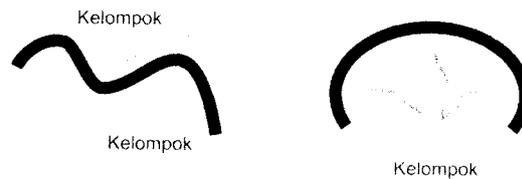
### B. Karakter Ruang

Berbagai cara ditempuh dengan tujuan menciptakan sebuah interaksi dalam sebuah bangunan, dengan cara menyediakan fasilitas bersama yang mampu menarik orang hingga terjadi interaksi sosial, pola penataan fasilitas maupun lingkungan akan menentukan karakter sosial yang terjadi. Kontak yang terjadi pada pola-pola seperti ini cenderung berupa kontak formal, sementara itu kontak informal cenderung terjadi secara tidak sengaja, sehingga kesempatan untuk bertemu dan melihat menjadi syarat untuk meningkatkan interaksi. selain adanya suatu keadaan dimana penghuni merasa ada suatu persamaan kepentingan.

Berlangsungnya suatu kegiatan komunal dalam suatu komunitas adalah berpangkal dari latar belakang kebutuhan dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan hunian yang ditentukan oleh faktor pendukung sebagai berikut:

- a) Adanya kesempatan dan kemungkinan dalam menciptakan tempat yang cocok. Seperti: adanya akses ke halaman, dapat menimbulkan rasa aman, atau teduh dan lain sebagainya.
- b) Adanya dukungan bersama dalam pemanfaatannya. Seperti adanya fasilitas yang digunakan bersama-sama atau diizinkan halaman digunakan sebagai tempat publik.

- c) Dapat memberikan suasana kebersamaan, rasa betah, dan rasa dihargai dikelompoknya, yang biasanya ditandai oleh besar kecilnya tingkat homogenitas kondisi sosial ekonomi dan budaya warga lingkungan sekitar bangunan.



Gambar : Fasilitas pendukung interaksi

Sumber : pemikiran

### C. Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer yang dimaksudkan adalah arsitektur kontemporer Vernakular. Pada aliran ini (bila boleh disebut sebagai aliran) banyak sekali persamaan yang dimiliki bila disandingkan dengan musik kontemporer. Arsitektur kontemporer dan seni musik kontemporer memiliki sejarah yang sama dalam pemunculannya. Ada persamaan yang cukup kuat diantara keduanya yakni spirit untuk menjaga eksistensi dari makna tradisional. Dalam arsitektur kontemporer ada semangat untuk melestarikan elemen-elemen tradisional yang pernah eksis di zamannya, dengan cara memunculkannya kembali dalam penampilan dan pemahaman yang baru dan tentunya selaras dengan perkembangan jaman.

Begitu juga dengan musik kontemporer, semangat akan pelestarian budaya melalui upaya menjaga eksistensi keberadaan instrument musik tradisional. Adapun cara yang dilakukan adalah mengkolaborasikan sesuatu yang lampau dengan sesuatu yang terkini, tanpa meninggalkan *jiwa* dari tradisionalnya.

Seperti yang kita ketahui kontemporer identik dengan pengkolaborasi sesuatu yang sangat berseberangan jenis, sejarah, karakter, sifat dan pemahamannya. begitu juga dengan arsitektur kontemporer, Arsitektur kontemporer identik dengan penggabungan elemen-elemen arsitektur tradisional dengan elemen-elemen arsitektur modern, yang keduanya

memiliki karakter yang sangat berbeda. Misalkan beton bertulang yang mewakili modern disandingkan dengan kayu/bamboo yang mewakili tradisional, beton ini memiliki karakter kokoh, berat dan massif, sedangkan kayu/bamboo memiliki karakter ringan dan artistic.

Ada permasalahan yang kemudian muncul ketika penggabungan itu dilakukan, yakni bagaimana dan apa criteria agar penyusunannya itu bagus dan bermakna. Maka dikenallah arsitektur tektonika yang mengemban tugas sebagai pemersatu dari elemen-elemen tersebut. Arsitektur tektonikalah yang memaknai karakter dari masing-masing material, sehingga dapat menjadi panduan ketika arsitek merancang bangunan yang berkonsep arsitektur kontemporer.

Dengan cara-cara ini pulalah penulis mencoba mewujudkan bangunan sanggar seni musik kontemporer, yang berkarakter Arsitektur Kontemporer.



## BAGIAN EMPAT

### ANALISIS DAN TRANSFORMASI KONSEP

#### A. Kriteria Pemilihan Lokasi Site

Lokasi diprioritaskan dekat dengan sanggar lama yang terletak di Dusun II Kersan RT 06/ RW 05 Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, DIY, Indonesia.

Lokasi site terletak di DIY bagian selatan.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa sanggar yang ada telah mampu menjadi bagian dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial disekitarnya sehingga sanggar yang direncanakan hendaklah dekat hubungannya dengan sanggar baru. Adapun kedekatan yang dimaksudkan adalah kedekatan dari beberapa aspek.

##### 1. Kedekatan aktivitas

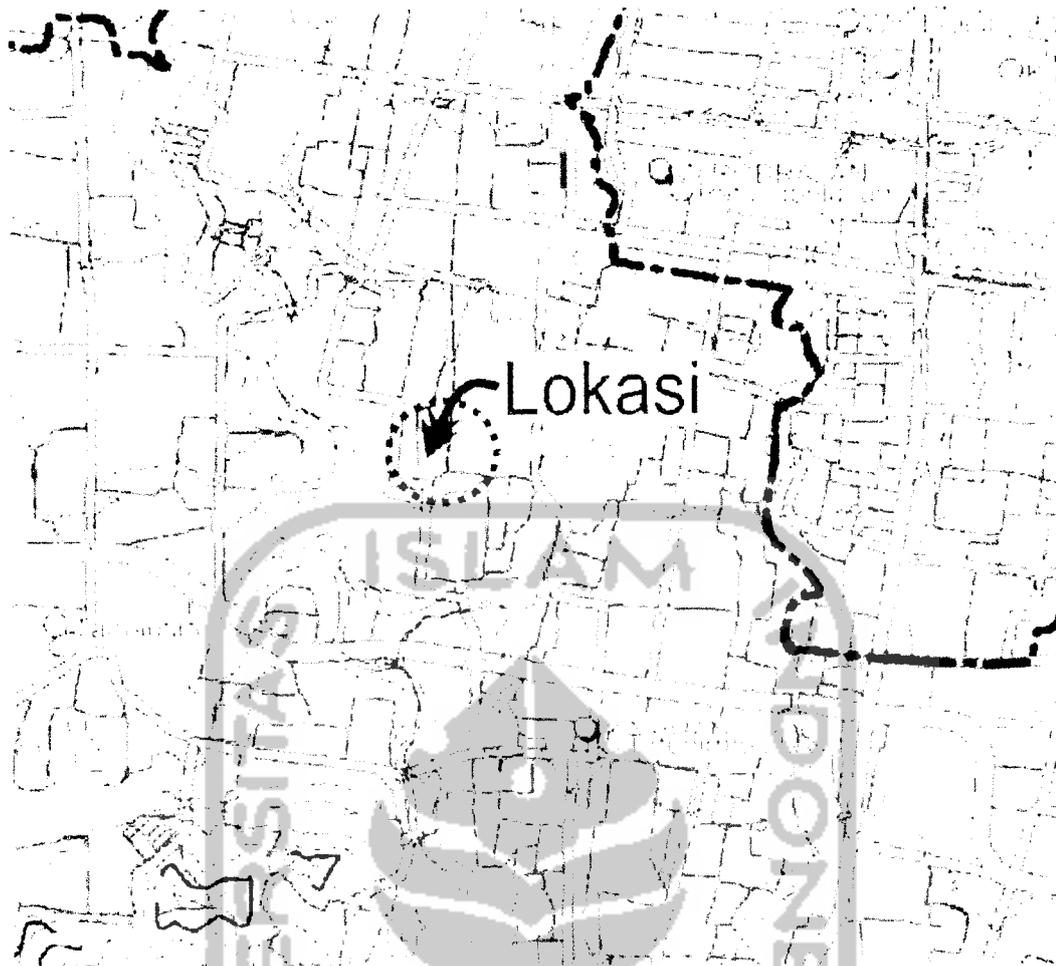
dekat yang dimaksudkan adalah sanggar baru harus tetap menjalin hubungan aktivitas dengan sanggar lama, karena sanggar lama tetap memegang peran yang cukup penting dan merupakan bagian dari sanggar Kua Etnika secara keseluruhan.

##### 2. Kedekatan lingkungan sosial

Interaksi sanggar yang ada dengan masyarakat sekitar sudah cukup baik, sehingga itu merupakan modal yang baik untuk menciptakan ruang yang baru dengan tetap mengacu pada pergerakan interaksi yang telah tercipta sebelumnya.

##### 3. Kedekatan fisik

ada keinginan untuk mempertahankan kan eksistensi sanggar lama, dan mengacu pada rencana penggunaan sanggar lama sebagai pusat dari kegiatan divisi gravis dan administrasi. sehingga ada kebutuhan untuk menjaga kedekatan jarak dengan sanggar yang direncanakan.



Gambar : Peta lokasi

Sumber : triple A

#### B. Kriteria Pemilihan Site

Untuk menentukan lokasi site, terdapat beberapa criteria yang harus dimiliki site tersebut yaitu

1. Site berada di jalan utama perkampungan, ini berkaitan dengan site sebagai sarana interaksi.
2. Site harus berada di sudut jalan, hal ini berkaitan dengan penciptaan jalur pedestrian ke dalam site yang akan menjadi jalan alternative para pejalan kaki.
3. Berada dekat dengan pemukiman penduduk.
4. Kelerangan kontur yang tidak terlalu curam berkaitan dengan upaya menstimulasikan pengalaman pengunjung galery.



Gambar : lokasi site

Sumber : -

### C. Konsep Subjek Interaksi

Interaksi akan terjadi bila melibatkan dua subjek atau lebih. Sehingga untuk mengundang adanya interaksi diperlukan subjek lain, yang akan menjadi "lawan" interaksi dari Komunitas Kua Etnika.

Adapun interaksi yang diharapkan adalah interaksi antara Kua Etnika dengan seniman-seniman lain (antar seniman), serta Kua Etnika dengan masyarakat sekitar (seniman dengan masyarakat)

# INTERAKSI Kua Etnika



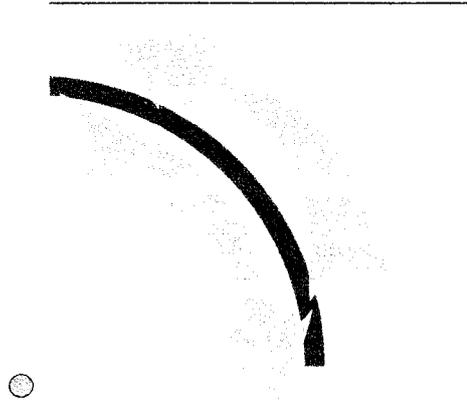
Seni Rupa	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Anak2	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	# pameran	# Galery		# ronda	# ronda
	# Workshop	# R. Galery		# nongkrong	# nongkrong
Seni Teater	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Bapak2	# tirakatan	# tirakatan
	# pementasan	# R. Pentas		<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	# pembuatan	# Hall		# pementasan	# R. Pentas
Seni Musik	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Remaja Ibu-ibu	# pembuatan	# Hall
	# Rekaman	# Studio		<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	# take vokal	Rekaman		# Beli sayuran	# Sar. olah raga
Seni Musik	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Remaja	# posyandu	# R. Workshop
	# pementasan	# R. Pentas		<b>Aktifitas</b>	# Angkringan
	# saresehan	# Hall		# R. Workshop	# galery
Seni Musik	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Anak2	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	# Rekaman	# Studio		# pameran	# bermain
	# take vokal	Rekaman		# Workshop	# belajar

## D. Konsep Keterbukaan

Sirkulasi menjadi faktor utama dalam upaya menjadikan sanggar sebagai sarana interaksi. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menarik orang agar masuk dan berinteraksi dalam lokasi site.

### 1. Pengadaan jalur / Path (pedestrian)

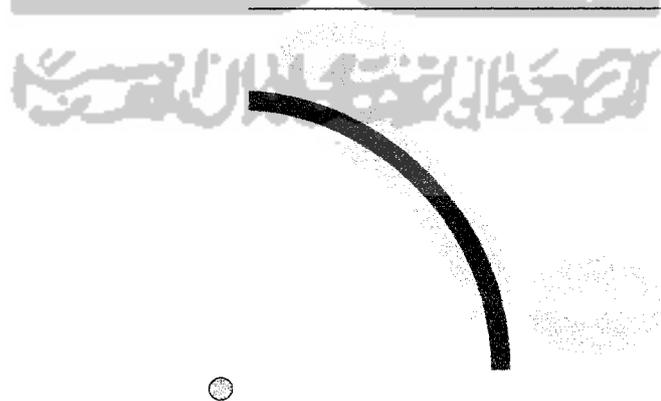
Jalur pedestrian disediakan dengan tujuan masyarakat mau mengaksesnya sebagai jalur alternative, sehingga diharapkan dengan banyaknya masyarakat yang melewati site akan memungkinkan terjadinya interaksi, baik yang sifatnya langsung maupun tidak langsung.



Gambar : Konsep pengadaan jalur pedestrian  
 Sumber : Pemikiran

2. Objek sebagai penarik

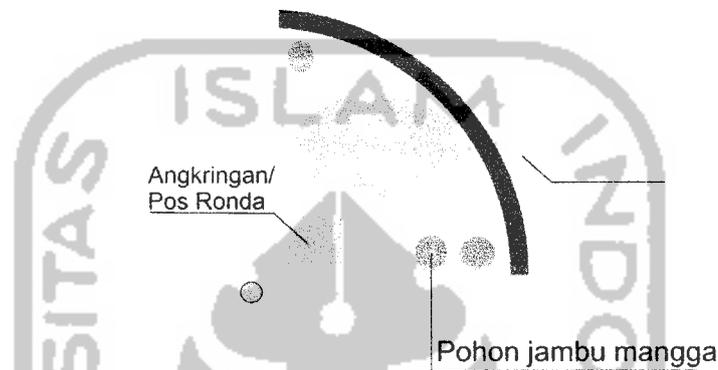
Setelah tersedianya jalur pedestrian yang melewati site, maka dibutuhkan adanya objek penarik yang akan menjadi alasan mengapa melewati jalur tersebut. Strategi yang dilakukan dengan menjadikan jalur pedestrian sebagai galeri terbuka yang akan menjadi tempat memamerkan karya-karya dan atau dengan menempatkan ruang latihan dekat dengan jalur sirkulasi, agar masyarakat yang melewati jalur tersebut dapat melihat aktivitas para seniman, sehingga masyarakat mendapatkan suatu pengalaman yang lebih.



Gambar : Konsep objek penarik  
 Sumber : Pemikiran

3. Objek sebagai tujuan

Interaksi dapat terwujud ketika ada persamaan kepentingan diantara kelompok masyarakat, maka disediakanlah tempat yang akan menjadikan sanggar sebagai tempat tujuan dalam beraktivitas. Misalnya dengan menyediakan sarana yang dapat digunakan publik seperti : pos ronda, angkringan, lapangan tennis meja atau tempat bermain untuk anak-anak.



Gambar : Konsep objek tujuan

Sumber : Pemikiran

E. Konsep Zoning Keruangan

penzoning dilakukan dengan membagi tiga derajat privasi. Wilayah publik ditempatkan di bagian muka site, dengan begitu diharapkan akan banyak terjadi interaksi diantara masyarakat sekitar dengan seniman. Sirkulasi pedestrian akan jadi wilayah semi publik yang juga akan menjadi batas maya dengan wilayah privat.



Gambar : zoning ruang

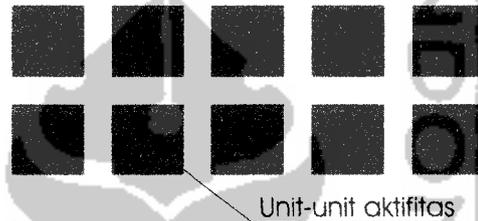
Sumber : Pemikiran

F. Konsep Kontrol pada Ruang

1. Kontrol terhadap fluktuasi kegiatan

a) Keseharian

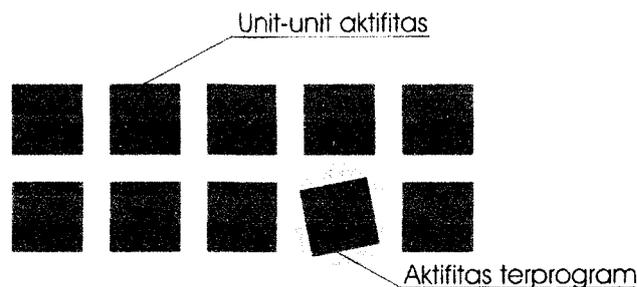
Sanggar pada kesehariannya berfungsi sebagai tempat berinteraksi dan bersosialisasi. Sanggar terbuka untuk akses warga sekitar untuk menjalani aktivitas kesehariannya, site sanggar juga dapat digunakan untuk aktivitas warga berolah raga, ibu-ibu posyandu, bapak-bapak melakukan ronda, anak-anak bermain dengan waktu yang bersamaan. kontrol terhadap penggunaan ruang tersebar setara diseluruh kawasan site..



Gambar : Fluktuasi kegiatan keseharian  
Sumber : Pemikiran

b) Latihan

Kuantitas kegiatan sanggar bertambah dengan adanya kegiatan latihan, kegiatan latihan tidak mengganggu kegiatan keseharian secara keseluruhan, latihan tetap dilakukan ditengah-tengah kegiatan masyarakat di dalam site. Dalam hal ini kepemilikan ruang jadi penting, dan dapat dibentuk melalui perbedaan karakter ruang seperti adanya beda ketinggian atau dengan pemberian atap pada tempat latihan. (*Hierarchies of domain*)

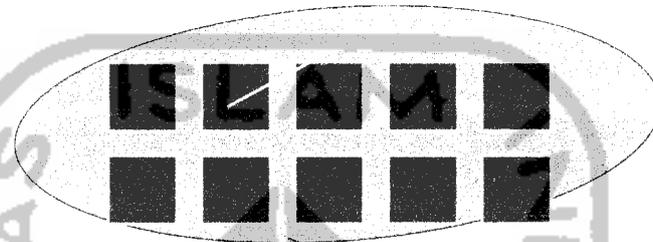


Gambar : Fluktuasi kegiatan latihan dan pentas skala kecil

Sumber : Pemikiran

c) Pementasan

Pada saat ada pementasan yang berskala besar, kontrol terhadap lingkungan jadi menyeluruh, karena hampir seluruh site digunakan sebagai area pertunjukan, pengendalian sirkulasi jadi perhatian, salah satu caranya melalui pengendalian sejak dari akses masuk (entrance).



Kontrol Aktifitas Menyeluruh

Gambar : Fluktuasi kegiatan pementasan besar

Sumber : Pemikiran

2. Kontrol akustik

a) Kontrol akustik lingkungan

Kontrol akustik pada lingkungan site menggunakan elemen-elemen arsitektur yang berupa elemen vegetasi, dan perbedaan ketinggian ruang.

Cara ini sangat cocok untuk meredam kebisingan yang datang dari jalan kampung yang cukup ramai dilalui kendaraan bermotor.

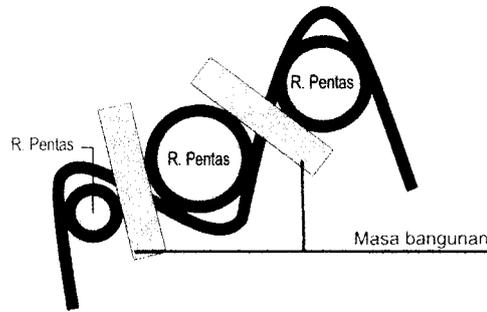


Gambar : kontrol akustik lingkungan

Sumber : pemikiran

Dan untuk meredam atau mencegah pencampuran bunyi yang terjadi ketika kegiatan latihan dilakukan bersama sama, maka masa

bangunan dapat dijadikan sebagai penghalang percampuran bunyi tersebut.



Gambar : kontrol akustik lingkungan

Sumber : pemikiran

b) Kontrol akustik ruang

Studio rekaman menjadi tempat yang memerlukan perlakuan khusus, untuk menghindari adanya kebocoran suara dibutuhkan treatment khusus misalkan dengan dinding rangkap dan peredam pada dinding.

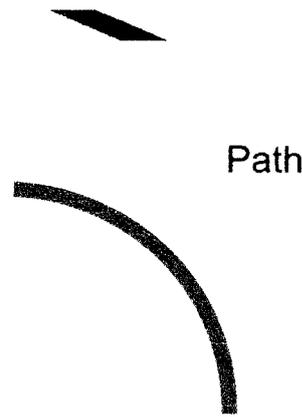
Gambar : Akustik ruang

Sumber : Pemikiran

G. Proses Perancangan

1. Sirkulasi Pedestrian / Path

Jalur yang akan menjadi akses utama untuk memasuki site, dibuat membagi dua bagian site.

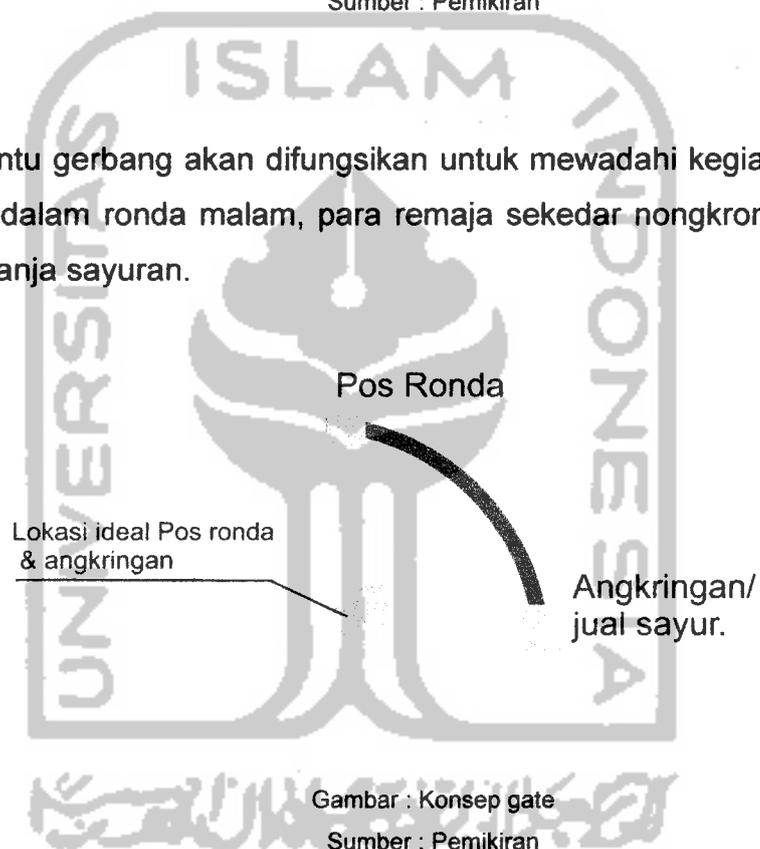


Gambar : Konsep sirkulasi

Sumber : Pemikiran

## 2. Gate

Dua pintu gerbang akan difungsikan untuk memudahhi kegiatan bapak-bapak dalam ronda malam, para remaja sekedar nongkrong dan ibu-ibu belanja sayuran.



Gambar : Konsep gate

Sumber : Pemikiran

## 3. Ruang Pertunjukan Besar

Ruang pentas besar ditempatkan di depan, menimbang ruang yang digunakan cukup besar, maka ditempatkan pada wilayah publik dengan tujuan apabila tidak ada kegiatan pentas maka ruang tersebut dapat digunakan dalam kegiatan lain misalnya anak-anak bermain, belajar mural (dengan disediakannya dinding-dinding kecil sebagai media gambar) atau dapat juga digunakan sebagai sanggar lukis.



Pentas  
besar

Gambar : Konsep ruang pertunjukan Out door

Sumber : Pemikiran

#### 4. Ruang Latihan

Dua buah ruang latihan ditempatkan dekat dengan masing-masing gate dan berada pada jalur sirkulasi pedestrian dengan tujuan akan menjadi salah satu pengalaman lebih bagi masyarakat yang berkunjung ke dalam bangunan. Ketika terjadi latihan, maka akan menjadi hiburan gratis bagi masyarakat dilingkungannya. ruang ini berfungsi pula sebagai ruang pentas semi terbuka, atau digunakan kaum ibu untuk kegiatan posyandu.



R.Latihan

R.Latihan

Gambar : Konsep ruang latihan

Sumber : Pemikiran

5. Galery dan Ruang pentas Indoor

Ruang pentas indoor dan galery ditempatkan dekat dengan jalur utama, tetapi ruang lebih diarahkan kedalam dengan pertimbangan, Galery dan Ruang pertunjukan Indoor merupakan kawasan yang mulai lebih "serius"(semi privat) yang apabila ada kegiatan saja bangunan ini bisa diakses. .

Galery



Gambar : Konsep ruang gallery dan pentas indoor

Sumber : Pemikiran

6. Studio Audio Visual dan Studio Recording

R. Studio Audiovisual dan studio rekaman ditempatkan jauh dari sirkulasi utama dan lebih kedalam. Dimaksudkan untuk menjauhkan dari gangguan, baik itu gangguan teknis yang berupa kebisingan ataupun gangguan dari orang-orang yang tidak berkepentingan

Studio Rekaman &  
Studio AudioVisual



Gambar : Konsep ruang studio  
Sumber : Pemikiran

#### 7. Ruang Penunjang

Ruang penunjang yang dimaksudkan adalah Ruang Rias ,toilet dan ruang ganti yang akan mendukung kegiatan pameran, pentas dan kegiatan di ruang AudioVisual. Ruang penunjang ini diupayakan mudah diakses dari ruang-ruang pertunjukan, ruang audio visual dan galeri.

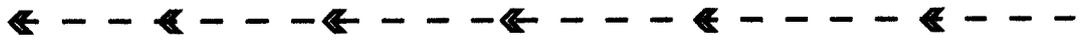


R. Penunjang

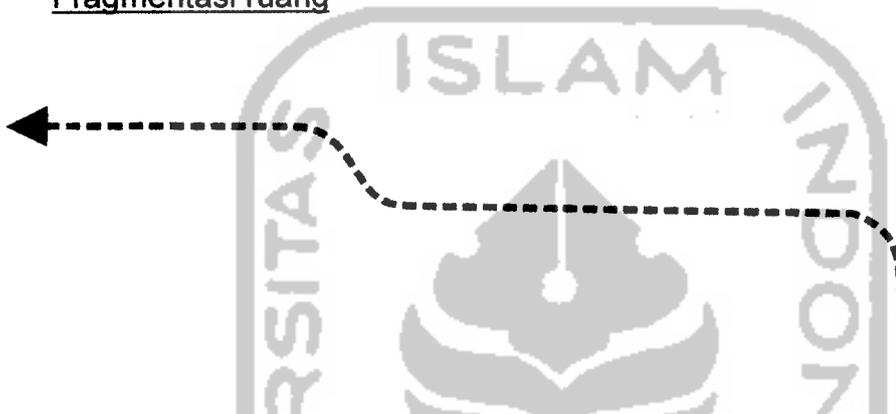
Gambar : Konsep ruang penunjang  
Sumber : Pemikiran

H. Konsep Sirkulasi Dalam Site/Bangunan

Sirkulasi yang diinginkan adalah sirkulasi dengan runtutan pergerakan yang jelas, ruang sirkulasi dibuat terfragmentasi dalam unit-unit yang lebih kecil dengan tujuan ruang akan lebih terasa nyaman untuk dijadikan tempat berinteraksi.



Fragmentasi ruang

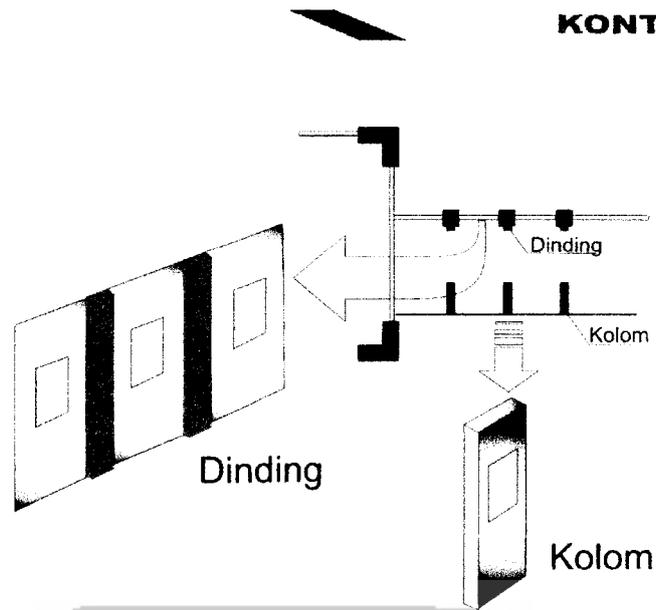


Untuk lebih memperkuat karakter ruang, maka tiap fragmentasi ruang diletakkan kolom-kolom yang akan membatasi ruang-ruang tersebut, serta Pola lantai yang akan memperjelas fragmentasi ruang tersebut



I. Konsep Sirkulasi Sebagai Galery Terbuka

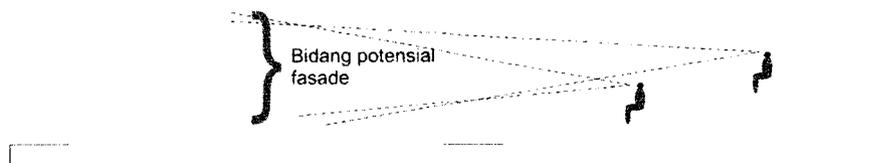
Sehubungan dengan jalur sirkulasi pedestrian yang digunakan sebagai galeri outdoor, maka dibutuhkan bidang-bidang yang dapat ditemplei panil-panil. Dinding dan kolom memiliki potensi untuk mengemban tugas tersebut.



Gambar : Konsep galeri out door  
 Sumber : Pemikiran

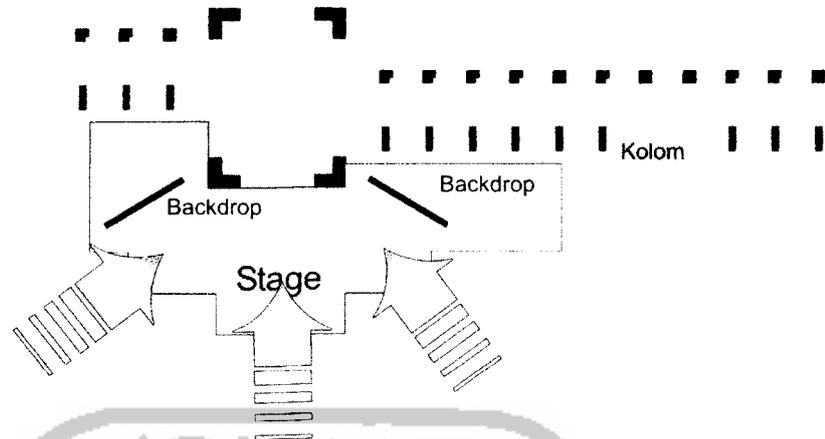
J. Konsep Fasade Bangunan

Penempatan ruang pentas didepan / halaman masa bangunan menjadikan fasade bangunan potensial untuk dijadikan background pentas. Untuk memanfaatkan potensi tersebut maka fasade dirancang agar dapat merespon karakter dari background. Perlu adanya penerapan karakter pada elemen-elemen fasade. Kolom-kolom sebagai bidang fertikal dirancang agar dapat menjadikan pengarah pandangan penonton, semua bidang vertical dibuat seolah berhenti pada batas ketinggian ideal sebagai background. Adapun batas ketinggian potensial sebagai background adalah 5(lima) meter dari *stage*. Untuk memperkuat batasan bidang background, pada bagian atas kolom siletakan lampu yang brbentuk bola, sehingga pada pentas malam hari lampu-lampu tersebut akan membentuk bidang horizontal sebagai batas atas background panggung.



Gambar : Konsep fasade bangunan  
 Sumber : Pemikiran

Denah bagian ruang yang potensial sebagai backdrop stage



Gambar : Konsep fasade bangunan

Sumber : Pemikiran

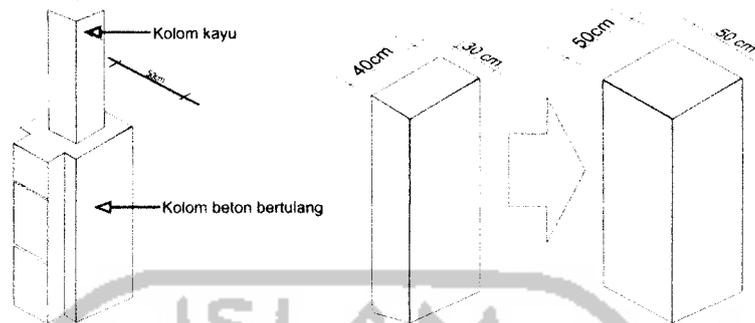
#### K. Konsep Pemilihan Bahan

Material bahan yang dipilih adalah bahan-bahan yang dapat mewakili karakter tradisional dan modern serta dapat merespon bangunan lama. Maka melihat kebutuhan tersebut dipilihlah bamboo dan kayu untuk mengapresiasi material tradisional yang ringan dan artistik, struktur beton bertulang untuk mengapresiasi karakter kuat dan modern serta penutup atap rumbia untuk merespon karakter penggunaan bahan pada sanggar lama.

#### L. konsep Karakter Kontemporer Pada Struktur dan Partisi

Struktur tidak hanya berfungsi sebagai rangka pada bangunan untuk menjadikan bangunan dapat berdiri, struktur mengemban tugas mengapresiasi material dan karakter dari material tersebut. Dengan alasan inilah maka struktur lantai satu bangunan dipilih berbahan beton bertulang yang mewakili karakter kokoh, sedangkan untuk lantai dua dipilih material kayu yang mengapresiasi kesan ringan.

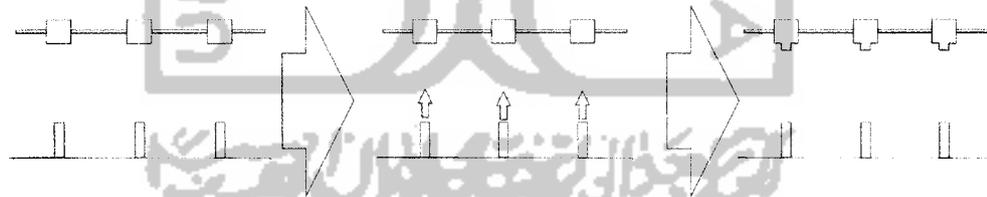
Pengapresiasian struktur tidak hanya melalui pemilihan bahan tetapi juga dilakukan dengan memperbesar besaran kolom struktur menjadi lebih dari yang dibutuhkan. besaran kolom diperbesar dari yang dibutuhkan adalah 30/40cm (dua lantai) menjadi 50/50cm



Gambar : Karakter struktur

Sumber : Pemikiran

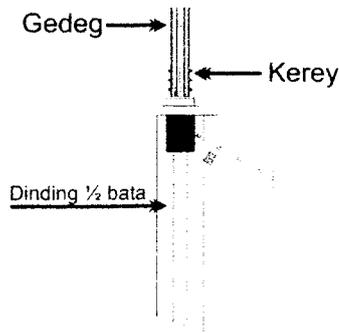
Setelah karakter struktur didapat , ada masalah yang timbul yakni hilangnya orientasi kolom yang berada diselas depan. Kolom-kolom selasar depan jadi seolah terpisah dan berdiri sendiri. Dibutuhkanlan penyesuaian bentuk kolom agar kolom tersebut dapat menjadi satu kesatuan dengan kolom struktur utama. Langkah yang dilakukan adalah dengan merancang bentuk kolom struktur utama bagian depan dengan bentuk yang berbeda.



Gambar : Karakter Struktur

Sumber : Pemikiran

Begitu juga pada pemilihan bahan partisi, dinding lantai satu dipih dari material batu bata yang ditutup plesteran untuk mengaspresisikan kesan massif dan “ Berat “. Sedangkan partisi lantai dua, untuk bagian dalam bahan yang dipilih berupa anyaman bambu (gedeg), sedangkan kerey bambu diletakkan pada bagian luar, yang keduanya memiliki karakter material ringan.



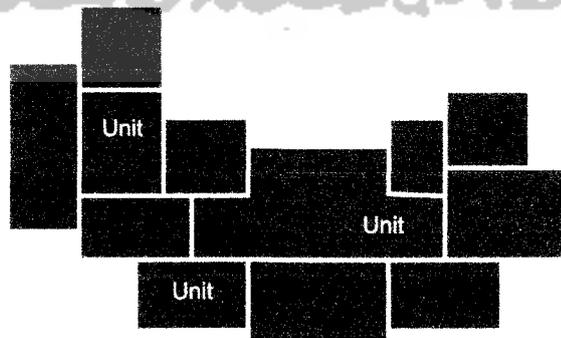
Gambar : Karakter bahan  
 Sumber : Pemikiran

M. Konsep Keruangan

Ruang – ruang yang dirancang, diinginkan menjadi tempat yang nyaman untuk berinteraksi. Ruang untuk berinteraksi cenderung dibutuhkan ruang yang “kecil” karena semakin kecil ruang maka kemungkinan orang untuk bersinggungan semakin besar. Dengan alasan inilah ruang-ruang besar diupayakan menjadi ruang yang “lebih” kecil dengan cara memfrakmentasikan ruang seperti terlihat pada tribun penonton dan selasar.



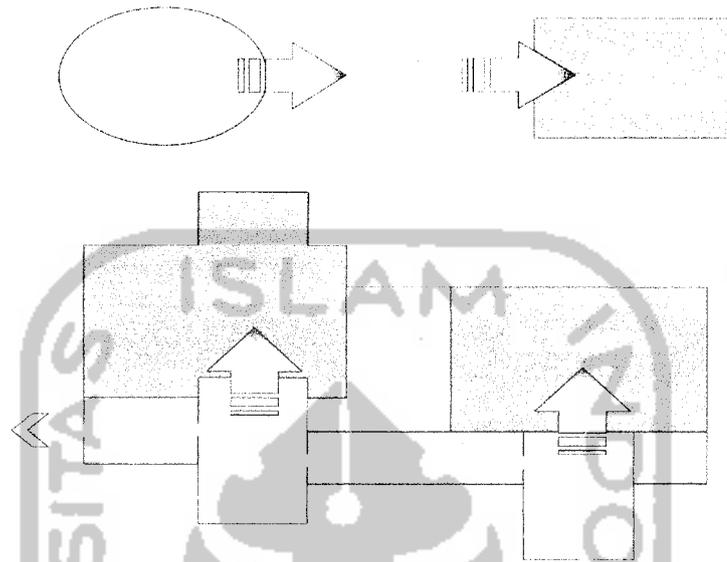
Gambar : Fragmentasi ruang  
 Sumber : Pemikiran



Gambar : Fragmentasi ruang  
 Sumber : Pemikiran

Ruang – ruang dengan fungsi tetap diupayakan memiliki hall sendiri-sendiri sebagai ruang penerima.

Hall berfungsi sebagai ruang transisi dari ruang publik dengan ruang-ruang yang lebih privat.

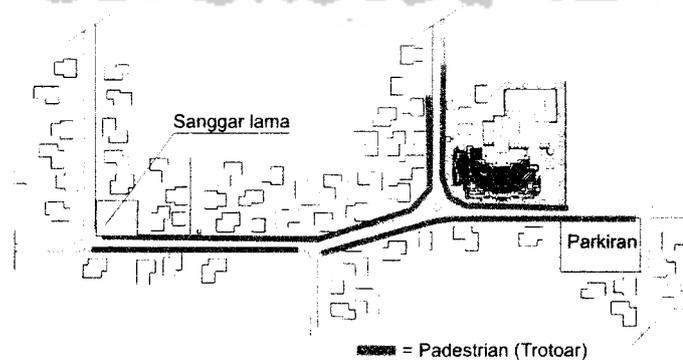


Gambar : Konsep ruang penerima

Sumber : Pemikira

#### N. Konsep Koneksitas

Tempat parkir bagi penonton ditempatkan pada sekolah dasar yang terletak didepan sanggar yang berjarak 20 meter arah timur entrance selatan. Dan sanggar lama terletak 200m arah ke barat. Maka untuk menyatukan-nya dibangun trotoar sebagai symbol koneksitas ketiga bangunan tersebut.



Gambar : Koneksitas Ruang

Sumber : Pemikiran

## O. Konsep Fleksibilitas ruang

Ruang yang dirancang harus dapat memwadahi beberapa jenis karakter aktivitas, sehingga ruang yang diciptakan harus dapat dialih fungsikan pada saat-saat tertentu. Adapun fleksibilitas ruang dapat dicapai dengan adanya aspek-aspek berikut ini:

### 1. Ragam skala

Selasar depan memiliki neragam fungsi yang tergantung pada jenis Aktivasnya, selasar dapat ditafsirkan sebagai padestrian bagi penduduk sekitar, galeri terbuka dan atau menjadi tempat sekedar duduk-duduk. diharapkain Aktivitas-Aktivitas tersebut dapat diwadahi dengan sama baiknya.

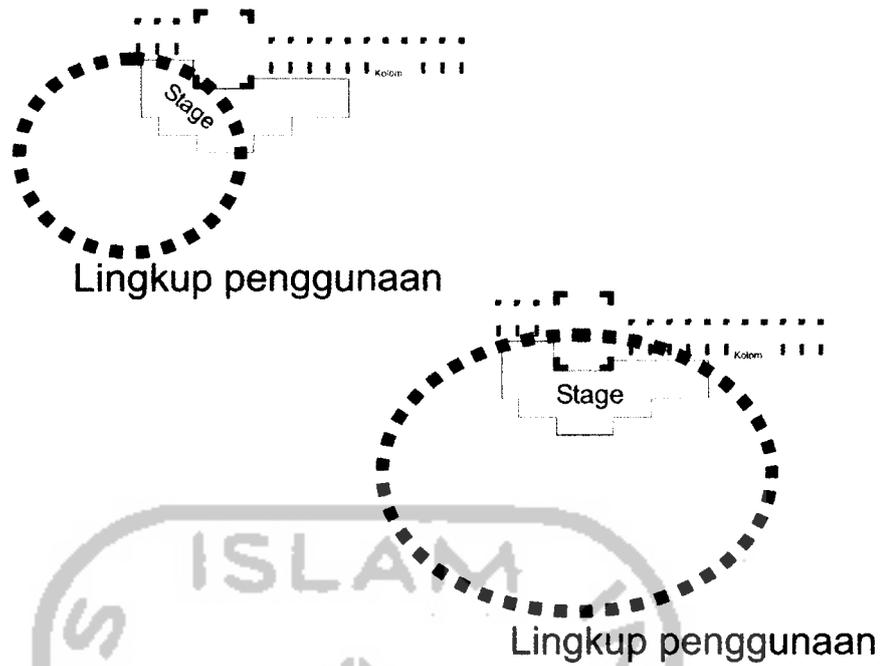


Gambar : Fleksibilitas Ruang

Sumber : Pemikiran

### 2. Proporsi ruang

Proporsi ruang sangat dibutuhkan dalam penciptaan konsep *Scale of habitation*, ruang-ruang besar coba diskalakan dengan fragmentasi. Untuk menciptakan ruang yang responentif terhadap keadaan yang diinginkan, misalkan ruang pentas outdoor yang dapat diatur penggunaannya tergantung yang diinginkan tetapi tetap nyaman untuk ditempati.

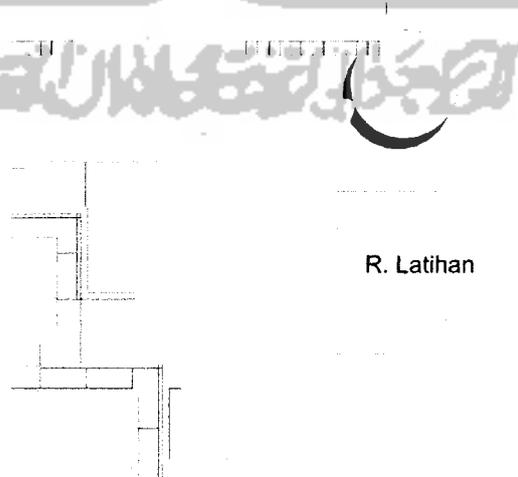


Gambar : Fleksibilitas Ruang

Sumber : Pemikiran

3. Fleksibilitas pada bentuk

Fleksibilitas dapat efektif bila bentuk dapat merespon Aktivitas kegiatan, misalkan pada keseharian, ruang terbuka digunakan sebagai tempat latihan tetapi pada saat-saat tertentu ruang tersebut dapat digunakan sebagai ruang pentas semi terbuka, sehingga orientasi masa bangunan menjadi perhatian dan besaran ruangpun harus dapat merespon kebutuhan tersebut.



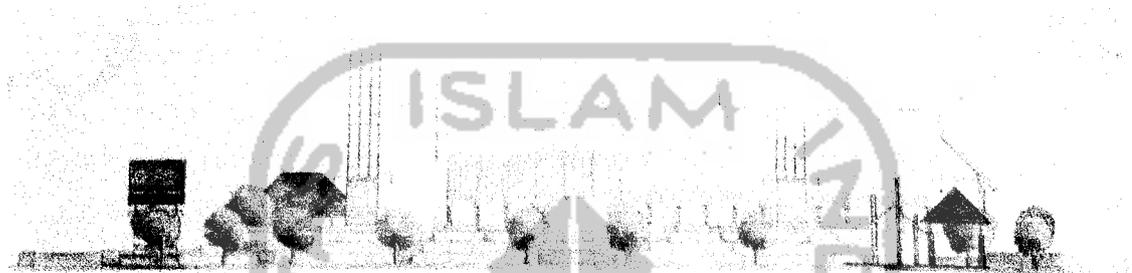
Gambar : Fleksibilitas Ruang

Sumber : Pemikiran

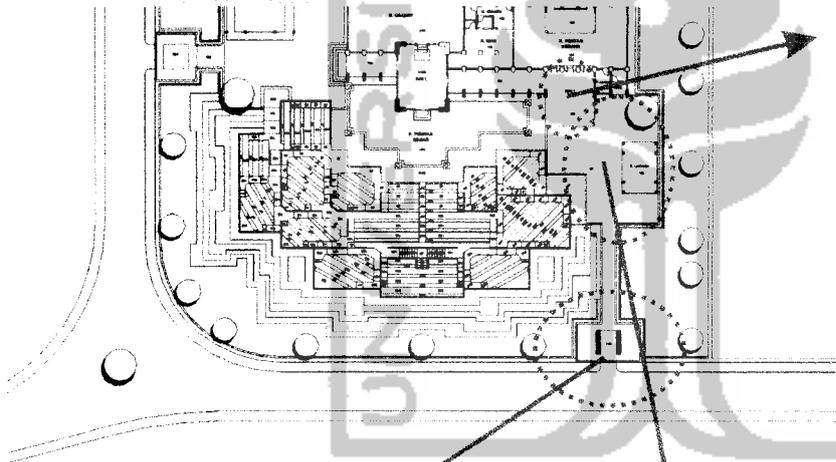
BAGIAN LIMA  
HASIL PERANCANGAN



Setelah melewati proses perancangan, perlu kiranya penulis jelaskan hasil final yang akan membuktikan bahwa hasil perancangan dapat merespon apa yang telah menjadi tujuan dan sasaran pada bab awal.



TAMPAK MUKA KESELURUHAN



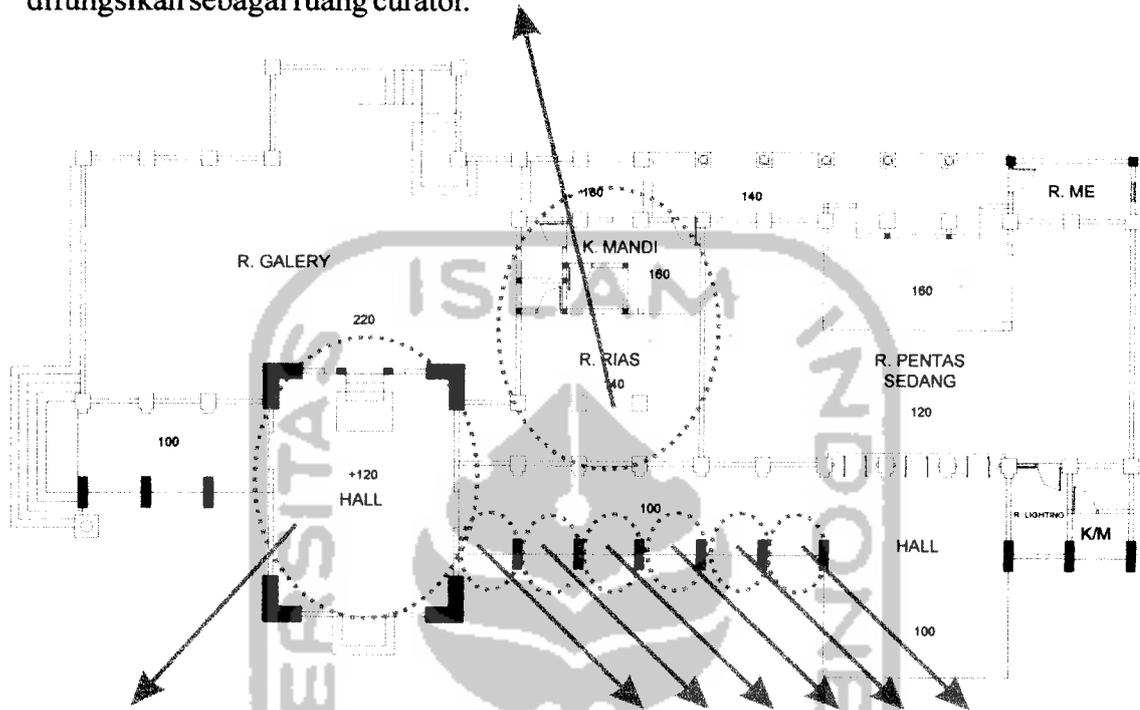
*Hall* ini berfungsi sebagai ruang penerima dan juga sebagai ruang transit indoor yang akan mengarahkan pengunjung kedalam dua pilihan yakni memasuki ruang pertunjukan indoor atau melanjutkan perjalanan melewati selasar yang juga berfungsi sebagai galeri outdoor.

*Gate selatan* merupakan masa bangunan yang paling depan, yang akan mengemban fungsi sebagai penarik bagi pengunjung/masyarakat untuk berinteraksi dalam bangunan, hal itu dicapai dengan memfungsikan gate sebagai tempat angkringan (dimalam hari) dan

*Ruang terbuka* yang berfungsi sebagai ruang penonton ketika ada pertunjukan, ruang penerima outdoor dan sebagai ruang transit pengunjung sebelum menentukan tujuan selanjutnya. Apakah akan masuk bangunan atau memasuki tribun penonton. Adapun aktifitas yang dapat terjadi disitu adalah menonton aktifitas latihan para seniman.

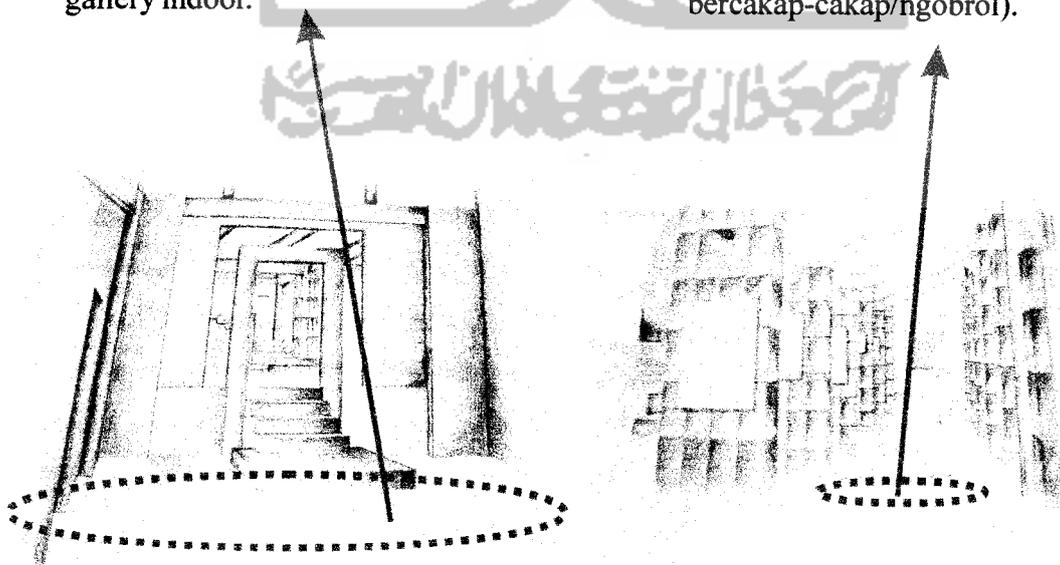


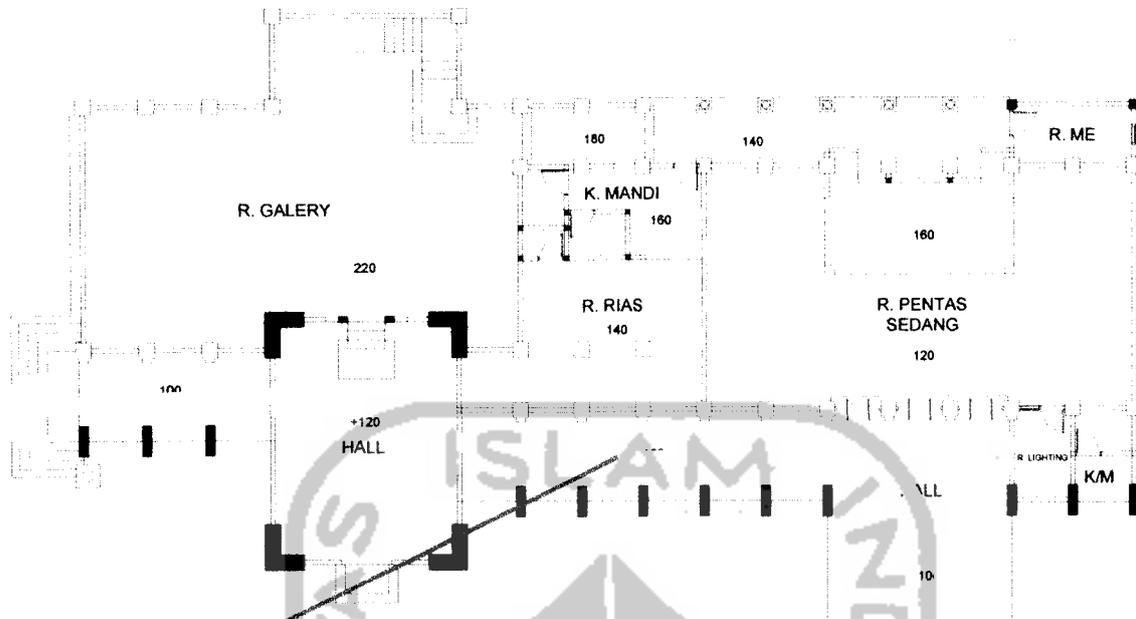
**Ruang service** berada ditengah-tengah antara gallery dan ruang pertunjukan indoor dan juga mudah diakses dari studio Audio Visual dan ruang pertunjukan outdoor. Fasilitas yang tersedia adalah kamar mandi, ruang ganti dan ruang rias, yang juga dapat difungsikan sebagai ruang curator.



**Hall utama** yang memiliki ruang yang cukup luas dapat difungsikan untuk aktifitas latihan dan juga berfungsi sebagai ruang penerima bagi ruang gallery indoor.

**Ruang terfragmentasi** yang memiliki fasilitas tempat duduk, akan mewadahi kegiatan interaksi skala kecil (sekedar duduk sambil bercakap-cakap/ngobrol).



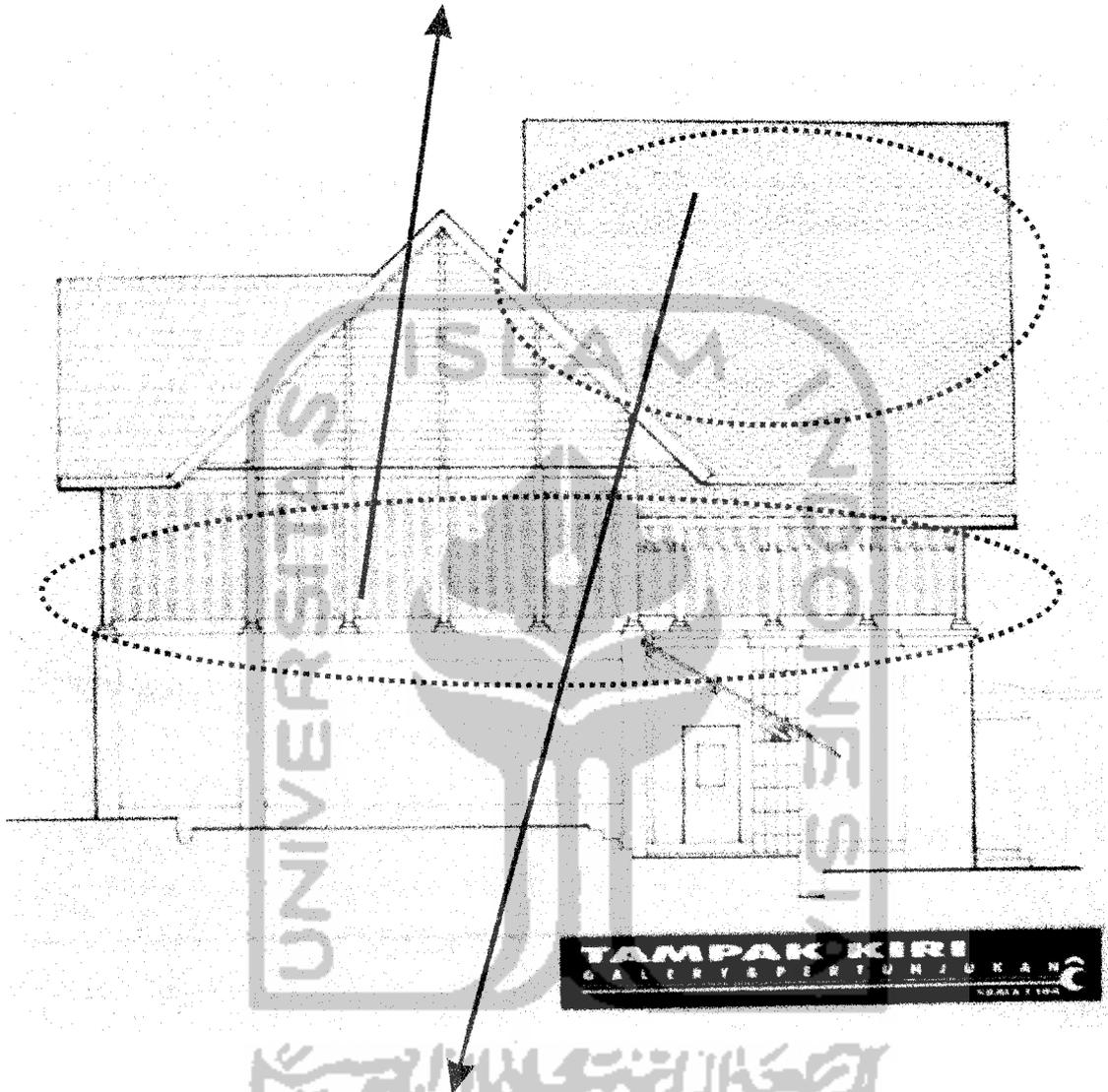


*Sirkulasi* yang berfungsi sebagai gallery terbuka dan juga ruang pentas informal, yang akan memperkaya pengalaman dari pengunjung.

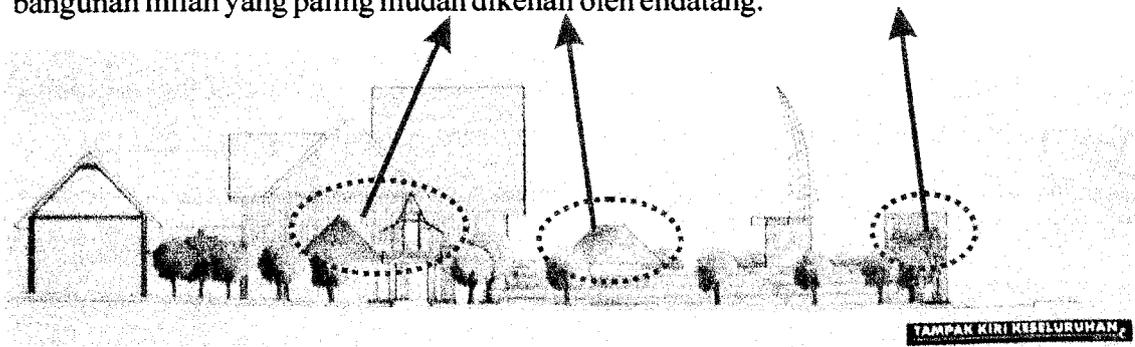
*Kolom-kolom* selain menjadi struktur bangunan yang menahan atap juga mengemban fungsi sebagai tempat menempelkan panil.



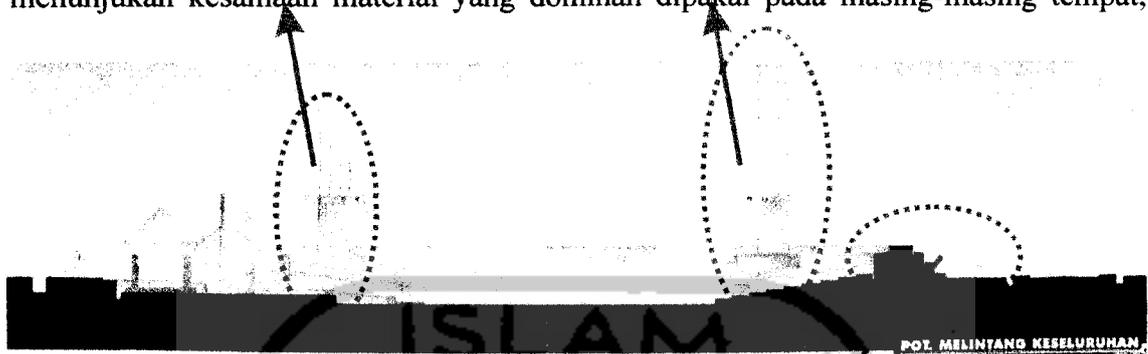
**Material tradisional** yang dipilih adalah bamboo dan kayu, bahan ini dipilih karena akan dapat merespon lingkungan fisik bangunan disekitar site.



**Penutup atap rumbia** dan bamboo mengemban tugas “menyatukan” bangunan lama dengan bangunan baru. ruang latihan dan gate beratapkan rumbia. Karena bagian bangunan inilah yang paling mudah dikenali oleh endatang.

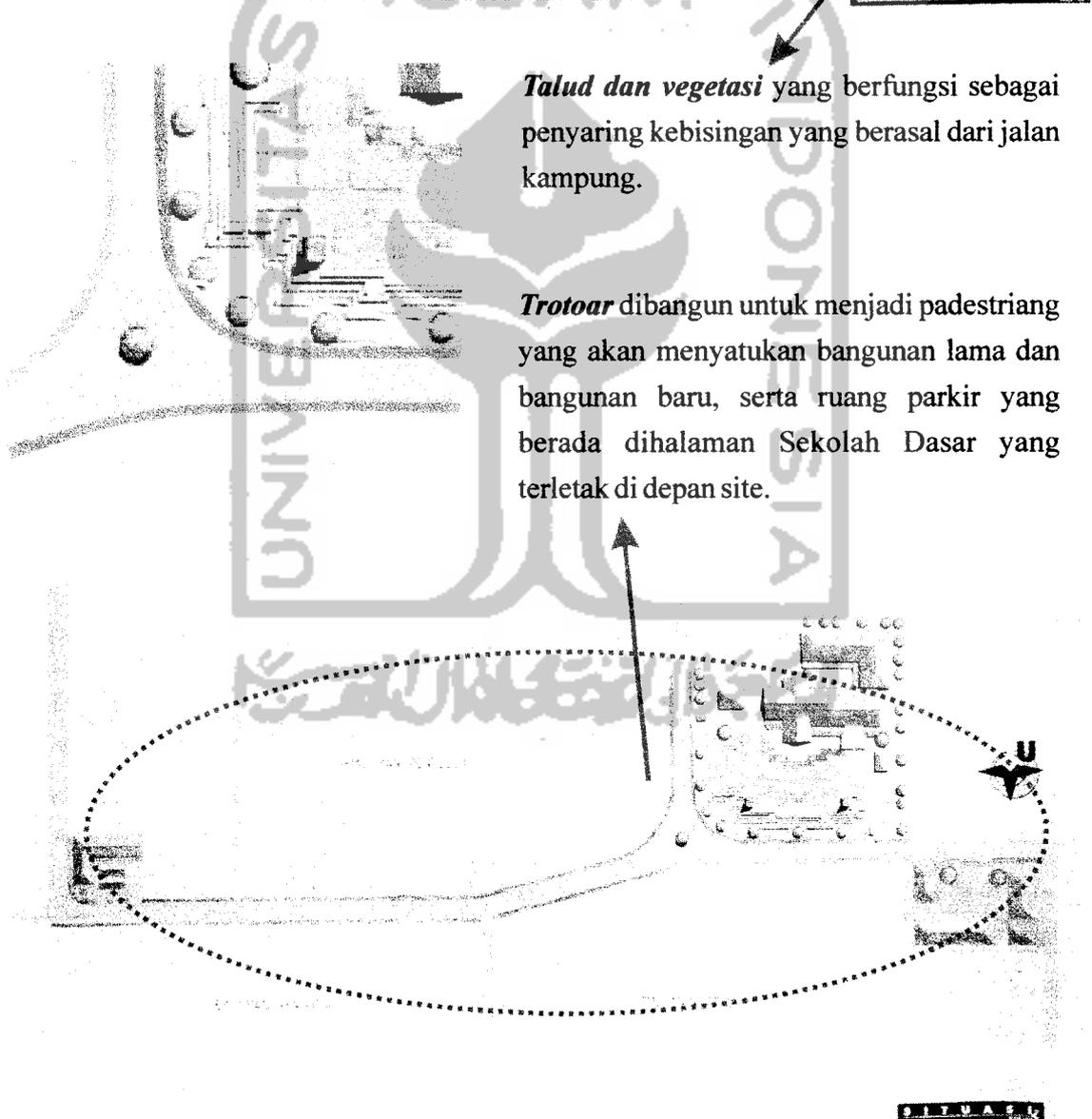


**Lighting tower** selain berfungsi untuk penerangan dan tata artistic panggung juga mengemban tugas menyatukan bangunan lama dengan bangunan baru dengan menunjukkan kesamaan material yang dominan dipakai pada masing-masing tempat,



**Talud dan vegetasi** yang berfungsi sebagai penyaring kebisingan yang berasal dari jalan kampung.

**Trotoar** dibangun untuk menjadi padestriang yang akan menyatukan bangunan lama dan bangunan baru, serta ruang parkir yang berada di halaman Sekolah Dasar yang terletak di depan site.

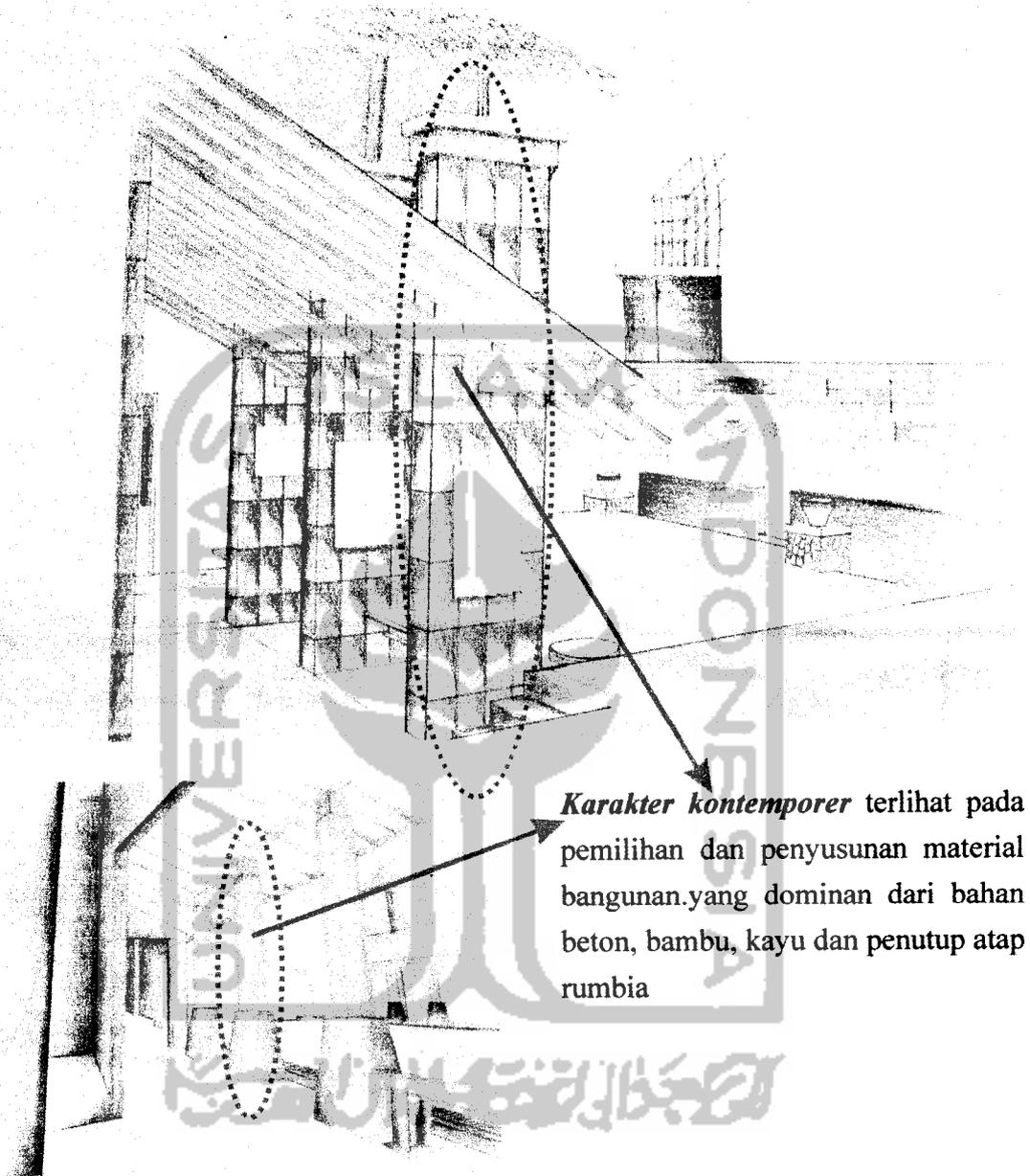




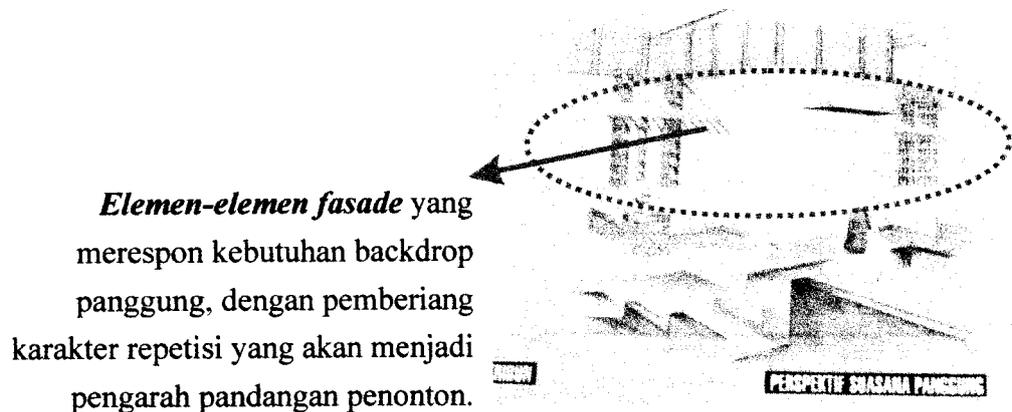
***Galeri indoor*** yang akan menjadi tempat memamerkan karya-karya dua dimensional, yang bersifat formal.

***Tangga dan kolom*** yang menjadi salah satu elemen arsitektural.

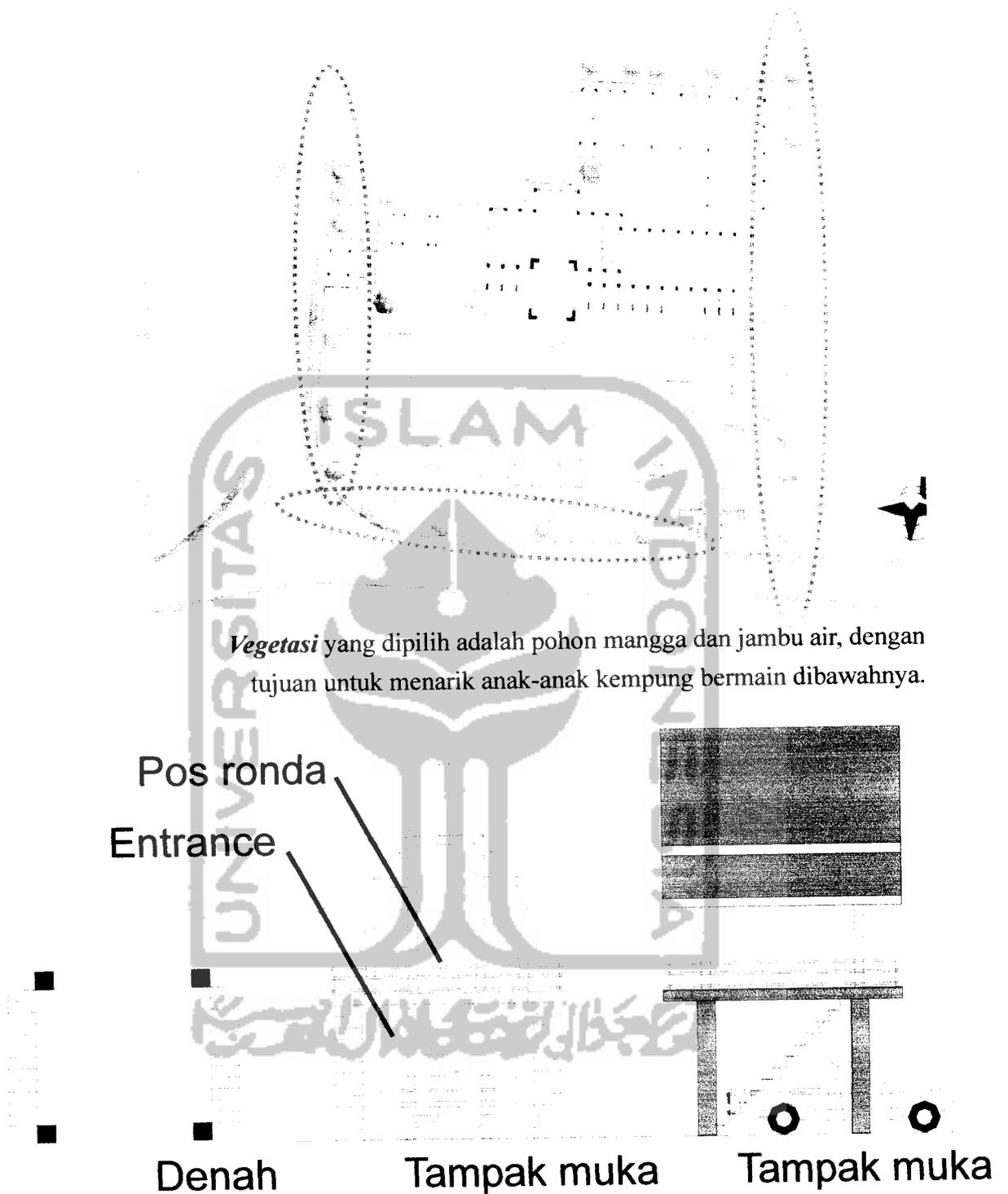
***Galeri outdoor*** sifatnya non formal dan dapat diakses setiap hari tanpa tergantung pada adanya pameran saja.



*Karakter kontemporer* terlihat pada pemilihan dan penyusunan material bangunan, yang dominan dari bahan beton, bambu, kayu dan penutup atap rumbia



*Elemen-elemen fasade* yang merespon kebutuhan backdrop panggung, dengan pemberiang karakter repetisi yang akan menjadi pengarah pandangan penonton.



*Vegetasi* yang dipilih adalah pohon mangga dan jambu air, dengan tujuan untuk menarik anak-anak kempung bermain dibawahnya.

Pos ronda  
Entrance

Denah

Tampak muka

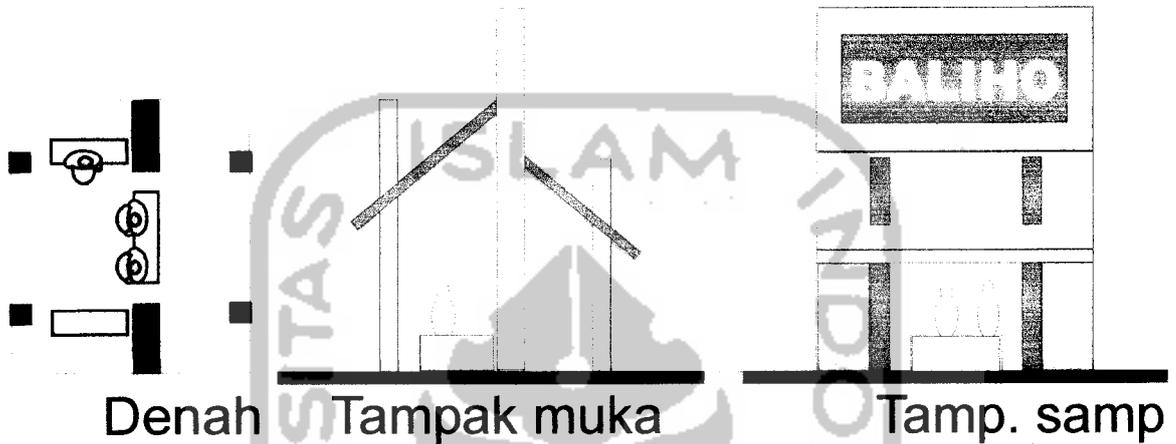
Tampak muka

**Gate barat** berada di daerah yang padat pemukiman penduduk, maka untuk mengundang adanya interaksi, cocok kiranya bila gate dapat berfungsi sebagai pos ronda.dengan asumsi adanya kebutuhan masyarakat akan tempat untuk mengorganisir siskamling.

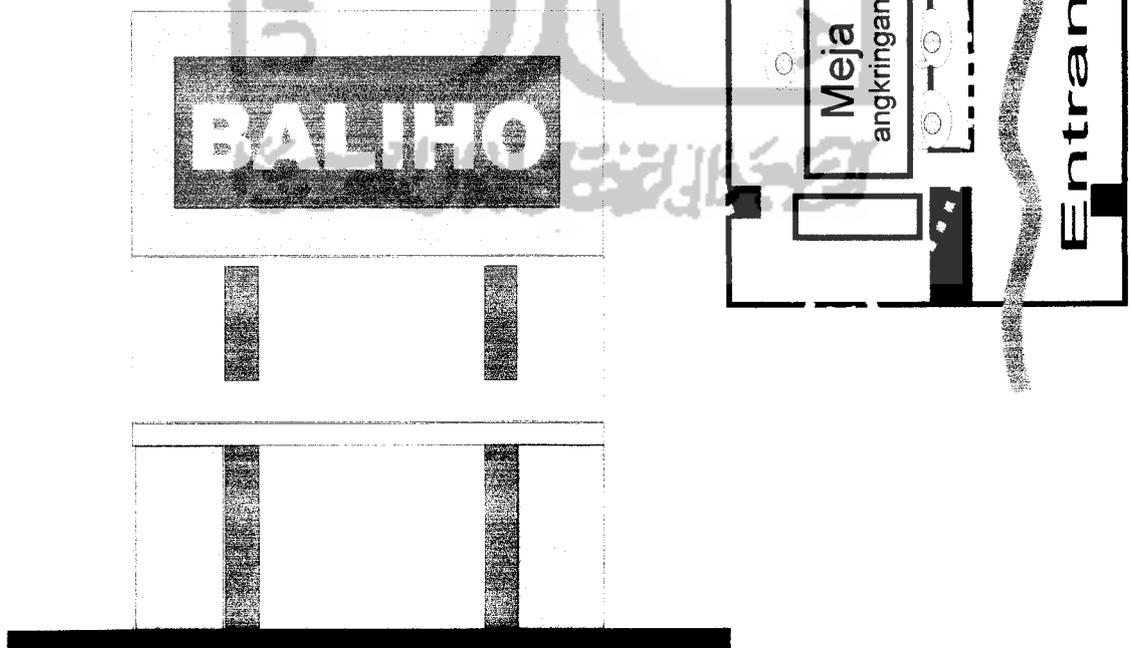
Adapun cara yabf dilakukan adalah merancang gate dengan dua lantai, lantai satu untuk gate kendaraan dan lantai dua untuk pos ronda.

**Gate selatan** berada yang berada dijalur jalan utama kampung, yang memiliki tingkat keramaian lebih tinggi dibanding gate barat, selain tugas utamanya sebagai gate, juga mengemban tugas tambahan tempat menempel *Baleho* dan (ruang yang dapat digunakan) sebagai tempat penjual angkringan.

Gate ketika tidak digunakan aktifitas lain



Gate ketika digunakan sebagai angkringan dan jual sayuran



Gate sebagai tempat promosi

## Daftar pustaka

1. Ojeda, oscar riera, et. al. (1997), *Campus and Community: Architecture & Planning*. Rocksort Publishers Inc, Rockport, Massachusetts.
2. Lim William S.W. & Tan Hok Beng (1998). *Contemporary Vernakular. Evoking Tradition In Asia Architecture* . Singapura : Select book.

