



I. DESKRIPSI PROYEK

1.1 Judul Proyek

Museum Gerakan Seni Rupa Baru

Penerapan Konsep Maze Pada Sirkulasi Bangunan dengan Metode Dekonstruksi

1.2 Fungsi

Museum Gerakan Seni Rupa Baru

Museum Gerakan Seni Rupa Baru adalah sebuah museum yang menyimpan dan mengkoleksi karya-karya seni rupa dari masa Gerakan Seni Rupa Baru (1974-1989) dan benda-benda dokumentasi dari beberapa peristiwa dan pameran yang dilakukan pada tahun-tahun tersebut - *berupa foto-foto dokumentasi, surat kabar dan dokumen surat*- yang berfungsi sebagai salah satu sumber informasi tentang sejarah seni rupa di Indonesia.

Museum ini juga berfungsi sebagai salah satu media bagi perkembangan seni rupa di Indonesia pada umumnya dan bagi Jogjakarta khususnya, dengan memberikan fasilitas bagi pameran-pameran temporer bagi karya-karya seni rupa pada masa sekarang maupun yang akan datang, dan juga memberikan fasilitas bagi gejala-gejala baru (bentuk- baru) dari cabang seni rupa itu sendiri, seperti video seni/video instalasi, instalasi maupun performance art.

Selain itu juga berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul dan berdiskusi tentang seni, yang dapat dipergunakan oleh para perupa-perupa di Jogjakarta khususnya, sebagai respon dari maraknya pameran dan diskusi tentang seni rupa.

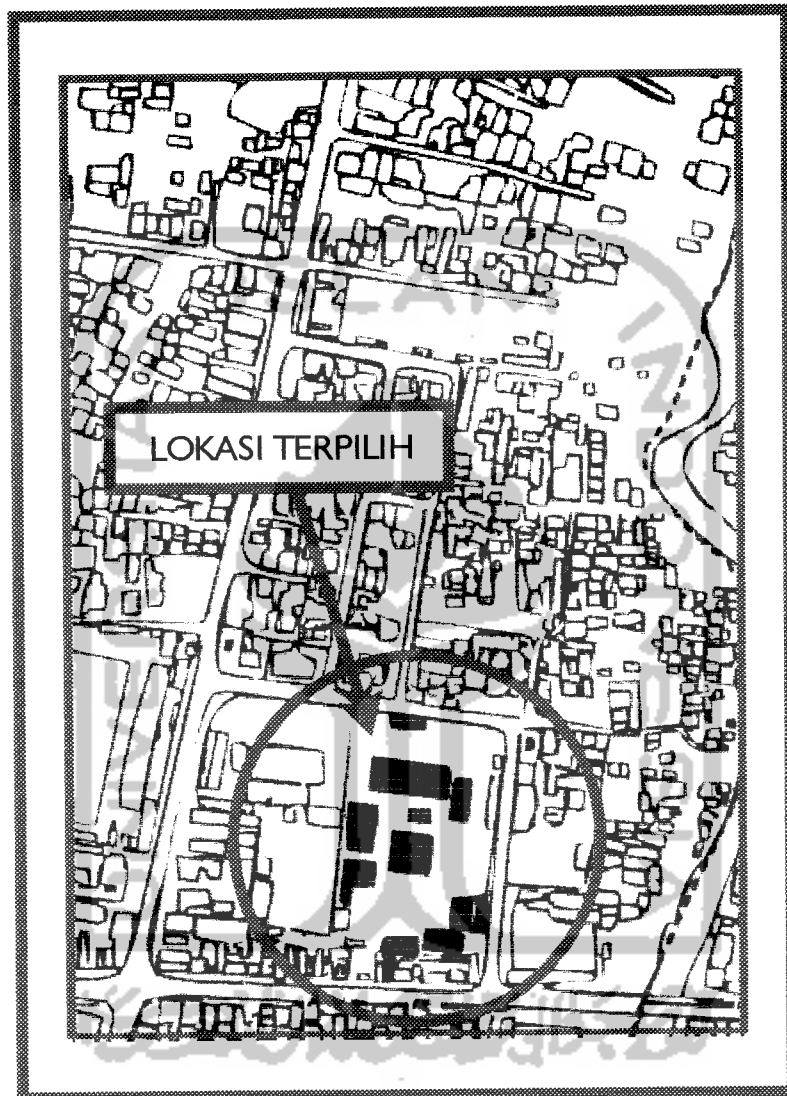
1.3 Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah 'Bekas' Gedung Kampus ASRI (kampus FSRD ISI) di Jalan Gampingan no.1, Wirobrajan, Yogyakarta . Pertimbangan pemilihan lokasi berdasarkan pada hubungan sejarah antara kompleks ASRI dengan Gerakan Seni Rupa Baru yang secara kontekstual memiliki hubungan yang erat (*banyaknya peristiwa yang terjadi di ASRI, pada waktu itu ASRI juga sebagai salah satu kiblat seni rupa di Indonesia selain FSRD ITB*). Secara fisik museum ini berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan memamerkan berbagai dokumentasi-dokumentasi Gerakan Seni Rupa Baru dan juga sebagai simbol peringatan bagi gerakan seni rupa baru itu sendiri.

Kompleks Gedung ASRI tersebut saat ini sedang menjadi perbincangan yang hangat di kalangan seniman dan pemerintah Daerah Istimewa Jogjakarta, karena ada perbedaan pendapat antara kedua elemen tersebut. Para alumni ASRI, ISI dan seniman tidak setuju jika gedung tersebut di gunakan sebagai kantor DEKRANAS, dengan alasan bahwa mereka merasa mempunyai hubungan emosional yang kuat dengan gedung tersebut. Mereka menginginkan gedung tersebut digunakan sebagai museum seni rupa. Hak kepemilikan yang sah saat ini di pegang oleh Pemerintah Daerah Istimewa Jogjakarta pada Maret 2001, yang dulu di pegang oleh Institut Seni Indonesia. Menurut rencana Pemda DIJ gedung tersebut akan dijadikan kantor DEKRANAS (Dewan Kerajinan Nasional), yang di dalamnya terdapat Griya Niaga, Design Centre, dan Kantor Bantuan HAKI².

Tugas Akhir ini tidak sepenuhnya berdasarkan pada kasus tersebut, akan tetapi dengan berdasarkan pada anggapan bahwa Kompleks Gedung ASRI tersebut akan digunakan sebagai kantor DEKRANAS dan juga akan ada fungsi yang mewadahi kegiatan seni rupa, museum seni rupa yang sesuai dengan aspirasi dari kalangan alumni ASRI, ISI dan seniman.

² Surat, 2003, Buletin, Yayasan Seni Cemeti, Jogjakarta



Gambar 1. Lokasi Terpilih
Sumber : Dinas Urban Infrastruktur and Manufacturing, Jogjakarta

I.3. 1 Luasan lokasi

Luas lokasi yang dipakai adalah 2289 m² dari keseluruhan luas kompleks ASRI yang luas seluruhnya mempunyai luas 10.485 m².

I.3. 2 Foto Kondisi Eksisting Bangunan



Gambar 2. Foto Kondisi Eksisting Bangunan
Sumber : Survey Lapangan

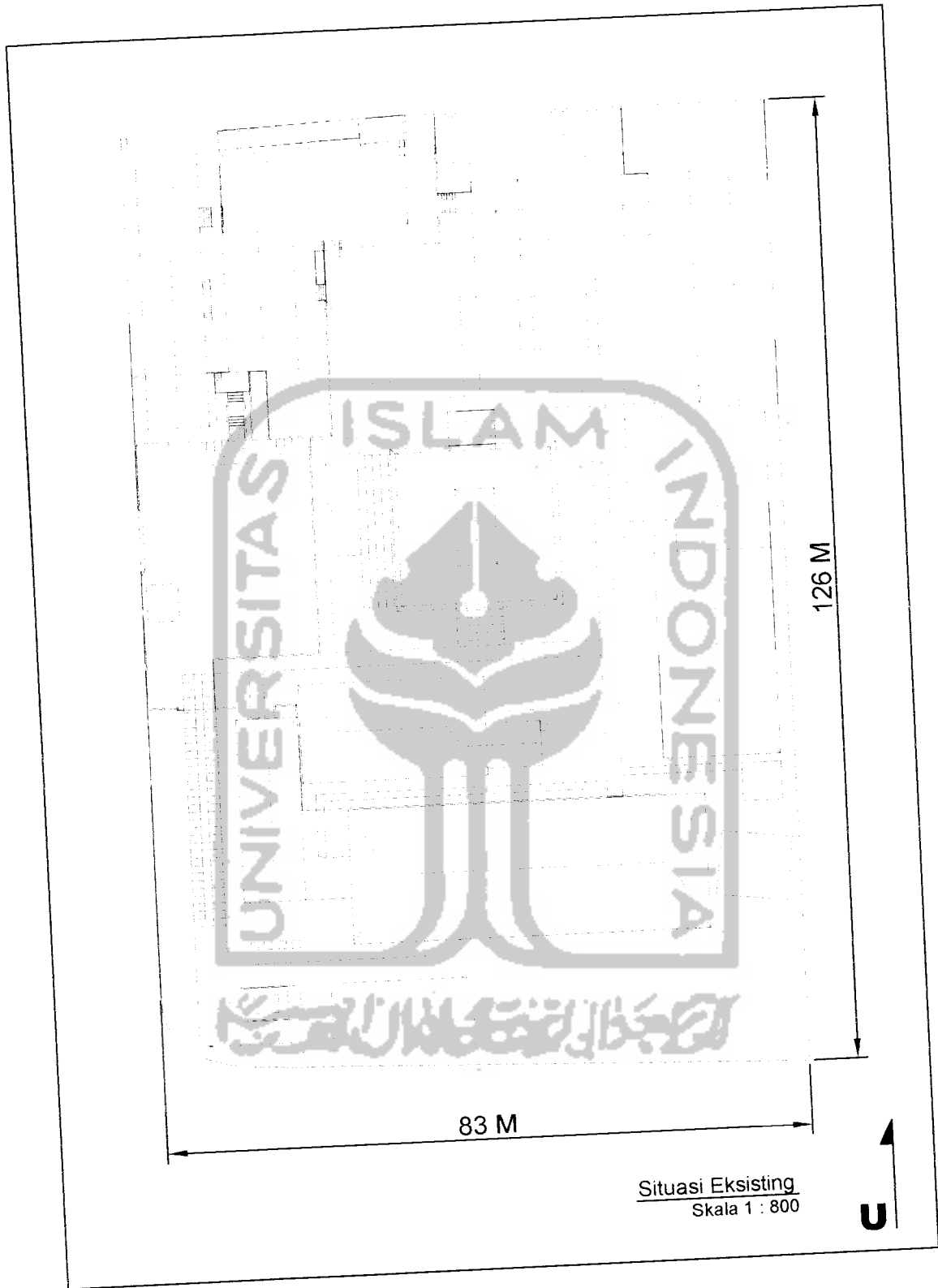


*Gambar 3. Foto Kondisi Eksisting Bangunan
Sumber : Survey Lapangan*



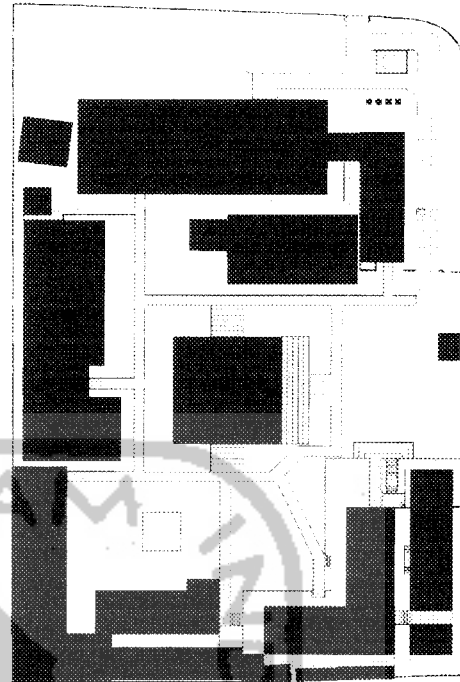
Gambar 4. Foto Kondisi Eksisting Bangunan
Sumber : Survey Lapangan

I.3.3 Kondisi Fisik Eksisting Bangunan

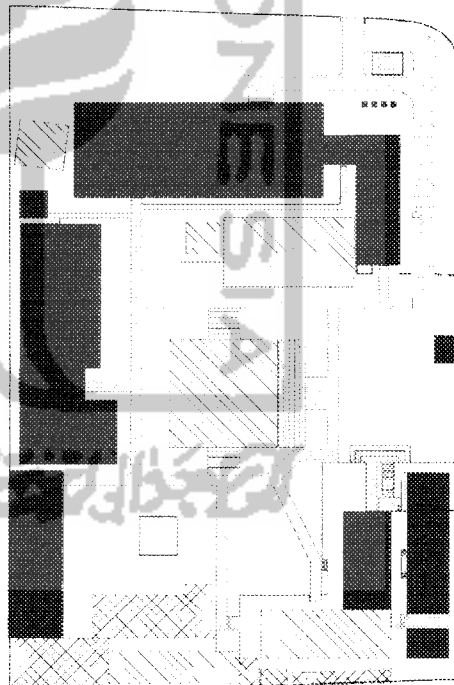





Gambar 5. Situasi Eksisting
Sumber : Survey Lapangan

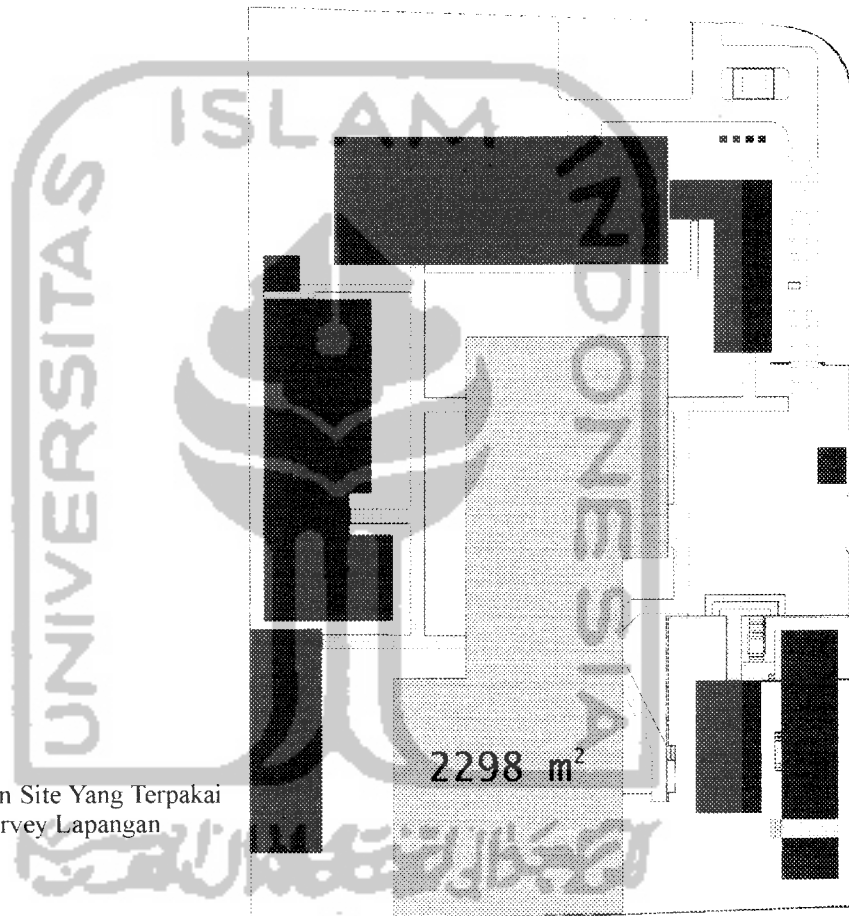
Gambar 7. Figur Ground Eksisting
Sumber : Survey lapangan



Gambar 8. Kondisi Fisik Bangunan
Sumber : Survey Lapangan



- Di Pertahankan 
- Di Bongkar 
- Rusak 



Gambar 9 . Luasan Site Yang Terpakai
Sumber : Survey Lapangan

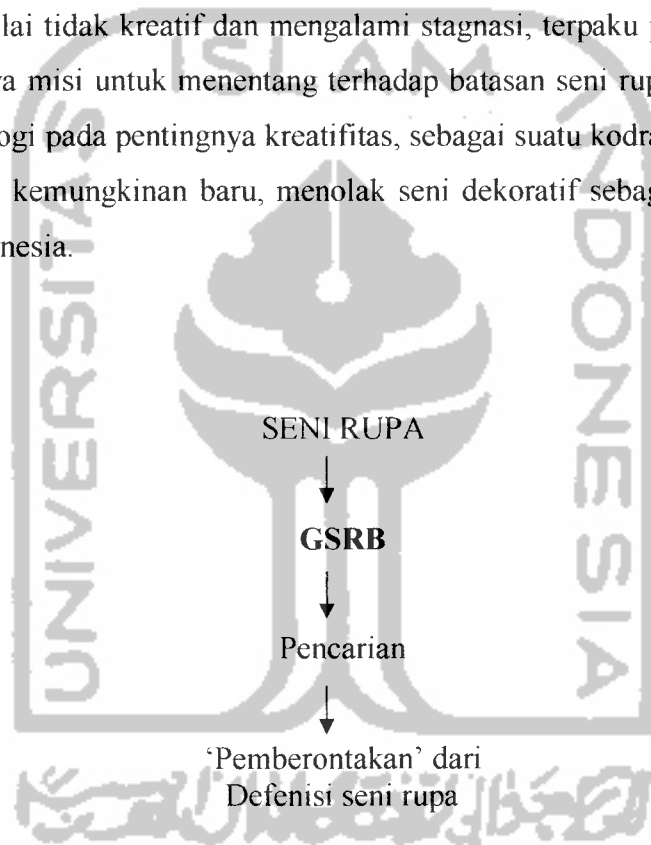


Gambar 6 . Axonometri Kawasan
Sumber : Survey Lapangan

1.4 Konsep

Penerapan Konsep Maze pada sirkulasi bangunan dengan metoda Dekonstruksi

Berangkat dari Gerakan Seni Rupa Baru, bahwa hal yang paling esensial dari GSRB adalah ‘**pencarian**’ (**mencari**), ‘Pencarian’ akan kemerdekaan diri, pencarian akan jati diri dan pencarian akan bentuk dari seni rupa Indonesia. Wujud dari pencarian tersebut adalah **pemberontakan**. Pemberontakan yang dilakukan adalah pemberontakan terhadap paradigma lama tentang defenisi seni rupa itu sendiri. Sebagai bentuk dari rasa ketidakpuasan terhadap pendahulunya (seniman golongan tua) yang saat itu dianggap telah mapan, dinilai tidak kreatif dan mengalami stagnasi, terpaku pada konsepsi lama. Dengan membawa misi untuk menentang terhadap batasan seni rupa di Indonesia, dan mengusung ideologi pada pentingnya kreatifitas, sebagai suatu kodrat bagi perupa untuk mencari berbagai kemungkinan baru, menolak seni dekoratif sebagai acuan seni lukis yang baik di Indonesia.



*Diagram 1. Analogi Konsep
Sumber: Pemikiran*

Untuk mendapatkan ‘konsep arsitektural’nya maka didasarkan pada kesimpulan diatas, kepada Gerakan Seni Rupa Baru yang intinya adalah ‘pencarian’ yang berwujud ‘pemberontakan’, yaitu pemberontakan terhadap ‘seni rupa lama’, yang pada dataran kontekstual seni rupa lama itu disimbolkan oleh kompleks gedung ASRI.

Jadi kalau secara kontekstual GSRB ‘memberontak’ terhadap ‘seni rupa lama’, maka secara arsitektural bangunan\museum yang akan didisain ini memberontak/menentang ASRI sebagai simbol dari ‘arsitektur tradisional’ (bukan dalam konteks lokal)

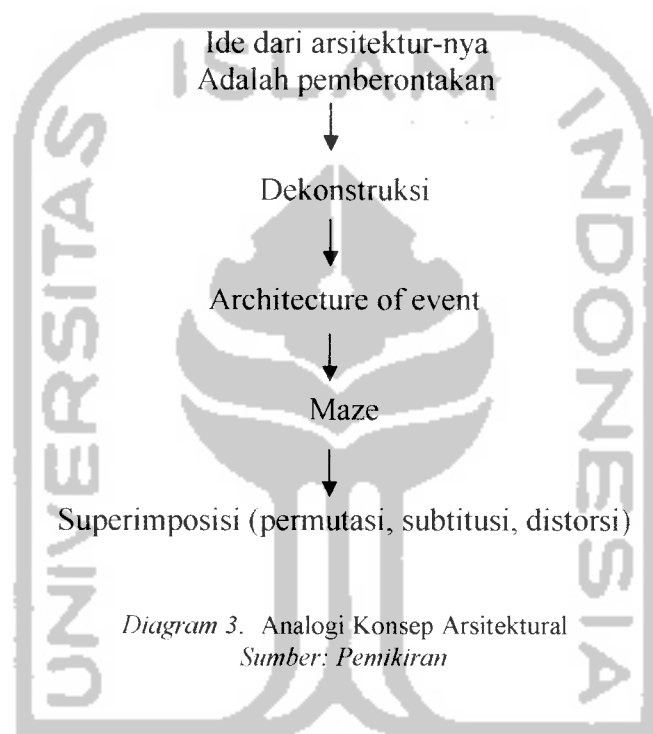


Diagram 2. Analogi Konsep Arsitektural
Sumber: Pemikiran

Untuk mewujudkan konsep tersebut maka cara yang digunakan adalah dengan menggunakan metode dekonstruksi. Jika berbicara mengenai dekonstruksi, maka nama Jaques Derrida dianggap paling populer dan berpengaruh dalam membangun teori ini, sehingga berdampak luas pada ilmu-ilmu yang lain. Menurut Jaques Derrida, bahwa dekonstruksi adalah “*membongkar kemapanan*” yang idenya diawali dari membongkar teks, dan menurutnya di dalam arsitektur dekonstruksi lebih berupa wacana, bisa pada aktifitas membangunnya atau pada aktifitas pengamat yang melakukan interpretasi terhadap bangunan, dan dilakukan dengan alasan merupakan kritik terhadap Modernism. Untuk mendekonstruksi ada banyak cara, yang terbagi dalam dua golongan besar *Derridean* dan *Non-Derridean*. Cara yang akan di pakai adalah dengan menggunakan metode yang digunakan oleh Bernard Tschumi (*Derridean*); *Superimposisi*(yang di dalam nya juga terdapat *Permutasi, Substitusi dan Distorsi*³). Strategi-strategi tersebut di dapat dari pandangannya terhadap arsitektur, *architecture of event*.

³ Deconstruction A Student Guide, 1991, Andreas Papadakis, St Martin's Press, New York

Sehingga, dengan berdasarkan pada pandangan itu maka akan membuka kemungkinan cara 'ber-arsitektur' yang konsepnya dapat berasal dari disiplin ilmu yang lain, atau dapat juga dari apapun (contoh: tschumi mengambil konsep dari film untuk proyek the manhattan transcript). Jadi pada tugas akhir ini maka saya mengambil 'konsep maze' sebagai sebuah konsep untuk membentuk arsitektur (dengan penekanan pada sirkulasi) yang pada penerapannya nanti akan menggunakan cara dekonstruksi (superimposisi, permutasi, substitusi, distorsi)



untuk 'menggubah' arsitekturnya – museum – yang digunakan adalah dari konsep maze, unsur-unsur yang ada di maze. Maze ini juga hadir sebagai analogi dari Gerakan Seni Rupa Baru.

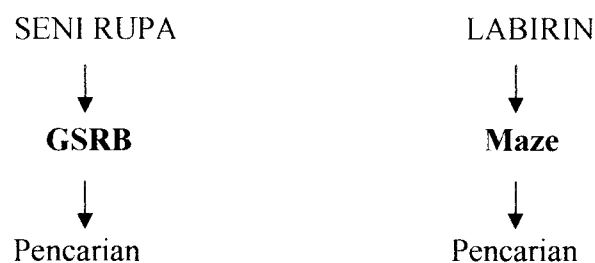


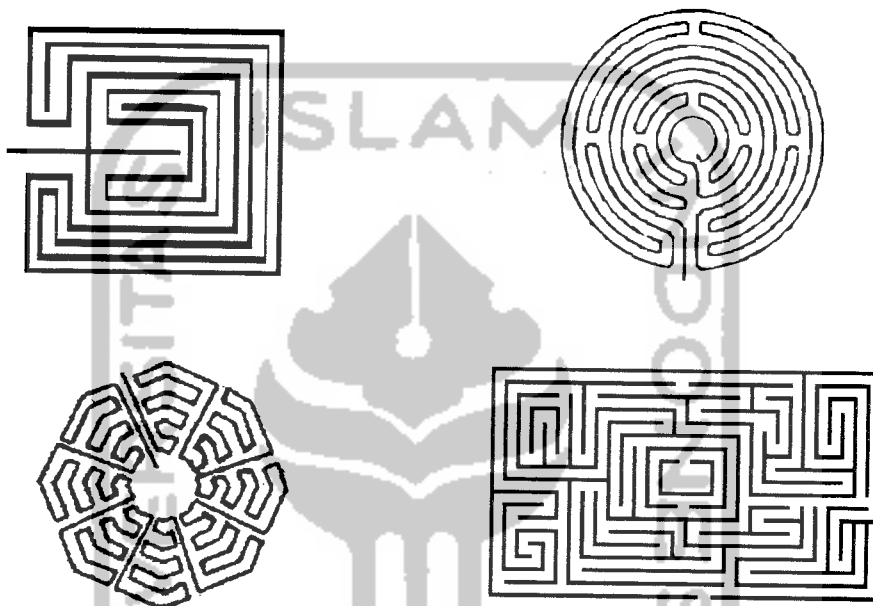
Diagram 4. Analogi Konsep Arsitektural
Sumber: Pemikiran

Untuk mendapatkan ciri-ciri dan unsur-unsur maze dengan mempelajari tipologi dan morfologi dari berbagai jenis maze.

- Tipologi dan morfologi Ruang maze⁴

1. Bentuk geometri maze :

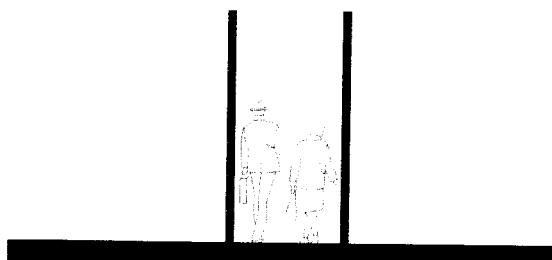
- lingkaran
- bujur sangkar
- Persegi panjang
- Oktagonal



Gambar 10. Jenis-jenis Geometri Maze
Sumber : Internet, <http://www.adh.brighton.ac.uk>

2. jalur/jalan :

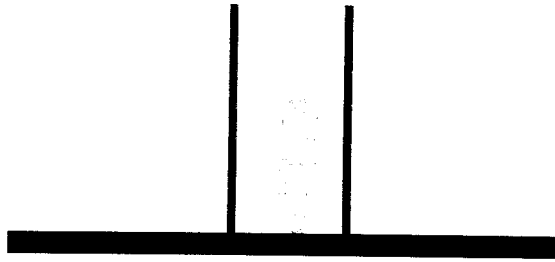
- sempit, biasanya hanya bisa dilalui oleh 2 orang



Gambar 11. Tipologi Ruang Maze

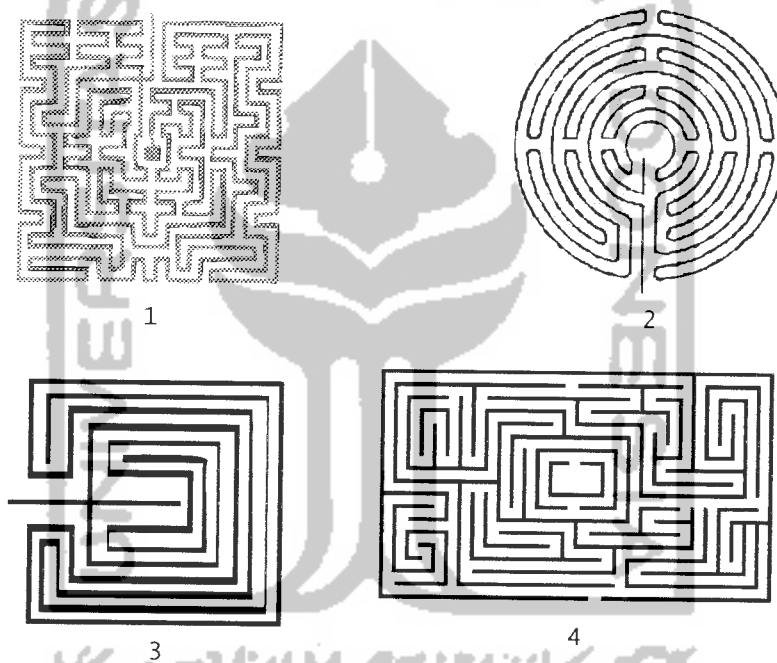
⁴ Internet, <http://www.adh.brighton.ac.uk>

- Skala, Non Humanis



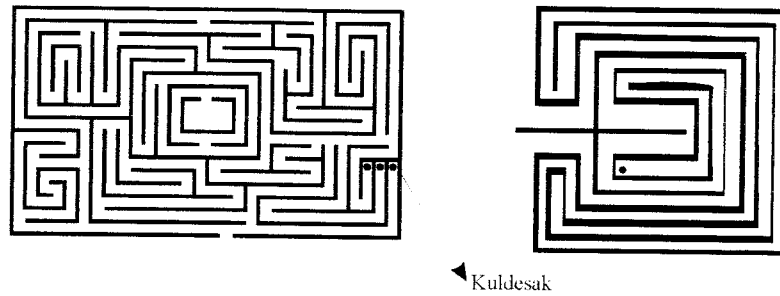
Gambar 12. Tipologi Ruang Maze

- persimpangan/alternatif jalur
 - pilihan ada pada pintu masuk maze (gambar 1,2,3)
 - pilihan ada di dalam maze (gambar 4)



Gambar 13. Jenis-jenis persimpangan pada Maze

- Kuldesak

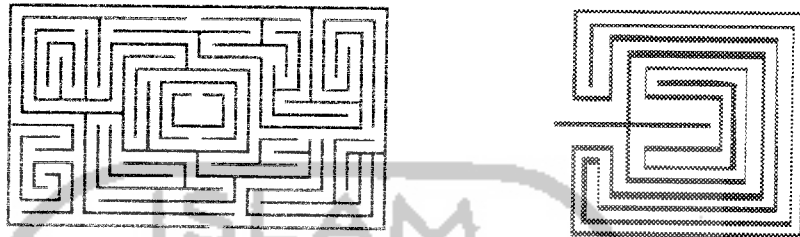


Gambar 14. Kuldesak

- Kesan ruang tertutup, pandangan terbatas

3. 'pusat' sebagai tujuan :


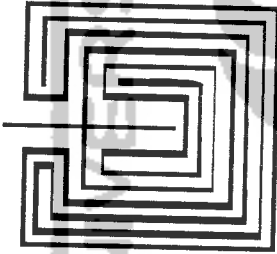

1. Bentuk ruang lebih lebar dan berbeda dengan bentuk jalurnya(gambar 1)
2. Bentuk pusat sama dengan jalur (kuldesak), tidak menekankan pada bentuk sebagai pusat (gambar 2)



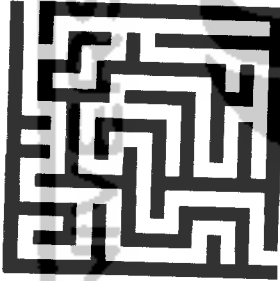

Gambar 15 . Bentuk 'Pusat' pada Maze

untuk mendapatkan tipologi dan morfologi dari maze maka maze-maze tersebut dikategorikan berdasarkan bentuk geometri dan tingkat kesulitan yang ditentukan oleh jumlah persimpangan dan jumlah kuldesak.

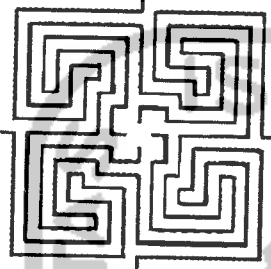
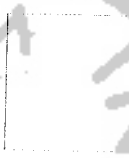


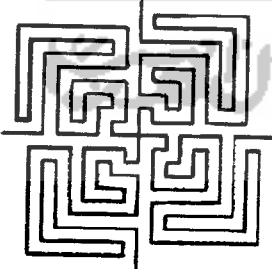

TABEL TIPOLOGI DAN MORFOLOGI MAZE

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
1			2	1	15	17
2			2	0	0	2
3			3	1	10	18



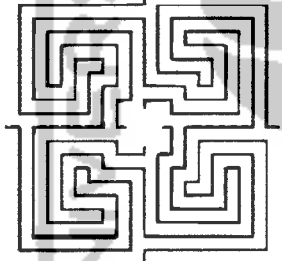



Tabel 1. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze
Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
4			5	1	11	8
5			2	1	8	7
6			9	1	32	48

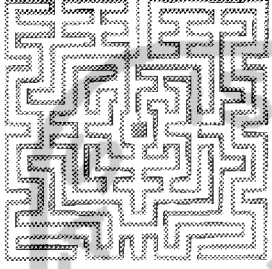

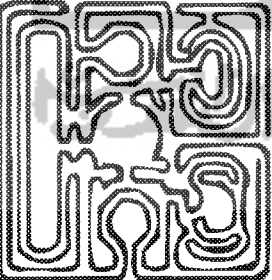
Tabel 2. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
7			4	4	8	8
8			4	4	20	21
9			3	1	10	18

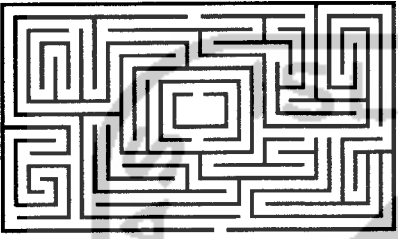
Tabel 3. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
10			4	4	0	0
11			4	4	8	8
12			3	1	20	22

Tabel 4. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze
 Sumber : Pemikiran

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
13			13	1	44	60
14			3	1	13	16
15			4	1	16	28

Tabel 5. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze
 Sumber : Pemikiran

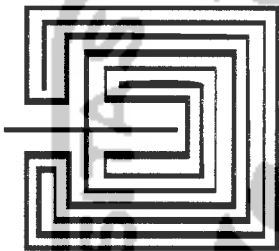

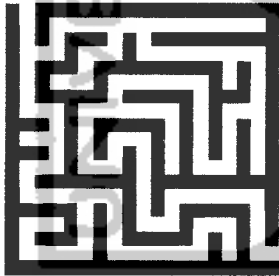

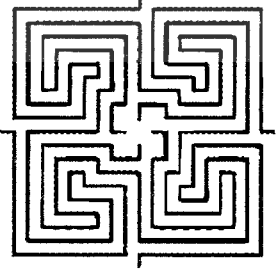
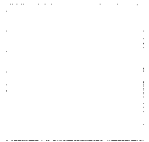
nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
16			1	2	21	3

Tabel 6. Tabel Tipologi dan Morfologi Maze
 Sumber : Pemikiran

Dibawah ini adalah kelompok kategori maze berdasarkan jumlah persimpangan, yang dibagi pada tiga tingkat kesulitan, Tingkat Kesulitan Rendah (jumlah persimpangan 0 - 19), tingkat kesulitan Menengah (jumlah persimpangan 20-39), Tingkat Kesulitan Tinggi (jumlah persimpangan 40-59)

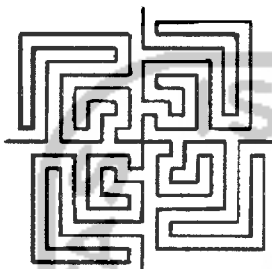

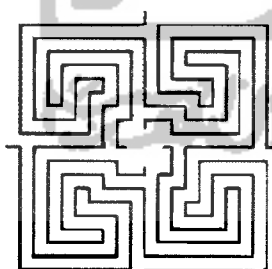
TABEL KATEGORI TINGKAT KESULITAN MAZE BERDASARKAN JUMLAH PERSIMPANGAN

A. Tingkat kesulitan Rendah (Jumlah persimpangan 0 - 19)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
1			2	0	0	2
2			2	1	8	7
3			4	4	8	8


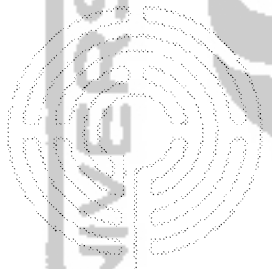
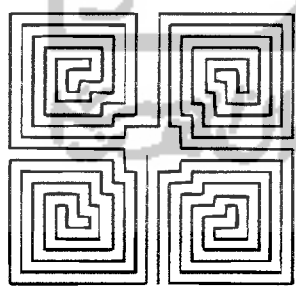
Tabel 7. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran

A. Tingkat kesulitan Rendah (Jumlah persimpangan 0 - 19)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
4			3	1	10	18
5			4	4	0	0
6			4	4	8	8

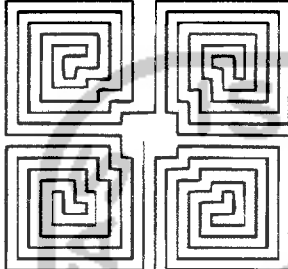

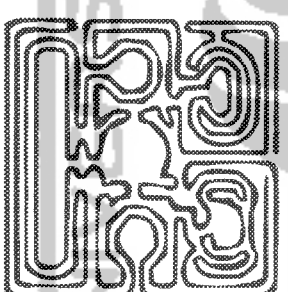



*Tabel 8. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran*

A. Tingkat kesulitan Rendah (Jumlah persimpangan 0 - 19)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
7			2	1	15	17
8			3	1	10	18
9			5	1	11	8

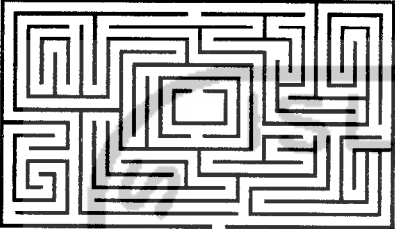


*Tabel 9. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran*

A. Tingkat kesulitan Rendah (Jumlah persimpangan 0 - 19)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
10			5	1	11	8
11			4	1	16	28
12			3	1	13	16



*Tabel 10. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran*

B. Tingkat Kesulitan Menengah (Jumlah persimpangan 20 - 39)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
1			1	2	21	3
2			3	1	20	22
3			4	4	20	21

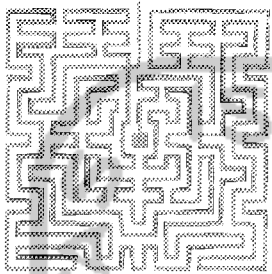
*Tabel 11. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran*

B. Tingkat Kesulitan Menengah (Jumlah persimpangan 20 - 39)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
4			4	4	20	21
5			3	1	20	22

*Tabel 12. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran*

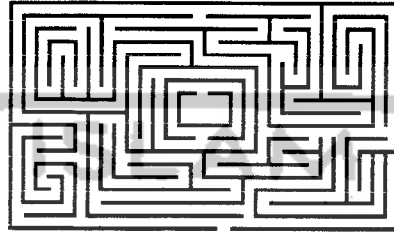
C. Tingkat Kesulitan Tinggi (Jumlah persimpangan 40 - 59)

nomor	MAZE	geometri dasar	jumlah			
			pintu masuk	jalan yg benar	persimpangan	kuldesak
I			13	1	44	60

*Tabel 13. Jumlah Persimpangan Pada Maze
Sumber : Pemikiran*

Dari peng-kategorian dan kesimpulan maze tersebut maka akan di dapatkan beberapa tipe maze yang spesifik. Untuk mendapatkan konsep maze yang akan dijadikan sebagai acuan untuk mendisain, akan dipilih dari beberapa pertimbangan:

- Pemilihan maze dari bentuk Geometri
Pemilihan maze dari bentuk geometrinya dipilih dengan pertimbangan efektifitas untuk mendapatkan objek pameran. Bentuk geometri maze yang akan dipakai adalah bentuk maze yang berbentuk persegi panjang, karena bentuk persegi panjang mempunyai bidang yang datar, sehingga ketika digunakan pada ruang pameran yang juga akan diletakkan benda pameran 2D akan lebih efektif bentuk geometri persegi dibanding bentuk geometri lingkaran atau oktagonal.



Gambar 16. Maze dengan geometri Persegi panjang
Sumber : Survey lapangan

- Pemilihan maze berdasarkan pada jumlah persimpangan dari 3 kategori tingkat kesulitan maze(yang di tentukan oleh jumlah persimpangan) maka yang akan digunakan sebagai acuan disain adalah maze yang termasuk kedalam Tingkat Kesulitan Menengah dengan jumlah persimpangan 20-39. Pertimbangan pemilihan tingkat kesulitan maze tersebut berdasarkan pada bentuk maze yang 'ideal' dengan tidak mengurangi makna maze itu sendiri. Karena jika maze tersebut adalah golongan Tingkat kesulitan rendah maka bentuk jalurnya akan mendekati bentuk jalan labirin. Kalau Maze dengan Tingkat kesulitan Tinggi akan mempunyai jalur yang benar-benar menyesatkan(secara maknawai maze seperti ini mempunyai jalur yang berakhir dengan kematian)

Untuk Kategori maze yang lain akan digunakan juga dalam disain pada elemen elemen pendukung, seperti lanscape atau pola lantai.

- Karakteristik Ruang maze

Untuk 'membangun' ruang dalam bangunan akan menggunakan acuan dari ruangan maze itu sendiri seperti yang telah dijelaskan diatas.

Dari beberapa acuan disain yang sudah didapat akan dimasukkan kedalam metoda Superimposisi untuk mendapatkan 'bentuk' arsitektur secara keseluruhan.