



JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR

Pusat Studi Seni Media Rekam Di Jogjakarta.

*Transformasi Spirit Kolase Montase Kedalam Perancangan Melalui
Konsep Pendekatan Dekonstruksi.*



LATAR BELAKANG PROYEK

2.1

Pengertian Judul

Pusat studi seni media rekam adalah sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang seni yang khusus memfasilitasi pendidikan seni media rekam. Mewadahi kegiatan workshop, gelar karya dan pameran serta kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan seni media rekam itu sendiri.

2.2

Latar Belakang Permasalahan

a. Citra arsitektural pada bangunan pusat studi seni media rekam

Dalam dunia arsitektur, ada dua lingkup masalah yang perlu kita perhatikan yaitu : GUNA dan CITRA. Pada pusat studi seni media rekam ini tentunya mewadahi fungsi-fungsi yang ada di dalamnya, namun juga yang terpenting adalah bangunan ini harus mampu mencitrakan fungsi didalamnya serta mampu mencitrakan identitasnya.

Konsep perancangan bangunan ini lebih menekankan pada unsur-unsur bentuk (elemen visual) yang tentunya merupakan pencitraan bangunan. Karena selain dimensi guna, manusia barulah manusiawi yang berkebudayaan bila dimensi citra, yang lebih tinggi dan bersumber pada jati-dirinya yang lebih dalam benar-benar berkualitas

juga¹. Dengan pola tata massa, bentuk-bentuk fasade, dan elemen-elemen arsitektural yang dapat mendukung unsur citra bangunan diharapkan dapat membentuk perilaku pengguna bangunan. Karena dapat menjadi rangsangan bagi pengguna bangunan untuk memunculkan ide-ide atau menjadi inspirasi dalam berkarya cipta. Selain itu penekanan pada unsur citra bertujuan pada penunjukkan identitas bangunan. Dimensi citra dapat menunjukkan suatu "gambaran" (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap *arti* bagi seseorang.

b. Spirit Kolase Montase sebagai Spirit Seni Media Rekam

Seni media rekam merupakan bentuk seni alternatif dan media eksperimental yang memberikan kebebasan dalam hasil karyanya. Dalam perkembangan media rekam selalu menghasilkan inovasi karya-karya baru dan perkembangan teknologi peralatan yang memberikan alternatif-alternatif peralatan dalam menghasilkan karya. Kemajemukan realitas adalah keniscayaan bagi media rekam. Inilah yang disebut dengan keajaiban media rekam². Terdapat beberapa gaya dan bentuk media rekam yang banyak memberikan gambaran suatu spirit seni yang memberikan keluasan bereksplorasi dalam media rekam: gaya dokumenter, gaya interview, gaya video project, gaya eksperimental.

Media rekam juga dapat menjadi media dekonstruksi dimana sound image yang direkam dapat dipotong-potong, disusun, dan digabungkan kembali dengan metode editing mixing dan menjadi suatu konstruksi sound image baru yang berbeda dengan metode sebelumnya. Penjelasan diatas memberikan gambaran yang detil tentang seni ini serta spirit yang dibawanya. Kebebasan berekspresi, pembaharuan pada

¹ Y.B.Mangunwijaya.Wastu Citra1995.hal vii

² Jim Supangkat.Celah layar,Seni rupa video Krisna Murti 1999

suatu yang konvensional. Spirit inilah yang juga melekat dalam teknik kolase montase.

Dapatlah diartikan secara jelas bahwa teknik kolase montase adalah :

*" teknik yang digunakan untuk menata ulang mengabungkan ,menyusun dan menempel kembali berbagai citra,imaji yang ada dan yang dirasakan oleh seniman tersebut menjadi sederet symbol atau sekumpulan lambang yang sama sekali baru dan memiliki konsep serta konteks yang kuat untuk dikomunikasikan"*³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, karakteristik dari tehnik kolase montase dapat ditemukan pada elemen dasar pembentuknya:

1. Imaji-imaji awal yang merupakan elemen dasar dalam kolase montase, yaitu imaji yang mempunyai karakter sendiri yang mudah dikenal.
2. Tehnik kolase dan montasenya yang berarti menempelkan imaji-imaji tersebut disusun kembali secara abstrak atau rapi, dimana kita masih bisa mengenali karakter imaji-imaji yang sudah menjadi satu kesatuan.

Satu hal yang menjadi ciri khas karya kolase montase adalah hasil pengekspresian yang melukiskan pesan pemberontakan (dekonstrutif) yang halus tanpa kata-kata dan kekerasan. Ketika suatu proses penciptaan karya di dominasi oleh sesuatu yang menjadi trendsetter menyebabkan semua karya berkiblat kepada trend tersebut, maka muncul suatu proses kreatif yang berusaha berontak dari sesuatu yang mendominasi, dengan tehnik kolase montase mencoba menemukan spirit-spirit baru dari elemen imaji yang sudah ada dan

³ Ray Bachtiar, Foto Media 2000.hal:79

mudah dikenali. Adapun spirit dari tehnik kolase montase ini sebagai berikut:

1. Semangat pemberontakan

Semangat ini tercermin dari awal yang mendasari penggunaan tehnik kolase montase ini. Tehnik ini dipakai sebagai proses kreatif para seniman yang mencoba membongkar trend-trend tertentu yang sangat mematkan proses penciptaan karya seni.

2. Semangat pembaharuan

Tehnik kolase montase ini digunakan untuk menata ulang, menyusun imaji-imaji, citra-citra yang sudah ada menjadi sederetan simbol-simbol atau lambang-lambang yang sama sekali baru dan memiliki konsep dan konteks yang kuat.

Spirit kolase montase ini lebih mencerminkan eksperimental art yang lebih cenderung merupakan proses penciptaan yang akan selalu berkembang dan berkembang. Sama dengan spirit seni media rekam yang memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi media ini dalam menemukan makna seni yang selalu dinamis dan kreatif

c. **Pendekatan dekonstruksi sebagai metode transformasi**

Pengetian tentang tehnik kolase montase diatas menggambarkan bahwa tehnik ini memiliki tempat pada konteks wacana dekonstruksi. Suatu konsep pendekatan teori filsafat seorang filsuf prancis Jacques Derrida yang membongkar teks untuk menemukan pesan, makna atau gagasan yang diwakili oleh tanda atau symbol. Dekonstruksi juga merupakan pendekatan yang sering dipakai dalam seni media rekam, dekonstruksi sebagai metode membaca, memahami, dan menterjemahkan teks telah membuat suatu revolusi dalam seni media rekam. Suatu teks atau image dapat di hancurkan dan disusun lagi menjadi teks baru yang mempunyai karakter baru walau elemen-

elemen yang ada pada teks lama tetap dimunculkan pada teks baru⁴. Dengan metode pendekatan ini diharapkan menjadi konsep perancangan untuk mendapatkan bangunan yang mencitrakan spirit kolase montase (sebuah konsep desain dengan pendekatan lain dimana lebih berbicara tentang bahasa, pemahaman dan pemaknaan imaji), yang kemudian ditransformasikan dengan metode pendekatan dekonstruksi kedalam bentuk elemen Arsitektural sehingga muncul dimana hakekat Arsitektur akan bisa lebih berbicara dalam suatu fenomena pandangan yang lain yang mendominasi.

2.3 Penekanan perancangan

Menguraikan tentang penekanan yang menjadi tema utama dalam proses perancangan pusat studi seni media rekam ini dengan merujuk pada matrik sebagai berikut

	Spatial Arrangement	Building Envelope	Building Form	Building Structure & Construction	Building Material	Building Infrastructure	Landscape & Open Space
BUILDING TASK (C.Norberg-Schulz)							
Physical Milieu : Physical Control							
Physical Milieu : Functional Frame	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
Symbolic Milieu : Social Milieu							
Symbolic Milieu : Cultural Symbolization			○		○		

⁴ Andreas Papadakis. *Architecture deconstruction*. hal:112

- : pertimbangan masalah
○ : Penekanan masalah

Dari matrik diatas, menggambarkan 2 masalah perancangan yang menjadi fokus utama penekanan perancangan pada bangunan pusat studi seni media rekam ini. Berdasarkan penggabungan wilayah perancangan dengan sistem yang dirancang, yaitu menunjukkan kombinasi antara "Building Form" dengan "Cultural Symbolization" dan "Building Material" dengan "Cultural Symbolization", sehingga penekanannya adalah bagaimana bentuk bangunan dapat menjadi simbolisasi budaya dan bagaimana material bangunan dapat mendukung simbolisasi budaya tersebut. Dan dari semua kerangka permasalahan diatas, tetap penting untuk dibahas pada konsep perancangan bangunannya nanti.



RUMUSAN PERMASALAHAN

3.1

Umum

Bagaimana merancang suatu bangunan pusat studi seni media rekam yang mampu mewadahi kegiatan studi (workshop), kegiatan-kegiatan penunjang lainnya dengan merefleksikan spirit kolase montase kedalam pencitraan bangunan.

3.2

Khusus

Bagaimana mentransformasikan spirit kolase montase kedalam simbolisasi bentuk bangunan dengan pendekatan dekonstruksi.



TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

Mendapatkan suatu konsep perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Studi Seni Media Rekam yang mewadahi aktifitas belajar-mengajar, inovasi sumber daya manusia di seni media rekam, dan mewadahi aktifitas produksi karya dan pameran seni media rekam di Jogjakarta.

Mendapatkan suatu konsep perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Studi Seni Media Rekam yang dapat mencitrakan spirit kolase montase pada konsep citra dan pewujudan massa bangunan.

1.3.2 Sasaran

Melakukan Studi bentuk/jenis/tipe bangunan pusat studi untuk mendapatkan konsep jenis ruang, besarnya. Melakukan studi karakter kegiatan berdasar fungsi, pelaku kegiatan, pola dan karakteristik kegiatan untuk mendapatkan hubungan ruang dan organisasi ruang.

Melakukan studi identifikasi dan analisis aspek-aspek pembentuk citra bangunan.

Melakukan studi dan analisis karakter tehnik kolase montase yang digunakan sebagai spirit/jiwa dan dapat ditransformasikan kedalam perancangan Arsitektur.



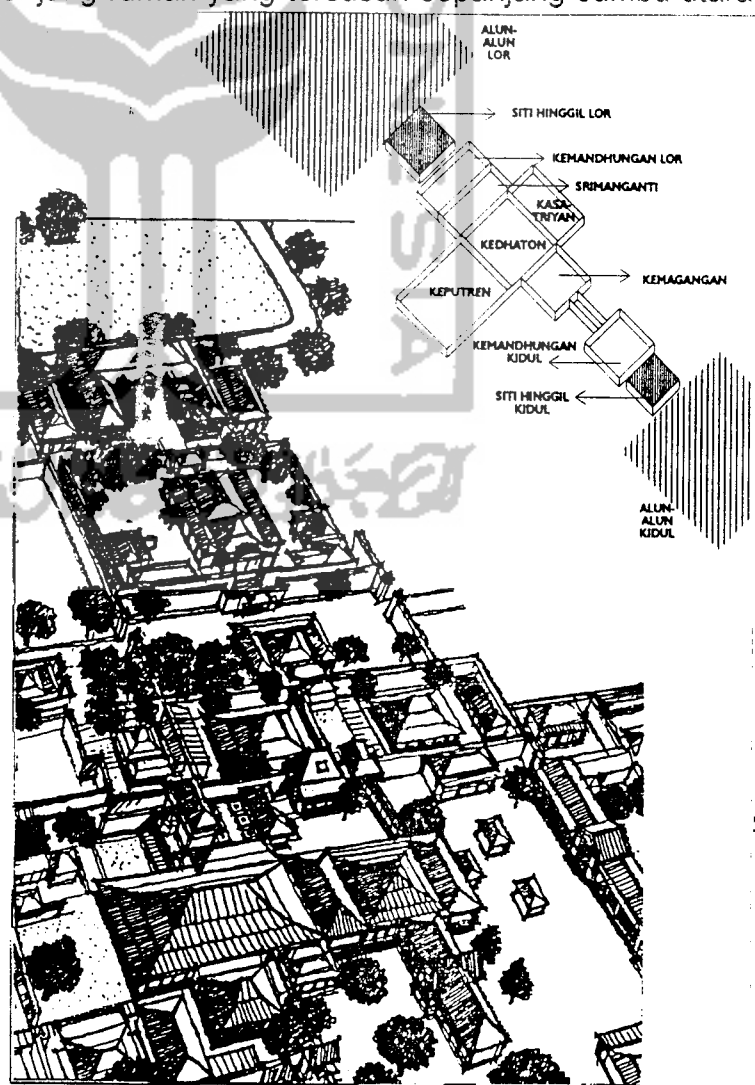
STRATEGI PERANCANGAN

Pada strategi perancangan ini lebih menfokuskan permasalahan perancangan untuk mendapatkan gambaran konsep perancangan secara lebih jelas, dengan mengelaborasi isu-isu arsitektural yang diangkat pada pembahasan diawal proposal ini.

Spirit kolase montase ditransformasikan kedalam perancangan bangunan melalui pendekatan dekonstruksi yang membongkar berbagai pola dasar ataupun tatanan tradisional kita. Membongkar konsep lokal yang mempergunakan simbolisme-simbolisme tertentu terhadap perancangan bangunan sebagai cerminan budaya jawa.

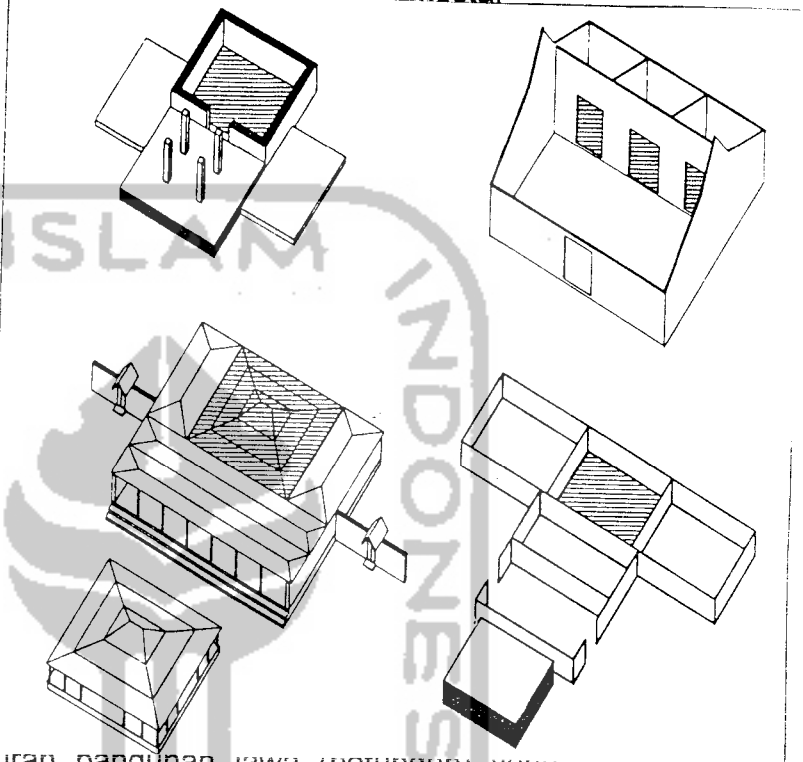
Adapun simbol-simbol budaya jawa yang tercermin pada konsep tradisional tersebut yang akan dibongkar adalah:

1. Pengorganisasian massa secara linier mengikuti sumbu utara selatan, dan sentripetal yang membuat suat penanda pusat pada awal dan akhir dari sumbu linier tersebut⁵. Berdasarkan hasil tinjauan Josef Prijotomo dalam bukunya *Ideas, and form in javanese architecture* bahwa bangunan jawa sebagian besar disusun menurut pengaturan linier yang tampak pada dominasi sumbu memanjang rumah yang tersusun sepanjang sumbu utara-selatan.

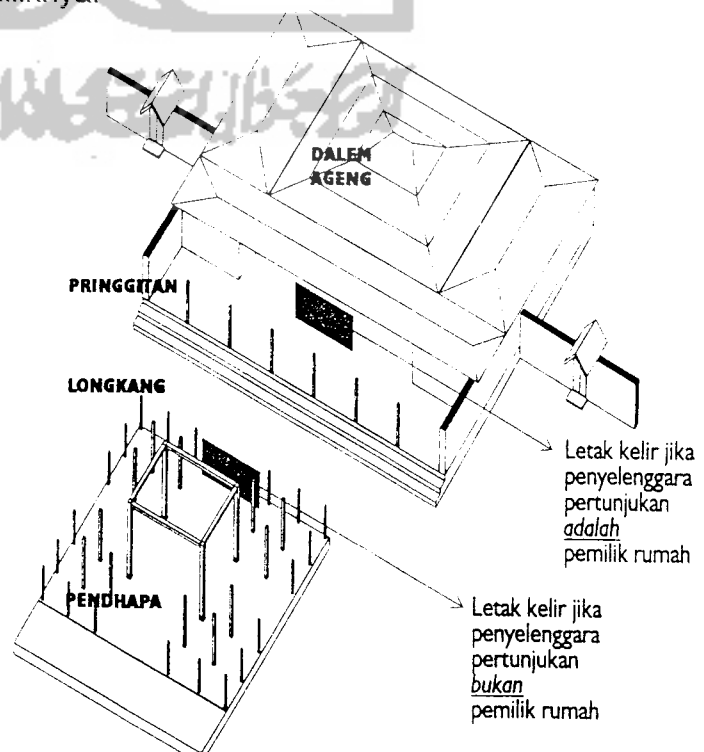


⁵ Josef Prijotomo, *Ideas, and f*

2. Prinsip kosmologi tentang bentuk atap yang menggunakan atap joglo, limasan, tajug, atau kampung. Yang menyimbolkan bentuk gunung yang keramat dan empat kolom (soko guru) yang menopang atap joglo sebagai pusat dari komposisi linier tersebut menyimbolkan suatu pusat dari alam semesta.



3. Sistem ukuran bangunan jawa (petungan) yang menggunakan ukuran ragawi dari pemilik bangunan yang menunjukkan ekstensi keberadaannya.



Dari ketiga konsep tradisional tersebut akan didekonstruksi untuk mendapatkan suatu bentuk baru yang tidak terkekang oleh kaidah-kaidah tersebut.

Metode pendekatan dekonstruksi yang dipergunakan untuk membongkar kaidah tradisional tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel IV.1 :Metode Pendekatan dekonstruksi

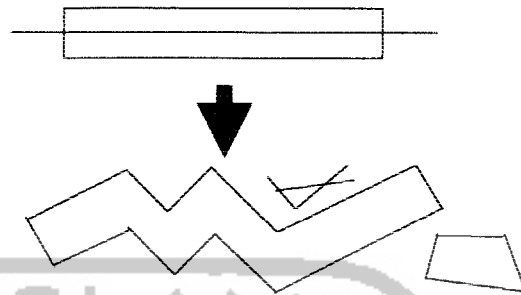
Karakter bangunan	Metode Pendekatan Dekonstruksi				
	Decomposition	Dislocation	Fragmentation	Decentring	Scaling
jawa					
Massa linier & sentripetal		**	**	**	
Atap joglo,limasan	**		**		
Sistem ukuran ragawi		**			**

Dari tabel diatas, penekanan terhadap bentuk arsitektural dapat diperoleh dalam metode penekanan dekonstruksi sebagai berikut⁵ :

1. Dislocation, yang mempunyai arti sebagai suatu pemikiran untuk melepaskan makna sesuatu objek yang bersifat universal atau tradisional, karena makna setiap saat diyakini terus berubah sesuai konteksnya. Arti dislocation lebih bersifat konkrit (dari kata location yang berarti tempat).

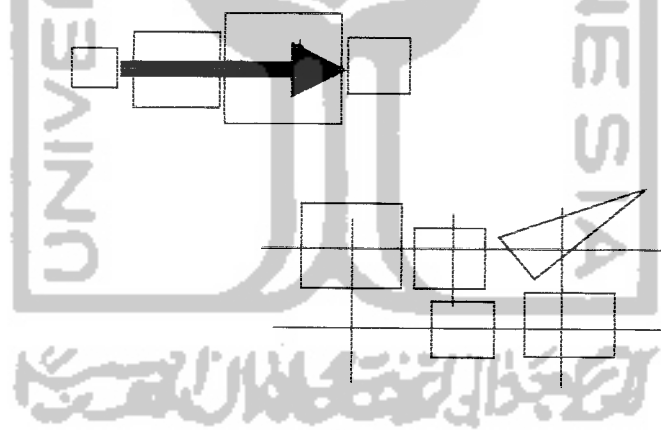
⁵ Lihat Broadbent, *Deconstruction: A student guide*, hal : 51-52, 1991

2. Fragmentation atau eksplosion, yang berarti serupa, yaitu adanya pemecahan dari suatu yang utuh ke bagian-bagian yang terpisah dan menajarkannya secara inovatif penuh kreativitas.

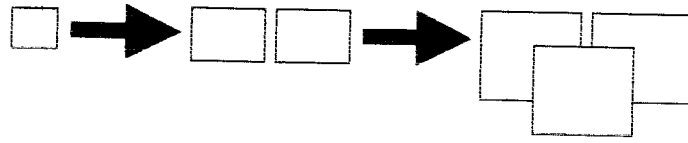


Gambar III.18 : Metode Fragmentation

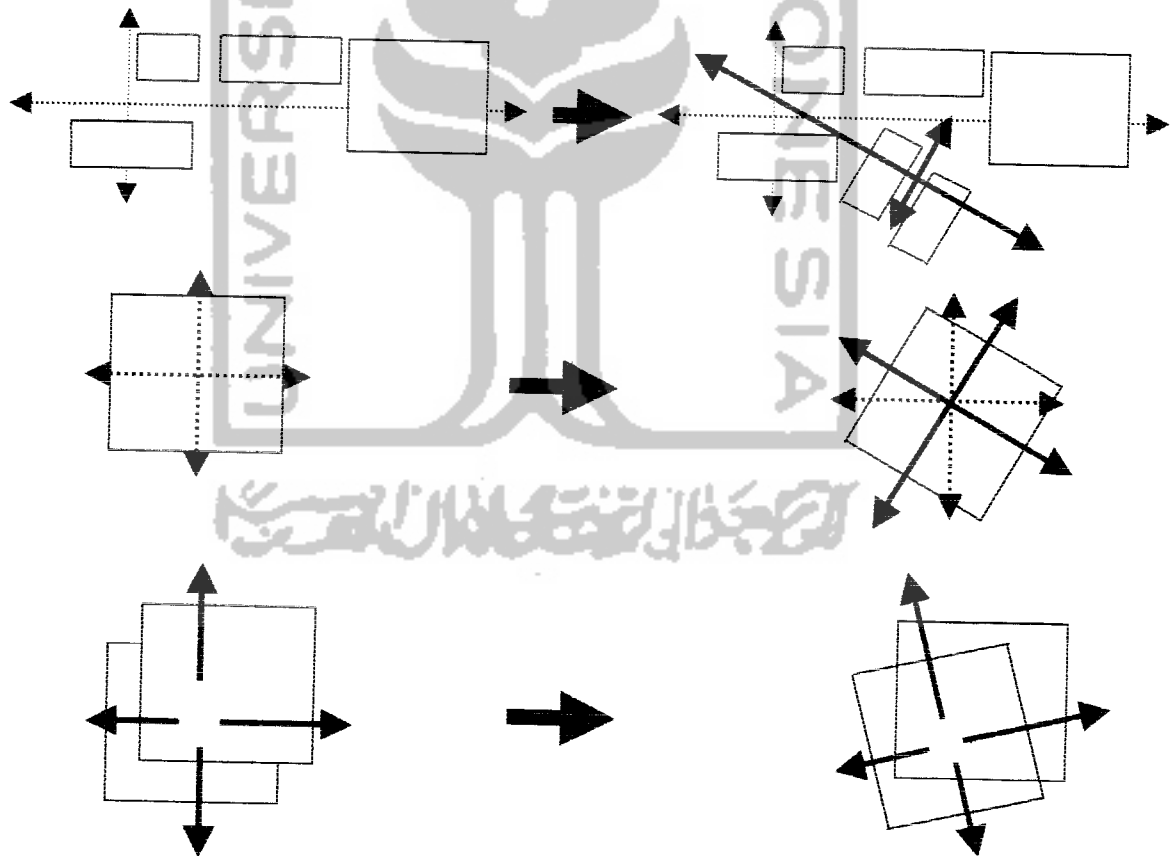
3. Decentring, atau discontinuity, yaitu tidak berorientasi pada pusat, sedemikian sehingga tiap bagian mempunyai hirarky yang sama, dan atau memutuskan kontinuitas dari hirarki atau program sebelumnya.



4. Scaling, yang diartikan oleh Eisenman sebagai suatu strategi yang menghasilkan penambahan atau pengurangan suatu elemen secara berturut-turut menuju ke proporsi non-manusia.



5. Decomposition, atau decomposing, merujuk pada arti suatu proses membongkar sebagian dari suatu kesatuan komposisi dan menemukan cara baru dengan mengkombinasikan dan menyusun bagian-bagian tersebut menjadi suatu kemungkinan kesatuan baru dan aturan baru yang mempunyai strategi struktural dan komposisi yang berbeda.



Gambar III.17 : Bentuk Massa dengan decomposition

Melalui konsep pendekatan dekonstruksi tersebut akan diungkapkan kedalam wujud fisik bangunan melalui tata massa, fasade, struktur konstruksi.



SPESIFIKASI UMUM PROYEK

6.1 Pengguna

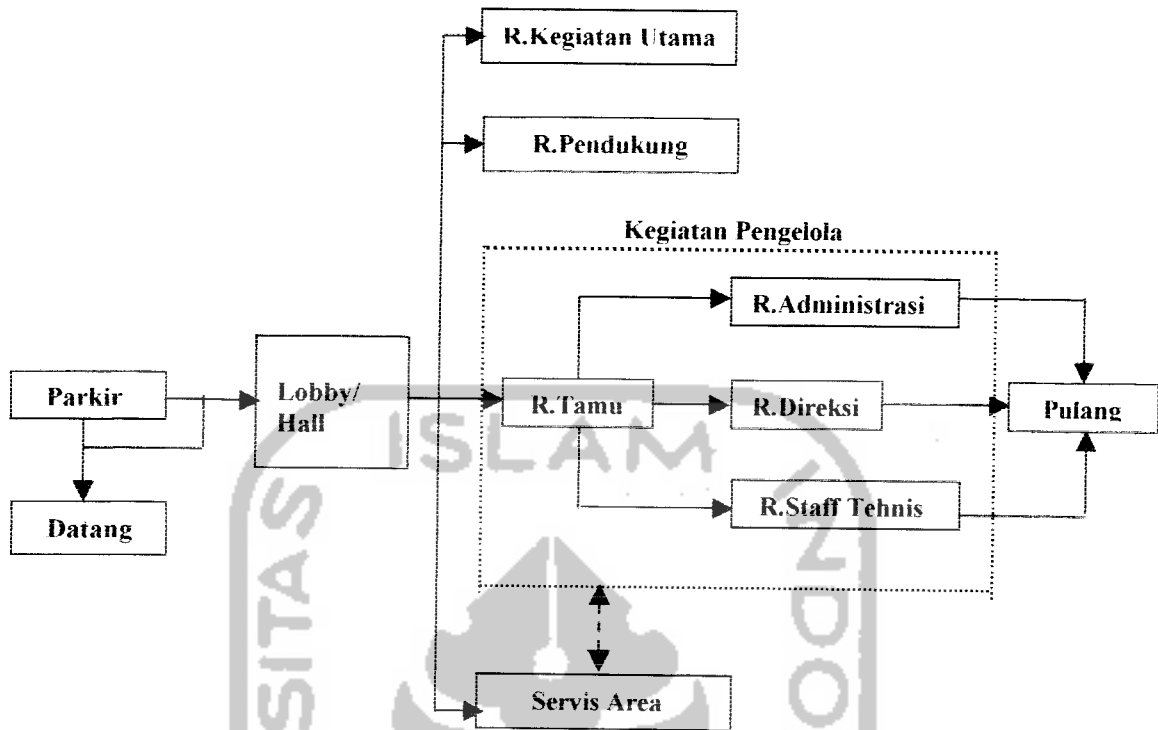
Pada umumnya Unsur-unsur pelaku dan penunjang kegiatan pada pusat studi adalah sebagai berikut⁶:

1. Pengelola, adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola pusat studi. Pada pusat studi ini pengelolaannya akan dilaksanakan oleh lembaga yang berkompetensi dibidang pendidikan.
2. Pengunjung, pengunjung pada pusat studi seni media rekam adalah Pengunjung umum/biasa, yang datang hanya dengan motivasi untuk melihat-lihat pertunjukan atau pameran atau hanya sekedar berekreasi saja dan waktu kunjungannya lebih singkat.
3. Mahasiswa, adalah pengguna utama pada pusat studi seni media rekam.
4. Dosen, juga merupakan pengguna utama pada pusat studi seni media rekam.

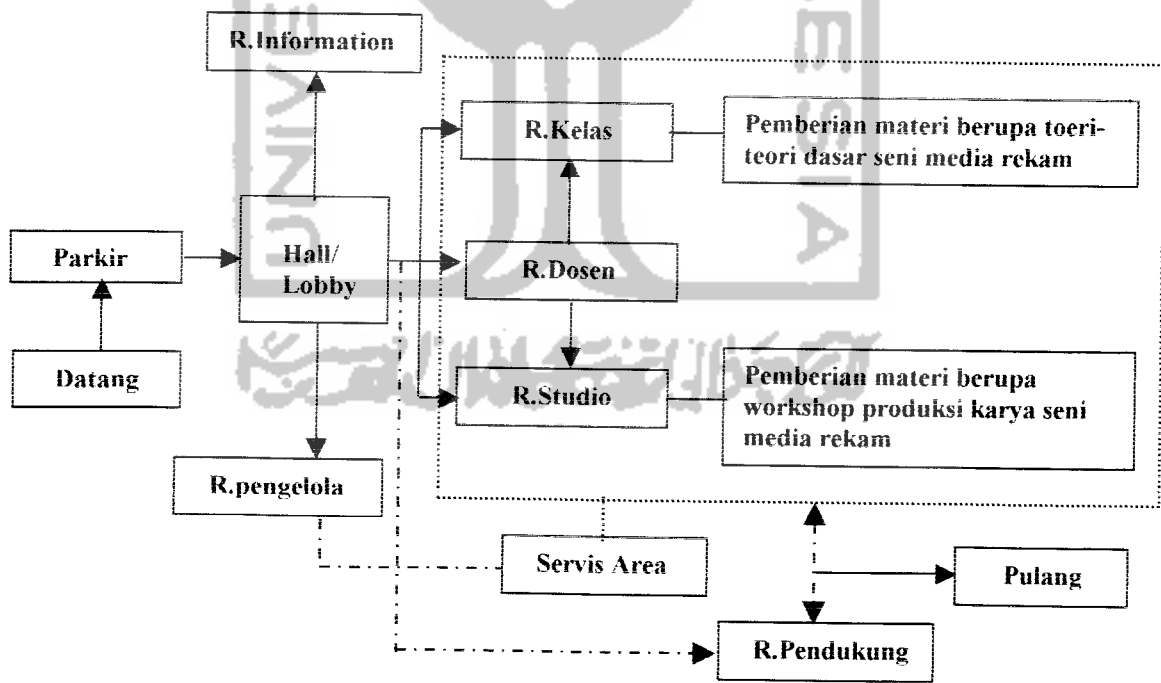
⁶ Muhamad Amir Sutaarga, Ibid, P.1

6.2 Alur pengguna kegiatan

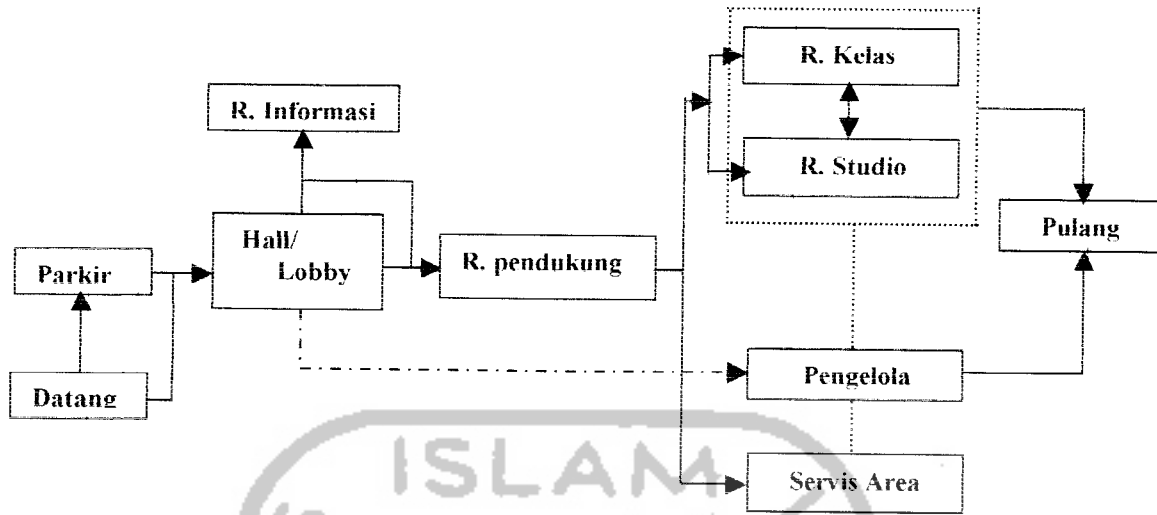
Gambar 6.2.1 : Alur kegiatan pengelola



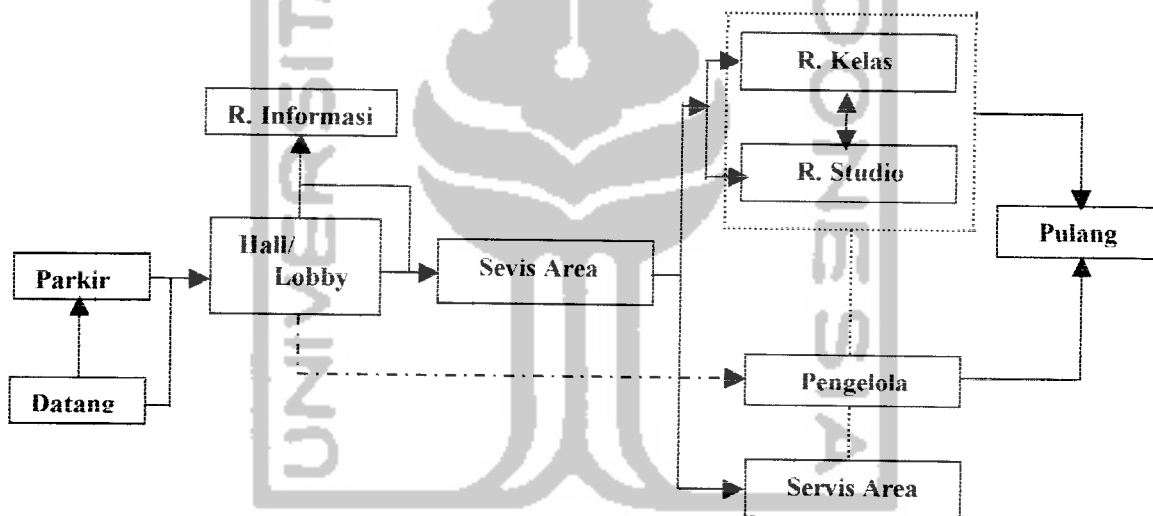
Gambar 6.2.2. Alur Pelaku Kegiatan Utama



Gambar 6.2.3 : Alur Pelaku kegiatan pendukung



Gambar 6.2.4 : Alur pelaku kegiatan servis



6.3 Kebutuhan Ruang

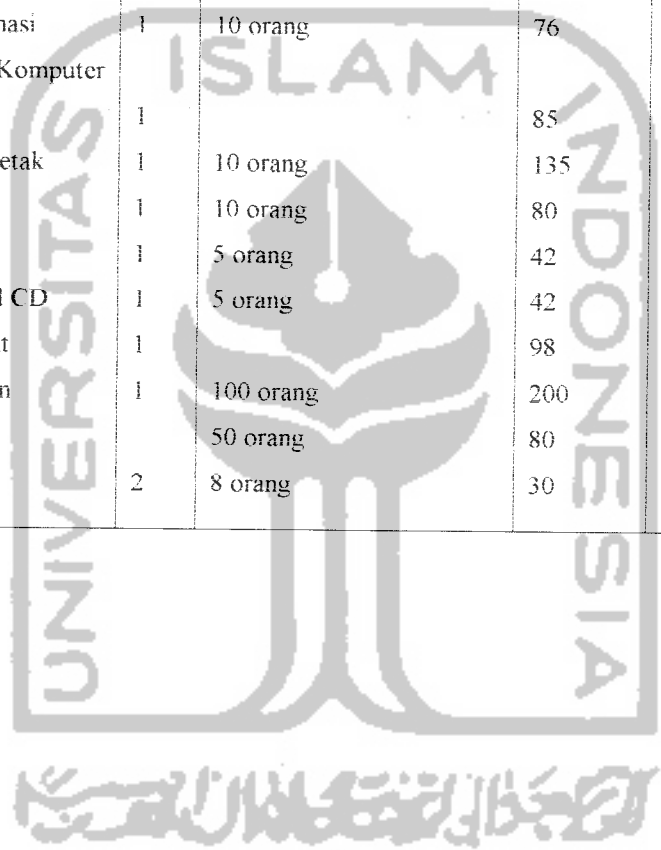
Pada pusat studi seni media rekam, kebutuhan peruangannya berdasar atas keterkaitan dan kedekatan kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu perlu adanya kejelasan pengelompokan ruang agar dapat

mendukung fungsi bangunan, berikut pengelompokan ruang berdasar kelompok kegiatan:

1. Kelompok Kegiatan Utama

Tabel 6.3.1 : Kebutuhan ruang pendidikan

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m ²)	Sumber	Jumlah
1.	R.Kelas teori	6	@ 35 orang	80	**	
2.	R.Dosen	1	20 orang	60		
3.	Studio Fotografi	2		@160	**	
4.	Studio TFE	2		280, 80	**	
5.	Studio Animasi	1	10 orang	76	**	
6.	Studio Komputer Grafis	1		85	**	
7.	Lab. Cuci Cetak	1	10 orang	135	**	
8.	R. Editing	1	10 orang	80	**	
9.	R. Mixing	1	5 orang	42	**	
10.	R.Video and CD	1	5 orang	42	NAD	
11.	R.Equipment	1		98		
12.	Perpustakaan	1	100 orang	200	NAD	2230M²
13.	Musholla		50 orang	80	NAD	
14.	Lavatori	2	8 orang	30	NAD	



2. Kelompok Kegiatan Penunjang

Tabel 6.3.2 : Kebutuhan Ruang Penunjang

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m ²)	Sumber	Jumlah
1.	Galeri Foto	1	50% pengunjung, 20% sirkulasi	410	**	1230M²
2.	Galeri Video/Instalasi Video	1		450	**	
3.	R. Audio visual	1		114	NAD	
4.	R. Studi presentasi	1	50 orang	150	NAD	
5.	R. Penelitian dan pengembangan	1	5 Orang	8	NAD	
6.	Cafeteria / Kafe	2	50 orang	68		
7.	Lavatori		8 orang	30		

3. Kelompok Kegiatan Pengelola

Tabel 6.3.3 : Kebutuhan Ruang Pengelola mamajerial

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m ²)	Sumber	Jumlah
1.	R. Direktur	1	1 orang	36	NAD	110M²
2.	R. Sekretaris	1	1 orang	8	NAD	
3.	R. Tamu	1	5 orang	24	NAD	
4.	R. Kabag Tata usaha	1	1 orang	24	NAD	
5.	Lavatori	1	5 orang	18	NAD	

Tabel 6.3.3 : Kebutuhan Ruang Pengelola Administrasi

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m ²)	Sumber	Jumlah
1.	R. Staff	1	20 orang	60	NAD	165M ²
2.	R. Tamu	1	5 orang	12	NAD	
3.	R. Rapat	1	25 orang	75	NAD	
4.	Lavatori	1	5 orang	18	NAD	

4. Kelompok Kegiatan Servis

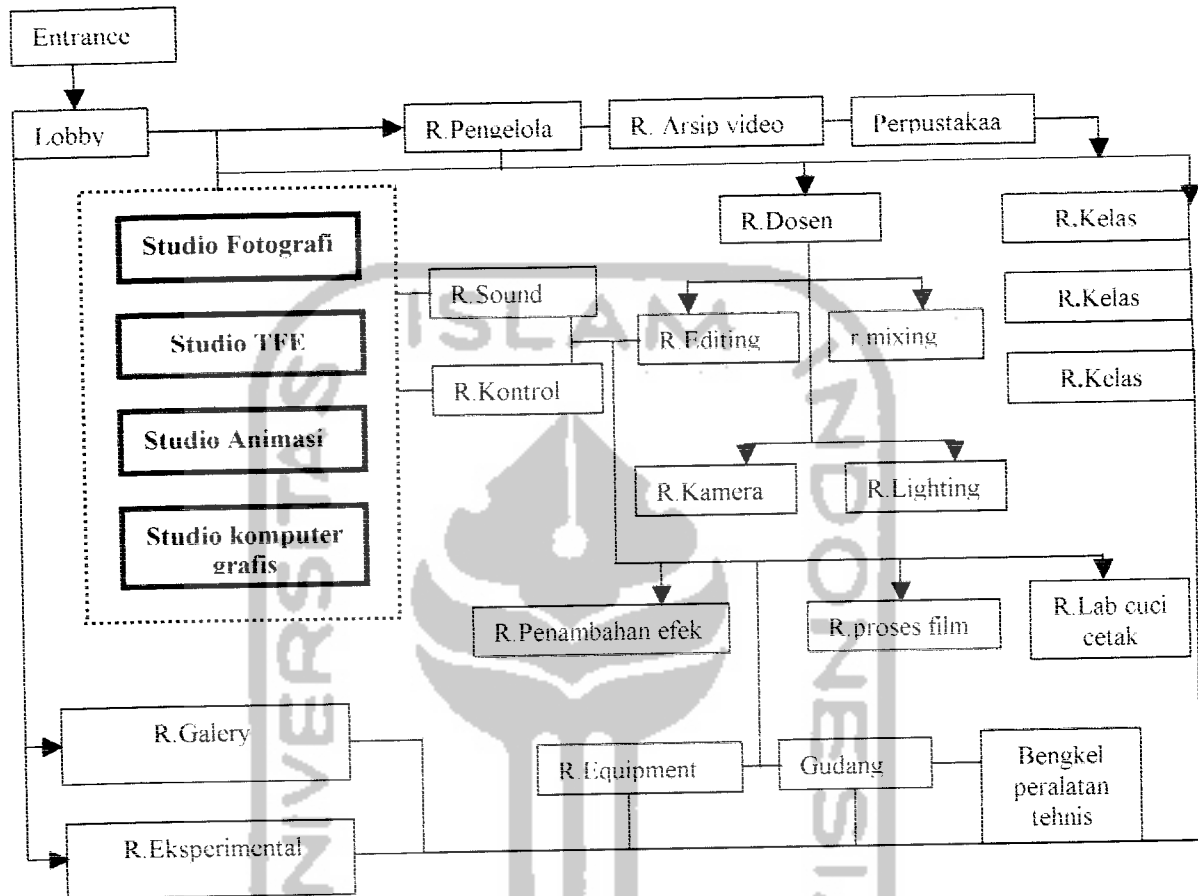
Tabel 6.3.4 : Kebutuhan Ruang Servis

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi Perhitungan dari jumlah orang	Luas (m ²)	Sumber	Jumlah
1.	R. Karyawan	1	15 orang	62	NAD	1872 M ²
2.	R. MEE	2	-	90,62	NAD	
3.	R. Utilitas	2	-	60	NAD	
4.	R. Keamanan	1	5 orang	25	NAD	
5.	Gudang	1	-	18	NAD	
6.	Bengkel Peralatan	1	5 orang	25	NAD	
7.	R. locker file			8		
8.	Parkir pengelola		30 kendaraan	142	NAD	
9.	Parkir pengunjung	-	30% untuk Motor	102	NAD	
10.		-	50% untuk Mobil	1368	NAD	

Luas total bangunan : ± 5607 M².

6.4 Organisasi Ruang

Berdasar berbagai kegiatan yang diwadahi dalam bangunan, maka ruang-ruang dapat diorganisasikan sebagai berikut

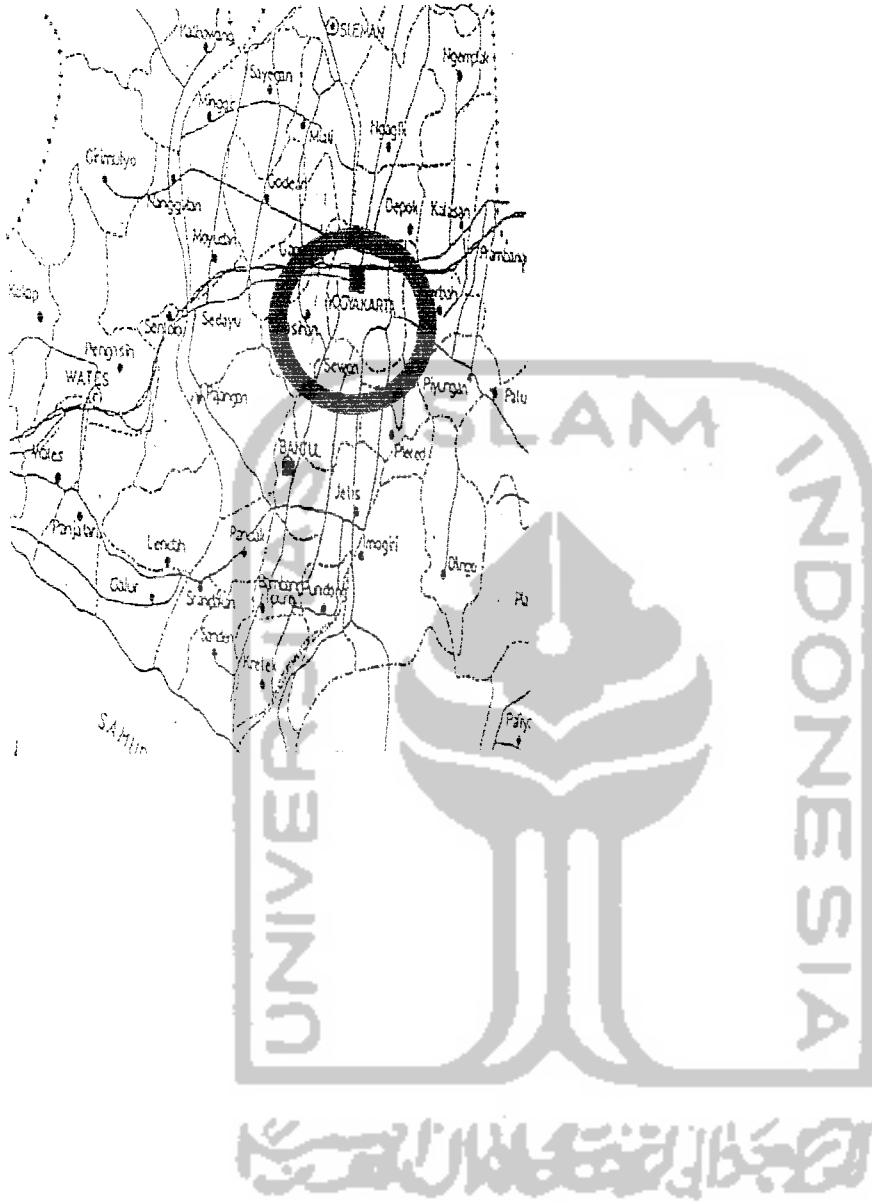


Gambar III.10 : Organisasi Ruang-ruang Pusat Studi Seni Media Rekam
Sumber : Subyektifitas

6.5 Lokasi

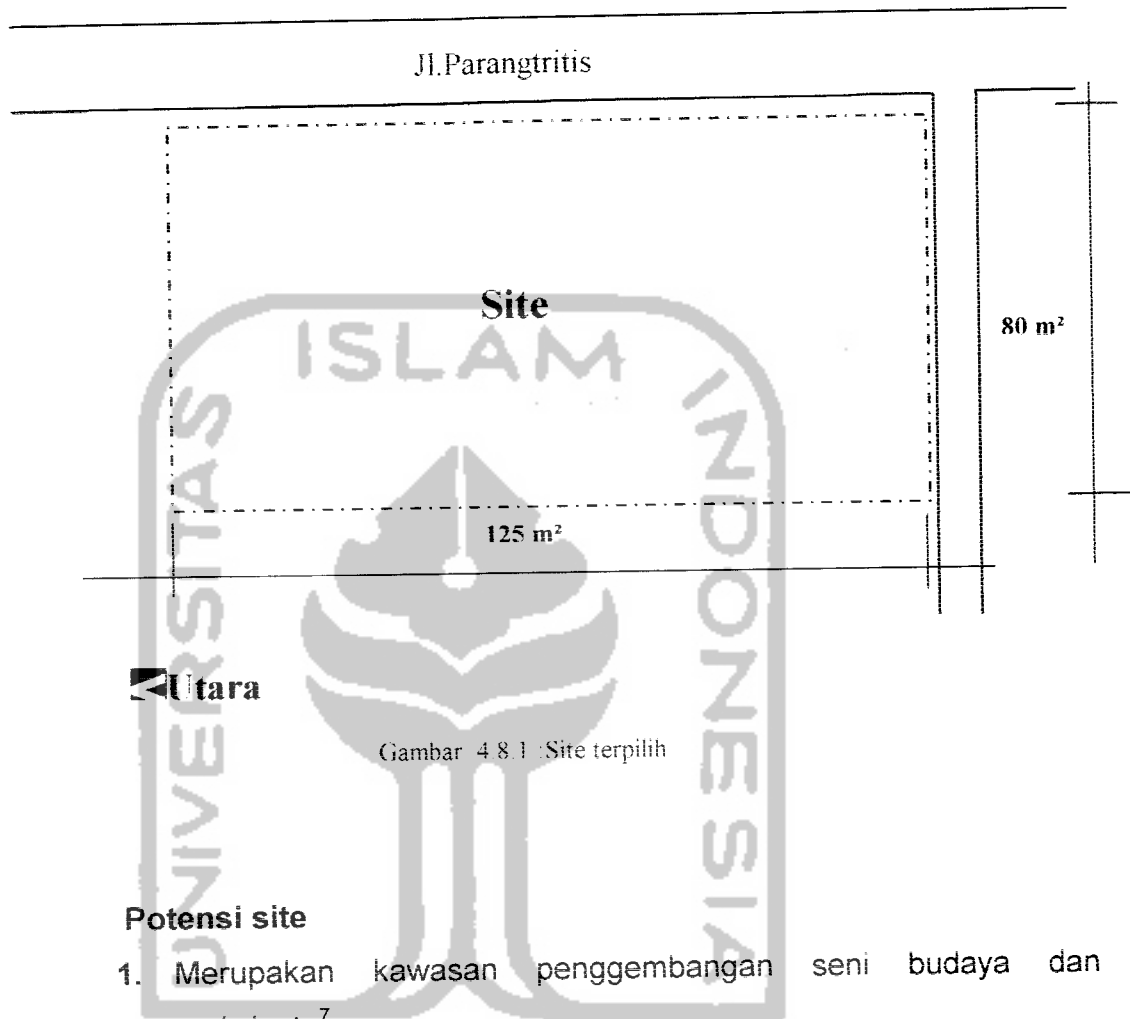
Lokasi berada di jalan Parangtritis Km 5.6, kecamatan sewon, kabupaten Bantul, Jogjakarta.

Peta Umum



6.6 Site

Luas site secara keseluruhan $\pm 10.000 \text{ M}^2$.



6.7

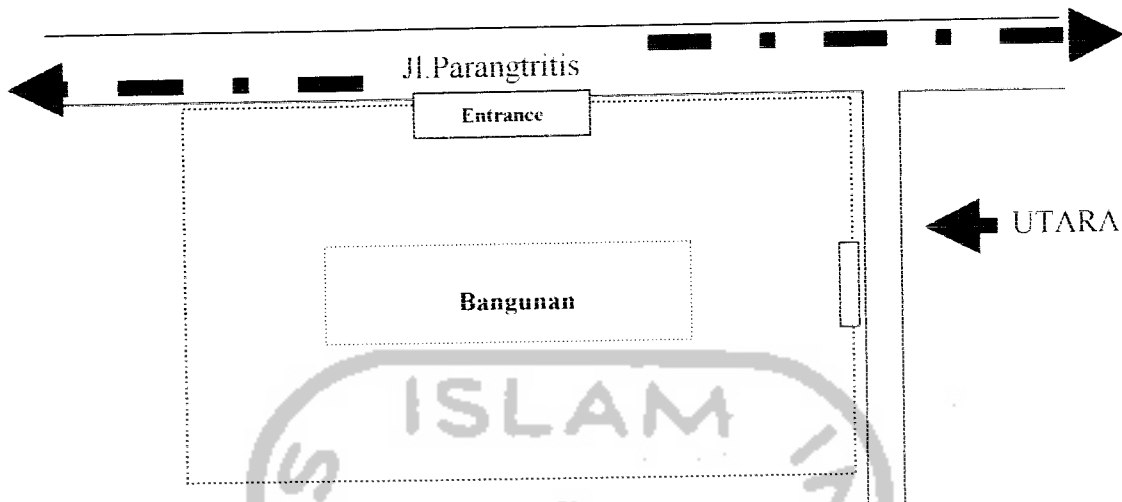
Potensi site

1. Merupakan kawasan pengembangan seni budaya dan pariwisata⁷.
2. Site tidak berkontur
3. Site dilewati sistem jaringan utilitas yang memadai

Pencapaian site dilakukan melalui jalan utama yaitu jl. Parangtritis dan jalan kedua yang berada disisi site. Sirkulasi arus lalu lintas terdiri dari dua arah dengan lebar jalan + 12 meter. Pintu masuk

⁷ Rencana Detail Tata Ruang Kota Bantul, 1991/1992-2010/2011

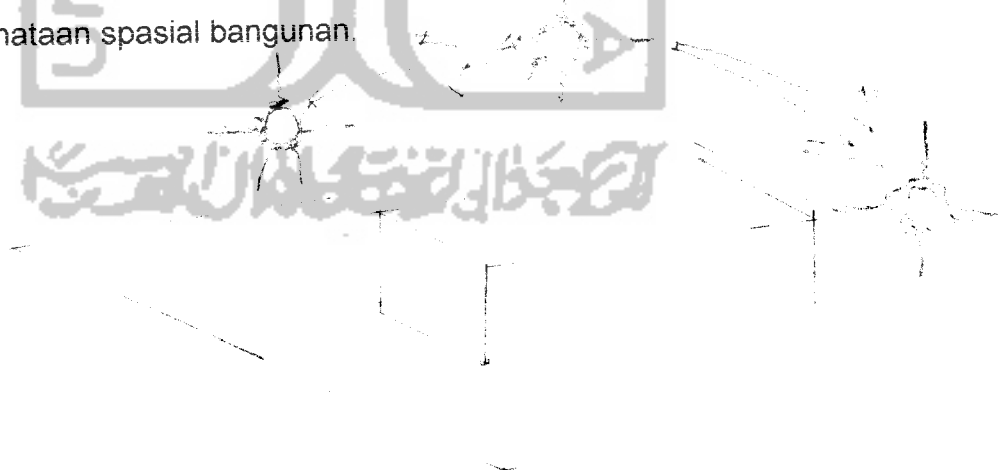
menuju bangunan dari jalan utama. Lalu lintas disekitar lokasi relatif lancar (tidak macet).



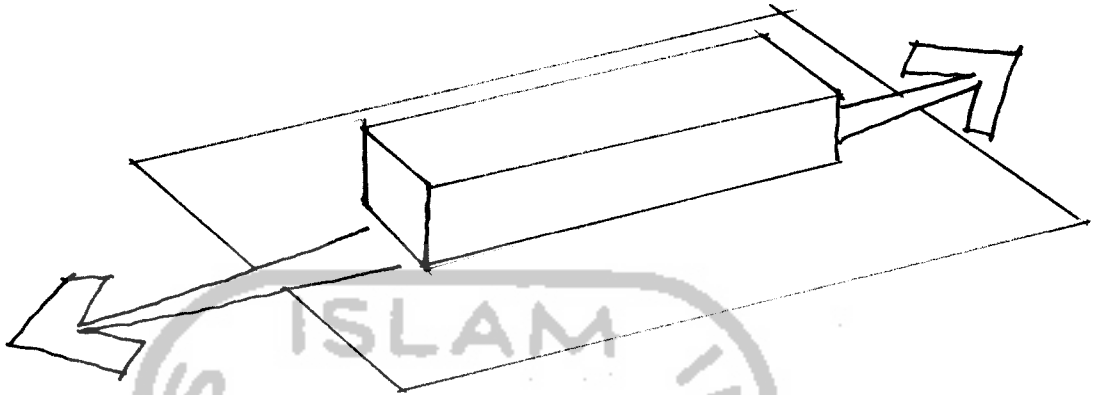
Gambar 4.6.1: Sirkulasi Terhadap Site
Sumber : Analisa

6.8 Kendala Site

1. Letak site yang menghadap ke timur dan barat, akan berhadapan dengan cahaya matahari langsung. Dan pergerakan angin dari barat daya dan timur laut. Hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam penataan spasial bangunan.



2. Bentuk site yang persegi panjang mengarah pada sumbu utara-selatan cenderung akan membentuk masa bangunan yang mengikuti bentuk site.



3. Orientasi pandangan ke bangunan dari jalan utama yang sedikit tertutup pada bagian utara. Sehingga daerah-daerah yang menjadi sasaran penglihatan utama diberi perlakuan khusus terutama visual artinya yang dapat menjadi daya tarik bangunan itu sendiri.

