

TUGAS AKHIR PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 20-5-2010

NO. JUDUL : 3808

5120003808001

NO. INDR. : 203808

JOGJAKARTA MURAL ART CENTER

Merancang Mural Art Center dengan Pendekatan Metode
Perancangan Partisipatif



Disusun oleh:

KARTIANSMARA LILIH P.U

05512118

Dosen Pembimbing:

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2009



LEMBAR PENGESAHAN

MURAL ART CENTER di JOGJAKARTA
Merancang Mural Art Center dengan Pendekatan Metode
Perancangan Partisipatif

JOGJAKARTA MURAL ART CENTER
Designing Mural Art Center with Participatory Design Method Approach

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :
Kartiansmara Lilih P.
05512118

Tugas akhir ini telah diseminarkan di Yogyakarta
Tanggal 18 Januari 2010

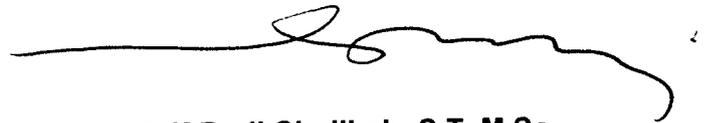
Yogyakarta, Januari 2010

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Dosen Pembimbing



Ir. Hastuti Saptorini, MA



Arif Budi Sholihah, S.T.,M.Sc.

ABSTRAKSI

Seni mural berkembang pesat di Jogjakarta. Hal ini terlihat dengan banyaknya mural yang ada di Jogjakarta, ada ratusan mural yang tersebar di seluruh kecamatan di Jogjakarta, jumlah itu terus berkembang hingga saat ini, mengingat saat ini even-even yang berkaitan dengan seni mural masih sering diadakan di Jogjakarta. Sedangkan salah satu titik yang sering dijadikan tempat penyelenggaraan aktivitas seni tersebut adalah Malioboro. Aktivitas kesenian tersebut mampu meningkatkan potensi pariwisata di Malioboro dan Jogjakarta. Malioboro yang ramai dikunjungi masyarakat menjadikannya lokasi yang strategis untuk dijadikan pusat aktivitas mural, karena akan menjadikan seni mural lebih mudah diakses oleh masyarakat. Maka Penulis mengambil Malioboro sebagai kasus perancangan dalam merancang Mural Art Center ini. Mural Art Center ini akan digunakan sebagai tempat penyimpanan dan pameran dokumentasi mural dan juga fasilitas pendidikan seni mural bagi masyarakat.

Sedangkan penekanan yang dilakukan penulis adalah merancang Mural Art Center dengan Metode Perancangan Partisipatif. Metode perancangan partisipatif ini melibatkan komunitas seni mural di Jogjakarta, yaitu Jogja Mural Forum. Metode partisipatif dianggap perlu untuk dilakukan karena saat ini belum ada Mural Art Center yang pernah dibangun untuk dijadikan studi kasus, maka diperlukan partisipasi para seniman dalam komunitas seni mural ini untuk lebih mendapatkan gambaran dalam merancang Mural Art Center ini. Masukan-masukan yang didapat dari para seniman ini akan dijadikan pedoman dalam merancang Mural Art Center ini. Masukan yang diperlukan akan berpengaruh dalam menghimpun kebutuhan akan lay-out ruang, denah, site-plan, hingga fungsi-fungsi apa yang akan diwadahi.

Metode-metode lain yang digunakan adalah metode indepth interview untuk memepertajam hasil analisis dari metode partisipatif. Selain itu, juga dilakukan metode observasi langsung dan metode analisis data sekunder dari even-even pameran seni mural dan juga studi literature dari buku maupun internet. Sedangkan hasil akhir yang dicapai adalah desain Mural Art Center yang sesuai dengan kebutuhan para seniman mural di Jogjakarta dan Mural Art Center yang memiliki fungsi sesuai dengan kebutuhan perkembangan seni mural di Jogjakarta, yaitu pameran dan penyimpanan dokumentasi seni mural, dan tempat pendidikan seni mural bagi masyarakat di Jogjakarta.

DESAIN PREMIS

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan Metode Partisipatif dalam perancangan. Para seniman yang terlibat dalam komunitas seniman mural melakukan partisipasi dalam perancangan melalui sketsa partisipatif yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang ruang-ruang yang menjadi fungsi utama dalam Mural Art Center ini. Ruang-ruang tersebut adalah Ruang workshop, ruang pameran, dan fungsi penunjang lain. Diharapkan melalui partisipasi aktif para pengguna akan ditemukan fungsi yang sesuai dengan kebutuhan komunitas pengguna tersebut, dalam hal ini para seniman mural.

Bangunan yang akan dirancang adalah fasilitas Mural Art Center. Bangunan ini mewadahi kegiatan pameran dokumentasi audio visual dan dokumentasi visual mengenai perkembangan aktivitas seni mural yang ada di Jogjakarta. Fasilitas ini juga merupakan pusat informasi mengenai perkembangan mural di Jogjakarta, sehingga masyarakat akan bisa mengetahui tentang perkembangan seni mural. Pada Mural Art Center ini juga terdapat fasilitas workshop outdoor dan indoor sebagai sarana pendidikan seni bagi masyarakat dan juga fasilitas ruang pameran outdoor untuk memamerkan karya mural hasil workshop. Pada ruang pameran outdoor juga digunakan sebagai ruang public yang bisa digunakan masyarakat dalam melakukan interaksi sosial.

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum WR. WB

Alhamdulillahirobbil'alamiin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam kita junjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan pengikutnya, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam penyusunan tugas akhir ini dari awal hingga akhir. Adapun judul tugas akhir penulis adalah Merancang Mural Art Center dengan Pendekatan Metode Perancangan Partisipatif.

Tugas Akhir ini pada dasarnya adalah sebuah karya kolektif dari orang-orang luar biasa yang tidak henti-hentinya memberi kontribusi agar Tugas Akhir ini menjadi sesuatu yang jauh lebih bermakna dari sekedar tumpukan tulisan dan gambar. Ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan luar biasa hingga bisa mencapai titik ini. Terima Kasih ya Rabb.
2. Ibuku tercinta, Suyartiningrum, terima kasih atas semua doa, restu, dan kepercayaanmu.
3. Ibuku tercinta, Suyartiningrum, terima kasih secangkir teh yang dibuat setiap pagi untukku, dan secangkir kopi pada saat harus lembur di hamper setiap malamku.
4. Ibuku tercinta, Suyartiningrum, terima kasih atas nasihat dan bimbingannya.
5. Saudara kembarku, Kartikasmara Luluh Purwaumbara, terima kasih untuk semuanya. *Wish you all the best, bro.*
6. Ibu Arif Budi Sholihah, S.T.,M.Sc., terima kasih atas bimbingannya dan masukannya. Terima kasih juga atas kebebasan yang diberikan hingga bisa meluangkan kreatifitas di Tugas Akhir ini.
7. Ibu Nensi Golda Yuli, S.T., M.T. sebagai dosen penguji, terimakasih atas kritik dan sarannya yang sangat membangun.
8. Pak Irawan sebagai dosen tamu, terima kasih atas dorongannya untuk menjadi 'radikal'.
9. Dosen-dosen yang telah membentukku menjadi sedemikian 'luar biasa', meski masih jauh dari kata sempurna.

10. Keluarga Juwana, terima kasih atas dukungan dan doanya. Tanpa kalian, aku sudah berhenti di tengah jalan. Semoga Allah memberi yang terbaik untuk kalian semua.
11. Ayahku, terima kasih memberiku contoh hingga aku menjadi aku yang sekarang. Kau membentukku jadi manusia yang jauh lebih baik, aku tidak akan pernah melupakan pelajaran darimu
12. Sahabat-sahabatku di Archgenic, terima kasih untuk tawanya, tangisnya, pelajarannya, kepercayaannya, dorongannya, dan semangatnya. Kalian membentukku menjadi pribadi yang lebih baik.
13. Dina Novitasari, terima kasih atas semangatnya, kepercayaannya, pengertiannya, kesabarannya dan kasih sayang. Terima kasih karena membuat seolah apa-apa yang aku lakukan lebih dari cukup. Terima kasih untuk semuanya ,sayang. *I love you, m i n e .*
. ^ _ ^
14. Teman teman arsitek 2005 dan 2008, irwin, pakhde, aan,dll.
helluvan adventure I got with u guys!!
15. Jamie Cullum dan Jason Mraz, terima kasih menciptakan musik luar biasa untuk menemani mengerjakan Tugas Akhir ini. Marc Zuckerberg, terima kasih karena menemukan Facebook untuk penghilang penat pada saat TA. Haha..
16. Pak Samuel Indratma, Karyadi, dan Dian Kurniawan, terima kasih atas saran dan masukannya.
17. Semua Pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih.

Walaupun banyak kekurangan, saya harap Tugas Akhir ini bisa memberi inspirasi yang besar bagi siapapun yang membaca Tugas Akhir ini, dan penulis meminta maaf sebesar-besarnya atas kekurangan yang ada. Semoga bermanfaat.

Wassalammu'alaikum WR. WB.

Yogyakarta, Januari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAKSI.....	ii
DESAIN PREMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1.1 Perkembangan Seni di Dunia dan Indonesia.....	1
1.1.2. Perkembangan Seni Mural di Dunia dan Indonesia.....	1
1.1.3. Mural sebagai Salah Satu cabang Urban Art yang Bertujuan Menjembatani Seni dengan Masyarakat....	4
1.1.4 Pentingnya Fasilitas yang mawadahi Perkembangan Seni Mural di Jogjakarta.....	5
1.1.5 Kawasan Malioboro yang Strategis untuk Aktivitas Seni dan Budaya.....	5
1.1.6 Pentingnya Fasilitas Mural di Malioboro.....	7
1.2 PERMASALAHAN.....	7
1.3 TUJUAN.....	7

BAB II

LANDASAN TEORI dan TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN MENGENAI MURAL ART.....	8
2.1.1 Mural Art.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Mural.....	8
2.1.3 Karakteristik Seni Mural.....	12
2.1.4 Aspek yang Perlu Dipertimbangkan dalam Perencanaan Mural.....	12
2.1.5 Teknik Pembuatan Mural.....	14
2.1.6 Perkembangan Mural di Jogjakarta.....	14
2.2 TINJAUAN MENGENAI GALERI SENI.....	17
2.2.1 Pengertian Galeri Seni.....	17
2.2.2 Fungsi Galeri Seni.....	17
2.2.3 Jenis Galeri Seni.....	17
2.2.4 Jenis Ruang Pamer.....	18
2.2.5 Organisasi Ruang.....	20
2.2.6 Sirkulasi Ruang Pamer.....	22
2.2.7 Kenyamanan Visual Pengamat.....	27
2.2.8 Pencahayaan.....	30
2.2.9 Pengaruh Karakteristik Pengguna terhadap Prinsip Tata Ruang.....	32
2.2.7 Pengaruh Ruang Seni Publik terhadap Kota.....	33

2.3 STUDI KASUS GALERI DAN EVENT PAMERAN MURAL.....	34
2.3.1 Iguapop Art Gallery, Barcelona.....	34
2.3.2 Guerrilla Art Gallery Barcelona dan Rotterdam.....	35
2.3.3 Galleria del Tritone pada Event Street Art Italiana.....	36
2.3.4 Basement Parkir Rome Auditorium pada Event Street Art Italiana.....	37
2.3.5 Tabel Perbandingan Karakteristik Keruangan Ruang Pamer.....	39
BAB III	
METODE PERANCANGAN	
3.1 METODE PENGUMPULAN DATA.....	41
3.1.1 Participatory Design Method.....	41
3.1.2 Indepth Interview.....	42
3.1.3 Observasi/Survey Lapangan.....	42
3.1.4 Pengumpulan Data Sekunder.....	42
3.2 METODE ANALISIS DATA.....	42
3.3 PENYUSUNAN KONSEP.....	43
3.4 DESAIN.....	43
3.5 DIAGRAM ALUR METODE PERANCANGAN.....	43
BAB IV	
ANALISIS	
4.1 Analisis Sketsa Partisipatif.....	44
4.1.1 Sketsa Gallery/ Ruang Pamer.....	44

4.1.2 Sketsa Workshop Space.....	45
4.1.3 Sketsa Fungsi-fungsi Penunjang.....	46
4.2 Analisis Program Ruang.....	47
4.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang.....	48
4.2.2 Analisis Aktivitas Pengguna.....	49
4.2.3 Analisis Besaran Ruang.....	50
4.3 Analisis Spesifikasi Ruang Pamer.....	51
4.3.1 Analisis Kenyamanan Jarak Pandang Mural.....	51
4.3.2 Analisis Sirkulasi.....	53
4.4 Analisis Site	
4.4.1 Kriteria Pemilihan Site.....	55
4.4.2 Analisis Exsisting Tapak dan Respon.....	58
BAB V	
KONSEP	
5.1 Konsep Gubahan Massa.....	61
5.2 Konsep Tata Ruang.....	61
5.2.1 Konsep Ruang Pamer.....	61
5.2.2 Konsep Ruang Workshop.....	62
5.2.3 Fungsi Penunjang.....	62
5.3 Konsep Bentuk Bangunan.....	63
5.4 Konsep Sirkulasi Bangunan.....	65
5.5 Konsep Siteplan.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Wall of Respect.....	2
Gambar I. 2 Mural di Kawasan Jembatan Layang Lempuyangan.....	4
Gambar I. 3 Kawasan Jalan Malioboro.....	6
Gambar II. 1 Mural Sosial Budaya di kawasan Beringharjo.....	9
Gambar II. 2 Mural Estetik di kawasan Kotabaru.....	9
Gambar II. 3 Mural Ekonomi di Kawasan Gejayan	10
Gambar II. 4 Mural Politik di Meksiko.....	10
Gambar II. 5 Dokumentasi Mural di Jogjakarta.....	16
Gambar II. 6 Skema Counter Selling.....	18
Gambar II. 7 Skema Partially Enclosed.....	19
Gambar II. 8 Skema Open Plan.....	19
Gambar II. 9 Skema Display Sequence.....	20
Gambar II. 10 Skema Sirkulasi Ruang ke Ruang.....	22
Gambar II. 11 Skema Sirkulasi Selasar ke Ruang	23
Gambar II. 12 Skema Sirkulasi Ruang Pusat ke Ruang Lain.....	23
Gambar II. 13 Skema Sirkulasi Satu Arah.....	24
Gambar II. 14 Skema Sirkulasi Menyebar.....	24
Gambar II. 15 Skema Sirkulasi Lurus.....	24
Gambar II. 16 Skema Sirkulasi Berbelok.....	25
Gambar II. 17 Mempersempit Area Pengamatan.....	25
Gambar II. 18 Memperlebar Area Pengamatan.....	26

Gambar II. 19 Menghadang Gerak	26
Gambar II. 20 Mengangkat/menurunkan Area Pengamatan.....	27
Gambar II. 21 Mengitari Area Pengamatan.....	27
Gambar II. 22 Sudut Pengamat Vertikal.....	28
Gambar II. 23 Sudut Pengamat Horizontal.....	29
Gambar II. 24 Gerakan Kepala Pengamat Vertikal.....	29
Gambar II. 25 Gerakan Kepala Pengamat Horizontal.....	30
Gambar II. 26 Ruang Pamer Galeri.....	34
Gambar II. 27 Iguapop shop.....	35
Gambar II. 28 Denah Iguapop Art Gallery.....	35
Gambar II. 29 Guerilla Rotterdam Shop.....	36
Gambar II. 30 Ruang Pamer Galeri.....	36
Gambar II. 31 Ruang Pamer Mural 1.....	37
Gambar II. 32 Ruang Pamer Mural 2.....	37
Gambar II. 33 Ruang Pamer Mural 1.....	38
Gambar II. 34 Ruang Pamer 2.....	38
Gambar II. 35 Pembuatan Mural pada Street Art Italiana.....	38
Gambar IV.1 Analisis Kenyamanan Jarak Pandang 1.....	52
Gambar IV.2 Analisis Kenyamanan Jarak Pandang 2.....	52
Gambar IV.3 Analisis Kenyamanan Sirkulasi.....	53
Gambar IV.4 Foto Udara Lapangan PArkir Abubakarali.....	57
Gambar IV.5 Analisis Matahari.....	58

Gambar IV.6 Analisis Kebisingan.....	59
Gambar IV.7 Analisis Angin.....	60
Gambar V.1 Transformasi Gubahan Massa.....	61
Gambar V.2 Transformasi Pola Secondary Skin.....	64
Gambar V.3 Aplikasi Sirip Pada Bangunan.....	62
Gambar V.4 Konsep Art Axis.....	64
Gambar V.5 Konsep Siteplan.....	66
Gambar V.6 Konsep Dinding Workshop Outdoor.....	67
Gambar V.7 Konsep Penghawaan.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel I.1. Tabel Jumlah Persebaran Mural.....	3
Tabel II.1. Perbandingan Karakteristik Keruangan Ruang Pamer.....	39
Tabel IV.1. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Ruang Pamer antar Seniman.....	44
Tabel IV.2. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Workshop antar Seniman.....	45
Tabel IV.3. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Fungsi-Fungsi Penunjang antar Seniman.....	46
Tabel IV.4. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang.....	48
Tabel IV.5. Tabel Analisis Besaran Ruang.....	50
Tabel IV.6. Tabel Analisis Sirkulasi.....	54
Tabel IV.7. Tabel Rencana Pengembangan Kota.....	56
Tabel IV.8. Tabel Analisis Perbandingan Alternatif Site.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Perkembangan Seni di Dunia dan Indonesia

Perkembangan seni mulai menggeliat pada era *Fine Art*, pada era ini seni dipandang pada perspektif tradisionalnya dan lebih kepada ekspresi pribadi sang seniman dan lebih menonjolkan keindahan. Kemudian pada akhir abad 19 berkembang Era Modernisme, pada era ini memberi penekanan terhadap emosi sang seniman. Pada era ini realita kehidupan lebih menonjol sebagai pesan yang perlu diungkapkan.

Pada tahun 1950 muncul pergerakan yang menjadi penanda era baru. Yaitu *Pop Art*, saat itu seniman terinspirasi pada bentukan citraan media massa, iklan, komik, dan produk konsumen. Sedangkan pada 1970 di Indonesia muncul Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB). GSRB merupakan sebuah titik tolak baru dalam perkembangan seni Modern di Indonesia. GSRB merupakan gerakan seni yang memperlakukan seni bukan lagi sebagai seni tinggi seperti seni lukis atau patung, tapi juga sebagai media untuk menyatakan isu budaya atau politik, forum Inovasi dan gagasan.¹

Lalu perkembangan industri kreatif dan media seni di menggagas sesuatu yang disebut Urban Art. Seni ini adalah adalah seni yang berkaitan dengan beragam ekspresi kepentingan masyarakat Urban di ruang-ruang publik atau di tempat-tempat yang bisa disaksikan banyak orang.² Selain itu produk turunan Urban Art banyak dijual dalam bentuk kaos, sepatu, stiker, dan berbagai item lain yang banyak dijual melalui distribution outlet yang tersebar di Jogja. Sebuah cabang dari Urban Art yang paling banyak ditemui di Jogjakarta adalah Mural dan Graffiti.

1.1.2 Perkembangan Seni Mural di Dunia dan Indonesia

Salah satu cabang Urban Art yang mudah ditemukan adalah Seni mural. Sejarah perkembangan seni mural di dunia diawali dari

¹ Dikutip dari Majalah desain Grafis Concept edisi 19

² Samuel Indratma, dikutip dari Seminar "Mencari Ruang Publik Lewat Seni Rupa Temporer"-2005

maraknya isu-isu sosial politik pada awal 1960-an seperti perang, persamaan hak kaum-kaum tertentu, dan berbagai usaha memperjuangkan kesetaraan sosial. Lebih spesifik lagi, perkembangan Seni mural sebagai seni publik dimulai pada tahun 1967 di Chicago. Seniman kulit hitam yang tergabung di OBAC (Organization for Black American Culture) menggambar mural di gedung yang tidak terpakai. Mural ini adalah simbol 'Perlawanan' seni seniman kulit hitam di Chicago terhadap dikte seni *mainstream* pada masa itu. Tembok itu kemudian dikenal sebagai "Wall of Respect". Tembok ini dikenal sarat akan pesan bahwa kaum kulit hitam berhak untuk menentukan kebudayaan dan sejarahnya sendiri.



Wall of Respect menjadi tonggak berdirinya seni mural sebagai seni publik. Pengaruh seni mural ini memicu dibuatnya tembok-tembok serupa. Pada 1968 dibuat seni Mural "Wall of Dignity" oleh organisasi East Side Voice. Sedangkan pada 1970 dibuat lagi seni mural "Wall of Meditation" dan "Wall of Truth". Pada dua proyek mural terakhir tersebut, pembuatan mural tidak hanya melibatkan seniman kulit hitam, tapi juga seniman dari asia, latin, dan seniman kulit putih. Pertanda bahwa mural kini menjadi milik semua kalangan, bukan hanya kalangan tertentu saja. Dimulai dari 1970, seniman-seniman mural dari Chicago membuat lebih banyak seni mural di kota-kota lain dan didukung oleh seniman dari berbagai kalangan. Tahun ini

merupakan tahun yang pesat dalam persebaran mural di amerika dan merambah ke negara lain.³

Seni mural berkembang pesat di Jogjakarta. Hal ini terlihat dengan banyaknya mural yang ada di Jogjakarta, tercatat ada 563 mural yang tersebar di 45 kelurahan di Kodya Yogyakarta.² Pergerakan seni mural di Jogjakarta dimulai pada 1990-an. Dimana sebuah komunitas bernama Apotik Komik menggunakan Mural sebagai usaha mereka untuk membuka akses masyarakat terhadap seni. Kelompok seni ini bahkan membuat sebuah Galeri Publik, sebuah tembok pinggir jalan yang bisa direspon secara berkala oleh para Seniman.

Tabel I.1. Tabel Jumlah Persebaran Mural

TAHUN PEMBUATAN	JUMLAH PERSEBARAN
2003	105 lokasi
2003-2004	379 lokasi

Pada 2003, diadakan proyek seni Mural bertajuk “Sama-sama” yang diadakan di penyangga Jembatan Layang Lempuyangan dan berbagai tembok strategis di kota Jogjakarta. Pemilihan lokasi didasarkan kepada dua pertimbangan, yaitu pertimbangan bahwa visi awal event ini adalah memecahkan persoalan akses masyarakat terhadap seni dan diharapkan seni ini bisa diduplikasi oleh masyarakat di tempat-tempat lainnya.⁴

³ TOWARDS A PEOPLE’S ART, The Contemporary Mural Movement-University of New Mexico Press, 1998

⁴ Dunduh dari www.visualartsmagazine.info pada tanggal 1 September 2009



1.1.3 Mural sebagai Salah Satu cabang Urban Art yang Bertujuan Menjembatani Seni dengan Masyarakat.

Menurut Farah Wardhani, kurator Rumah Seni Cemeti Yogyakarta, *Urban Art* adalah seni yang berkembang seiring dengan perkembangan ruang urban dan masyarakat kota akibat pergeseran sosio-kultural dalam masyarakat modern. Hal ini mencakup seni publik (Public Art) seperti mural dan monumen dan seni rupa jalanan (street art) seperti graffiti dan berbagai kecenderungan seni diluar arus seni murni (fine art) dan lebih kepada seni 'rendah' (low art). *Urban Art* adalah seni yang menjembatani seni dan masyarakat kota. Sehingga seni yang dulunya agung, klasik, murni, tinggi, dan pada beberapa kasus, tradisional, justru sekarang menjadi bagian masyarakat kota di kehidupan sehari-hari. Sedangkan perkembangan *Urban Art* yang melibatkan masyarakat baru benar-benar terjadi di ruang kota Yogyakarta saja, sedangkan pada kota lain hanya sebatas tren visual saja.⁵

Dalam hubungannya dengan ruang publik kota, mural mencoba mengkritisi ruang publik kota yang telah menjadi ajang pertarungan berbagai macam kepentingan. Para seniman mural ini bermaksud untuk mengembalikan kembali ruang publik kepada masyarakat untuk dijadikan salah satu medium untuk merekatkan hubungan-hubungan sosial antar masyarakat.⁶

⁵ Farah Wardhani, Dikutip dari Majalah desain Grafis Concept edisi 19

⁶ Journal NIRMANA "Berkomunikasi secara visual melalui Mural di Jogjakarta"- Obed Bima Wicandra, 2004

Apabila dihubungkan dengan pola kehidupan di kota yang cenderung memiliki keterbatasan waktu dan pergerakan cepat, Mural bisa berkembang di Jogjakarta dan Kota besar lainnya dikarenakan pertimbangan seniman itu sendiri terhadap waktu, aksesibilitas terhadap karyanya, dan pesan yang lebih luas terhadap aktualisasi karya-karyanya.⁷

1.1.4 Pentingnya Fasilitas yang Mewadahi Perkembangan Seni Mural di Jogjakarta

Event Mural "Sama-sama" berhasil menyebarkan praktik seni mural di berbagai kalangan masyarakat. Sehingga praktik mural yang awalnya hanya berkembang di tangan seniman kini juga berkembang di tangan masyarakat. Seniman yang awalnya sebagai pelaku kini bertindak sebagai fasilitator. Jogja Mural Forum (ex. Apotik Komik) menjadi sebuah forum yang mengembangkan Mural menjadi sebuah sarana pendidikan seni bagi masyarakat.⁸ Saat ini, pada perkembangannya diharapkan seniman mampu menjadi fasilitator dengan kemampuan-kemampuan teknisnya dalam rangka mengembangkan cita rasa lokal dalam proyek mural. Cita rasa lokal disini diharapkan mampu diangkat melalui keterlibatan masyarakat dalam pembuatan mural.⁹

Sedangkan saat ini, muralisasi di Jogjakarta belum mampu diwadahi secara baik dan estetis. Proyek Mural oleh masyarakat dan seniman secara jangka panjang diharapkan mampu mendorong kesadaran masyarakat kota dan pemerintah untuk menciptakan atau meluaskan ruang-ruang publik Kota Jogjakarta yang baru. Sedangkan akan lebih baik lagi apabila ruang-ruang publik itu diletakkan dalam sebuah bingkai estetik.¹⁰

⁷ Samuel Indratma, dikutip dari Seminar "Untuk Melihat Ruang-ruang publik di Jogja dan Refleksinya terhadap Kebijakan-Kebijakan"-2007

⁸ Diunduh dari www.visualartsmagazine.info pada tanggal 1 September 2009

⁹ Samuel Indratma, dikutip dari Seminar "Untuk Melihat Ruang-ruang publik di Jogja dan Refleksinya terhadap Kebijakan-Kebijakan"-2007

¹⁰ Yogya Masih Perlu Mural?- Kuss Indarto, Kedaulatan Rakyat 2006

Belum lagi apabila ditilik dari segi pariwisata, kota Jogjakarta sebagai kota pariwisata. Mural sebenarnya memiliki potensi pariwisata yang besar. Mural sebagai seni public yang unik bisa menjadi daya tarik pariwisata yang bisa digali. Bisa melalui aktivitas pembuatannya, atau mungkin dari aktivitas perkembangan seni mural itu sendiri.¹¹

1.1.5 Kawasan Malioboro yang Strategis untuk Aktivitas Seni dan Budaya

Kawasan Malioboro dan sekitarnya adalah tempat yang ramai dikunjungi oleh warga dan wisatawan (baik lokal maupun Internasional). Tercatat bahwa jumlah wisatawan yang mengunjungi kota Yogyakarta terbagi dalam 2 (dua) kategori yaitu wisatawan mancanegara (wisman) sebanyak 64.599 orang dan wisatawan nusantara (wisnu) sebanyak 790.716 orang.¹² Aktivitas pariwisata ini memiliki aktivitas Seni sebagai salah satu penunjangnya. Acara-acara kesenian sering digelar di kawasan malioboro dan sekitarnya. Mulai dari acara FKY, Midnight Live Mural Project 2006, maupun beberapa acara yang sering digelar di Taman Budaya. Kelompok seni kawasan Malioboro, bangunan sejarah, bangunan budaya, dan museum termasuk sebagai objek yang memiliki potensi daya tarik wisata.⁸



Aktivitas kesenian ini berjalan beriringan dengan aktivitas pariwisata yang ada. Aktivitas Seni yang baik akan mendatangkan wisatawan baik lokal maupun internasional. Aktivitas pariwisata yang ramai juga akan menggerakkan roda kesenian yang ada. Hal ini

¹¹ Samuel Indratma, dikutip dari wawancara tanggal 15 Oktober 2009

¹² Jurnal "Model Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Kota Jogjakarta"-Isnaini Muslimin, SIP., 2007

berkaitan dengan potensi ekonomi yang disimpan oleh aktivitas pariwisata tersebut. Aktivitas Seni yang dilaksanakan secara terus-menerus diharapkan mampu memperlama masa tinggal para wisatawan yang ada di Jogjakarta¹³.

1.1.6 Pentingnya Fasilitas Mural di Malioboro

Mengingat tujuan dasar Mural adalah untuk mendekatkan seni kepada masyarakat, maka perlu adanya aktivitas yang mewadahi kegiatan-kegiatan Mural yang dekat dengan warga masyarakat dan padat aktivitasnya. Hal ini agar karya-karya yang ada (terutama mural) bisa dilihat oleh khalayak ramai dan diharapkan menjadi media efektif untuk berkomunikasi melalui seni visual.

Berdasar pertimbangan diatas, kawasan Malioboro yang ramai dikunjungi oleh publik dan wisatawan menjadi alternatif yang cocok bagi Mural Center ini. Selain itu, potensi ekonomi yang disimpan Malioboro bisa digunakan untuk memasarkan produk-produk turunan Urban Art yang biasanya memiliki nilai komersial yang cukup tinggi. Hanya saja potensi ekonomi Mural di Jogjakarta ini belum begitu dilirik selain melalui distribution Outlet yang ada di Jogjakarta.

Perkembangan berbagai kesenian di kawasan Malioboro dan sekitarnya juga menjadikan Malioboro menjadi kawasan ideal bagi Mural Center ini. Banyaknya even kesenian dan pameran yang digelar di Malioboro dan sekitarnya merupakan sebuah indikasi bahwa aktivitas Kesenian tumbuh subur di Malioboro. Sedangkan jika dikaitkan dengan aktivitas pariwisata, aktivitas seni yang digelar bisa meningkatkan anemo warga untuk berkunjung ke Malioboro.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah perancangan yang timbul adalah bagaimana merancang Mural Center dengan menggunakan pendekatan perancangan partisipatif?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proses perancangan ini adalah merancang Mural Center dengan menggunakan pendekatan perancangan partisipatif.

¹³ Pentas Kesenian Reguler di Malioboro, diunduh dari www.pariwisata.jogjakota.go.id tanggal 9/9/2009

BAB II

LANDASAN TEORI dan TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN MENGENAI MURAL ART

2.1.1 Mural Art¹

Mural adalah sebuah karya seni yang digambar di tembok dan berdimensi besar dimana sang seniman bisa menunjukkan berbagai kemampuan teknis dan kreativitasnya². Berbeda dengan graffiti, mural lebih dianggap sebagai bentuk karya seni daripada vandalisme. Salah satu perbedaannya dengan graffiti adalah, graffiti bersifat spontan, sedangkan mural butuh perencanaan visual yang lebih matang dan terkonsep.

Mural adalah sebuah lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Mural adalah sebuah lukisan yang dibuat baik secara langsung maupun tidak langsung pada permukaan dinding sebuah bangunan. Mural harus mempertimbangkan keterkaitannya dengan bangunan baik dari segi desain, kenyamanan pengamatan, maupun perawatan.

2.1.2 Jenis-jenis Mural

A. Jenis Mural Berdasar Pesan Mural

Jenis mural dikasifikasikan berdasar pesan yang terkandung di dalamnya dan tujuannya. Berikut ini adalah berbagai jenis mural yang ada¹:

1. Sosial Budaya

Mural yang mengandung pesan bermakna sosial budaya. Pada mural ini, biasanya mural menjadi penanda suatu wilayah atau berfungsi sebagai ikon suatu wilayah.

¹ Journal NIRMANA "Berkomunikasi secara visual melalui Mural di Jogjakarta"- Obed Bima Wicandra, 2004



2. Estetik

Mural estetik ini biasanya tidak memiliki pesan khusus. Mural hanya berfungsi untuk memperindah suatu wilayah. Mural estetik biasanya mempresentasikan diri melalui gaya visual tertentu (komik, simbolik, ekspresionisme, maupun realisme).



3. Ekonomi

Mural ini berisi pesan ekonomi, baik hanya sekedar buah pikiran atau bahkan untuk tujuan komersial. Contohnya adalah Mural produk rokok di Jembatan Layang Maguwo ataupun mural provider telepon seluler di kawasan Gejayan. Budaya konsumerisme menciptakan mural menjadi media promosi yang lebih tepat sasaran.



4. Politik

Mural Politik di Jogjakarta biasanya berkembang pada masa kampanye Pemilu. Akan tetapi, pada negara sosialis yang sedang berkecamuk mural banyak ditemukan sebagai simbol perlawanan atau bahkan penyanjungan bagi pahlawan negara tersebut.



B. Jenis Mural Berdasar Pendekatan dan Pelaku³

Jenis Mural berdasar pelaku dikategorisasikan berdasar arah pengembangan desain oleh para pelaku mural. Yaitu para seniman dan warga masyarakat.

1. Urban Environmentalist Direction

Pendekatan ini dilakukan oleh para pelaku orang-orang yang terlibat dalam rencana perkembangan kota. Pelaku itu bisa saja seniman, arsitek, perencana kota dan berbagai pihak yang memiliki otoritas dalam pengembangan kota.

Penekanan oleh para pelaku melalui pendekatan ini adalah:

- a. Memperpendek jarak antara publik dengan seni
- b. Memperindah penampilan kota
- c. Mendukung pergerakan seniman

Pada awalnya, pelaku seni pada urban Environmentalist direction biasanya identik dengan seniman kulit putih. Sedangkan biasanya jenis mural yang diciptakan oleh pelaku ini berupa seni-seni yang lebih bersifat dekoratif

2. Community-Based Direction

Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh seniman ya-seniman yang tergabung dalam sebuah komunitas masyarakat yang memiliki isu-isu sosial, atau kelompok seniman yang bekerja sama dengan masyarakat yang memiliki isu-isu sosial. Pada awal perkembangannya di Chicago, pelaku pendekatan ini adalah seniman kulit hitam.

Pada pelaksanaannya biasanya Mural ini melibatkan bantuan masyarakat lokal. Tetapi walaupun pelaksanaannya melibatkan masyarakat, biasanya ide atau konsep berasal dari satu seniman. Hanya saja, biasanya ide tersebut sudah diketahui oleh komunitas yang bersangkutan dan mendapat masukan dari komunitas tersebut. Sehingga walaupun konsep itu diciptakan oleh seorang seniman saja, konsep itu

³ TOWARDS A PEOPLE'S ART, The Contemporary Mural Movement-University of New Mexico Press, 1998

sudah menampung inisiatif dari masyarakat itu sendiri. Jadi disini seniman berlaku sebagai kepala tim.

2.1.3 Karakteristik Seni Mural

Berikut adalah karakteristik seni mural yang membedakan dengan seni lain³:

a. Lokasi

Lokasi peletakan mural biasanya diletakkan di outdoor dan banyak dilihat orang.

b. Peran Seniman lebih dominan

Berbeda dengan seni lain yang biasanya didominasi peranan pemerintah atau administrator profesional, peranan seniman pada pembuatan seni mural lebih dominan dalam pelaksanaan pembuatan karya seni ini.

c. Keterlibatan dan Dukungan Masyarakat

Keterlibatan dan dukungan masyarakat biasanya mudah ditemui pada pembuatan Mural. Dukungan itu baik dari segi dana, diskusi tema, dan perawatan.

d. Karya Bersifat Kolektif

Karya Mural biasanya dibuat oleh suatu komunitas atau kelompok tertentu. Bahkan pada beberapa kasus didesain dan dibuat oleh warga dibawah pengawasan oleh seniman.

2.1.4 Aspek yang Perlu Dipertimbangkan dalam Perencanaan Mural

Mural adalah sebuah karya seni yang membutuhkan perencanaan visual. Mural harus mempertimbangkan konteks bangunan sekitar yang sudah ada sebelumnya.⁴ Berikut ini adalah beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan mural⁵:

⁴ Journal NIRMANA "Berkomunikasi secara visual melalui Mural di Jogjakarta"- Obed Bima Wicandra, 2004

⁵ TOWARDS A PEOPLE'S ART, The Contemporary Mural Movement-University of New Mexico Press, 1998

1. Dinding

Para seniman mural memulai dengan mempelajari dinding yang akan digunakan sebagai media mural. Baik tentang cahaya yang menimpa dinding, tekstur, maupun material dinding.

Sedangkan ada 3 perlakuan yang bisa dilakukan dalam menyikapi beberapa ornamen dinding yang sudah ada sebelumnya:

- a. Mendukung semua geometri dinding yang sudah ada.
- b. Mendukung geometri dinding tapi menyamarkan ornamen yang sudah ada.
- c. Menyamarkan keseluruhan geometri dan ornamen.

2. Ruang

Pada mural indoor, desain mural didesain berhubungan secara berkesinambungan dengan mural yang digambar di outdoor. Sedangkan bentuk ruang dan perspektif ruang perlu juga dipertimbangkan agar kenyamanan visual orang yang melihat lebih tercapai.

Selain itu perancang mural juga harus mempertimbangkan lingkungan sekitar, bangunan sekitar, dan aktivitas yang terjadi di sekitarnya. Mural juga membawa pesan tentang pada lokasi apa mural itu digambar, untuk kemudian menjadi ikon suatu wilayah.⁶

3. Skala

Skala mural harus dipertimbangkan berkaitan dengan jarak penglihatan, tekstur yang ingin ditonjolkan, dan skalanya dibandingkan dengan elemen-elemen yang ada di sekitarnya. Semakin besar skala mural, maka semakin besar pula kemampuan mural untuk menyampaikan pesan karena menjadi mudah dilihat dan mampu bersaing dengan elemen sekitar yang bukan tidak mungkin memiliki tingkat kerumitan tinggi.

⁶ Journal NIRMANA "Berkomunikasi secara visual melalui Mural di Jogjakarta"- Obed Bima Wicandra, 2004

2.1.5 Teknik Pembuatan Mural⁷

1. Teknik Konvensional

Pada dasarnya para mural artist adalah para seniman yang biasa menggambar di media kanvas seperti lukisan pada umumnya. Teknik Konvensional ini menggunakan prinsip-prinsip yang digunakan pada lukisan kanvas. Akan tetapi karena mural adalah karya yang dipajang pada ruang outdoor, maka cat yang digunakan adalah cat genteng agar lebih awet walaupun lebih pekat dan lebih memakan waktu dalam pengeringannya. Dinding biasanya diberi lapisan dasar (sealer) agar lebih tahan lama. Teknik konvensional ini biasa juga disebut teknik plakat.

2. Teknik Painterly

Teknik Painterly menggunakan media gabungan dalam pembuatan mural. Teknik Konvensional biasa dipadukan dengan memberikan penonjolan objek untuk memperkuat pesan yang dimunculkan dalam mural itu sendiri. Biasanya material yang digunakan adalah metal, seng, kayu, dan sebagainya.

2.1.6 Perkembangan Mural di Jogjakarta

A. Komunitas Seni Mural

Seni mural berkembang pesat di Jogjakarta. Hal ini terlihat dengan banyaknya mural yang ada di Jogjakarta, tercatat ada 563 mural yang tersebar di 45 kelurahan di Kodya Yogyakarta.⁸ Sedangkan pada awal perkembangannya di Jogjakarta, ada dua komunitas penggerak seni mural di Jogjakarta. Yaitu Apotik Komik (sekarang Jogja Mural Forum) dan komunitas Taring Padi.

1. Apotik Komik/Jogja Mural Forum

Apotik Komik lahir pada 1997 dan “selesai” 2004. Apotik Komik sering disebut sebagai Public Arts Artist Group pertama di Yogyakarta yang kemudian banyak berperan dan memberi pengaruh terhadap kelahiran seniman seniman “street art “. Didirikan oleh Arie Dyanto ,

⁷ Skripsi STUDI MURAL KOTA KARYA KELOMPOK APOTIK KOMIK- Joni Martono, 2006

⁸ Samuel Indratma, dikutip dari Seminar “Mencari Ruang Publik Lewat Seni Rupa Temporer”-2005

Samuel Indratma , Bambang “Toko” Wicaksono, dan Popok Triwahyudi.⁹

Proyek besar Apotik Komik adalah Proyek Mural “Sama-sama” berkolaborasi dengan Clarion Alley Mural Project, San Fransisco,AS. Proyek itu diadakan di penyangga Jembatan Layang Lempuyangan dan berbagai tembok strategis di kota Jogjakarta.

Pada tahun 2005, berdasar pertimbangan bahwa Apotik Komik dikhawatirkan akan terlalu mendominasi praktek mural di Jogjakarta, maka Apotik Komik dibubarkan. Lalu pada tahun 2006, Samuel Indratma mendirikan Jogja Mural Forum bersama 9 seniman lainnya.

Visi dari Jogja Mural Forum adalah menjadikan seni mural sebagai sarana pendidikan seni kepada publik kota. Sarana pendidikan ini tidak hanya terbatas pada teknik seni visual, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana warga kota bisa menggali permasalahan di sekitarnya dan mengemasnya menjadi sebuah pesan-pesan visual yang menarik.¹⁰

2. Komunitas Taring Padi

Komunitas Taring Padi adalah komunitas seni yang berbasis di daerah Bantul, Yogyakarta. Komunitas ini berdiri pada 21 Desember 1998. Berbeda dengan Apotik Komik yang spesifik berkomunikasi melalui mural, komunitas ini berkomunikasi melalui mural dan poster sebagai media utama mereka.

Pada reformasi 1998, komunitas ini banyak memajang poster bernada politik, dan pada pemilu 2009 lalu komunitas ini kembali aktif dengan memajang poster berpesan politik serupa. Visi komunitas ini berbasis pada demokrasi akar rumput, untuk kemudian diterjemahkan

⁹ Diunduh dari www.galerisemarang.com pada tanggal 6 Oktober 2009

¹⁰ Diunduh dari <http://jogjamuralforum.multiply.com/> pada tanggal 6 Oktober 2009

dalam bahasa visual yang bisa dilihat orang banyak. Kebanyakan poster dari komunitas ini berisi pesan-pesan politik dan pesan-pesan sosial dari masalah yang ada saat ini.¹¹

B. Dokumentasi Mural di Jogjakarta

Berikut ini adalah foto hasil dokumentasi perkembangan mural yang ada di Jogjakarta. Mural ini merupakan sebagian mural yang dibuat dari pertengahan 2002 hingga 2009.



¹¹ Diunduh dari www.conferenceofbirds.com pada tanggal 6 Oktober 2009

2.2 TINJAUAN MENGENAI GALERI

2.2.1 Pengertian Galeri Seni

Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas public, area public yang kadang kala digunakan untuk keperluan khusus.¹²

2.2.2 Fungsi Galeri Seni

Saat ini fungsi galeri telah berkembang dari hanya sekedar ruang pameran karya-karya seni. Sekarang galeri memiliki fungsi yang lebih spesifik¹³

1. Tempat mengumpulkan hasil karya seni
2. Tempat memamerkan hasil karya seni rupa
3. Tempat memelihara hasil karya seni
4. Sebagai tempat mengajak, mendorong, dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni
5. Sebagai tempat pendidikan para seniman
6. Sebagai tempat jual beli untuk merangsang kelangsungan hidup seni

2.2.3 Jenis-jenis Galeri Seni¹⁴

Berikut ini adalah jenis-jenis galeri yang ada. Galeri-galeri ini di klarifikasikan berdasar bentuk, sifat, dan isinya.

1. Berdasar bentuk
 - a. Galeri tradisional
Galeri yang aktivitasnya cenderung linier melalui lorong-lorong indoor ataupun outdoor.
 - b. Galeri Modern
Kompleks bangunan seni yang melalui perancangan dan pendekatan lebih modern.
2. Berdasar sifat
 - a. Galeri privat

¹² Dictionary of Architecture and Construction, Cyril M. Harris, 2005

¹³ Tugas Akhir Galeri Seni dan Seni Patung Kontemporer di Jogja, UII- Tulus Warsito, 2002

¹⁴ Ibid, diambil dari diambil dari TA Galeri Seni dan Seni Patung Kontemporer di Jogja, UII, 2002

Adalah galeri milik perorangan atau sebuah komunitas yang bisa dibuka untuk umum atau bahkan kadang hanya diperuntukkan untuk sebatas komunitas tertentu saja.

b. Galeri Publik

Adalah galeri milik pemerintah/instansi yang terbuka untuk umum.

3. Berdasarkan Isinya

a. Galeri Seni Primitif

Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni primitif.

b. Galeri Seni Klasik

Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni klasik.

c. Galeri Seni Modern

Galeri seni yang menyelenggarakan aktivitas di bidang seni modern.

d. Kombinasi dari ketiganya.

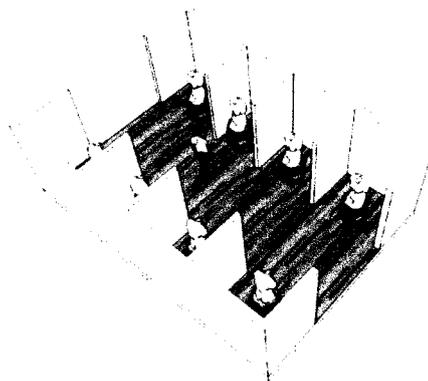
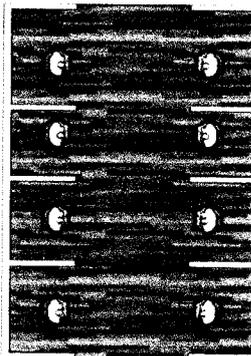
2.2.4. Jenis Ruang Pamer ¹⁵

1. Ruang Pamer berdasar Jenis Ruang.

Jenis ruang pamer ini dibagi menjadi 4, yaitu:

a. Counter selling

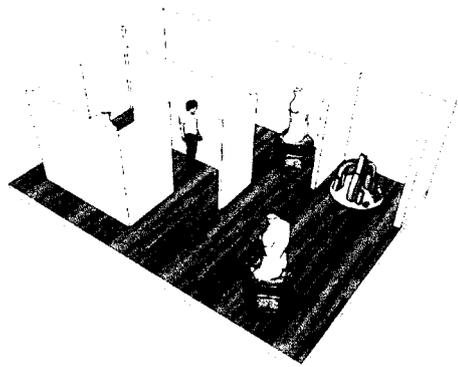
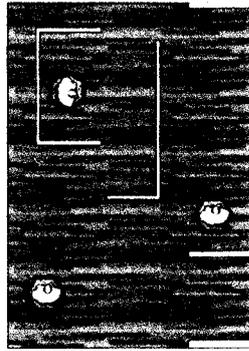
Ruang pamer dengan dibatasi sekat pembatas antar pengelompokan objek pamer tersebut.



¹⁵ EXHIBITION and DISPLAYING- James Gardner, 1979

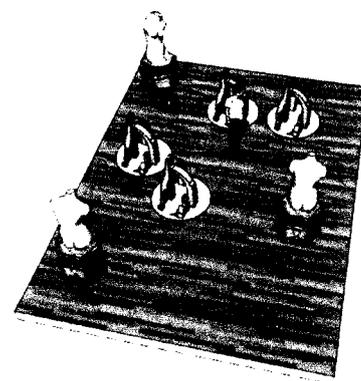
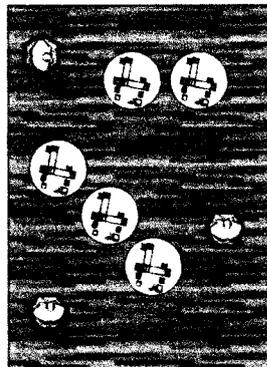
b. Partially enclosed

Ruang pameran dengan *setting lay out* sebagian partisi dan sebagian terbuka bebas. Ruang pameran ini akan menciptakan pola sirkulasi yang bebas.



c. Open plan

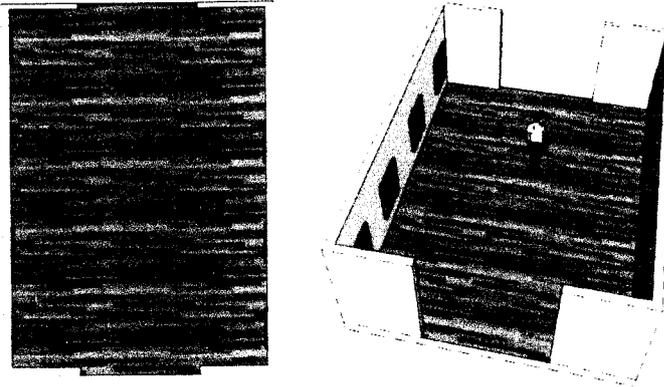
Ruang pameran yang menempatkan objek pameran secara bebas tanpa dibatasi sekat-sekat. Menciptakan sirkulasi pengunjung yang bebas untuk memilih objek pameran mana yang akan dinikmati



d. Display sequence

Ruang pameran yang dikhususkan untuk objek pameran 2 dimensi, dimana setting ruang tanpa dibatasi oleh sekat-

sekat. Sirkulasi yang terciptapun lebih bebas bagi pengunjung untuk memilih objek yang akan dinikmati.



2. Ruang Pamer berdasar prinsip perubahan bentuk ruang.

a. Versabilitas

Ruang Pamer yang dapat menampung ruang-ruang didalamnya.

b. Eksparisibilitas

Ruang pameran yang luasannya dapat dirubah-ubah.

c. Konvertabilitas

Ruang pameran yang fleksibel bentuk dan ukurannya. Ruang-ruang yang ada bisa dengan mudah disesuaikan ukurannya.

2.2.5 Organisasi Ruang¹⁶

Organisasi Ruang dibawah ini adalah organisasi ruang yang lazim digunakan dalam merancang sebuah galeri seni dan ruang-ruang lain.

1. Organisasi Terpusat

Sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokkan sejumlah ruang sekunder.

¹⁶ Arsitektur Bentuk, Ruang ,dan Tatanan – Francis D.K. Ching, 2002

2. Organisasi Linier
Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang berulang

3. Organisasi Radial
Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-
organisasi ruang linier berkembangmenurut arah jari-jari.

4. Organisasi Cluster
Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau
bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.

5. Organisasi Grid
Organisasi ruang-ruang dalam daerah struktural grid atau
struktur tiga dimensi lain.

2.2.6 Sirkulasi Ruang Pamer¹⁷

1. Jenis Sirkulasi

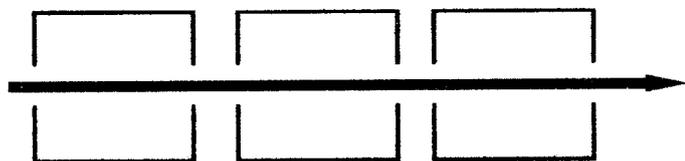
Jenis Sirkulasi pada umumnya ada dua jenis, yaitu:

A. Sirkulasi Primer

Merupakan sirkulasi utama saat menikmati objek yang ada di ruang pameran itu. Sirkulasi Primer diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

a. Sirkulasi Primer dari ruang ke ruang

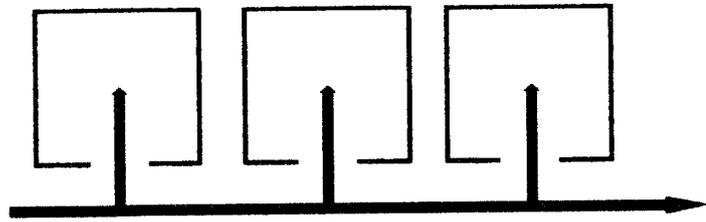
Pengunjung diarahkan pada tiap ruang pameran secara berurutan tanpa ada alternatif sirkulasi lain. Sirkulasi ini menggunakan koridor sebagai sumbu utama sirkulasi. Dengan sistem ini, semua ruang pameran akan dilewati oleh pengunjung.



b. Sirkulasi Primer dari Selasar ke Ruang

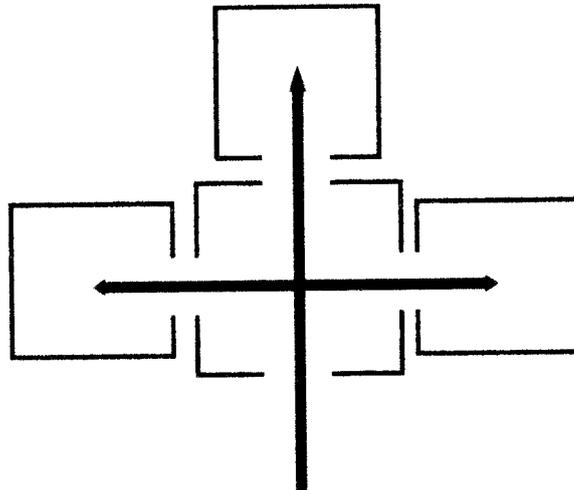
Pengunjung diarahkan melalui selasar yang memiliki akses ke ruang-ruang pameran yang berbeda. Dengan sistem ini, pengunjung lebih diberi kebebasan untuk memilih ruang pameran mana yang akan dikunjungi.

¹⁷ Dikutip dari Tugas Akhir Galeri Seni Lukis dan Seni Patung Kontemporer di Jogjakarta-Bima Andrijaya, 2001



c. Sirkulasi Ruang pusat ke Ruang lain

Sistem ini memberi alternatif sirkulasi bagi pengunjung. Pengunjung akan dihadapkan pada sebuah ruang penerima untuk kemudian bisa mengakses ruang-ruang lain yang ada di sekeliling ruang utama.

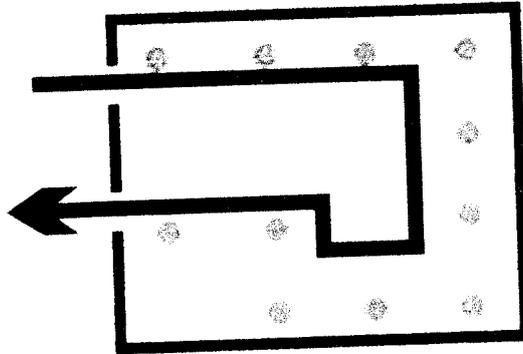


B. Sirkulasi Sekunder

Jenis sirkulasi yang merupakan gerak pengamat dalam mengamati objek pameran. Jenis sirkulasi sekunder ada dua:

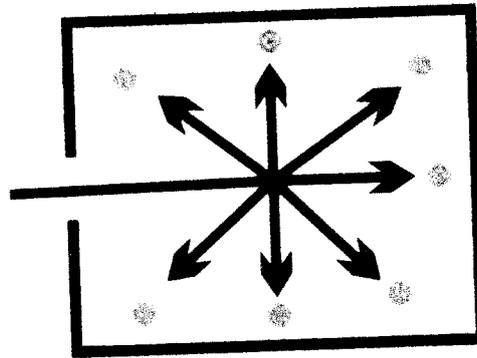
a. Sirkulasi satu arah

Sistem sirkulasi yang mengarahkan pengunjung untuk mengamati objek pameran satu per satu secara urut. Keunggulan sistem ini adalah memastikan semua objek dilewati pengunjung.



b. Sirkulasi Menyebar

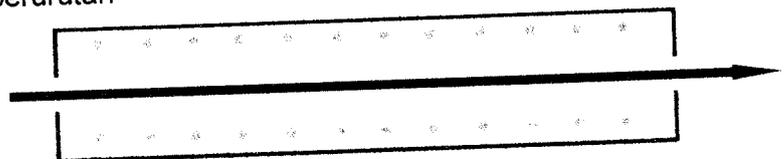
Sistem ini membebaskan pengunjung untuk menikmati objek pameran tanpa berurutan. Pergerakan yang terjadi pada sistem ini cenderung lebih dinamis dibanding sistem sirkulasi satu arah.



2. Teknik Sirkulasi

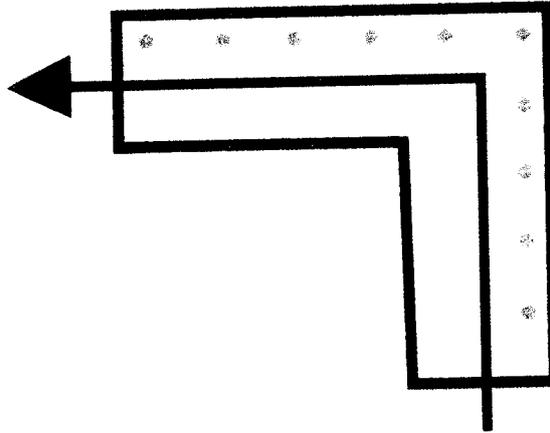
a. Lurus

Teknik ini menciptakan pergerakan linier, hanya saja bentuk ruang menjadi cenderung monoton. Bentuk ruang ini sesuai untuk objek yang disajikan secara berurutan



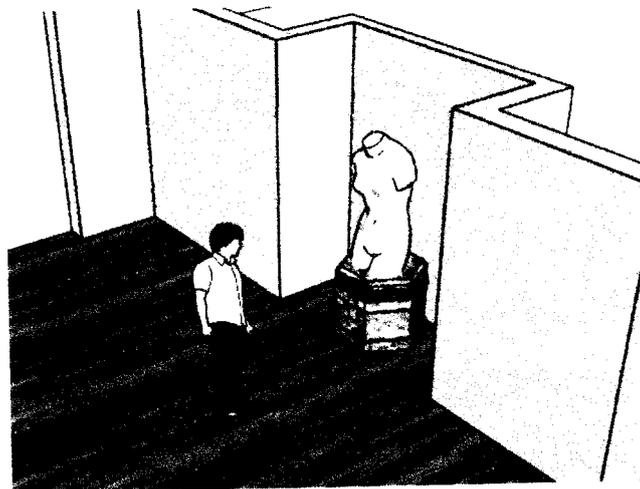
b. Berbelok

Mirip dengan Sirkulasi Lurus. Hanya saja karena bentuknya yang berbelok, menjadikan tiap belokan menimbulkan kejutan tersendiri. Sedangkan Teknik ini cocok untuk ruang transisi pergantian objek.



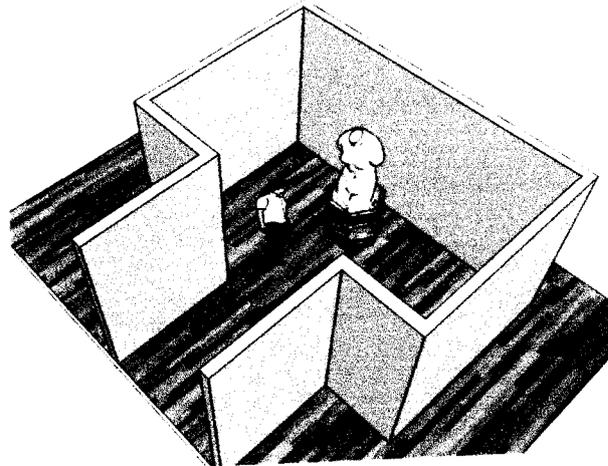
c. Mempersempit Area Pengamatan

Sirkulasi culdesac dengan memberikan penekanan pada objek pameran, sehingga objek pameran akan menjadi lebih fokus dan lebih menarik



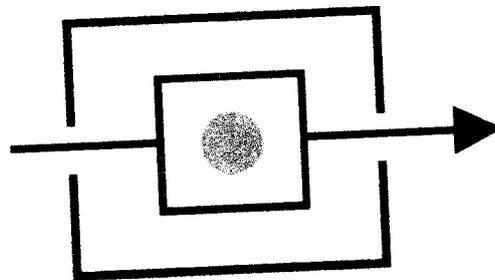
d. Memperlebar area pengamatan

Sirkulasi culdesac dengan masuk pada ruang yang lega. Menimbulkan kesan terbuka dan lega.



e. Menghadang gerak

Sirkulasi yang terjadi aktif oleh hadangan objek. Sedangkan bentuk ruang tetap stabil 'memaksa' pengunjung untuk menikmati objek.



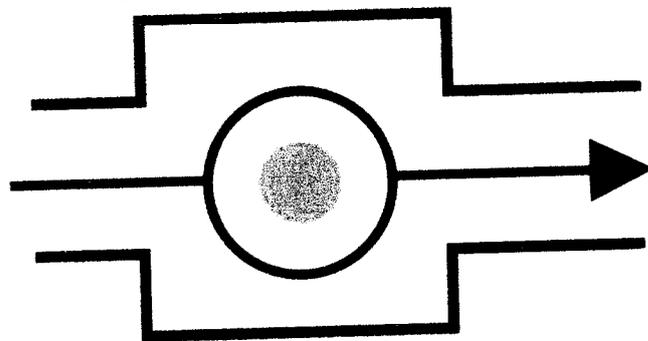
f. Mengangkat/menurunkan area pengamatan

Objek menjadi tampak ditonjolkan. Selain itu ruang menjadi rekreatif dan atraktif.



g. Mengitari Area pengamatan

Sirkulasi ruang linier memutar pada objek 3D.
Cocok untuk objek 3d yang menuntut pengamatan berkeliling dan horizontal.



2.2.7 Kenyamanan Visual Pengamat

Sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda seni visual, galeri dituntut untuk memenuhi standar kenyamanan visual agar pengamat bisa lebih nyaman dalam menikmati objek-objek yang dipamerkan. Berikut adalah standar-standar yang harus dipenuhi untuk mencapai kenyamanan visual tersebut, sedangkan perlu ada penyesuaian objek terhadap tinggi manusia:¹⁸

1. Tinggi badan manusia Indonesia rata-rata diasumsikan 160 cm dengan tinggi titik mata 150 cm.

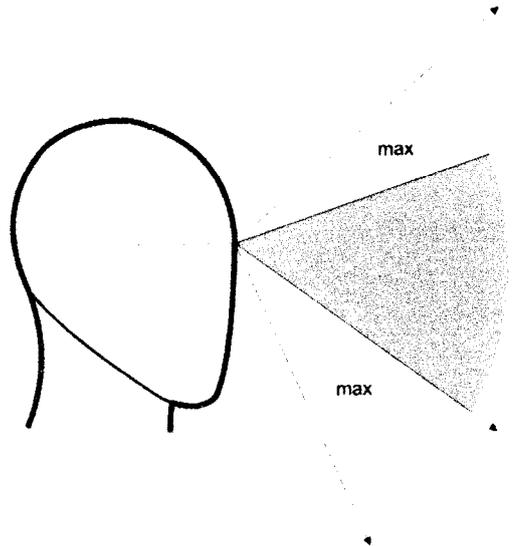
¹⁸ PLANNING STUDY, The American Association of Museum Washington DC

2. Tinggi minimal objek dengan standar internasional adalah 95 cm.
3. Untuk objek 3D ataupun objek berkarakteristik 3D dibutuhkan jarak yang merata dari semua sudut.

Sedangkan berikut ini adalah kenyamanan gerak kepala pengamat untuk dipertimbangkan dalam proses perancangan:

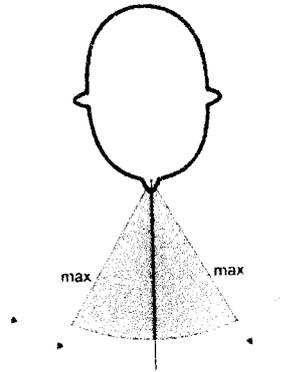
1. Sudut mata pengamat vertikal

Sudut pandang normal mata manusia terhadap objek ke bawah adalah 40° maksimal 70° . Sedangkan ke atas adalah 30° maksimal 50° .



2. Sudut pengamat horisontal

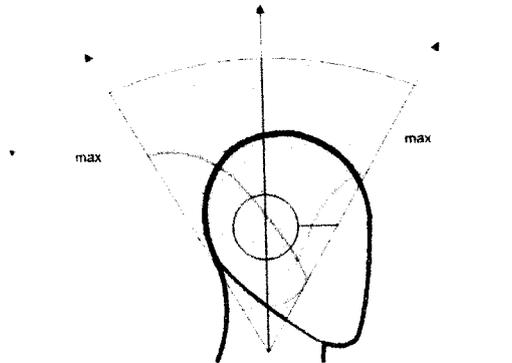
Sudut Pandang mata pengamat terhadap objek ke samping ke kanan dan ke kiri minimal 15° dan maksimal 30° .



Berikut ini adalah standar kenyamanan gerak kepala pengamat dalam melakukan kegiatan pengamatan objek seni. Sudut-sudut di bawah ini adalah sudut yang digunakan untuk mencapai kenyamanan dalam gerak vertikal ataupun horizontal.

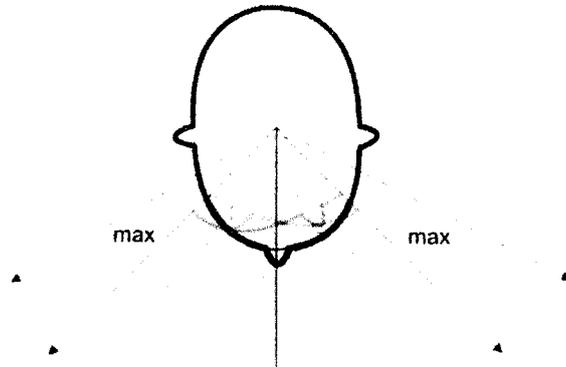
1. Gerakan Kepala Pengamat Vertikal

Kenyamanan gerak vertikal keatas dan ke bawah dan keatas adalah 30° , sedangkan ke bawah maksimal 40° , dan keatas 50° .



2. Gerakan Kepala Pengamat Horizontal

Kenyamanan gerak pengamat ke samping kanan dan kiri minimal 45° dan maksimal 55° .



2.2.8 Pencahayaan¹⁹

1. Karakteristik Penerimaan Cahaya.

1) Diteruskan

a. Non difuse

Meneruskan cahaya dengan menggunakan kaca bening. Sesuai untuk objek pameran yang membutuhkan pengamatan secara fokus.

b. Difuse

Cahaya tersebar merata dengan bahan-bahan tembus cahaya. Sesuai untuk pencahayaan yang merata di seluruh ruang.

2) Dipantulkan

a. Specular

Menggunakan bahan-bahan yang memantulkan cahaya/reflektif. Memantulkan cahaya sesuai dengan tingkat reflektifitas material benda tersebut.

b. Difuse

Memantulkan cahaya dengan cara disebar merata di sekitarnya.

c. Difuse dan Specular.

¹⁹ DIKTAT KULIAH FISIKA BANGUNAN II-Ir. Sugini, MT.,2000

Merupakan kombinasi dari keduanya. Sebagian objek dipantulkan dan sebagian lagi disebar merata.

3) Diserap/diabsorpsi

Sinar yang diserap benda. Tingkat penyerapan tergantung kepada tinggi rendahnya daya penyerapan benda tersebut.

2. Sumber cahaya

1) Pencahayaan alami

Cahaya alami yang masuk diusahakan merupakan sebuah pantulan dari sinar matahari alami. Berikut ini adalah beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan cahaya alami:

- a. Hindari daylight pada fungsi ruang yang memiliki tingkat amatan yang detil agar objek masih bisa dilihat dengan nyaman.
- b. Optimalisasi daylight dilakukan pada ruang dengan fungsi ruang yang tidak membutuhkan pencahayaan khusus.
- c. Cahaya matahari yang masuk diusahakan adalah cahaya pantul yang dikenakan pada lantai, dinding, ceiling, dan berbagai elemen-elemen lain.
- d. Menggunakan screen berupa vegetasi atau gordyn screen
- e. Menggunakan skylight untuk menyaring cahaya yang masuk kedalam ruang pameran.
- f. Penggunaan klerestori untuk mengatur banyaknya cahaya matahari langsung yang masuk ke dalam bangunan.

2) Pencahayaan buatan

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan cahaya buatan, yaitu:

- a. Dampak armatur dan reflektor
- b. Jarak minimal antar lampu untuk menciptakan keseragaman penerangan.
- c. Ketinggian titik lampu.

Ada beberapa metode yang penerangan yang lazim digunakan dalam berbagai ruang.

a. General lighting

Penerangan umum di seluruh ruangan. Penerangan ini memiliki tingkat penerangan yang rata pada ruangnya.

b. Local and Supplementary lighting

Penerangan yang digunakan pada objek yang membutuhkan penerangan khusus/lokal.

c. Kombinasi keduanya

Kombinasi General Lighting dan Supplementary Lighting

2.2.9. Pengaruh Karakteristik Pengguna Terhadap Prinsip Tata Ruang.

Mural sebagai seni yang dibuat di tempat memiliki karakteristik khusus pada penggunaannya. Yakni pengguna tersebut cenderung lebih aktif dan kreatif dalam bangunan. Karakteristik pengguna yang berbeda ini berpengaruh terhadap prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam tata ruang.²⁰

1. Fleksibilitas

Fleksibilitas disini diidentifikasi menjadi beberapa jenis

a. Fleksibel secara teknis

Fleksibel secara teknis disini diartikan menjadi dua. Pertama, elemen-elemen ruang yang rumit dengan lokasi fix tetapi bisa berubah dengan memiliki konfigurasi yang terbatas. Kedua, elemen ruang yang konvensional tapi dengan dinding, lantai, dan langit-langit yang ringan dan mudah dirubah.

b. Fleksibel dalam teknologi penunjang

Hampir sama dengan fleksibel secara teknis, tapi pada hal ini pelaksanaan dilakukan dengan bantuan teknologi yang lebih maju. Seperti pemrograman komputer. Jadi pada hal ini Pengembangan program ruang bisa dilakukan melalui program komputer yang

²⁰ ACTIONS OF ARCHITECTURE, Architect and Creative Users- Jonathan Hill, 2005

ada. Jadi pengembangan ruang menjadi lebih fleksibel dan berkelanjutan.

c. Fleksibel melalui Pengurangan jumlah Ruang.

Pada hal ini biasanya digunakan sebuah ruang besar yang bisa difungsikan sesuai kebutuhan seiring perkembangan fungsi bangunan.

d. Fleksibel melalui penggunaan *open plan*

Berbeda dengan Fleksibilitas secara teknis yang sangat bergantung pada perubahan bentuk ruang, pada fleksibilitas ini perubahan fungsi tidak terlalu bergantung terhadap perubahan bentuk fisik bangunan. Tapi lebih kepada persepsi pengguna.

2. Polyvalene/multifungsi

Polyvalene/multifungsi disini yang dimaksud adalah sebuah bentuk yang tanpa dirubah bisa digunakan untuk berbagai aktivitas. Jadi walaupun memiliki fleksibilitas ruang yang minim, tapi bisa menawarkan solusi yang optimal.

Jadi sedikit berbeda dengan fleksibilitas yang menekankan terhadap perubahan konfigurasi ruangnya, pada prinsip ini perubahan persepsi pengguna terhadap fungsi ruang lebih diutamakan.

2.2.10. Pengaruh Ruang Seni Publik terhadap Kota.

Mural adalah sebuah seni yang dipamerkan pada ruang-ruang kota. Seni pada ruang-ruang kota membentuk ruang-ruang baru di sekitarnya.²¹ Pada sekeliling seni tersebut tercipta ruang yang berfungsi sebagai 'ruang-ekstra' bagi karya itu sendiri. Sebuah ruang yang tidak memiliki nilai lebih dari itu. Ruang ini memiliki hubungan dengan lingkungan fisik yang ada. Sedangkan pada jangkauan yang lebih luas lagi, ruang imajiner yang tercipta justru penuh nilai, keterbukaan,

²¹ ART, SPACE, and THE CITY Public Art and Urban Future-Malcolm Miles, 1997

dan aktivitas personal. Ruang-ruang itu sendiri memiliki dua fungsi pada kota.

1. Ruang seni menjadi ruang publik.

Ruang publik yang tercipta menciptakan akses yang lebih luas bagi masyarakat kepada elemen-elemen seni yang ada. Walaupun perlu sebuah 'pendidikan' seni dan budaya agar masyarakat kota bisa menghargai kesenian tersebut.

2. Ruang seni menjadi bagian gaya hidup warga kota

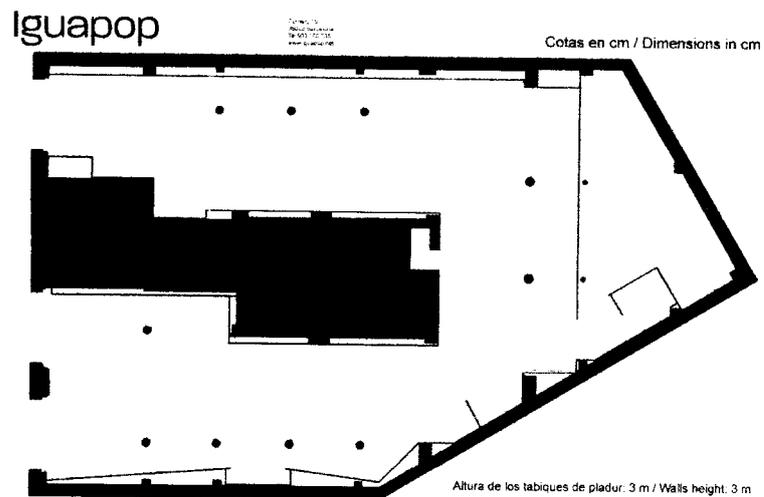
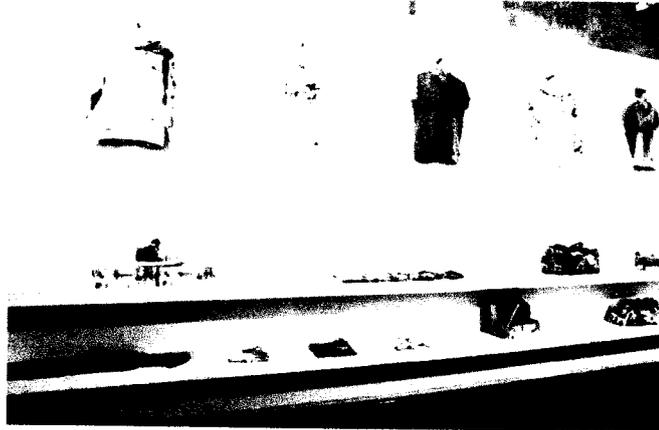
Ruang seni menjadi sebuah interpretasi implisit akan nilai sebuah kota. Aktivitas yang terjadi pada ruang tersebut akan menentukan apa inti dari kota tersebut

2.3 STUDI KASUS GALERI DAN EVENT PAMERAN MURAL

2.3.1 Iguapop Art Gallery, Barcelona

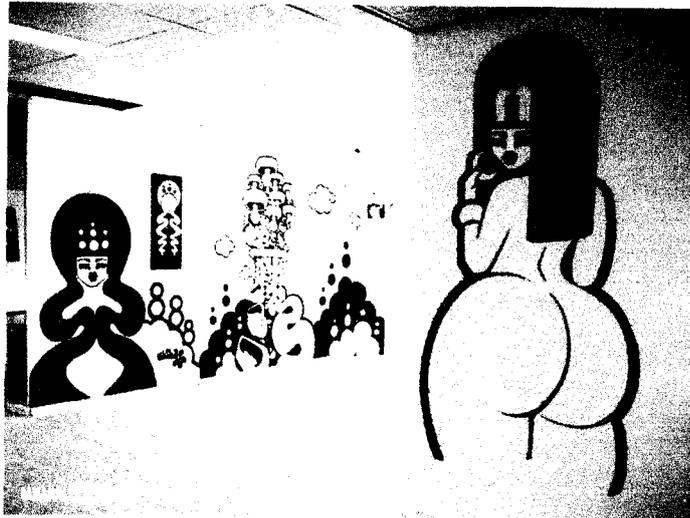
Iguapop Art Gallery adalah sebuah galeri seni yang sering memamerkan produk seni urban seperti Mural, Urban Toys, Custom Sneakers, dan Instalasi. Pada galeri ini terdapat fasilitas penjualan merchandise tempat para desainer yang melakukan pameran dan pemilik menjual produk seperti kaos, jaket, tas dan mainan (Urban Toys/Designer Toys)





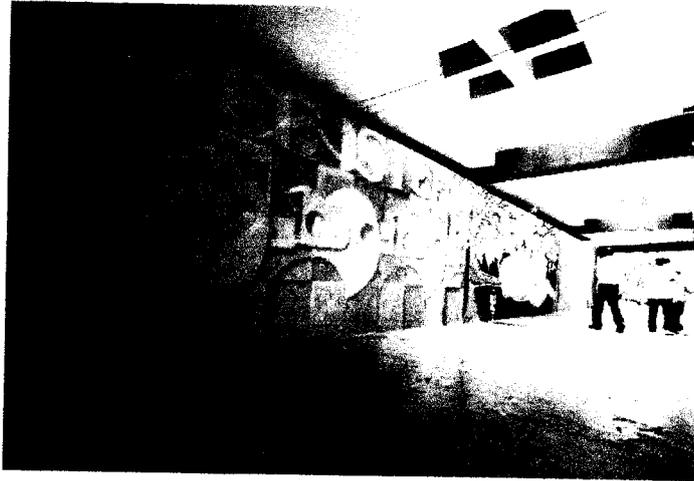
2.3.2 Guerrilla Art Gallery Barcelona dan Rotterdam

Guerrilla Art Gallery adalah galeri yang spesifik memamerkan karya seni Urban dan Street Art. Pada galeri ini ada beberapa seniman yang secara reguler melakukan pameran, yaitu Aniel, Chiba, dan Sickboy. Mereka adalah para ilustrator sekaligus pemilik Galeri ini.



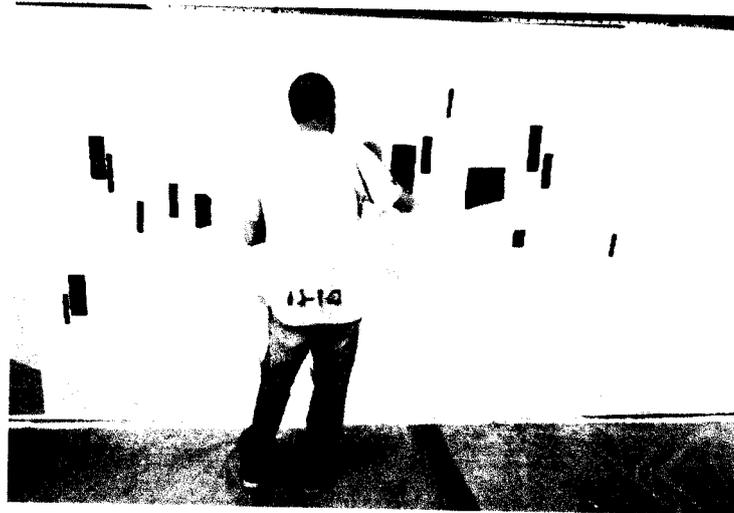
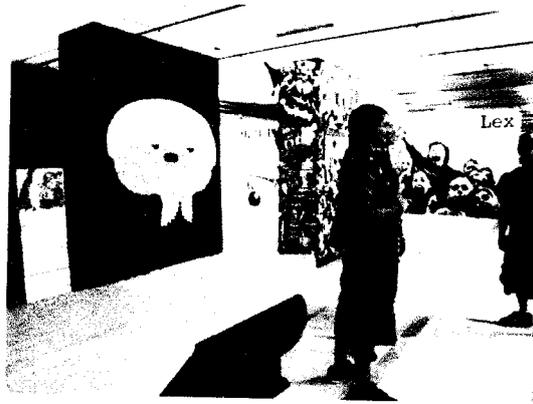
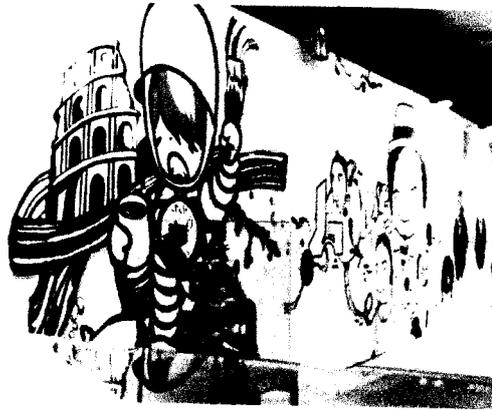
2.3.3 Galleria del Tritone pada Event Street Art Italiana

Galleria del Tritone sebenarnya bukan galeri yang spesifik digunakan untuk pameran Mural atau Urban Art. Tapi pada event Street Art Italiana Galleria del Tritone menggunakan lorong-lorong galeri sebagai ruang pameran mural pada event Street Art terbesar di Italia ini. Lorong-lorong dibentuk dari dinding-dinding non permanen sebagai media untuk seni Mural yang dipamerkan.



2.3.4 Basement Parkir Rome Auditorium pada Event Street Art Italiana

Event Street Art Italiana juga digelar pada Rome Auditorium. Pada event ini pameran tidak digelar di ruang pameran konvensional, melainkan digelar di basement parkir Rome Auditorium. Elemen Vertikal yang digunakan sebagai media Mural adalah dinding non permanen. Sehingga bisa ditata menjadi lebih fleksibel.



www.scallamercalli.it

2.3.5 Tabel Perbandingan Karakteristik Keruangan Ruang Pamer

Tabel II.1. Perbandingan Karakteristik Keruangan Ruang Pamer

	GUERILLA ART GALLERY ROTTERDAM	GUERILLA ART GALLERY BARCELONA	IGUAPOP ART GALLERY	GALLERIA DEL TRITONE,	ROME AUDIITORIUM BASEMENT GARAGE
KEPEMILIKAN	Pribadi	Pribadi	Pribadi	Swasta	Pemerintah
PENGUNAAN	Pameran reguler pemilik	-Pameran reguler pemilik -disewakan	-Pameran reguler pemilik -disewakan	disewakan	Disewakan
KARAKTERISTIK KERUANGAN	<ul style="list-style-type: none"> •Pembatas ruang fix dengan dinding polos untuk digambari pada beberapa sudut •Minim bukaan pada dinding 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembatas ruang ada dua jenis, permanen dan semi-permanen dengan dinding polos yang diberi gambar pada beberapa sudut • Minim bukaan pada dinding 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembatas ruangan permanen dan semi-permanen. Pada dinding permanen di lapis dengan material dinding semi-permanen untuk mempermudah perawatan apabila digambari pada pameran Urban Art. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada pameran Street Art Italiana dinding yang digambari adalah dinding semi permanen. Dinding semi-permanen ini selain menjadi pengarah dan pembentuk ruang juga sebagai media seni mural. • Tidak ada bukaan pada dinding 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada Pameran Street Art Italiana Ruang yang luas dan berfungsi sebagai tempat parkir diberi pembatas ruang semi-permanen yang juga menjadi media seni. Dinding semi-permanen ini juga berfungsi membentuk ruang. • Tidak ada bukaan pada dinding
SUMBER PENCAHAYAAN	Jendela dan lampu	Jendela dan Lampu	Jendela dan lampu	Langit-langit (natural daylight) dan lampu	Lampu
PEMBUATAN KARYA SENI	Karya dibuat di tempat dan diluar galeri	Karya dibuat di tempat dan diluar galeri	Karya dibuat di tempat dan diluar galeri	Karya dibuat di galeri	Karya dibuat di galeri

	GUERILLA ART GALLERY ROTTERDAM	GUERILLA ART GALLERY BARCELONA	IGUAPOP ART GALLERY	GALLERIA DEL TRITONE,	ROME AUDIITORIUM BASEMENT GARAGE
FASILITAS PENDUKUNG	Penjualan merchandise berupa kaos,mainan, dan berbagai produk turunan Urban Art karya pemilik.	Penjualan merchandise berupa kaos,mainan, dan berbagai produk turunan Urban Art karya pemilik dan seniman yang melakukan Pameran.	Penjualan merchandise berupa kaos,mainan,dan berbagai produk turunan Urban Art karya pemilik dan seniman yang melakukan Pameran	Pada Pameran Street Art Italiana ada fasilitas Penjualan merchandise berupa kaos,mainan,dan berbagai produk turunan Urban Art karya pemilik dan seniman yang melakukan Pameran	Pada Pameran Street Art Italiana ada fasilitas Penjualan merchandise berupa kaos,mainan,dan berbagai produk turunan Urban Art karya pemilik dan seniman yang melakukan Pameran
OBJEK PAMERAN	<ul style="list-style-type: none"> • 2D (berupa acrylic painting dan mural) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2D (berupa acrylic painting dan mural) • 3D (berupa Urban Toys karya seniman yang melakukan pameran) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2D (berupa acrylic painting dan mural) • 3D (berupa Urban Toys karya seniman yang melakukan pameran dan karya instalasi) 	Pada Pameran Street Art Italiana objek yang dipamerkan berupa: <ul style="list-style-type: none"> • objek 2D (berupa acrylic painting dan mural) • 3D (berupa Urban Toys karya seniman yang melakukan pameran dan karya instalasi) 	Pada Pameran Street Art Italiana objek yang dipamerkan berupa: <ul style="list-style-type: none"> • objek 2D (berupa acrylic painting dan mural) • 3D (berupa Urban Toys karya seniman yang melakukan pameran dan karya instalasi)

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

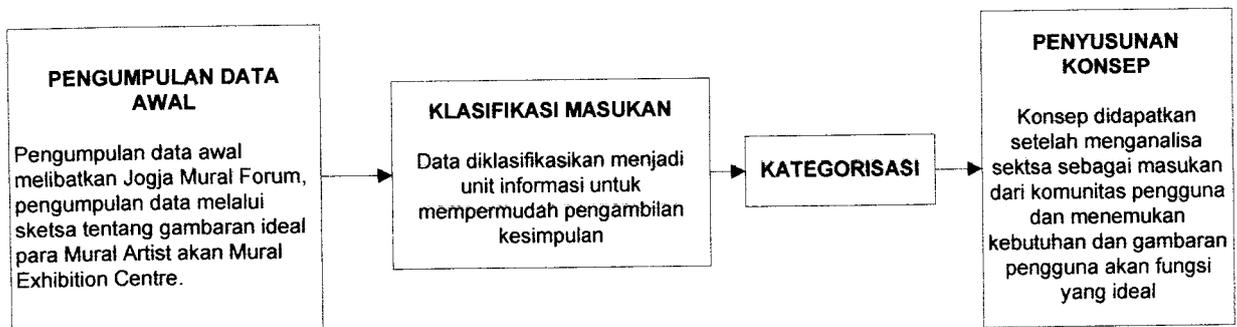
3.1.1 Participatory Design Method

1. Pengertian Participatory Design Method

Adalah sebuah metode yang meletakkan ini pengamat (dalam kasus ini arsitek) dalam sebuah dalam sebuah situasi sosial untuk mengumpulkan data.¹ Pendekatan perancangan partisipatif memberikan kemungkinan terciptanya suatu pemahaman yang sama antara arsitek dan masyarakat calon penghuni²

2. Alur Participatory Design Method

Proses yang terjadi pada metode ini adalah sebagai berikut, data-data yang didapat dari pengamatan dan masukan pengguna kemudian melalui sebuah proses yang disebut analisis induktif yaitu pengumpulan data yang kemudian diklarifikasi dalam unit-unit informasi, kategorisasi, baru kemudian penyusunan konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang.¹



¹ ARSITEKTUR LINGKUNGAN dan PERILAKU, Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi-Haryadi Setyawan dan B. Setiawan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1995

² Jurnal ARSITEKTUR UNTUK RAKYAT? Sebuah Kajian mengenai Pendekatan Perancangan Partisipatif-Anak Agung Gde Djaja Bharuna- Universitas Udayana, Februari 2004

3.1.2 Indepth Interview

Wawancara dilakukan dengan beberapa Mural Artist yang memberikan masukan desain melalui sketsa. Wawancara perlu untuk dilakukan untuk mempertajam analisis masukan-masukan yang didapat dari sketsa.

3.1.3 Observasi/ Survey Lapangan

Observasi digunakan untuk menghimpun data yang bisa membantu dalam proses perancangan. Baik observasi mural yang sudah ada, event pameran yang berkaitan dengan mural, Studi kasus Cemeti Art House maupun pemotretan yang berguna untuk pengumpulan data fisik dalam site.

3.1.4 Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data Sekunder dilakukan melalui browsing Internet tentang event-event pameran Mural yang ada di Luar negeri dan Studi Pustaka. Pengumpulan Data Sekunder dilakukan untuk mendapatkan data-data dan karakteristik dan spesifikasi ruang pameran 2D dan 3D berdasar contoh bangunan yang telah ada sebelumnya hal ini guna menemukan spesifikasi keruangan dan arsitektural yang ada.

3.2 Metode Analisis data

1. Analisis Induksi Sketsa

Analisis dilakukan dengan sumber data dari komunitas pengguna. Data tersebut kemudian diklarifikasi dalam unit-unit informasi, kategorisasi, baru kemudian pembentukan hipotesis yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang.

2. Analisis Kebutuhan Ruang Exhibition Centre

Analisis dilakukan dengan sumber data wawancara dengan seniman pengguna Exhibition centre ini dan pengunjung. Selain itu sumber data juga diambil dari data dari komunitas pengguna.

3. Analisis Spesifikasi Ruang Exhibition Centre

Analisis dilakukan dengan sumber data hasil studi kasus baik melalui referensi yang ada (melalui buku dan internet). Selain itu sumber data juga didapat dari hasil observasi langsung ke lapangan.

4. Analisis Tapak

Analisis tapak berdasarkan hasil survey yang dilakukan untuk pengumpulan data-data fisik, aktivitas sekitar site, dan potensi-potensi yang ada di site.

3.3 Penyusunan Konsep

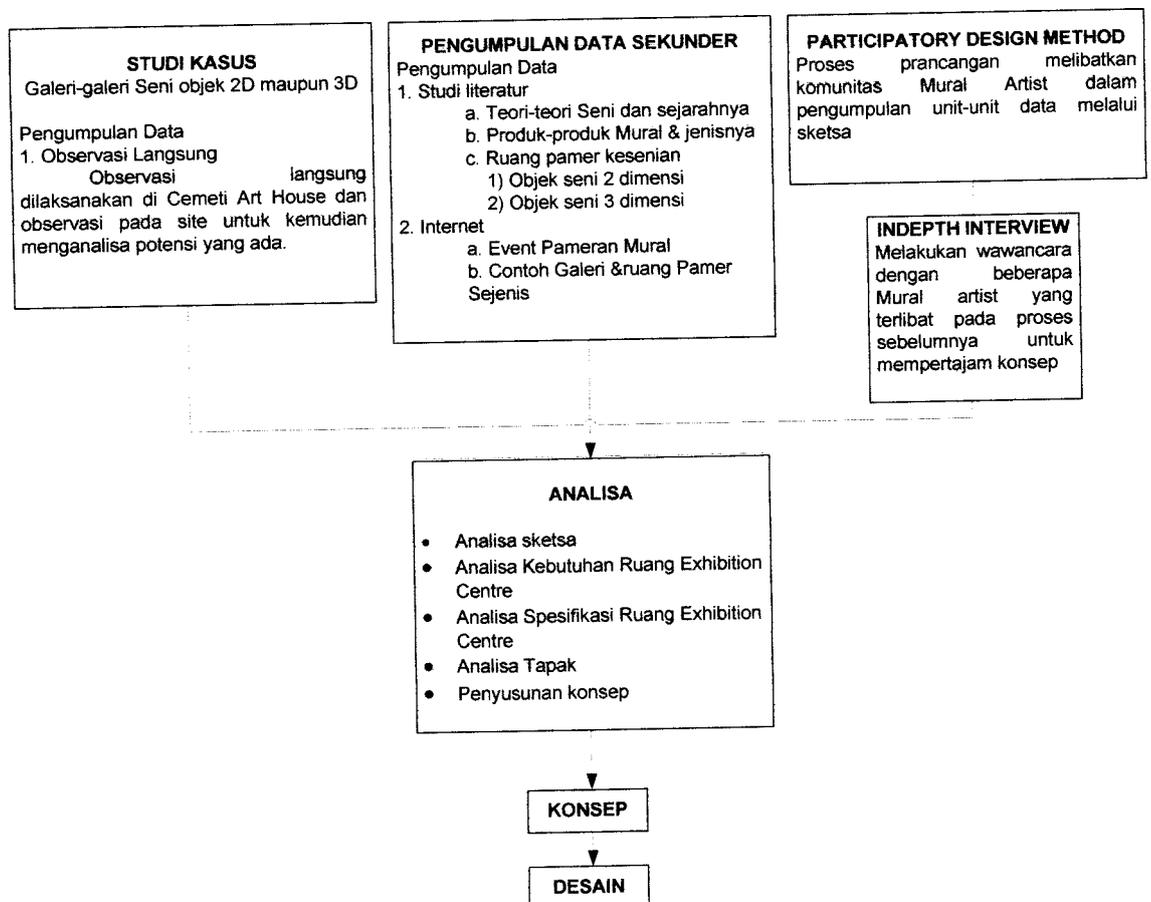
Konsep merupakan hasil sintesa dari analisis-analisis data diatas sehingga tercipta sebuah solusi desain yang terbaik yang bisa dijadikan pedoman perancangan pada proses desain.

3.4 Desain

Desain merupakan penerapan konsep-konsep hasil sintesa diatas. Konsep-konsep diterjemahkan dalam bentuk yang lebih detail dan gambar kerja.

3.5 Diagram Alur Metode Perancangan

DIAGRAM ALUR METODE PERANCANGAN



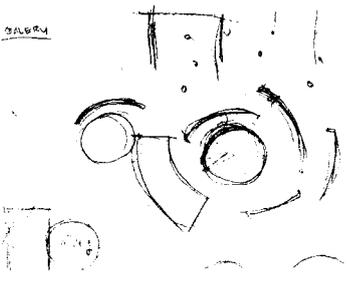
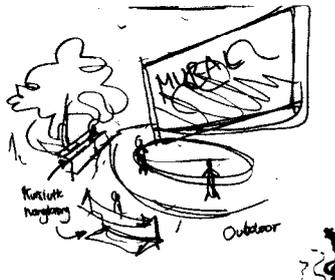
BAB IV

ANALISIS

4.1 Analisis Sketsa Partisipatif

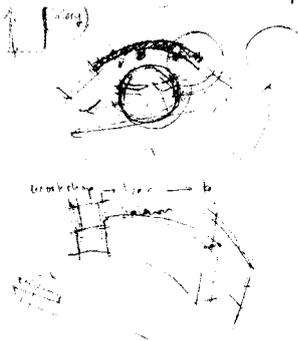
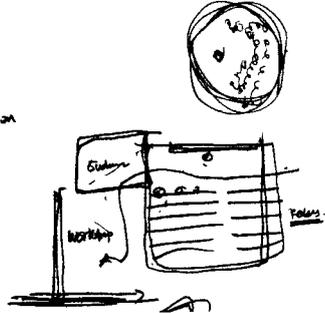
4.1.1 Sketsa Gallery/ Ruang Pamer

Tabel IV.1. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Ruang Pamer antar Seniman

No.	Seniman	Sketsa	Input verbal	Analisis
1.	Samuel Indratma		<ul style="list-style-type: none"> • Mural berfungsi juga untuk membentuk ruang public baru • Ketika mural dibuat pada suatu tempat, sekelilingnya otomatis menjadi ruang baru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat display mural harus mudah dilihat semua orang, baik pengunjung maupun orang luar. • Tempat display mural diletakkan pada sirkulasi utama agar bisa dilihat. • Ruang pameran indoor cukup seperti gallery biasa.
2.	Dian Kurniawan		<ul style="list-style-type: none"> • Dinding mural diletakkan di kanan-kiri jalan manusia. • Orang-orang diarahkan agar melewati galeri mural 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat display mural diletakkan di jalur sirkulasi utama, yaitu di selasar ruang terbuka yang menghubungkan bangunan. • Display mural diletakkan pada tempat yang terbuka terhadap aktivitas warga sekitar (mudah dilihat). • Memiliki tempat bagi pengunjung untuk duduk dan bersantai
3.	Karyadi		<ul style="list-style-type: none"> • Mural diletakkan di tengah-tengah tempat orang duduk dan bersantai. Semisal taman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat display bisa digabung dengan taman tempat orang-orang bersantai dan duduk-duduk agar bisa mudah dilihat oleh pengunjung maupun warga sekitar • Display Mural diletakkan pada ruang outdoor agar mudah terlihat

4.1.2 Sketsa Workshop Space

Tabel IV.2. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Workshop antar Seniman

No.	Seniman	Sketsa	Input verbal	Analisis
1.	Samuel Indratma	-	Workshop dilakukan seperti kelas biasa	-
2.	Dian Kurniawan		<ul style="list-style-type: none"> • Workshop dilakukan dalam bentuk dua aktivitas. Yaitu teori dan praktek. • Workshop menjadi pusat aktivitas yang menarik orang-orang untuk datang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada dinding khusus dimana orang-orang bias menggambar mural mereka sebagai sarana edukasi. • Area workshop juga harus bisa dilihat oleh orang yang lewat di sirkulasi utama. • Bentuk tempat workshop ada dua, yaitu kelas indoor (untuk 'kuliah') dan juga outdoor (untuk praktek menggambar)
3.	Karyadi		<ul style="list-style-type: none"> • Suasana workshop mungkin bias juga sebuah aktivitas informal seperti diskusi santai atau bahkan suasana formal (kelas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang workshop berupa ruang kelas atau sekadar tempat untuk duduk bersama dalam forum informal. Untuk kemudian praktek di dinding yang letaknya didekatkan dengan ruang workshop dan gudang.

4.1.3 Sketsa Fungsi-fungsi Penunjang

Tabel IV.3. Tabel Perbandingan Analisis Sketsa dan Input Verbal Fungsi-Fungsi Penunjang antar Seniman

No.	Seniman	Sketsa	Input verbal	Analisis
1.	Samuel Indratma		<p>Perlu adanya fasilitas system informasi mural untuk mendukung program Mural Center ini.</p> <p>Display audio visual bias menggunakan LCD.</p>	<p>Fungsi yang mampu menunjang Mural Center ini adalah Kantor Pengelola Program, Ruang Pusat informasi Mural, Ruang Penayangan Dokumentasi Audio Visual, Ruang Dokumentasi Gambar mural.</p>
2.	Dian Kurniawan		<ul style="list-style-type: none"> • Art Shop dan workshop menjadi inti dari Mural Center ini. • Workshop, artshop, dan workshop outdoor bisa diakses melalui satu jalur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Art Shop di dekat jalan raya/akses masuk, agar mudah diakses oleh orang luar. • Art shop memiliki akses langsung ke tempat workshop agar lebih menarik pengunjung.
3.	Karyadi		<ul style="list-style-type: none"> • Lebih 'enak' menggunakan satu akses untuk ke ruang-ruang di mural center. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taman yang diintegrasikan dengan tempat workshop. • Artshop dekat dengan lingkungan luar agar lebih mudah diakses • Ada fasilitas Ruang Informasi Mural di Jogjakarta untuk display info tentang mural di Jogjakarta.

4.2. Analisis Program Ruang

4.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang¹

Analisis Kebutuhan Ruang pada Mural Center ini dilakukan berdasar aktivitas pengguna yang ada didalamnya. Pengguna bangunan ini sendiri adalah Pengunjung, Pengelola Mural Center, dan Seniman. Berdasar analisis aktivitas yang ada di dalam bangunan ini, maka bisa diketahui secara spesifik ruang ruang apa saja yang digunakan di dalamnya.

Tabel IV.4. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang

KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	Pengunjung	Seniman	Pengelola	
1. Kegiatan Umum	Parkir	Parkir	Parkir	Tempat Parkir
	Mencari Informasi		Menyediakan Informasi	Ruang Informasi
	Duduk-duduk	Duduk-duduk	Duduk-duduk	Lobby
	Melihat dokumentasi	Mempersiapkan dokumentasi	Mempersiapkan Dokumentasi	Ruang Dokumentasi
		Diskusi	Diskusi	Ruang diskusi/rapat
2. Kegiatan Pameran & edukasi	Menyaksikan Pameran	Memamerkan hasil karya	Memantau Pameran	Ruang Pamer
	Mengikuti Workshop	Mendampingi workshop	Mengawasi workshop	Ruang Workshop
3. Kegiatan Administrasi		Menangani program Mural Center	Menangani Program Mural Center	Kantor Pengelola
	Bertamu	Menerima Tamu	Menerima Tamu	Ruang Tamu
		Rapat koordinasi	Rapat direksi	Ruang Rapat
		Mengumpulkan Arsip	Menyimpan Arsip & dokumentasi	Ruang Dokumentasi
		Menerima Pembayaran	Mengurus keuangan	Ruang Tata Usaha

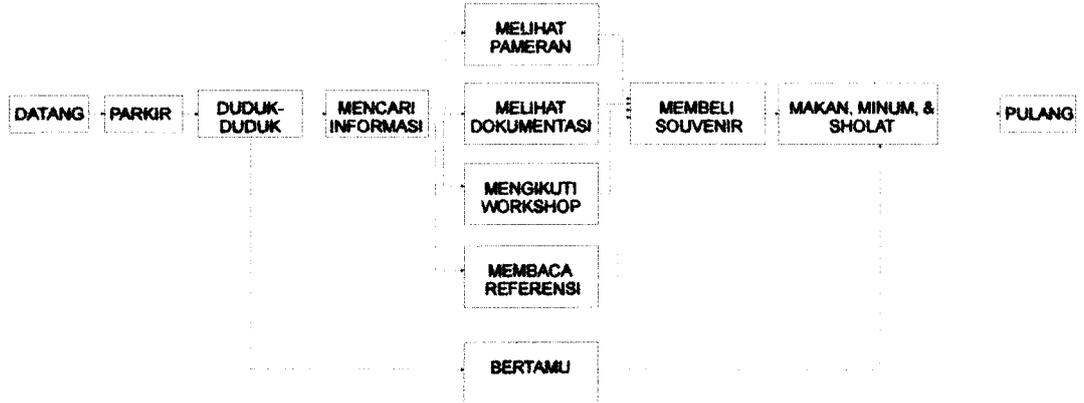
¹ Input berdasarkan observasi dan *In depth interview* dengan Dian Kurniawan tanggal 10 November 2009 dan Bpk. Samuel Indratma tanggal 1 Oktober 2009.

Tabel IV.4. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang (lanjutan)

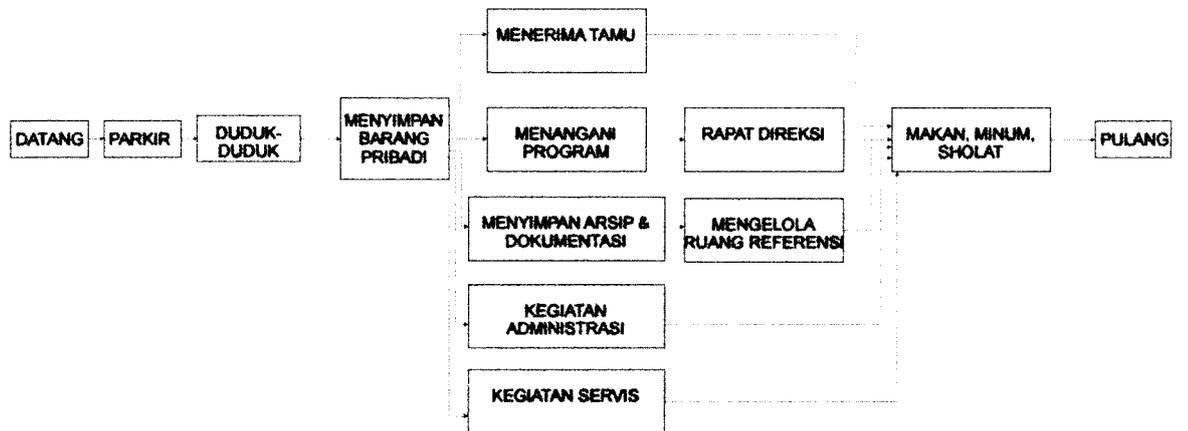
KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN			KEBUTUHAN RUANG
	Pengunjung	Seniman	Pengelola	
4. Kegiatan Persiapan & Penyimpanan		Membuat Karya		Ruang Workshop & gallery
		Koordinasi Karya	Koordinasi Pameran	Ruang Rapat
		Menyimpan Peralatan		Gudang
5. Kegiatan edukasi penunjang	Membaca buku	Membaca, meminjam, dan mencari buku referensi	Menyimpan buku referensi	Ruang Referensi
			Mengelola ruang referensi	Ruang Pengelola
6. Kegiatan Servis	Ke Toilet	Ke Toilet	Ke Toilet	Lavatory
	Shalat	Shalat	Shalat	Musholla
			Kegiatan MEE	Ruang MEE
			Memasak	Dapur kafetaria
			Menyiapkan minuman tamu	Pantry
			Mendatangkan bahan makanan	Loading Dock
			Menyimpan bahan makanan kafetaria	Food Storage room
			Mendatangkan barang keperluan Mural Center	Loading Dock
			Membersihkan ruangan	Cleaning Service
		Menyimpan barang pribadi	Menyimpan barang pribadi	Locker room
7. Kegiatan Komersial	Membeli souvenir		Menjual Souvenir	Art Shop
	Makan & minum	Makan & Minum	Makan & minum	Kafetaria

4.2.2. Analisis Aktivitas Pengguna

1. Aktivitas Pengunjung



2. Aktivitas Pengelola



3. Aktivitas Seniman



4.2.3 Analisis Besaran Ruang²

Tabel IV.5. Tabel Analisis Besaran Ruang

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS		STANDARD (m2)	SIRKULASI	JUMLAH UNIT	LUASAN (m2)
1. Kegiatan Umum	Tempat Parkir Pengunjung	15	mobil	15	40%	1	315
		8	bus	33	40%	1	369,6
	Tempat Parkir Pengelola	5	mobil	15	40%	1	105
		15	motor	2,25	40%	1	47,25
	Ruang Informasi	4	orang	0,72	20%	1	3,456
	Lobby	100	orang	1,5	30%	1	195
	Ruang Dokumentasi	100	orang	1,5	30%	1	195
	Ruang diskusi/rapat	20	orang	0,72	30%	1	18,72
2. Kegiatan Pameran & edukasi	Ruang Pamer dokumentasi foto	20	mural space	56	40%	1	1568
	Ruang pameran dokumentasi audio visual	10	LCD	1,2	20%	1	132
	amphitheatre	30	orang	0,72	30%	1	28,08
	Ruang Workshop	5	mural space	56	30%	1	364
		20	orang/kelas	0,72	20%	5	86,4
3. Kegiatan Administrasi	Kantor Pengelola	15	orang	0,72	20%	1	12,96
	Ruang Tamu	10	orang	1	20%	1	12
	Ruang Tata Usaha	5	orang	0,72	20%	1	4,32
4. Kegiatan Persiapan & Penyimpanan	Ruang Persiapan	10	orang	1	20%	1	12
	Ruang Penyimpanan dokumentasi	3	rak	4	20%	1	14,4
	Gudang			asumsi			50

² DATA ARSITEK Jilid 1, 2, dan 3-Ernst Neufert, 1990 dan *indepth interview* dengan Bpk. Samuel Indratma tanggal 1 Oktober 2009.

Tabel IV.5. Tabel Analisis Besaran Ruang (lanjutan)

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS		STANDARD (m2)	SIRKULASI	JUMLAH UNIT	LUASAN (m2)
5. Kegiatan edukasi penunjang	Ruang Referensi	1000	buku	15	20%	2	36
		20	orang	0,72	20%	1	17,28
	Ruang Pengelola	2	orang	1	20%	1	2,4
6. Kegiatan Servis	Lavatory	6	orang	1,5	30%	4	46,8
	Musholla	20	orang	0,72	20%	1	17,28
	Ruang MEE			asumsi		1	100
	Dapur kafetaria			asumsi			40
	Pantry			asumsi		2	20
	Cleaning Service			asumsi		4	12
	Locker room	20	loker	0,7	20%	1	16,8
	Ruang Security			asumsi			20
7. Kegiatan Komersial	Artshop	8	stand	9	20%	1	86,4
	Kafetaria	25	meja	0,72		1	18
TOTAL							4069 m ²

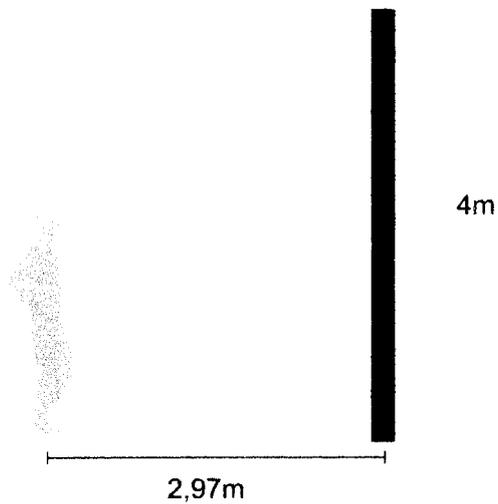
4.3 Analisis Spesifikasi Ruang Pamer

4.3.1 Analisis Kenyamanan Jarak Pandang Mural

Untuk display mural yang ada pada bangunan ini, dimensi mural yang digunakan adalah 4mx8m. Dimensi tersebut kemudian digunakan sebagai dimensi untuk menemukan jarak kenyamanan visual yang dibutuhkan untuk bias mengamati mural secara nyaman.

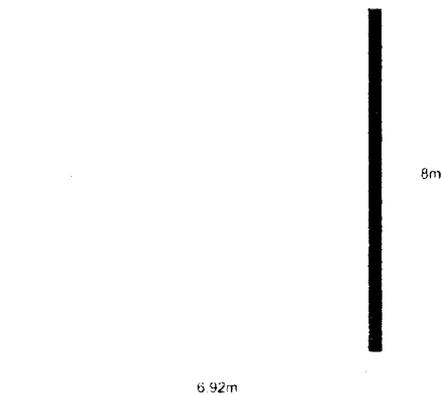
a. Jarak Pengamat Berdasar Sudut Kenyamanan Visual Vertikal.

Dihitung berdasar jarak ketinggian objek mural yang diamati dan standar sudut pandang nyaman pengamat.



b. Jarak Pengamat Berdasar Sudut Kenyamanan Visual Horizontal

Dihitung berdasar jarak lebar objek mural yang diamati dan standar sudut pandang nyaman pengamat.



c. Penggabungan SKV Vertikal dan Horizontal

Penggabungan ini digunakan untuk mengambil kesimpulan berapa jarak yang paling nyaman berdasar perhitungan SKV vertikal dan Horizontal diatas. Jarak yang diambil adalah jarak yang paling besar. Maka dari itu jarak yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah mural 4mx8m adalah 6,92m dan dibulatkan menjadi 7m.

4.3.2 Analisis Sirkulasi

a. Analisis Kenyamanan Jarak Sirkulasi

Jarak sirkulasi memepertimbangkan kenyamanan pengguna. Jarak ideal yang diperlukan untuk lewat satu orang adalah 80cm. Sedangkan diharapkan jalur sirkulasi akan cukup luas. Dengan asumsi jalur sirkulasi digunakan oleh 3 orang. Maka lebar jalur sirkulasi yang dibutuhkan adalah 240cm

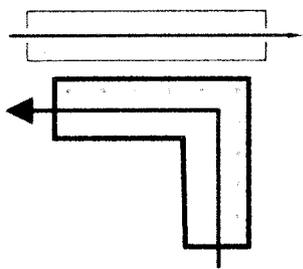
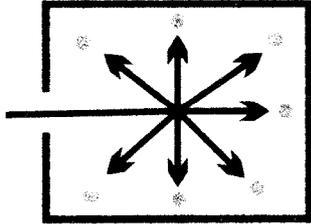


b. Analisis jenis Sirkulasi

Pada mural center ini ada beberapa jenis sirkulasi yang digunakan berdasar kebutuhan dan karakteristik aktivitasnya. Berikut ini adalah penjelasan tentang jenis-jenis system sirkulasi yang digunakan pada fungsi-fungsi utama bangunan yaitu:

- 1) Ruang Pamer
- 2) Ruang Workshop
- 3) Artshop

Tabel IV.6. Tabel Analisis Sirkulasi

No.	Ruang	Karakteristik	Sirkulasi
1.	Ruang Pamer	Mural biasa disajikan secara sekuensial. Menuntut Pergerakan yang kontinyu antar ruangnya.	<p>a. Sirkulasi Primer Selasar ke Ruang</p>  <p>b. Teknik Sirkulasi Lurus / berbelok</p> 
2.	Ruang Workshop	Ruang ini diletakkan pada ruang outdoor dan diharapkan akan menjadi daya tarik bagi orang yang ada di sekitarnya untuk melihat atau bahkan ikut terlibat	<p>a. Teknik Sirkulasi Mengangkat/menurunkan area pengamatan.</p> 
3.	Art Shop	Membutuhkan pergerakan bebas agar pengunjung mudah untuk memilih objek apa yang akan dibeli.	<p>a. Teknik Sirkulasi Menyebar</p> 

4.4 Analisis Site

4.4.1 Kriteria Pemilihan Site

Pemilihan Site menjadi bagian penting untuk ditelaah, dikarenakan fungsinya sebagai bangunan publik dan juga berkaitan dengan fungsinya yang berkaitan dengan Mural Art yang memiliki karakteristik khusus, yaitu berkembang pesat di tengah kota. Berikut ini adalah pertimbangan utama dalam memilih site dari berbagai alternatif yang ada di sekitar Malioboro.

1. Kemudahan Akses dan Infrastruktur

Kemudahan Akses dan Infrastruktur penunjang yang ada di sekitar site menjadi penting mengingat fungsinya sebagai bangunan publik yang akan banyak diakses oleh warga kota. Selain itu kemudahan akses perlu dipertimbangkan guna menentukan seberapa publik fungsi sebuah bangunan.

2. Potensi Ekonomi

Mengingat produk-produk turunan Mural Art (seperti kaos, sneakers,mainan,dsb.) banyak diminati, maka site harus mampu mengangkat potensi yang ada pada bangunan. Tingginya minat terhadap produk turunan Mural Art bisa dilihat dari adanya fasilitas penjualan merchandise dari seniman-seniman Mural Art pada pameran-pameran dan galeri.

3. Kepadatan Aktivitas sekitar

Kepadatan Aktivitas ini menjadi pertimbangan penting, karena ada kemungkinan bahwa aktivitas- aktivitas sekitar mungkin mengganggu aktivitas pada bangunan, atau bahkan sebaliknya bisa sangat mendukung aktivitas di dalam bangunan.

4. Kesesuaian antara fungsi dengan lokasi

Hal ini menjadi penting karena aktivitas pada bangunan ini sangat khas. Sehingga perlu ditelaah apakah fungsi yang diterapkan cocok atau tidak dengan lokasi. Kesesuaian ini bisa diketahui melalui Peta Rencana Pengembangan Kota dari Kimpraswil.

Tabel IV.7. Tabel Rencana Pengembangan Kota

Luas Tanah	Tinggi	KDB	KLB
40-100	16	90	1,8
101-200	16	90	2,7
201-400	16	90	2,4
401-1000	18	80	2,4
>1000	20	80	3,0

5. Keunikan Karakter Site

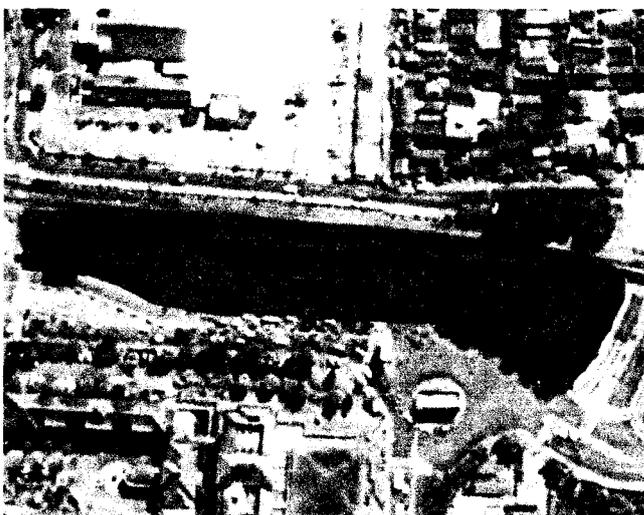
Site yang dipilih diharapkan memiliki keunikan tersendiri, mencerminkan semangat baru yang diusung Mural Art itu sendiri. Sehingga galeri ini juga akan tampak 'unik' dari segi lokasi.

6. Keterbukaan terhadap Aktivitas Masyarakat

Hal ini perlu untuk dipertimbangkan karena Mural Art adalah seni yang hadir di tengah masyarakat, maka pemilihan site harus mempertimbangkan keterbukaan terhadap aktivitas masyarakat.

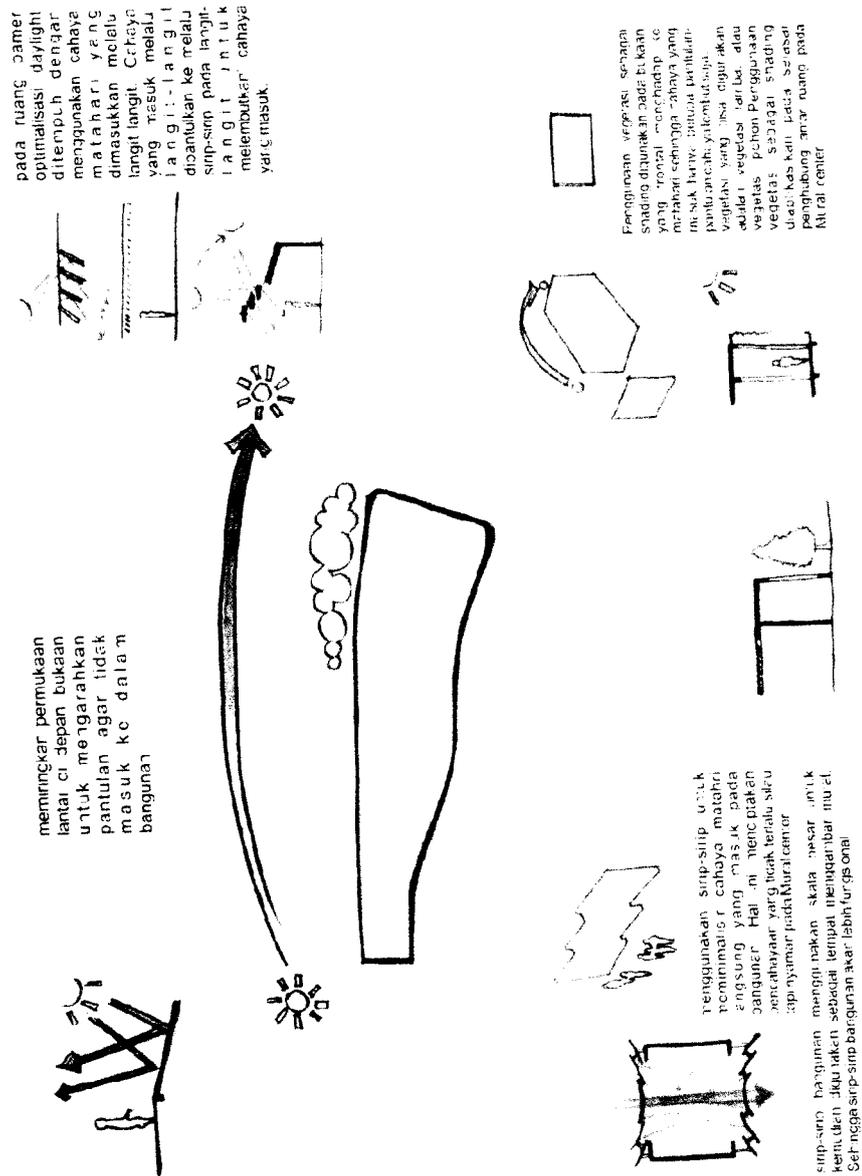
Tabel IV.8. Tabel Analisis Perbandingan Alternatif Site

KRITERIA	TAMAN PARKIR ABUBAKARALI	TAMAN PARKIR NGABEAN	LEMPUYANGAN
Kemudahan Akses dan Infrastruktur	50	50	50
Kepadatan aktivitas sekitar	50	40	40
Potensi Ekonomi	50	40	30
Kesesuaian Fungsi dan Lokasi	50	50	50
Keunikan Karakter Site	40	40	50
Keterbukaan terhadap aktivitas Masyarakat	50	30	50
TOTAL	290	250	270

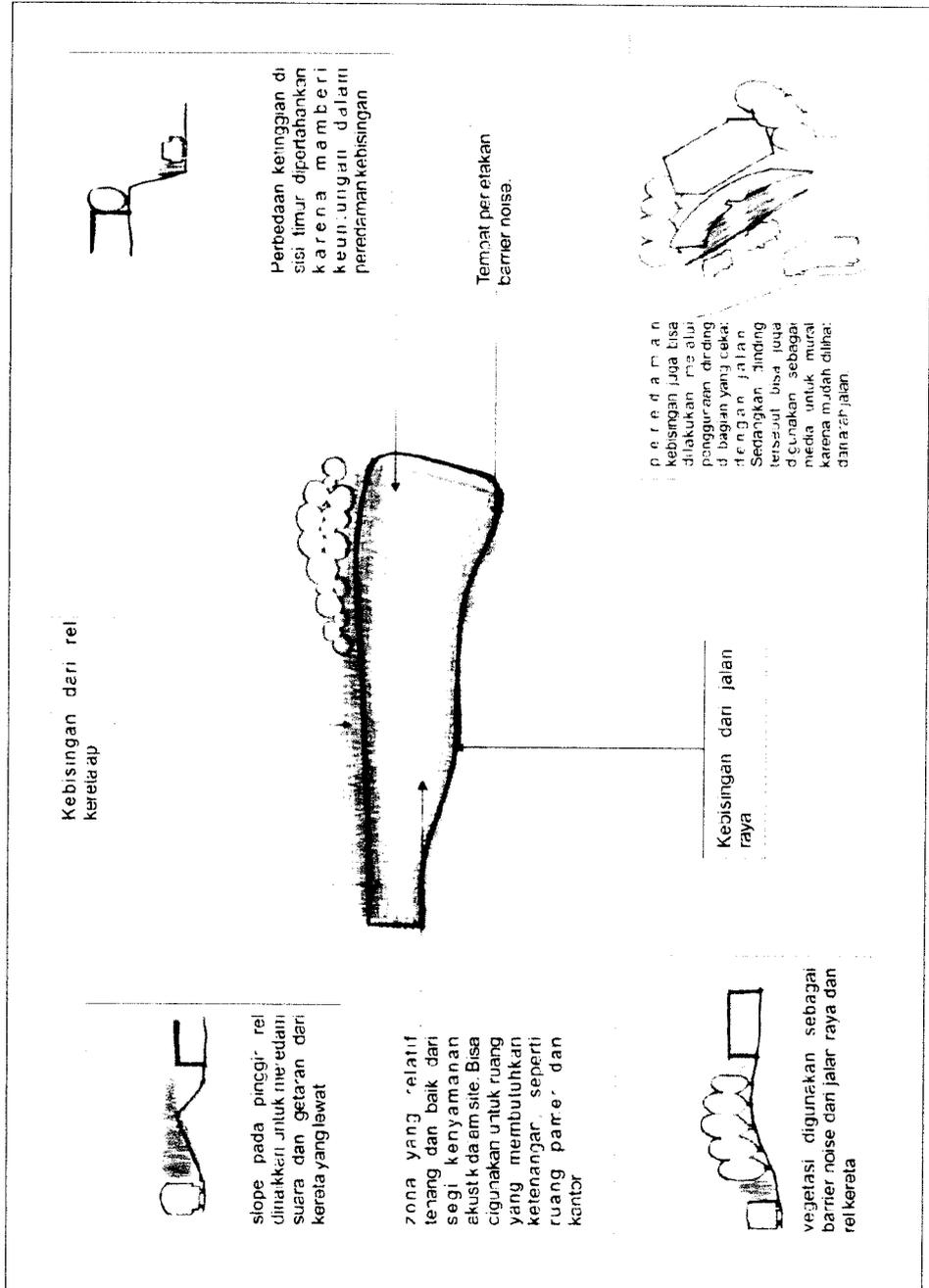


4.4.2 Analisis Existing Tapak dan Respon

a. Matahari



b. Kebisingan



c. Angin

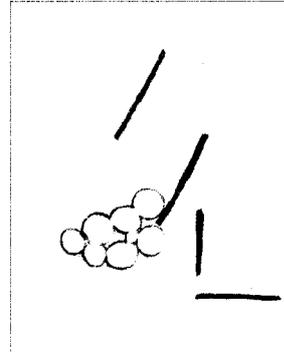
sirip yang di gunakan untuk mem nyalisir cahaya langsung matahari juga bisa digunakan untuk menciptakan ventilasi silang. Sehingga periyguntatir sirip bisa lebih fungsional dalam bangunan ini



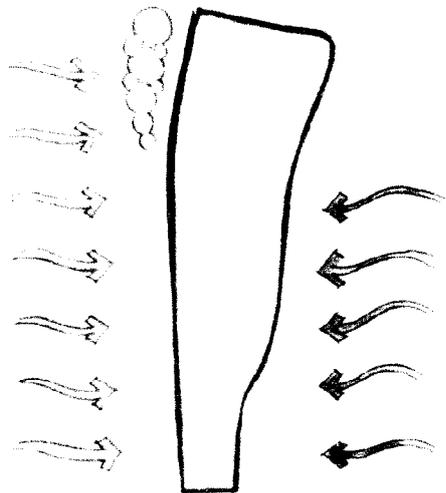
Menggunakan reflecting pond untuk menciptakan pergerakan udara mikro pada bangunan. Reflecting pond diletakkan pada bagian yang merupakan area wind shadow yang akan sangat "tinggi" terjadi pada bangunan ini. Hal ini dikarenakan bangunan ini banyak menggunakan bidang vertikal yang di curukkan sebagai mural.



penataan ruang diatir agar tercipta perbedaan suhu yang cukup agar tercipta pergerakan udara. Sehingga akan tercipta sirkulasi udara yang lancar walaupun bangunan terdapat pada area wind shadow



vegetasi dan dinding bisa digunakan untuk mengaktifkan angin pada area-area yang membutuhkan sirkulasi udara yang lancar seperti kafe/ruang kantor dan ruang pameran komunitas



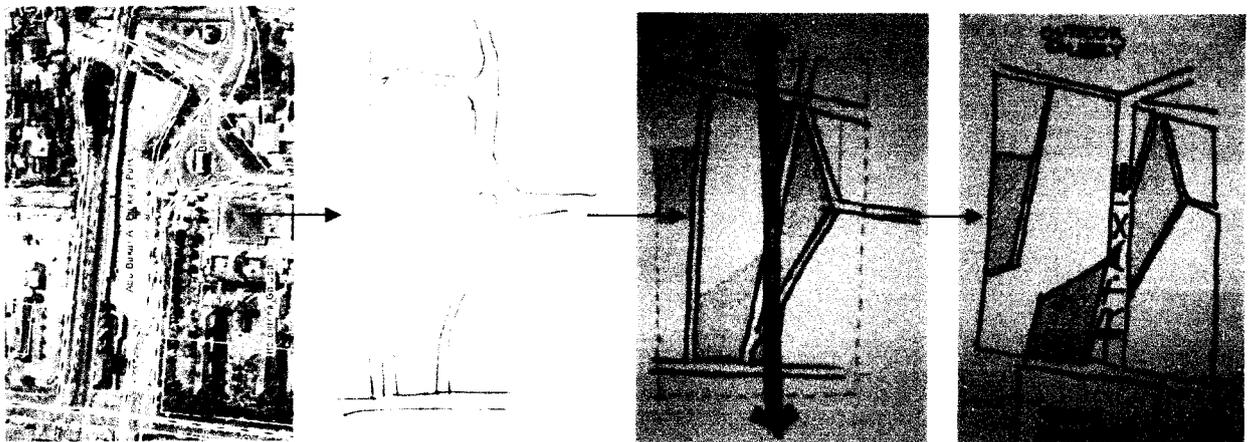
BAB V

KONSEP

5.1 Konsep Gubahan Massa

Konsep Gubahan Massa diambil dari bentuk jalan yang ada di sekitar site. Jalan-jalan tersebut disimplifikasi dengan garis-garis tegas yang menghubungkan tiap-tiap simpul jalan sehingga tercipta pola geometri yang cenderung lebih sederhana. Pola jalan yang telah disederhanakan tersebut kemudian di bagi oleh sebuah garis Sirkulasi utama sesuai masukan dari sketsa partisipatif salah satu Seniman Mural yang terlibat.

Setelah dibagi dengan garis sirkulasi utama tersebut, blok-blok yang ada disisipi dengan area-area hijau dan are terbuka untuk keperluan penghawaan agar tercipta ruang lapang yang bisa digunakan untuk reflecting pond guna menciptakan aliran udara mikro.



5.2 Konsep Tata Ruang

Konsep Tata Ruang berikut ini didapatkan dari analisis sketsa partisipatif para Mural artist yang kemudian disintesis dengan analisis lainnya (sirkulasi, analisis site, dsb.)

5.2.1 Konsep Ruang Pamer

Konsep Ruang Pamer berdasar kepada sketsa partisipatif dari para seniman mural yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan analisis sketsa tersebut, ada beberapa poin yang bisa disimpulkan untuk kemudian dijadikan pedoman dalam menyusun konsep:

1. Ruang pameran terdiri dari dua jenis, outdoor dan indoor. Ruang Pameran Outdoor digunakan untuk mural, sedangkan indoor digunakan untuk ruang pameran dokumentasi berupa foto dan video.
2. Ruang pameran diletakkan di tempat yang mudah terlihat baik oleh pengunjung dan/atau oleh orang sekitar yang lewat di sekitar bangunan.
3. Ruang pameran akan lebih efektif penggunaannya apabila dilewati oleh banyak orang. Jadi bisa diletakkan jalur sirkulasi utama yang melewati ruang pameran atau pada jalur sirkulasi utama digunakan juga sebagai ruang display mural.

5.2.2 Konsep Ruang Workshop

Konsep Ruang Workshop disintesis dari hasil analisa sketsa partisipatif. Berdasar analisa tersebut dapat disimpulkan beberapa poin yang bisa dijadikan pegangan dalam menyusun konsep:

1. Ruang Workshop diletakkan dengan gudang peralatan workshop, agar mudah dalam praktek penggunaannya.
2. Ada dua jenis ruang workshop, yaitu ruang workshop indoor untuk kepentingan pemberian materi workshop berupa handout, presentasi, dan kuliah (berupa kelas-kelas). Sedangkan workshop outdoor digunakan untuk aktivitas praktek pembuatan mural dan diskusi langsung.
3. Workshop outdoor selayaknya ruang display mural diletakkan juga di area yang mudah terlihat dan juga mudah dilewati oleh sirkulasi utama.

5.2.3 Fungsi Penunjang

Fungsi ruang penunjang yang ada didapat dari masukan verbal dan sketsa partisipatif para Mural artist. Berikut ini poin-poin yang bisa disimpulkan dari analisis sketsa partisipatif dan input verbal para Mural Artist:

1. Yang perlu menjadi fungsi utama dari Mural Center ini adalah Pusat informasi dan dokumentasi (baik audio visual maupun gambar) Mural yang ada di Jogjakarta
2. Perlu adanya fasilitas Artshop, mengingat lokasinya sangat memiliki nilai potensi ekonomi yang tinggi.

5.3 Konsep Bentuk Bangunan

Berikut ini adalah proses sederhana dalam pembuatan mural hingga menjadi mural yang ada di jalan-jalan/ruang publik.¹:

1. Survey lapangan

Survey bertujuan untuk mempelajari karakteristik dinding yang ada, material, kondisi fisik, elemen-elemen dinding, bahkan juga perijinan informal dengan pemilik dinding (jika dinding adalah dinding dari bangunan milik pribadi). Proses pertama ini berkaitan dengan hal-hal fisik yang terukur, peraturan, dan hal-hal yang lebih bersifat formal.

2. Sketsa ide desain

Berdasar Survey, maka bisa dimulai proses kedua yaitu sketsa ide desain. Pada proses ini seniman 'merespon' dinding yang ada dengan desainnya. Proses desain ini biasanya dilakukan dengan media sketsa pensil. Proses ini melibatkan ide yang masih cenderung abstrak untuk kemudian diolah hingga menjadi desain mural dengan garis-garis sketsa yang penuh *stroke*.

3. Penggambaran Mural

Sketsa desain kemudian dituangkan dengan media cat ke dinding untuk menciptakan karya mural yang bisa dilihat melalui ruang-ruang publik di Jogjakarta.

Berdasar 3 proses tersebut, maka dianalogikan menjadi dasar konsep bentuk elemen-elemen tegakan pada Mural Center.

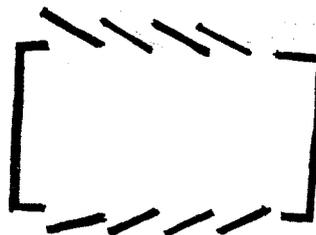
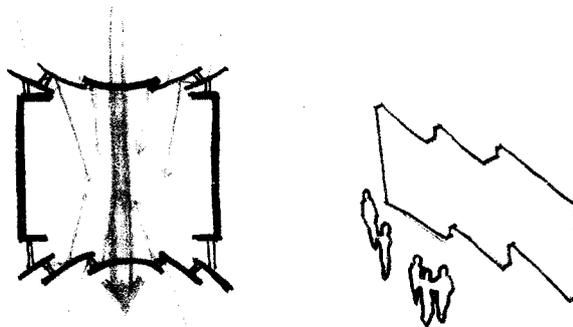
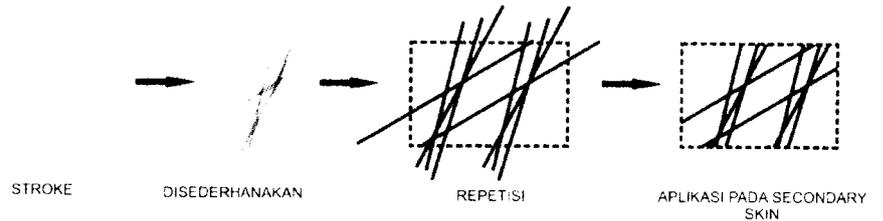
1. Dinding

Dinding diambil dari proses pembuatan mural tahap 1, dimana pada survey dinding akan berkaitan dengan hal-hal yang lebih teratur dan terukur, maka bentuk dinding pada Mural Center ini akan sederhana dan teratur.

¹ Samuel Indratma, dikutip dari wawancara tanggal 1 Oktober 2009

2. Secondary Skin

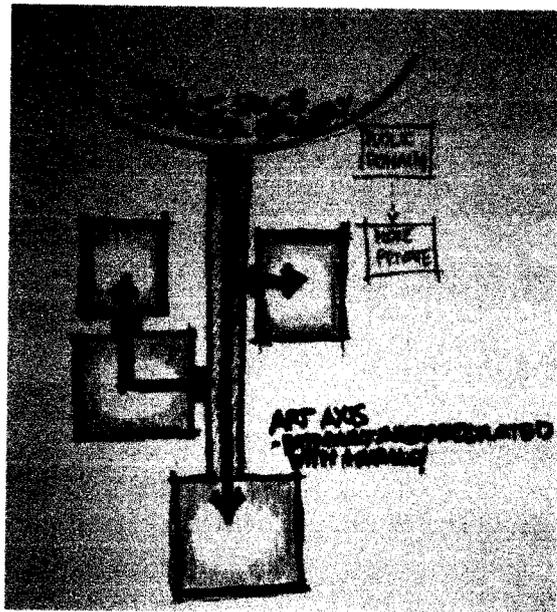
Konsep Bentuk Secondary skin diambil dari simplifikasi dan pengulangan stroke sketsa dari proses perancangan mural tahap kedua. Stroke itu kemudian dijadikan aksentuasi pada Secondary skin wiremesh dan tanaman rambat sesuai analisa kenyamanan thermal yang dilakukan sebelumnya.



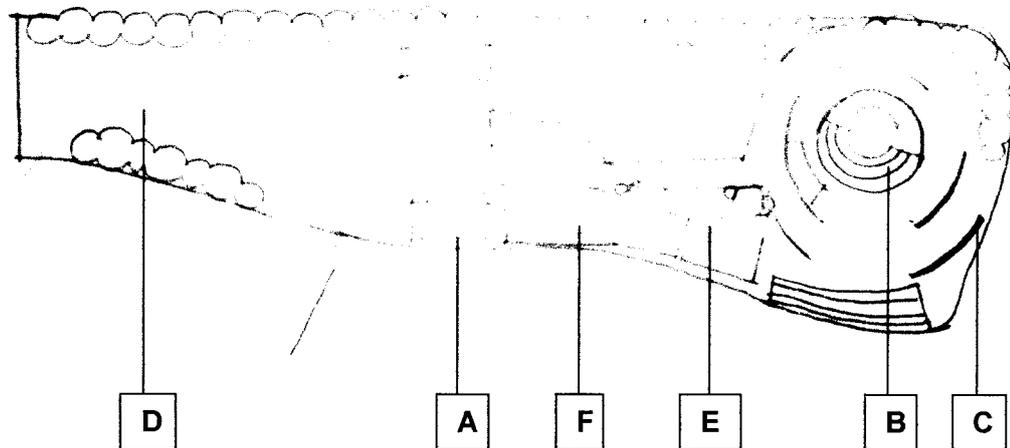
5.4 Konsep Sirkulasi Bangunan

Penataan Sirkulasi bangunan dibuat berdasarkan Sketsa Partisipatif dari ketiga Seniman. Samuel Indratma, Dian Kurniawan, dan Karyadi memiliki kesamaan pandangan bahwa mural harus mudah dilihat orang. Berdasar hal tersebut, maka disimpulkan pada sirkulasi utama digunakan sebagai Art Axis, jalur yang digunakan untuk display mural. Jalur sirkulasi utama digunakan karena jalur Sirkulasi utama adalah sebuah bagian bangunan yang pasti dilewati oleh semua pengunjung.

Selain itu berdasar karakteristik Mural yang sekuensial dan menuntut pergerakan kontinyu, jalur sirkulasi utama digunakan untuk menghubungkan ruang-ruang di sekitarnya. Sehingga akan tercipta pergerakan yang cenderung kontinyu dari ruang satu ke ruang lainnya.



5.5 Konsep Siteplan



A. Ramp Parkir Naik-Turun

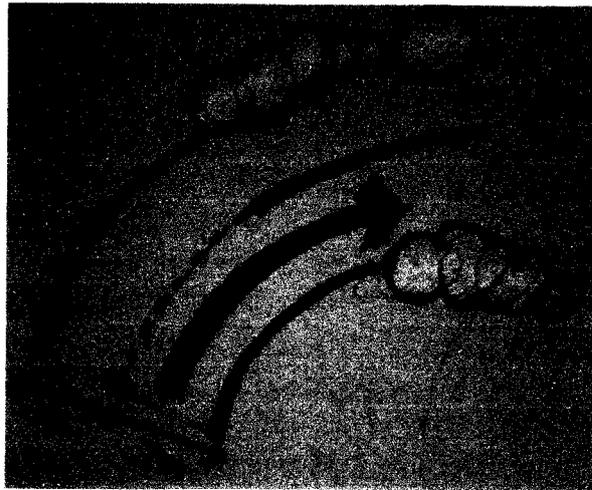
Untuk mempertahankan jumlah Parkir Bus yang ada di site, mengingat awalnya site digunakan sebagai taman parkir, maka parkir sebagian diletakkan di basement untuk mengatasi permasalahan akibat keterbatasan lahan.

B. Amphitheatre

Amphitheatre digunakan sebagai elemen pusat di outdoor gallery untuk menarik perhatian pengunjung atau mungkin orang yang sekedar lewat untuk datang. Penggunaan amphitheatre juga sebagai tempat workshop informal, sesuai masukan dari hasil sketsa partisipatif yang dilakukan sebelumnya.

C. Outdoor Gallery

Outdoor Gallery digunakan sebagai tempat mendisplay mural. Bentuk radial digunakan untuk memperkuat kesan pada outdoor gallery melalui hirarki bentukan yang tercipta antara blok-blok masa yang ada. Lebar jarak antar dinding mural diperhitungkan berdasar kenyamanan pandang pada analisis kenyamanan jarak pandang sebelumnya.

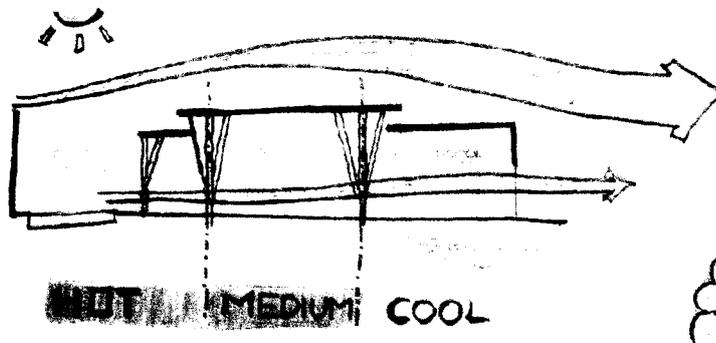


D. Parkir

Area Parkir ini mengakomodasi sebagian Parkir yang ada pada site eksisting. Sedangkan sebagian lagi diletakkan di basement.

E. Reflecting Pond

Diletakkan pada bagian site yang minim pergerakan angin atau bagian wind shadow. Sehingga sirkulasi udara tetap terjadi dan meningkatkan kenyamanan bangunan.

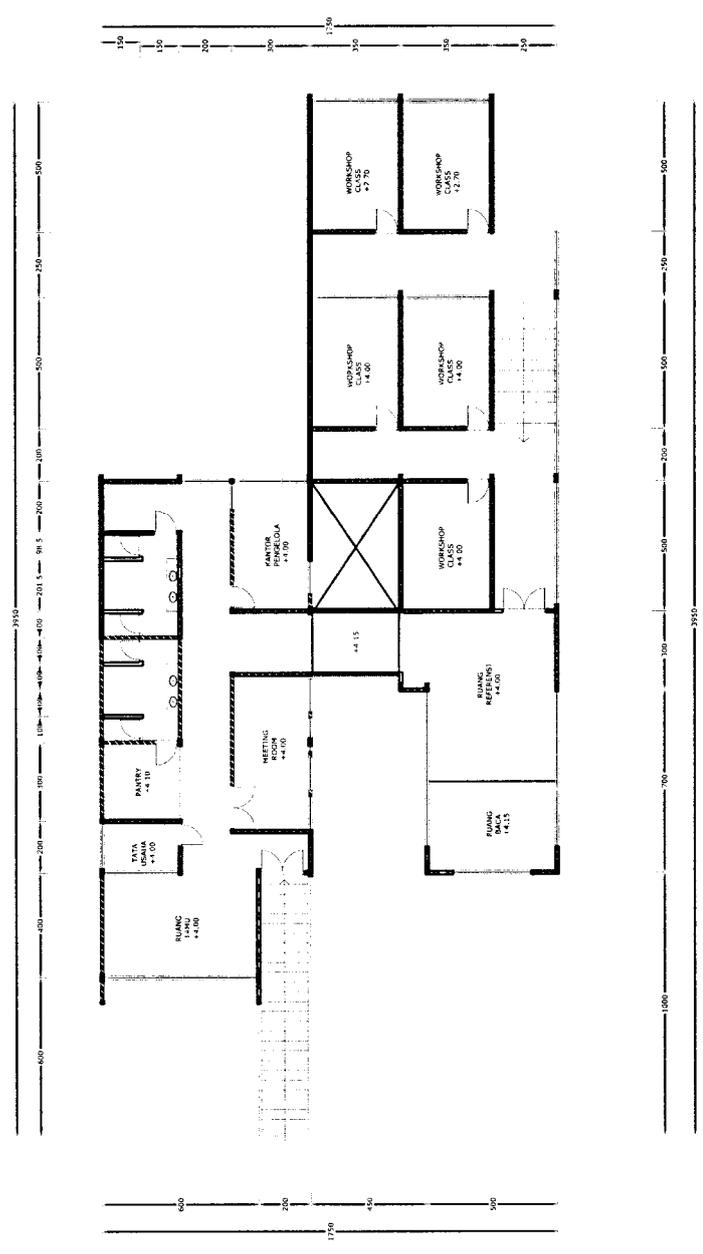


F. Blok-blok massa

Blok massa diorientasikan ke timur dan barat untuk meminimalisir cahaya matahari frontal ke arah bangunan. Sehingga bukaan dioptimalkan ke arah Utara dan Selatan. Jadi Suhu bangunan tidak akan tinggi karena matahari langsung, tapi cahaya bisa masuk melalui pantulan-pantulan bangunan

DAFTAR PUSTAKA

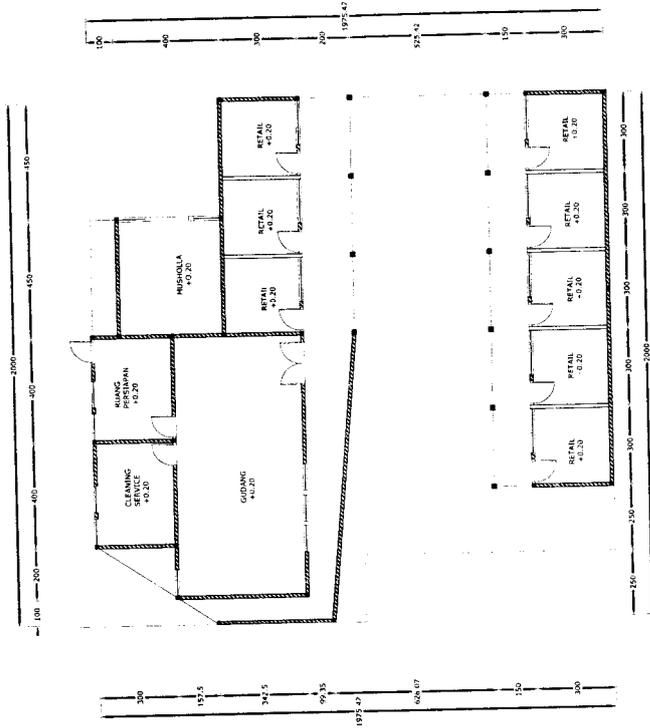
- Wicandra, Obed B., 2004, Berkomunikasi secara visual melalui Mural di Jogjakarta, *Nirmana*, Vol.7, No. 2, pp.126-133
- Cockcroft, E., Weber, J.P., dan Cockcroft, J., 1998, *Towards a People's Art, The Contemporary Mural Movement*, University of New Mexico Press, New Mexico
- Harris, C.M., 2005, *Dictionary of Architecture and Construction*, McGraw-Hill Professional, New York
- Gardner, J., 1969, *Exhibition and Displaying*, Dodge Corp., New York
- Ching, F.D.K., 2002, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, Erlangga, Jakarta
- Hill, J., 2005, *Actions of Architecture, Architect and Creative Users*, Routledge, London
- Miles, M., 1997, *Art, Space, and The City, Public Art and Urban Future*, Routledge, London
- Dharma, A., 2006, *Kontekstualisme dalam Arsitektur*, Universitas Gunadarma, pp.1-3
- Siswanto, A. 1993, *Kontekstualisme Dalam Arsitektur dan Tata Kota*, Universitas Sebelas Maret, pp. 1-3
- Tyler, N., 2009, *Historic Preservation, an Introduction to its History, Principles, and Practice*, W.W Norton & the Company, New York
- Setyawan, H., dan Setiawan, B., 1995, *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku, Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta
- Bharuna, A.A., 2004, *Arsitektur Untuk Rakyat? Sebuah Kajian mengenai Pendekatan Perancangan Partisipatif*, *Natah*, Vol.2, no.1, pp. 47-55
- Indratma, S., 2005, *Proceeding Seminar Mencari Ruang Publik Lewat Seni Rupa Temporer*, Jogjakarta
- Neufert, E., 1990, *Data Arsitek Jilid 1 dan 2*, Erlangga, Jakarta
- , 2009, *Mural Merambah Kota*, URL: <http://www.visualartsmagazine.info/index.php/en/reflection/103-mural-merambah-kota>, diakses pada 1 September 2009
- Indarto, K., 2006, *Artikel Jogjakarta Masih Perlu Mural?*, *Kedaulatan Rakyat*, pp.1, Jogjakarta.
- , 2007, *Pentas Kesenian di Malioboro*, URL: <http://www.pariwisata.jogjakota.go.id/>, diakses pada 9 September 2009.
- Muslimin, I., 2007, *Model Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Kota Jogjakarta*, *Jurnal Penelitian Bappeda kota Jogjakarta*, No.2, pp. 5-15



DENAH RUANG PAMER LANTAI 2
1:100

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2009/2010	JOGJAKARTA MURAL ART CENTER		DOSEN PEMBIMBING ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: KARTISAMARA LILY P.U. NO. MHS: 05 512 118 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DENAH BANGUNAN	SKALA scaled to ft	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN





DENAH ARTSHOP
1:100



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

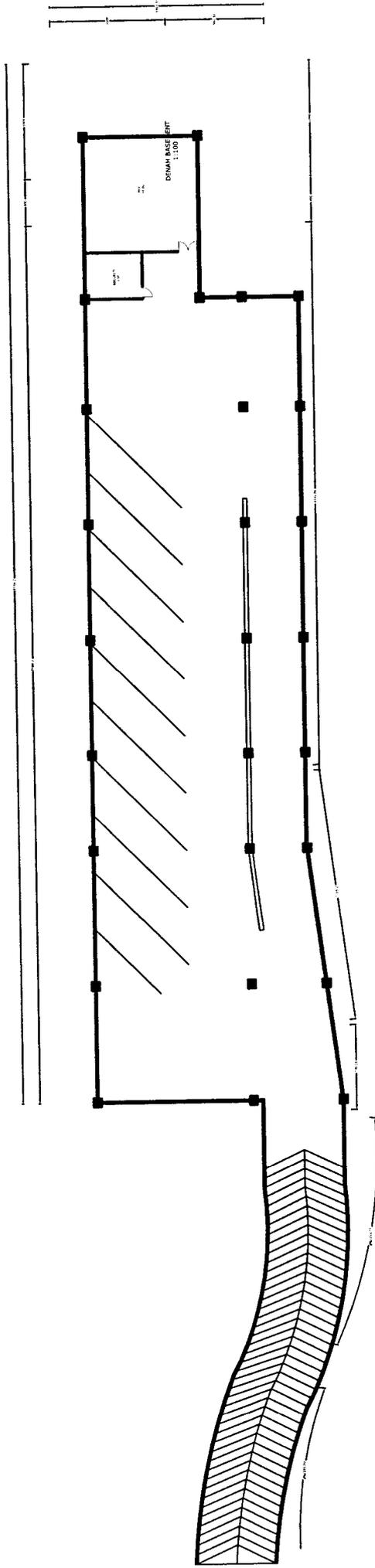
PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA: KARTANSAMARA LILUH P.U
NO. MHS: 05 512 118
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
DENAH BANGUNAN	scaled to fit			



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
 ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
 ARIF B. SHOLIHAN, ST.,M.Sc

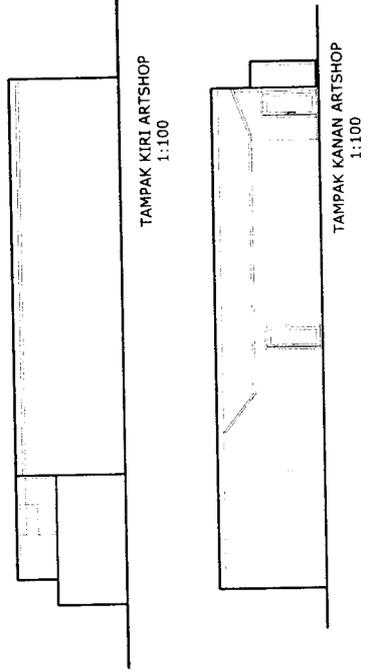
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: KARTIANAMARA LILIH P.U.
 NO. MHS: 05 512 118
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 DENAH BANGUNAN

SKALA
 scaled to fit

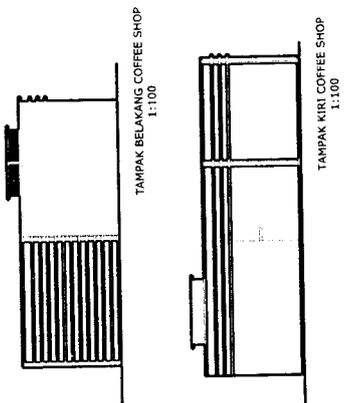
JMIL LBR

PENGESAHAN



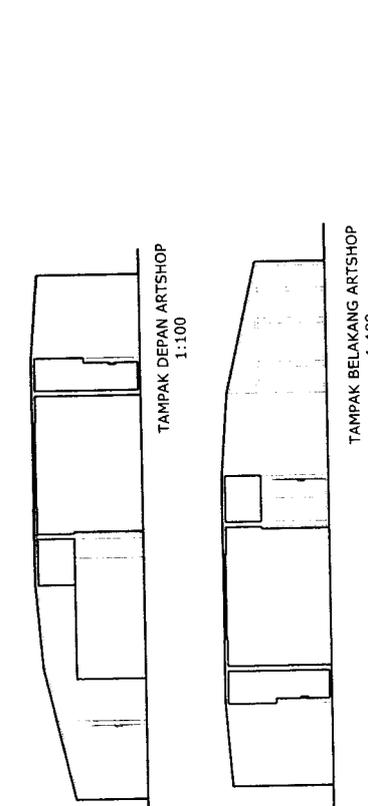
TAMPAK KIRI ARTSHOP
1:100

TAMPAK KANAN ARTSHOP
1:100



TAMPAK BELAKANG COFFEE SHOP
1:100

TAMPAK KIRI COFFEE SHOP
1:100



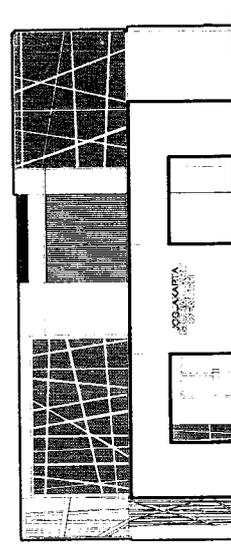
TAMPAK DEPAN ARTSHOP
1:100

TAMPAK BELAKANG ARTSHOP
1:100

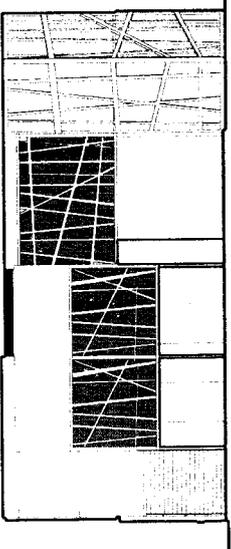
TAMPAK DEPAN COFFEE SHOP
1:100

TAMPAK KANAN COFFEE SHOP
1:100

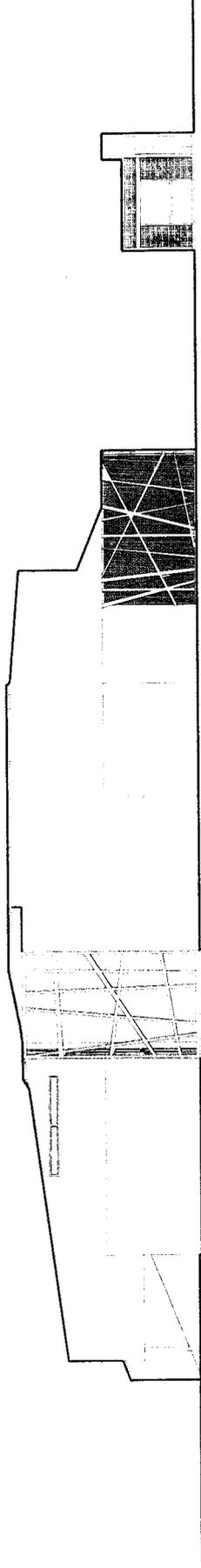
TUGAS AKHIR		PERIODE II		PENGESAHAN	
JURUSAN ARSITEKTUR		TAHUN AKADEMIK		SKALA	JML. LBR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN		2009/2010		NO. LBR	
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA				SKALA	
		JOGJAKARTA MURAL ART CENTER		NAMA GAMBAR TAMPAK BANGUNAN	
				IDENTITAS MAHASISWA NAMA: KARTANSAMARA LILIH PU NO. MHS: 05 512 118 TANDA TANGAN:	
DOSEN PEMBIMBING ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.		NAMA GAMBAR TAMPAK BANGUNAN		SKALA scaled to ft	JML. LBR



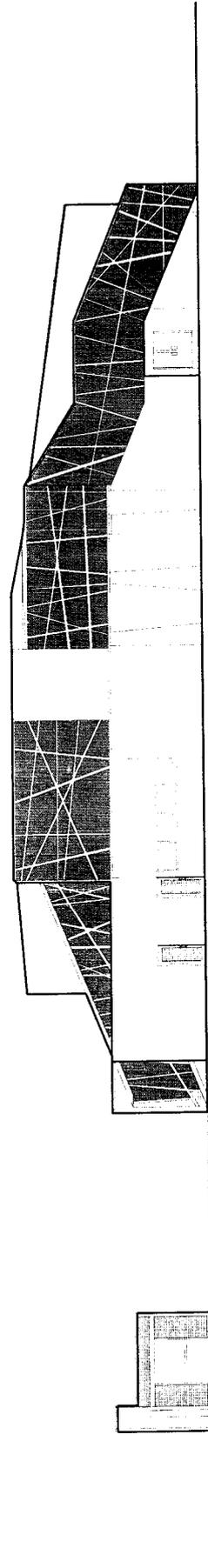
TAMPAK DEPAN RUANG PAMER
1:100



TAMPAK BELAKANG RUANG PAMER
1:100



TAMPAK KIRI RUANG PAMER
1:100



TAMPAK KANAN RUANG PAMER
1:100



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
ARIF B. SHOLIHAH, ST.,M.Sc.

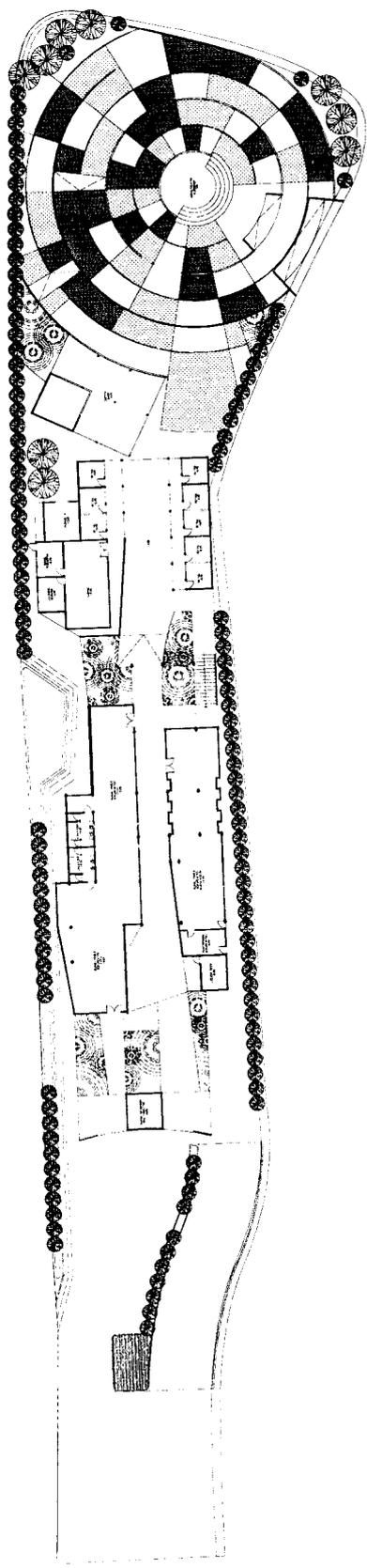
IDENTITAS MAHASISWA
NAMA: KARTANAMARA LILIH P.U.
NO. MHS: 05.512.118
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

SKALA
scaled to
ft

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
 ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
 ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.

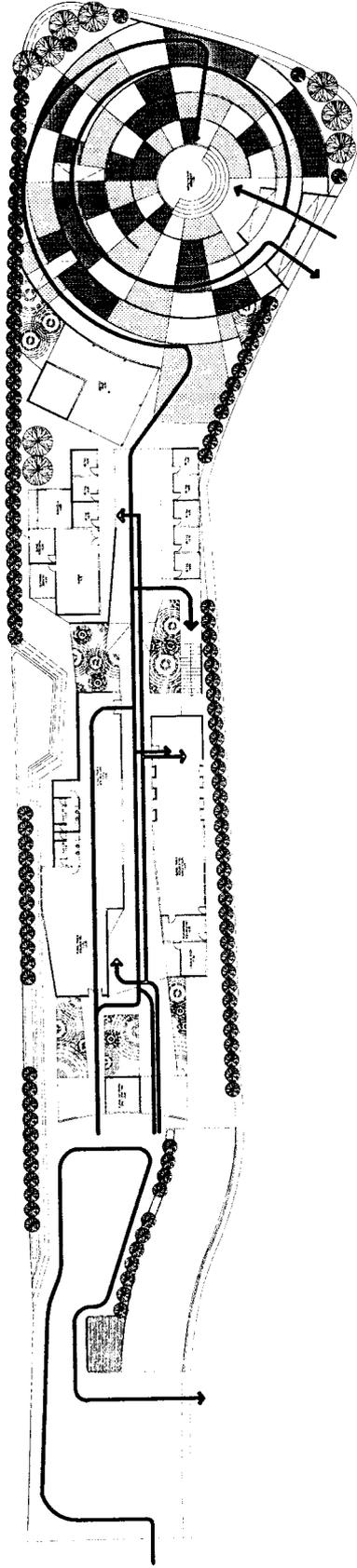
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: KARTANSWARA LALIH P.U.
 NO. MHS: 05 572 118
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 SITUASI

SKALA
 scaled to fit

NO. LBR **JML. LBR**

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
 ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
 ARIF B. SHOLIHAH, ST.,M.sc.

IDENTITAS MAHASISWA

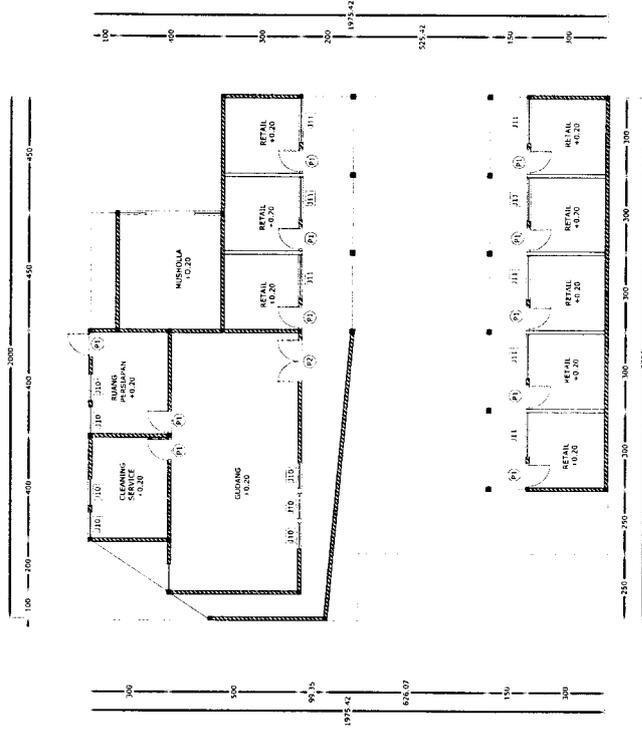
NAMA	KARTANSIHARA LILIH PU
NO. MHS	05 512 118
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
 SIRKULASI

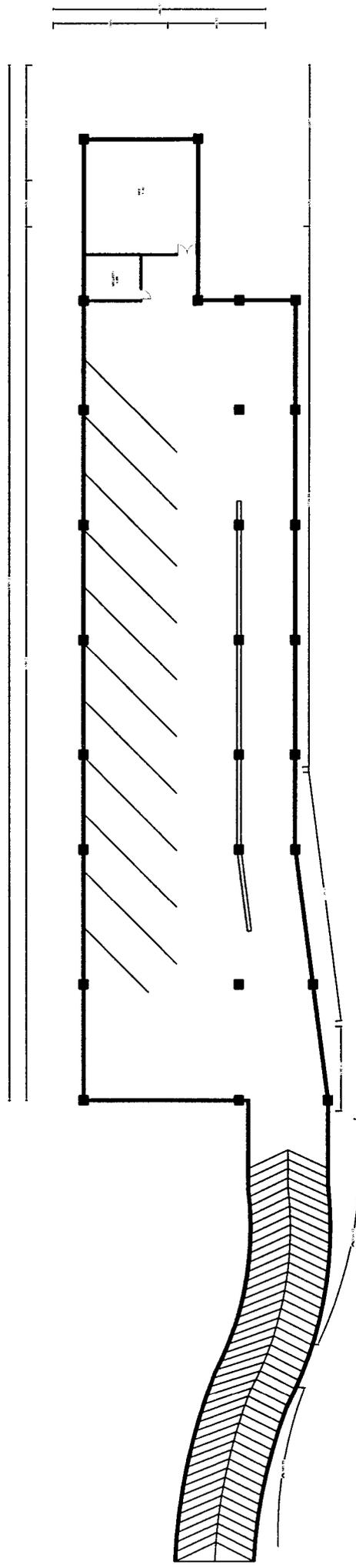
SKALA
 scaled to
 ft

JML LBR

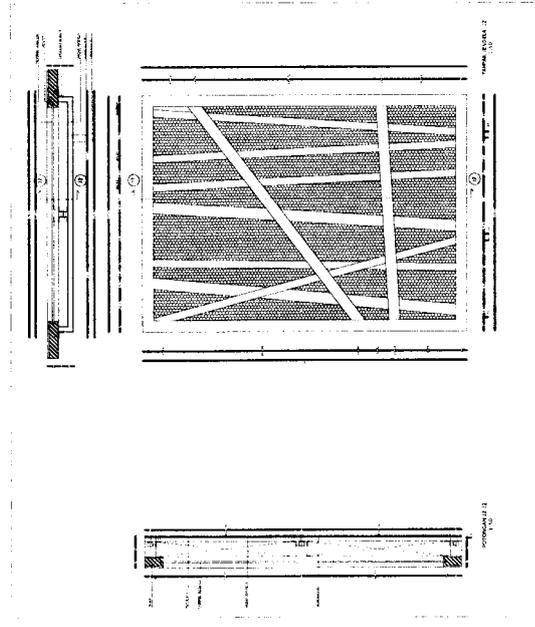
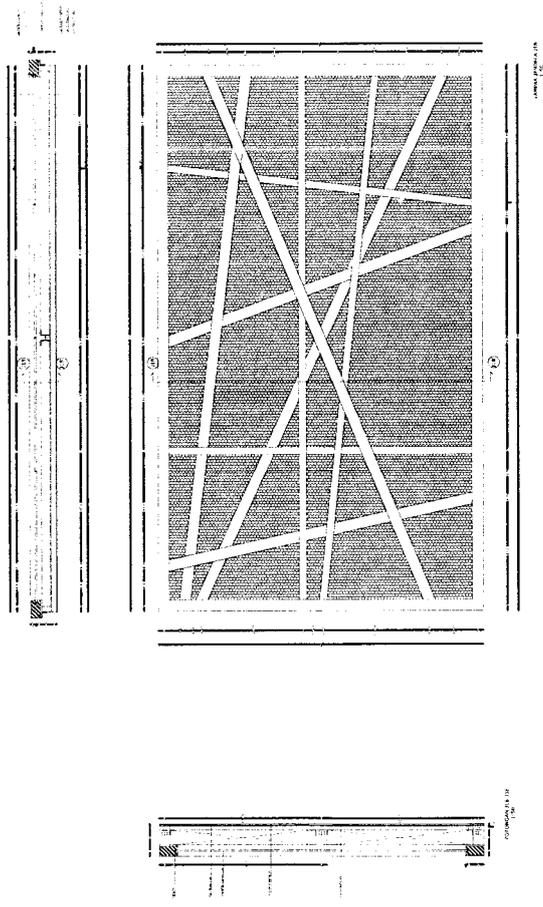
PENGESAHAN



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2009/2010	JOGJAKARTA MURAL ART CENTER		DOSEN PEMBIMBING ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA KARTIASAMARA LILIM P.U. NO. MHS 05 512 118 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA PINTU JENDELA ART SHOP	SKALA scaled to fit	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
		TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2009/2010	JOGJAKARTA MURAL ART CENTER		DOSEN PEMBIMBING ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA KARTIASAMARA LILIM P.U. NO. MHS 05 512 118 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA PINTU JENDELA ART SHOP	SKALA scaled to fit	NO. LBR



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2009/2010	JOGJAKARTA MURAL ART CENTER		DOSEN PEMBIMBING ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc	IDENTITAS MAHASISWA			NAMA GAMBAR RENCANA PINTU JENDELA RUANG PAMER	SKALA scaled to fit	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
		NAMA KARTANSAMARALILIH P.U	NO. MHS 05 512 118		TANDA TANGAN							



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
 ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
 ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc

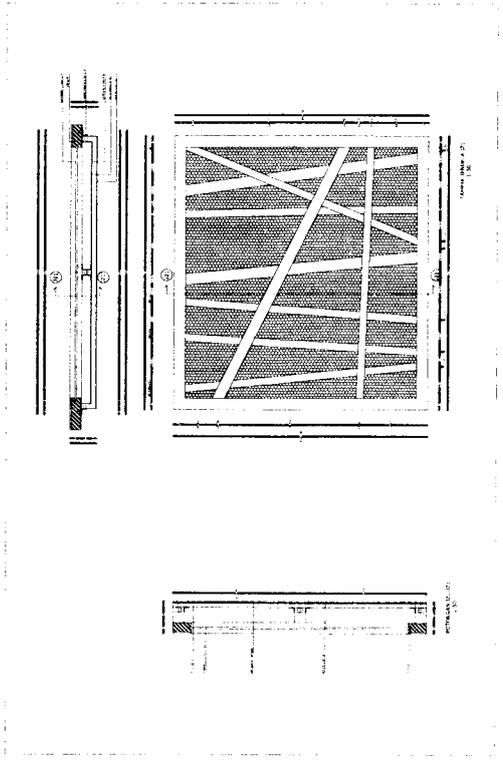
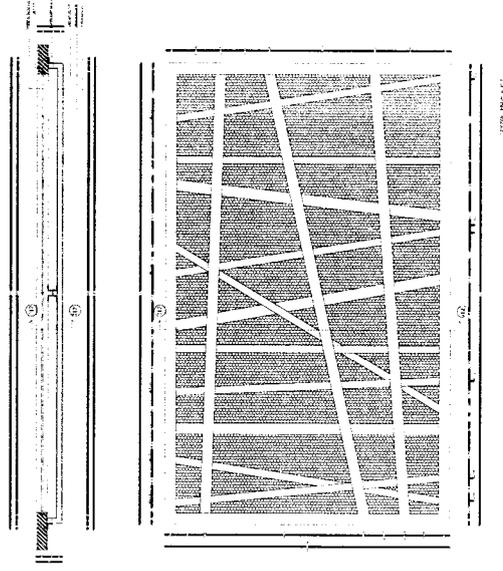
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: KARTASAMARA LICHRI P. U
 NO. MHS: 05 512 118
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 DETAIL PINTU JENDELA

SKALA
 scaled to fit

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURISAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
 ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
 ARIF B. SHOLIHAN, ST., M.Sc

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: KARTIANSARALILIH P.U
 NO. MHS: 05 512 118
 TANDA TANGAN:

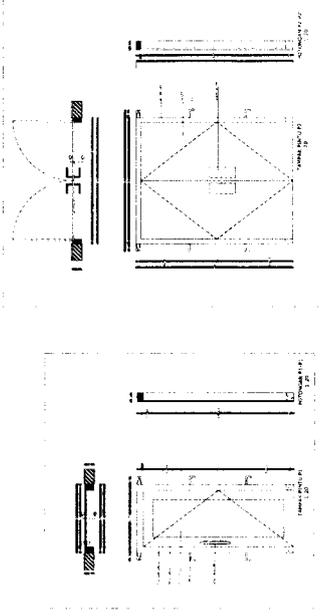
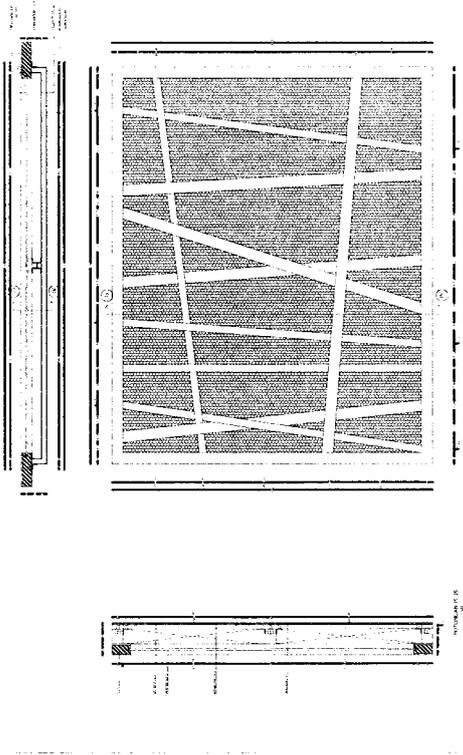
NAMA GAMBAR
 DETAIL PINTU JENDELA

SKALA
 scaled to fit

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
 ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
 ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	KARTIANSUMARA LILIH P-U
NO. MHS	05 512 118
TANDA TANGAN	

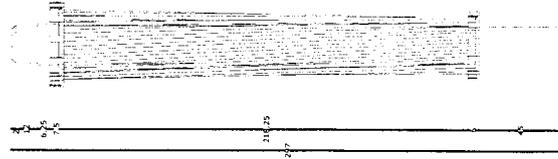
NAMA GAMBAR
 DETAIL PINTU JENDELA

SKALA
 scaled to fit

JML LBR

PENGESAHAN

0.55 1:20



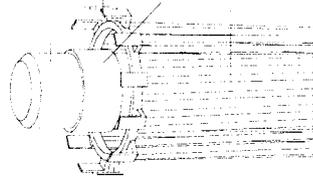
DETAIL KOLOM
1:20

KOLOM BETON Ø200CM

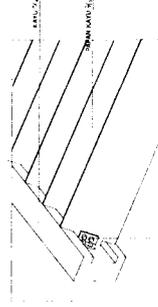
GANTUNGAN BAJA

TUTUP RUMAH LAMPU PVC SANDLAST

ALUMINIUM Ø 2cm



AKSONOMETRI DETAIL
KOLOM



DETAIL SIRIP
1:10

AKSONOMETRI DETAIL
SIRIP



TUGAS AKHIR
JURISAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2009/2010

**JOGJAKARTA MURAL
ART CENTER**

DOSEN PEMBIMBING
ARIF B. SHOLIHAH, ST., M.Sc.
NAMA
KARTANSAMARA LILIP U
NO. MHS
05 512 718
TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA
KARTANSAMARA LILIP U
NO. MHS
05 512 718
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
DETAIL RIANG WORKSHOP OUTDOOR

SKALA
scaled
to fit

JML LBR
JML LBR
PENGESAHAN