

PRESTASI
TGL. TERBIT : 2 April 2005
NO. JUDUL : 001504
NO. HRY. : 51.0000.1504.001
NO. POKOK :

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

DI JOGJAKARTA

Konsep Interaksi Ruang dan Fasad Bangunan Ekspresif

ART AND CULTURAL CENTER IN JOGJAKARTA



disusun oleh :
Mohammad Khaled
99512208

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Judul :

PUSAT KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI JOGJAKARTA

Konsep Interaksi Ruang dan Fasad Bangunan Ekspresif

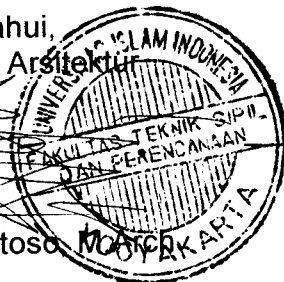
ART AND CULTURAL CENTER IN JOGJAKARTA

oleh :

Mohammad Khaled
99512208

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Revianto B. Santoso



Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Inung Purwati S, ST, MSi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Inung Purwati S, ST, MSi', written over a horizontal line.

KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum wr.wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, berkat rahmat, hidayah, inayah dan ridho dari Allah SWT yang Maha menguasai dan mengatur segalanya, laporan tugas akhir ini akhirnya dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat dan salam selalu dicurahkan kepda Nabi Muhammad SAW yang membuat kita bisa hidup di alam berakal dan berakhlak Islam.

Selaku penyusun kami sudah berusaha mempersembahkan dengan sebaik-baiknya. Segenap kekuatan dan kemampuan telah dicurahkan untuk menyelesaikan karya ini. Akan tetapi, kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang diperoleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini.

Selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari orang lain. Untuk itu tak lupa kami persembahkan ungkapan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Revianto B. Santoso, M.Arch selaku kepala Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Inung Purwati S ,ST, MSi selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir ini.
3. Ayah dan mama tercinta atas dukungan semangat, do'a, materi dan segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah diberikan dengan tulus ikhlas.
4. Saudara-saudaraku (ayuk Lela, Kakak Opek, adek Dian) tercinta atas dukungan moril dan doa nya.

ABSTRAK

Jogjakarta merupakan daerah yang dikenal dengan budaya dan keseniannya, banyak seniman dan budayawan yang berada di jogjakarta, baik itu seniman jalanan maupun yang mempunyai gelar kesarjanaan. Beragamnya orang yang merantau ke Jogjakarta menjadikan banyak budaya yang berada disana. Potensi sumber daya manusia terhadap apresiasi seni dan budaya sangat besar, hal ini terbukti dengan banyaknya lembaga pendidikan baik yang berupa formal maupun informal. Kegiatan-kegiatan yang berupa pengenalan kesenian dan kebudayaan di Jogjakarta juga sangat besar hal ini dapat dilihat dari intensitas pameran kesenian dan kebudayaan yang begitu banyak. Intensitas aktivitas pameran dan pertunjukan kesenian dan kebudayaan kurang disertai dengan fasilitas untuk memperkenalkannya, hal ini terbukti dengan kegiatan pameran yang hanya diadakan di gedung-gedung serbaguna (Benteng Vredenburg, gedung sociated, gedung wanitatama, dll), sehingga penulis terdorong untuk merancang suatu gedung yang dapat mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan yang ada di Jogjakarta maupun pengguna bangunan dari luar Jogjakarta yang ingin memperlihatkan suatu hasil karya seni dan budaya masing-masing di Jogjakarta.

Permasalahan yang diangkat adalah merancang bangunan "Pusat Kesenian dan Kebudayaan" di Jogjakarta yang mewadahi aktivitas budayawan dan seniman dalam sifat edukatif dan mempertunjukan hasil karya seni dan budaya dengan konsep membentuk ruang dalam dan ruang luar yang interaktif dan komunikatif dengan fasad bangunan yang ekspresif.

Karakter khas Jawa kontemporer akan diterapkan ke dalam desain "Pusat Kesenian dan Kebudayaan" yang didalamnya terdapat sifat yang memunculkan ruang yang interaktif dan komunikatif antar pengguna bangunan. Konsep yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah dengan konsep penyusunan gubahan massa yang geometris dengan menggunakan system Cluster. Penyusunan dengan menggunakan system Cluster memberikan suatu ikatan antar gubahan massa, sehingga interaksi tiap bangunan dan penggunaannya dapat terpenuhi. System sirkulasi yang digunakan dengan konfigurasi gerak, hal ini memungkinkan pengguna bangunan dapat mengalami cerita/ proses untuk pengalaman arsitektural di dalam bangunan. Hasil akhir, didapatkan desain akhir sanggar seni lukis yang diwujudkan dalam gambar-gambar kerja yang komunikatif.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x

BAB 1 PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

1.1	Potensi Sumber Daya Manusia Terhadap Seni di Jogjakarta.....	1
1.2	Intensitas Pameran/ Pertunjukkan Kesenian di Jogjakarta	4
1.3	Fasilitas dan Aktivitas Kesenian dan Budaya yang diwadahi	7
1.4	Interaksi dalam Pusat Kesenian dan Budaya.....	8
1.5	Arsitektur Kontemporer sebagai Citra Fasad Bangunan.....	8

2. Rumusan Masalah

2.1	Permasalahan umum.....	11
2.2	Permasalahan khusus.....	11

3. Tujuan dan Sasaran

3.1	Tujuan.....	12
-----	-------------	----

4.	Sasaran.....	12
----	--------------	----

5.	Spesifikasi Proyek	13
----	--------------------------	----

6.	Keaslian Gagasan.....	14
----	-----------------------	----

7. Kerangka Pikir	15
8. Daftar Pustaka.....	16
9. Studi Kasus	17
9.1 Tata ruang Sant Antonio Art Institute.....	17
9.2 Skema Sirkulasi Sant Art Antonio Institute.....	18
9.3 Kelompok Aktivitas Sant Art Antonio Institute.....	19
9.4 Gubahan Massa Sant Antonio Art Institute.....	20
9.5 Fasad European Court Of Human Right.....	21
9.6 Potongan Court Of Human Right.....	22
9.7 Kemper Museum Of Contemporary Art And Design.....	23
9.8 Kesimpulan Studi kasus.....	27
10. Identifikasi Kebutuhan	29
11. Konsep	36

BAB 2 SKEMATIK DESAIN

2.1 Analisis Site	43
-------------------------	----

BAB 3 DESAIN AKHIR

3.1 Site Plan.....	64
3.2 Denah Ground Floor.....	65
3.3 Denah Lantai 1	66
3.4 Denah Besment.....	67
3.5 Tampak Depan.....	68
3.6 Tampak Samping Kanan.....	69
3.7 Tampak Samping Kiri.....	70
3.8 Potongan A-A.....	71
3.9 Potongan B-B.....	72
3.10 Perspektif Eksterior.....	73
3.11 Perspektif Interior.....	74

DAFTAR TABEL

1.1 Tempat kesenian di Yogyakarta th 2003.....	2
2.1 Jumlah organisasi kesenian di DIY th 2002.....	5
2.2 Kegiatan pameran seni di gedung Pura Budaya Yogya.....	6
2.3 Kegiatan pameran seni di gedung Benteng Vredeburg Yogya.....	6
2.4 Kegiatan pameran seni di gedung Bentara Budaya Yogya.....	6
2.5 Jumlah Pengunjung museum dan Budaya di Yogyakarta.....	7
Kelompok ruang dan kebutuhan ruang.....	34

DAFTAR GAMBAR

1. Rumah Cemeti/ Cemeti Art House.....	11
2. Peta Sebaran Kesenian.....	13
3. Sant Antonio institute.....	17
4. European Court of Human Right.....	21
5. Kemper Museum of Contemporary Art and Design.....	23
6. kelompok interaksi	27
7. Kelompok Penyajian, Penciptaan, Pengkajian.....	31
8. Perencanaan Sirkulasi	47
9. Potongan Plaza.....	48
10. Konsep Interaksi pada Ruang Penunjang.....	49
11.Lay-out Ruang Pameran.....	50
12. Standarisasi.....	51
13. Site Plan (skematik)	52
14. Denah lt.2 (skematik)	53
15. Besment (skematik)	54
16. Tampak alt 1 (skematik)	55
17. Tampak alt. 2 (skematik).....	56
18. Aksonometri (skematik)	57
19. Kategori Pembentuk Komunitas	58
20. Ruang Seni Tari (skematik).....	59
21. Ruang Talk show (skematik).....	60
22. Ruang Galery (skematik).....	61
23. Selasar (skematik).....	62
24. Museum (skematik).....	63
25. Gambar Site Plan.....	64
26. Denah Ground Floor.....	65
27. Denah lt.2	66
28. Denah Besment	67
29. Tampak Depan	68
30.Tampak Samping Kanan	69

31. Tampak Samping Kiri	70
32. Potongan A-A	71
33. Potongan B-B	72
34. Perspektif Eksterior	73
35. Perspektif Interior	74
36. Foto maket	75

BAB 4 DESAIN AKHIR

4.1. Bentuk Massa	
4.1.1. Situasi	115
4.1.2. Tampak	116
4.2. Tata Ruang	
4.2.1. Denah Lantai Dasar	122
4.2.2. Denah Lantai 1	128
4.2.3. Denah Lantai 2	131
4.2.4. Potongan	133
4.2.5. Site Plan	136
4.2.6. Rencana Pola Plafon dan Titik Lampu	139
4.2.7. Detil Arsitektural	141
4.2.8. Perspektif Eksterior dan Interior	141
Daftar Pustaka	142
Lampiran	144

Latar Belakang Permasalahan

1.1 Potensi Sumber Daya Manusia Terhadap Seni di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan kota seni-budaya, pendidikan dan pariwisata. Citra kota seni dan budaya sudah melekat sejak awal perkembangan seni berada. Keragaman budaya serta suasana kota yang mendukung memberikan nilai ekstrakurikuler dalam penciptaan seni tersebut.

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu atau kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (*Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta, 1983*). Menurut Koentjaraningrat, Seni adalah bagian dari kebudayaan dimana kebudayaan itu merupakan suatu adat-istiadat yang melekat erat pada kehidupan sehari-hari masyarakat suatu negara (*Kebudayaan dan Mentalitas;3*).

Banyaknya para seniman-seniman senior dan tempat yang mendukung sebagai penciptaan seni, memberikan banyak kontribusi untuk menciptakan dan melestarikan kesenian sehingga kota Yogyakarta sering dijadikan tempat diadakan lomba dan pameran seni-budaya. Seniman Yogyakarta mempunyai kepedulian yang tinggi terhadap penciptaan dan pelestarian seni dan budaya Indonesia pada umumnya dan Seni budaya Jawa pada khususnya. Melihat fenomena yang berada di Yogyakarta, kepakaran dan kualitas seniman yang ada di Yogyakarta terbagi menjadi 3 bagian, yaitu;

1. Seniman yang sudah di akui eksistensi dan karyanya dalam skala internasional.
2. Seniman yang sudah di akui eksistensi dan karyanya dalam skala nasional.
3. Seniman muda yang sedang dalam tahap memperkenalkan eksistensi dan karyanya kepada publik secara umum.

Berikut adalah tempat-tempat kesenian di Yogyakarta;

Tabel 1.1 Tempat kesenian di Yogyakarta th 2003

1.	Padepokan Bagong Kussudiardjo Spesialisasi : Seni tari, seni lukis Pimpinan : Bagong Kussudiardjo	(Singosaren Utara no. 9, Yogyakarta)
2.	Sanggar Natya Laksita Spesialisasi : Seni tari Pimpinan : Didik Hadiprayitno (Ninik Thowok)	(Jl. Godean, Yogyakarta)
3.	Sanggar Cemeti Spesialisasi : Seni Rupa Pimpinan : Nindyo	
4.	Sanggar Teater Alam Azwar A.N. Pimpinan : Azwar A.N..	
5.	Sanggar Teater Alam Banjarmili Spesialisasi : Seni Tari Pimpinan : M i r o t o	(Ds. Kredenan, Yogyakarta)
6.	Sanggar Kua Etnika Spesialisasi : Seni pertunjukan Pimpinan : Butet Kartarajasa/Jaduk Ferianto	(Desa Kersan, Yogyakarta)
7.	Sanggar Joglo Jago Pimpinan : Sugono/ Sawung Jabo	(Ds. Wirasaban, Yogyakarta)
8.	Sanggar Teater Garasi Spesialisasi : Seni pertunjukan	Jl. Bugisan, Yogyakarta
9.	Sanggar Omah Dhuwur	(Ds. Jagalan, Kota Gede, Yogyakarta)
10.	Sanggar Joglo Gedogan	(Ds. Condong Catur, Sleman, Yogyakarta)
11.	Sanggar Nitiprayan Pimpinan : Ong Hari Wahyu	(Yogyakarta)
12.	P u s k a t Spesialisasi : Seni musik Pimpinan : Fred Wibowo	(Ds. T u r i, Sleman, Yogyakarta)
13.	Yayasan Kesenian Agastya Spesialisasi : Wayang kulit	(Kp. Gedong Kiwo, Mantrijeron, Yogyakarta)
14.	Sanggar Lejar	(Suryatmajan, Kec. Danurejan, Yogyakarta)
15.	Sanggar Bambu	(Rotowijayan No. 14, Kel. Kadipaten, Yogyakarta)
16.	Sanggar Umes	(Kel. Baciro, Kec. Gondokusuman, Yogyakarta)
17.	Sanggar Kala Sakti	(Nyutran, Kel. Wirogunan, Yogyakarta)
18.	Sanggar Seni Ukir Narno S	(Pakuncen, Kec. Wirobrajan, Yogyakarta)

19.	Sanggar Seni Kriya Adi Dharma	(Tegalmulyo, Pakuncen, Kec. Wirobrajan, Yogyakarta)
20.	Sanggar Wisma Kriya	(Ngestiharjo, Kec Kasihan Bantul Yogyakarta).
21.	Sanggar Kiat's	(Jl. Langastran Lor 2B, Kec. Kraton, Yogyakarta)
22.	Sanggar Mulyo Rahardjo	(Kp. Patangpuluhan, Yogyakarta)
23.	Sanggar Hasta Kreatifa Spesialisasi : Seni patung	(Jl. Kaliurang, Sleman, Yogyakarta)
24.	Sanggar Bintang Rahayu Spesialisasi : Relief	(Maguwoharjo, Kec. Depok, Sleman, Yogyakarta)
25.	Yayasan Siswo Among Bekso Spesialisasi : Tari Klasik Pimpinan : Drs. Dinu Satomo	(nDalem Kaneman, JL Kadipaten Kidul no.46 Yogyakarta)
26.	Sasmita Mardawa Pamulangan Bekso Spesialisasi : Tari Klasik Pimpinan : Bambang Pujasworo, SSn.	(nDalem Pujokusuman, Yogyakarta).
27.	Suryo Kencono Spesialisasi : Tari Klasik	(nDalem Suryowijayan, Yogyakarta)
28.	Swastigita Spesialisasi : Karawitan	(Ngadinegaran, Yogyakarta)
29.	Santilaras Spesialisasi : Karawitan	(Ds. Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul, Yogyakarta)
30.	Galeri Affandi Spesialisasi : Lukisan Pimpinan : Ny. Kartika Affandi	(Jl. Adisucipto Km. 5, Caturtunggal, Sleman, Yogyakarta)
31.	Galeri Saptohudoyo Spesialisasi : Lukisan Batik Pimpinan : Saptohudoyo	(Jl. Adisucipto Km. 9, Kec. Depok Sleman, Yogyakarta)
32.	Galeri Amry Yahya Spesialisasi : Lukisan batik Pimpinan : Dr. H. Amry Yahya	(Jl. Gampingan no. 6 , Yogyakarta)
33.	Galeri Ardianto Spesialisasi : Lukisan Batik Pimpinan : Ardianto	(Jl. Magelang Km. 5,8 Kec. Sinduadi, Sleman, Yogyakarta)
34.	Galeri Tulus Warsito Spesialisasi : Seni Rupa Pimpinan : Tulus Warsito	(Jl. Tirtodipuran no. 19 A, Yogyakarta)
35.	Galeri Slamet Riyanto Spesialisasi : Senirupa Pimpinan : Slamet Riyanto	(Jl. Tirtodipuran, Yogyakarta)

36. Galeri Wahyu Mahyar	(Jl. Nakulo no. 12, Kp. Ketanggungan, Wirobrajan, Yogyakarta)
Spesialisasi : Seni Rupa	
Pimpinan : W. Mahyar	
37. Galeri Dirix	(Jl. Adisucipto Km. 8, Ds. Klungan, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta)
Spesialisasi : Seni Rupa	
38. Galeri Galar	(Jl. Parangtritis no. 11, Yogyakarta)
39. Galeri Salim Widardjo	(Ds. Purbayan, Kotagede, Yogyakarta)
40. Sanggar Pelita Kasih	(Jl. Yogya-Purworejo Km. 15, Sentolo, Kulon. Progo, Yogyakarta)
41. Teater Latar Jogja	(Jl. Bugisan Selatan, gg.Dewi Nawangwulan 315 Yog yakarta)

Sumber ; Internet <http://www.tasteofjogja.com>

Banyaknya tempat pendidikan kesenian seperti Institut Seni Indonesia (ISI), Politeknik Seni Yogyakarta, Akademi Seni Rupa dan Desain “AKSERI”, Akademi Seni Rupa dan Desain MSD juga sebagai bukti bahwa kesenian di Yogyakarta menjadi perhatian dalam perkembangannya.

1.2 Intensitas Pameran/ Pertunjukan Kesenian di Yogyakarta.

Menurut Koentjaraningra; hanya ada satu unsur kebutuhan yang dapat menonjolkan sifat khas dan mutu, dan dengan demikian amat cocok sebagai unsur paling utama dari kebudayaan Nasional Indonesia untuk menunjukkan identitas kepribadian bangsa, yaitu kesenian (*Koentjaraningrat, Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan : hal 112-113*).

Seni menurut Soedarso Sp dalam bukunya ‘Tinjauan Kesenian’ (th 1990;hal 83) dapat digolongkan menjadi 3 golongan, yaitu;

1. Seni Rupa yang meliputi seni lukis, seni kriya, seni grafis, seni patung, seni foto.
2. Seni sastra, yang meliputi cerpen, novel, puisi.
3. Seni pertunjukan:
 - Seni musik, meliputi vocal group, orchestra, band.
 - Seni teater, meliputi opera, drama, wayang orang
 - Seni tari, meliputi balet, tari tradisional, dan tari modern

Tabel 2.1 Jumlah Organisasi Kesenian di DIY th 2002

No	JENIS KESENIAN	Jogja	Bantul	Kulon Progo	Gunung Kidul	Sleman	Total
A	Seni Musik						
	1. Karawitan	62	134	72	143	188	599
	2. Musik Anak	1	-	-	-	4	5
B	Seni Tari						
	1. Klasik	12	9	2	3	20	46
	2. Kreasi Baru	4	12	15	2	24	57
	3. Anak-anak	-	2	-	1	11	14
C	Teater						
	1. Kethoprak	31	133	144	100	271	679
	2. Modern	12	8	-	3	16	39
D	Wayang						
	Pedalangan	3	18	17	14	21	73
E	Seni Rupa						
	1. Lukis+Grafis	5	2	4	1	5	17
	2. Patung	1	1	-	-	4	6
	3. Pahat Kayu	30	19	-	-	45	94
	4. Tata rias	8	-	17	22	48	95
	5. Dekorasi janur	5	-	8	1	6	20
F	Seni Kerajinan						
	1. Batik	203	31	27	48	163	472
	2. Perak	60	-	-	-	-	60
	3. Gerabah	2	60	35	-	58	159
	JUMLAH	723	453	620	407	1.147	2.749

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DIY, 2002

Dalam pewartannya kegiatan seni tersebut belum mempunyai tempat yang merata.

Gedung kesenian dan pertunjukan di Yogyakarta banyak kurang memenuhi syarat, penyelenggaraan kegiatan pameran kesenian terus meningkat akan tetapi jumlah

pengunjung yang datang di tiap pameran dari tahun ke tahun presentasinya turun. Hal ini disebabkan karena pameran yang diselenggarakan di gedung gedung serbaguna, misalnya; Benteng Vredereg, Senisono, Purnabudaya, Karta Pustaka, Bentara Budaya, dan lain lain.

Berikut adalah data pameran seni di 3 tempat berbeda di Yogyakarta sepanjang tahun 1996 hingga 2000.

Tabel 2.2: Kegiatan pameran seni di gedung Pura Budaya Yogya

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Kupa	2	3	1	3	2
Pameran Kriya seni	-	1	-	2	3
Pameran Lukis	1	5	3	4	5

Sumber : Taman Budaya Yogyakarta, Bagian Dukumentasi dan publikasi, Februari 2001

Tabel 2.3: Kegiatan pameran seni di gedung Benteng Vredenburg Yogya

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni kupa	2	1	4	10	3
Pameran Kriya seni	2	-	2	-	4
Pameran Lukis	2	6	1	5	8

Sumber : Taman Budaya Yogyakarta, Bagian Dukumentasi dan publikasi, Februari 2001

Tabel 2.4: Kegiatan pameran seni di gedung Bentara Budaya Yogya

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	3	2	4	7	2
Pameran Kriya seni	2	2	-	2	3
Pameran Lukis	11	10	5	11	15

Sumber : Taman Budaya Yogyakarta, Bagian Dukumentasi dan publikasi, Februari 2001

Sebagai kota pariwisata dan juga seni-budaya Yogyakarta merupakan tempat seniman dan penikmat seni memburu hasil karya-karya seni .Hal ini terlihat dari data yang

diperoleh dari BPS Daerah Istimewa Yogyakarta sepanjang tahun 1996 hingga 2002, yaitu sebagai berikut;

Tabel 2.5 ; Jumlah Pengunjung Museum dan Budaya di Yogyakarta.

No	Museum	Pengunjung		Jumlah
		Wisman	Wisnu	
1	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189
2	Puro Pakualam	129	1.751	1.880
3	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356
4	Kereta Keraton	450	37.957	38.407
5	Beteng Vredenberg	278	136.196	136.474
6	Affandi	1.424	5.633	7.057
7	Hamangkobuwono IX	50.592	305.300	355.898

Sumber : BPS, D>I> yogyakarta dalam angka tahun 2000

Data-data yang didapat menunjukkan bahwa masyarakat Yogyakarta sangat membutuhkan wadah untuk berinteraksi antar seniman dan juga tempat untuk mengenalkan budaya dan kesenian kepada masyarakat awam. Kecenderungan yang ada yaitu melakukan pameran atau pengenalan budaya ditempat yang kurang terencana (gedung serba guna) haruslah mulai di perhitungkan. Dengan adanya tempat sebagai pusat interaksi kebudayaan dan kesenian diharapkan dapat menampung seniman untuk berekspresi dan mampu mengakomodasi segala kebutuhan masyarakat kesenian baik berupa presentasi, transaksi, edukasi, dokumentasi, dan juga forum komunikasi antara kreator dan apresiator seni dan budaya.

1.3 Fasilitas dan Aktivitas Kesenian dan Budaya yang akan diwadahi

Banyaknya Kesenian dan Budaya yang ada, menjadikan perlunya tempat yang mampu memberikan fungsi sebagai wahana interaksi antara seniman dan budayawan untuk saling berkomunikasi melalui hasil karyanya masing-masing serta memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas tentang kesenian dan budaya.

Dengan melihat kebutuhan dari berbagai kondisi yang telah ada selama ini, yaitu perlunya pusat interaksi budaya dan kesenian maka dapat di ambil kesimpulan aktivitas dan fungsi yang akan diwadahi berupa;

1. Aktivitas pengelola, adalah tempat pemilik/pihak-pihak yang mengelolah dan mengatur setiap kegiatan yang berada di dalam gedung 'Interactive Cultural Center'
2. Aktivitas pendidikan, merupakan interaksi berupa pelatihan dan pengenalan kesenian/kebudayaan kepada seniman/budayawan, akademisi dan masyarakat luas. Contoh aktivitas ruang yang dilingkupi adalah workshop, talk show, ruang kajian seni, dan lain-lain.
3. Aktivitas pertunjukan, merupakan kegiatan interaksi kesenian dan kebudayaan berupa pameran dan pertunjukan karya seni dan budaya kepada masyarakat luas. Contoh aktivitas ruang yang dilingkupi adalah; pameran karya berupa benda mati (lukisan, patung, seni grafis, dll), pameran karya berupa gubahan lagu, gubahan tari dan lain-lain.

Segala fungsi/aktifitas yang berada di gedung 'Interaktive Culteral Center' mempunyai keterkaitan, sehingga terjadi interaksi kesenian dan kebudayaan dari masing-masing aktivitas. Dengan melihat fenomena berupa fungsi/ aktivitas yang dibutuhkan, maka dapat diambil kebutuhan aktivitas ruang pokok yang dibutuhkan, yaitu;

- Ruang Kesenian, yaitu: tempat seniman memberikan pelatihan dan pengenalan tentang seni –budaya kepada masyarakat luas. Kesenian yang diperlihatkan yaitu; seni rupa, seni sastra seni pertunjukan.
- Ruang Galeri, merupakan fasilitas cultural yang juga memiliki nilai komersialitas yang tinggi
- Ruang Kajian Seni, yaitu tempat seniman dan budayawan memberikan materi kesenian dan budaya yang akan dikaji. Ruang ini juga merupakan tempat berinteraksi antar seniman untuk membahas suatu hasil karya yang diciptakan oleh seniman lain.
- Ruang Pameran dan Pertunjukan, merupakan tempat pameran dan juga pertunjukan hasil karya seniman dan juga tempat budayawan memamerkan suatu temuan budaya.

- Ruang Talk Show, ruang ini hampir sama dengan ruang kajian seni, hanya saja para seniman memberikan interaksinya kepada masyarakat awam untuk saling bertukar fikiran tentang kesenian dan budaya.
- Ruang Workshop

1.4. Interaksi dalam Pusat Kesenian dan Budaya

Beragam kesenian dan budaya yang ada di Yogyakarta, untuk jenis kesenian saat ini ada 2644 kelompok organisasi yang terdiri, seni pertunjukan, seni kerakyatan, klasik, modern dan tradisional. Semua itu memerlukan wadah untuk berinteraksi untuk melestarikan dan memberikan perkembangan terhadap seni dan budaya tersebut.

Interaksi dalam pusat budaya memberikan hubungan/ keterikatan dalam satu tujuan. Keanekaragaman itu juga memerlukan kolaborasi dalam memadukan berbagai macam kesenian dan budaya sehingga membentuk kesenian dan budaya baru sehingga terciptanya pengetahuan-pengetahuan baru yang dapat menambah wawasan tentang kesenian dan kebudayaan.

Interaksi dalam konteks arsitektural merupakan penggabungan berbagai aliran kesenian dan berbagai budaya yang terjadi dalam lingkungan khususnya di Jawa. Penggabungan tersebut memerlukan ke-fleksibel-an dalam memadukannya sehingga dapat memberikan interaksi dari berbagai aliran. Agar dapat menggabungkannya maka dapat diambil suatu citra kontemporer sebagai citra interaksi yang ekspresif.

1.5. Arsitektur Kontemporer sebagai Citra Fasad Bangunan

Citra merupakan sebuah gambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap oleh seseorang (*YB. Mangunwijaya*). Menurut *Jules* dalam "*Pengantar Arsitektur*" mengungkapkan bahwa citra merupakan cara berkomunikasi antara perancang dan pengguna bangunan, dengan pertimbangan bahwa citra mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofi yang disampaikan perancang, pengguna, maupun pemilik bangunan.

Bangunan dapat memberikan ulasan tentang keadaan, tentang lokasi, tentang masalah bagaimana menjaga agar yang luar berada di luar dan yang dalam berada di

dalam, tentang orang-orang yang mendirikan, orang-orang yang menggunakannya dan orang-orang yang membuatnya (Synder, Catanese, 1994, *Pengantar Arsitektur*, Penerbit Erlangga).

Citra Arsitektur Kontemporer ke dalam bentuk bangunan merupakan ekspresi lewat pernyataan diri ke dalam bangunan yang dapat berkomunikasi sesuai citra kontemporer, yaitu;

1. Pluralisme, tidak terkait dengan salah satu style dan cenderung beragam, untuk mencapai yang terbaik.
2. Ekplorasi struktur, dituntut kreativitas inventivitas, cenderung ekstrim berlawanan dengan konstruksi yang ada.
3. Geometri dan kemurnian bentuk, tidak berpatokan pada salah satu style, sehingga menggambarkan bagaimana kemajemukan dalam masyarakat.
4. Simbolis-ekspresionalisme fasad, bangunan harus dapat diterima dari masa ke masa

Dari segi penampilan / fasad bangunan, tampilan yang ekspresif mempunyai suatu bentuk yang cenderung tidak kaku bersifat dinamis yang dapat mewakili luapan hati seniman yang ada didalamnya. Ekspresi juga dapat memberikan suatu gambaran, maksud, gagasan dan perasaan. Ekspresi merupakan salah satu penyampaian agar pengamat dapat mengartikan symbol dan tanda-tanda.

Dalam arsitektur kontemporer yang bernuansa budaya (Jawa), bangunan harus dapat memberikan citra kontemporer yang memadukan budaya jawa sendiri, tetapi tidak mempunyai keterikatan dalam segi bentuk dan aturan dalam bangunan jawa. Sang arsitek harus mampu menggambarkan ekspresi tentang dan kesenian dan budaya jawa kedalam citra kontemporenya, sebagai contoh; Rumah Cemeti/Art Cemeti House yaitu wujud upaya untuk mewedahi (atau menambahi) intensitas kegiatan kesenian. Dalam arah spatial dan setting arsitekturalnya diwujudkan melalui suasana lama tapi baru, netral tapi terartikulasi.



Rumah Cemeti/ Cemeti Art House, 2002

Sumber : Internet

Ruang pameran yang netral memberikan keleluasaan jarak citra bagi karya yang menghuninya tetapi di sisi lain, memberikan provokasi atas potensi spasialnya yang mengundang, menggugah bahkan menentang untuk direspon oleh seniman. Ruang lebih dari sekadar tempat untuk meletakkan karya seni, ruang merupakan salah satu elemen yang ditawarkan untuk diolah demi terwujudnya suatu totalitas. Potensi kualitas spasial yang memanjang, melebar, tinggi rendah, luar dalam, terbuka tertutup, terangkai dalam sekuens ruang yang mengalir untuk sebuah perjalanan. Arsitektur Rumah Seni Cemeti juga 'dihidupkan' oleh beberapa detail elemen serta pewarnaan

2. Rumusan Masalah

2.1 Masalah Umum

Bagaimana merancang bangunan 'Interactive Cultural Center' yang dapat menampung dan memfasilitasi interaksi antar seniman, budayawan dan masyarakat luas ke dalam bentuk aktivitas kesenian-budaya.

2.2 Permasalahan Khusus.

1. Bagaimana menciptakan pola aktivitas yang interaktif, baik dalam 1 kegiatan maupun antar kegiatan.
2. Bagaimana merancang bangunan Interactive Cultural Center yang ekspresif dengan memasukkan citra kontemporer ke dalam desain fasad bangunan

MOHAMMAD KHALED
99 512 208

3. Tujuan

1. Merancang bangunan 'Interactive Cultural Center' dengan menerapkan konsep arsitektur kontemporer.
2. Merancang aktivitas dan tata ruang yang interaktif dalam kegiatan kesenian dan budaya.

4.Sasaran.

Menyusun konsep dasar perancangan dengan melakukan studi banding terhadap kesenian dan budaya.

- Pemukiman penduduk seniman terdapat banyak disana, seperti Djaduk Ferianto, Butet kataraharja, Oonk.

b) Profil Pengguna Bangunan

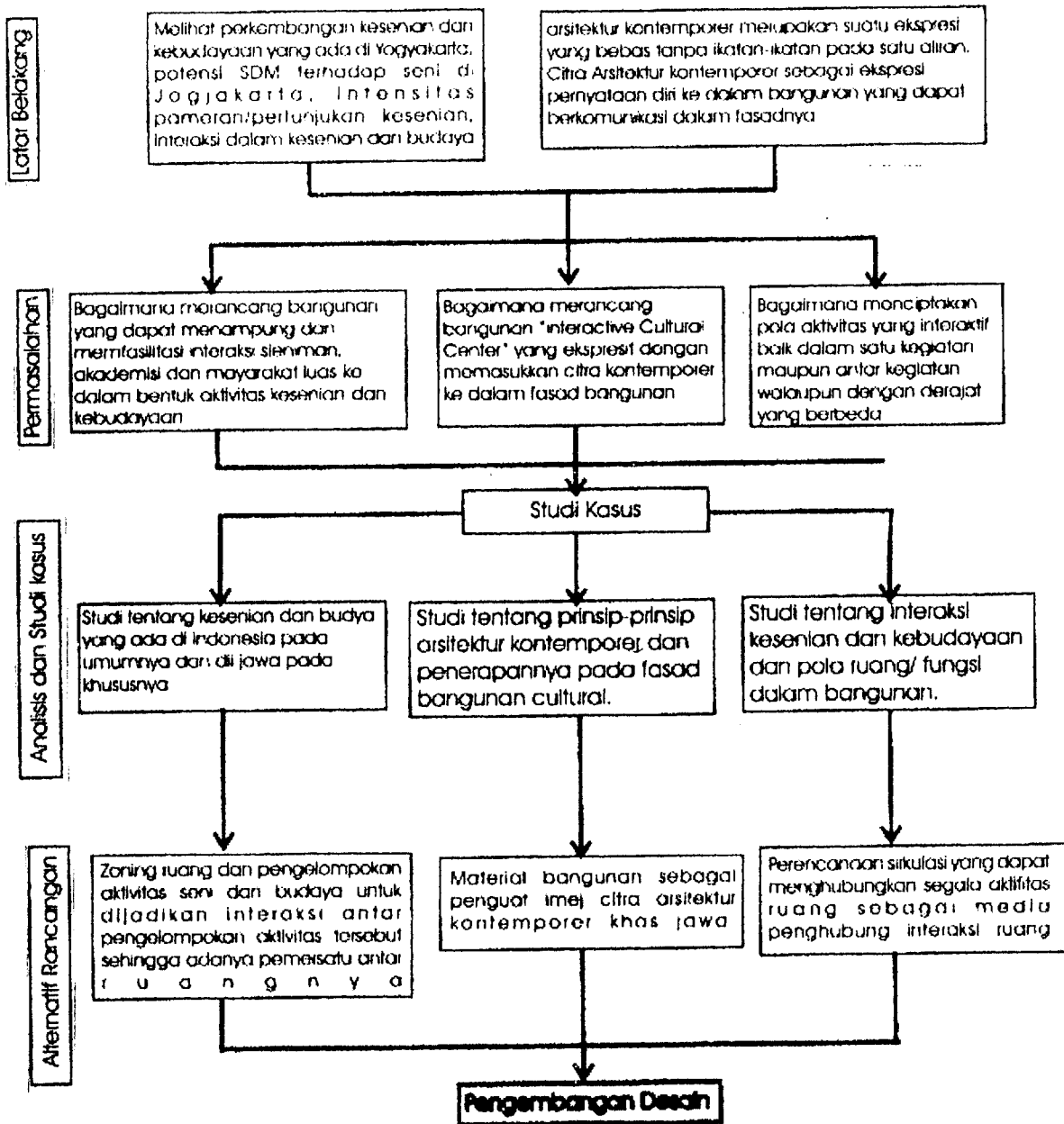
Pengguna bangunan "Interactive Cultural Center" dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1> SENIMAN, merupakan pengguna bangunan yang sifatnya aktif dan juga sebagai sasaran utama dalam pengguna bangunan. Seniman ini pun terbagi menjadi tiga, yaitu:
 - Seniman muda yang sedang tahap memperkenalkan hasil karyanya kepada masyarakat luas
 - Seniman yang diakui eksistensinya dalam skala Nasional
 - Seniman yang diakui eksistensinya dalam skala Internasional
- 2> MASYARAKAT LUAS (awam), merupakan profil pengguna bangunan yang bersifat temporer (berkala), karena masyarakat luas ini mengalami perubahan dalam tiap tahunnya dan kebanyakan dari mereka hanya ingin menikmati hasil karya sebuah seni/ kebudayaan dan sebagian juga yang ingin mengetahui lebih banyak tentang seni/budaya yang akan ditampung dalam interaksi pendidikan tentang seni/ kebudayaan.
- 3> PENGELOLA, merupakan profil pengguna bangunan yang sifatnya pasif, yaitu hanya bertugas mengatur segala urusan dalam pemeliharaan bangunan. Pengelola juga mengatur jadwal acara dalam penggunaan bangunan.

6.Keaslian Gagasan

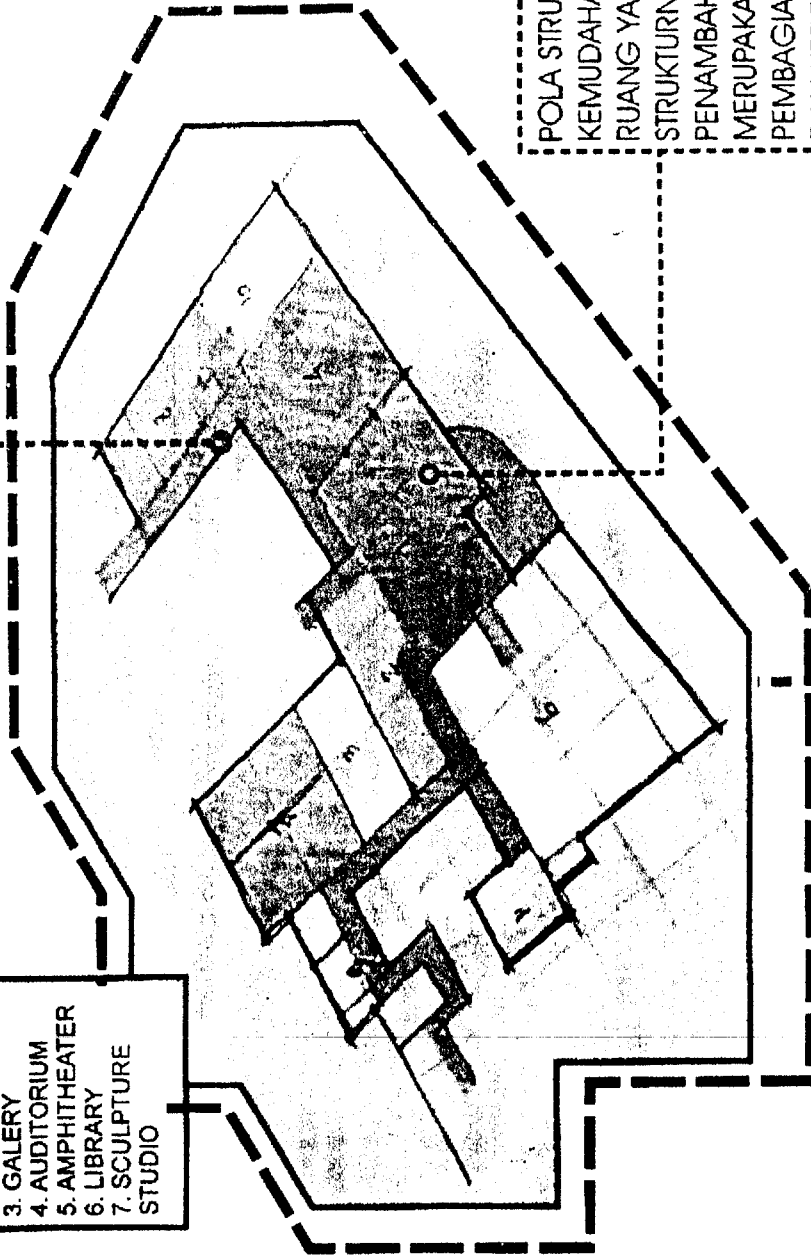
- 5.1 Bima Indrajaya, Galery Seni Lukis dan Patung Kontemporer di Jogja, TA Jurusan Arsitektur UII, 2002
- 5.2 Shima Regnalia, Pusat Seni Tradisional Jogjakarta, TA Jurusan Arsitektur UII, 2003
- 5.3 Anggi Nofrizchariny, Galeri Seni Kontemporer di Jogjakarta, TA Jurusan Arsitektur UII, 2003

7. Kerangka Pikir



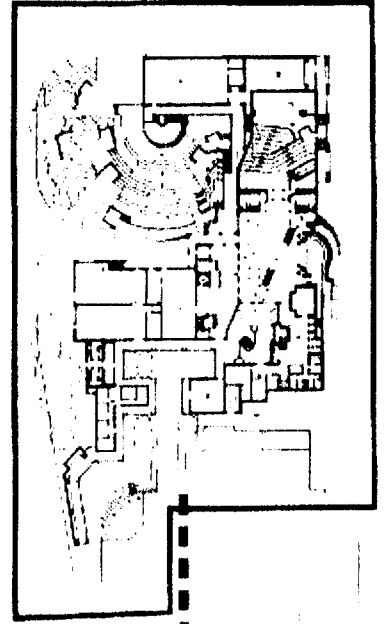
SANT ANTONIO ART INSTITUTE

1. PAVILION COURT
2. PAVILION
3. COLONADE
4. AUDITORIUM
5. AMPHITHEATER
6. LIBRARY
7. SCULPTURE STUDIO



SIRKULASI
BERHUBUNGAN
LANSUNG
DENGAN RUANG
LUAR DAN RUANG
SEBAGAI
KELOMPOK
AKTIVITAS

POLA STRUKTUR YANG TERDARI DARI GRID MEMBERIKAN
KEMUDAHAN PENAAAN RUANG. PERBANDINGAN
RUANG YANG DIRENCANAKAN MENGIKUTI POLA
STRUKTURNYA.
PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN GRID RUANG
MERUPAKAN VARIASI PENGELOMPOKAN RUANG.
PEMBAGIAN RUANG JUGA BERDASARKAN KETERKAITAN
DAN KEDEKATAN RUANG

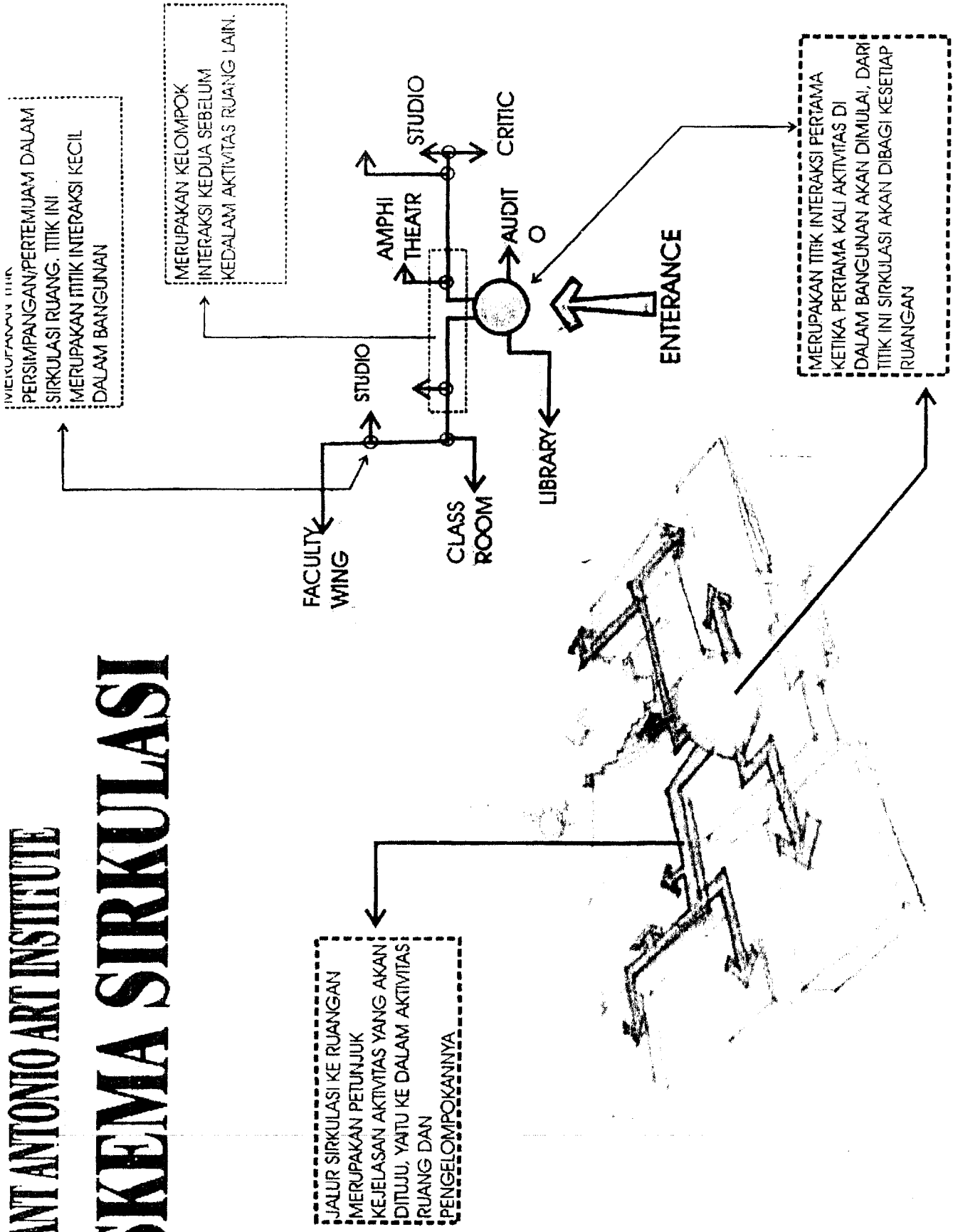


TATA RUANG

STUDI KASUS

SANT ANTONIO ART INSTITUTE

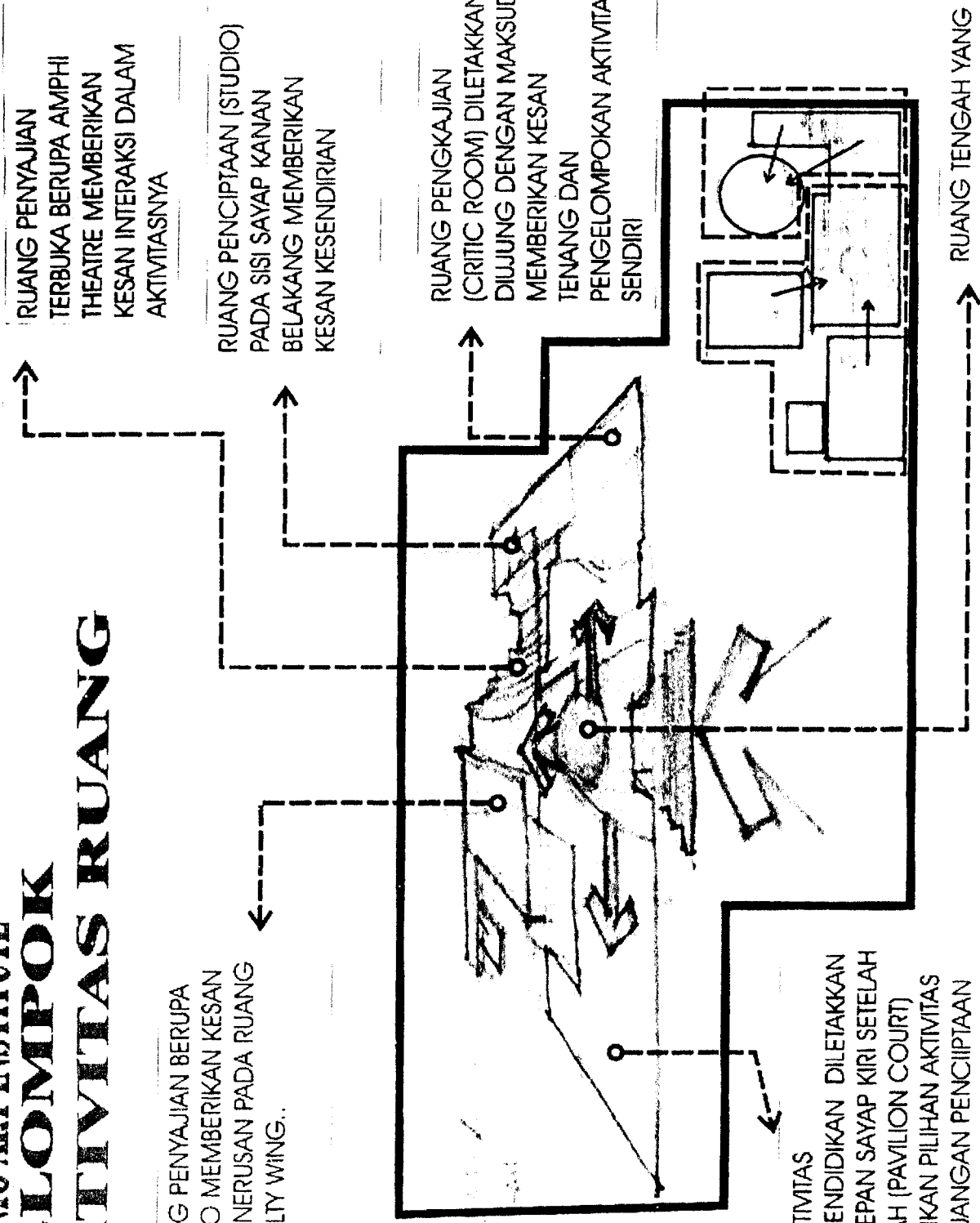
SKEMA SIRKULASI



JALUR SIRKULASI KE RUANGAN
MERUPAKAN PETUNJUK
KEJELASAN AKTIVITAS YANG AKAN
DITUJU, YAITU KE DALAM AKTIVITAS
RUANG DAN
PENGELOMPOKANNYA

STUDI KASUS

SANT ANTONIO ART INSTITUTE KELOMPOK AKTIVITAS RUANG



RUANG PENYAJIAN TERBUKA BERUPA AMPHI THEATRE MEMBERIKAN KESAN INTERAKSI DALAM AKTIVITASNYA

RUANG PENCIPTAAN (STUDIO) PADA SISI SAYAP KANAN BELAKANG MEMBERIKAN KESAN KESENDIRIAN

RUANG PENGKAJIAN (CRITIC ROOM) DILETAKKAN DIJUJUNG DENGAN MAKSUD MEMBERIKAN KESAN TENANG DAN PENGELOMPOKAN AKTIVITAS SENDIRI

KELOMPOK AKTIVITAS PENGKAJIAN/PENDIDIKAN DILETAKKAN PADA POSISI DEPAN SAYAP KIRI SETELAH RUANG TENGAH (PAVILION COURT) YAITU MEMBERIKAN PILIHAN AKTIVITAS SEBELUM KE RUANGAN PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN

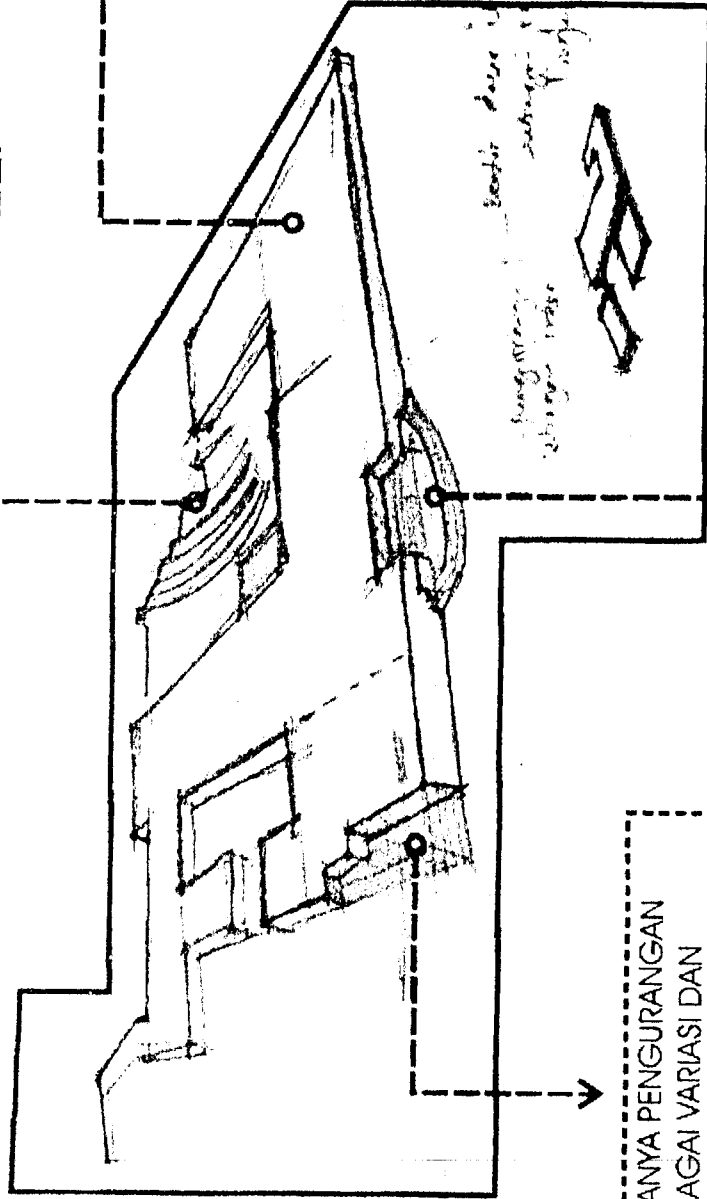
RUANG TENGAH YANG JUGA SEBAGAI RUANG PENYAJIAN SENI MERUPAKAN PUSAT INTERAKSI PERTAMA SEBELUM KE AKTIVITAS RUANG LAIN

RUANG PENYAJIAN BERUPA STUDIO MEMBERIKAN KESAN KEMENERUSAN PADA RUANG FACULTY WING..

STUDI KASUS

GUBAHAN MASSA

AMPHI THEATRE SEBAGAI
CLUSTER MERUPAKAN
INTERAKSI VIEWANTAR MASA
BANGUNAN

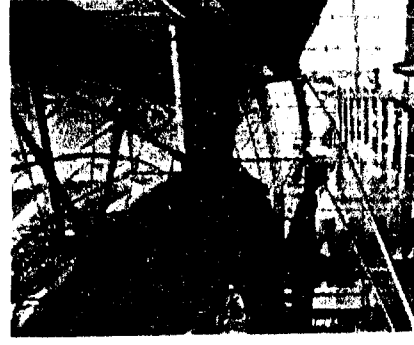
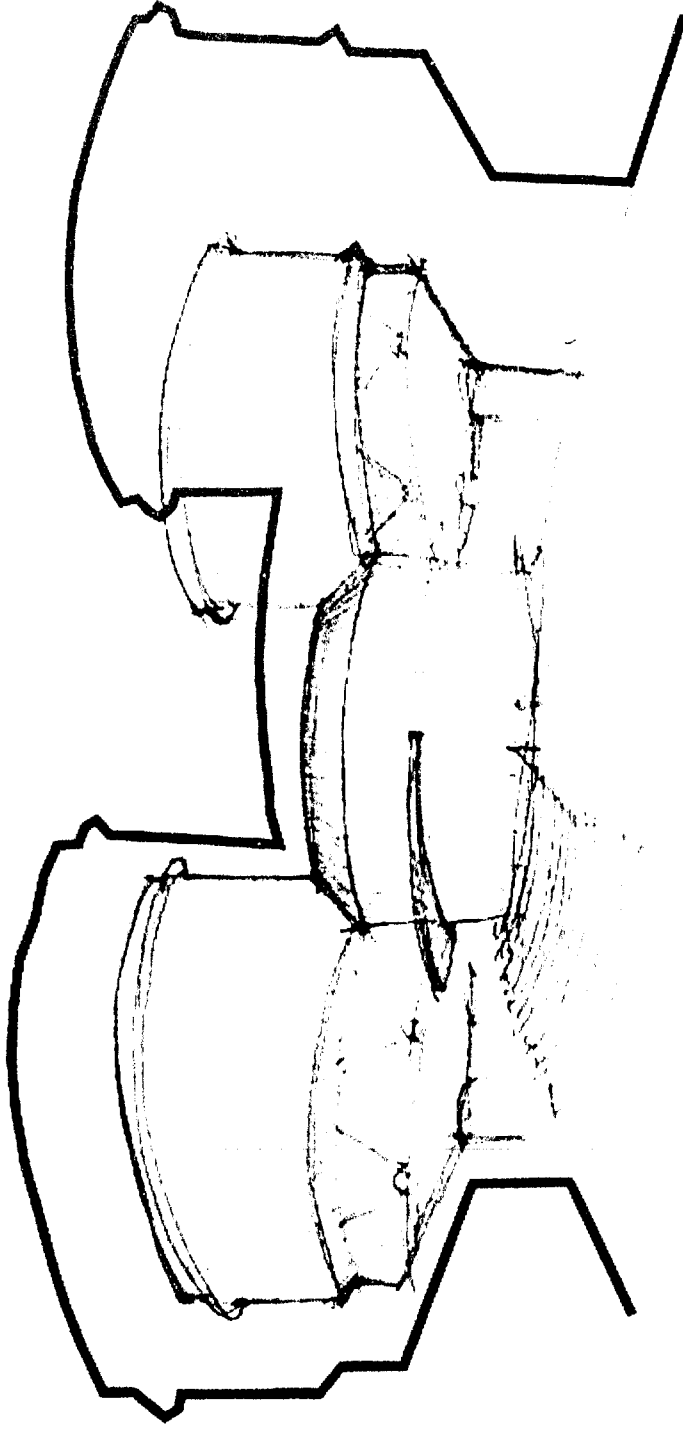


BENTUK DASAR MASA
BANGUNAN YANG
BERBENTUK "U"
MERUPAKAN RESPON
LINGKUPAN ANTAR
MASA BANGUNAN
DENGAN AMPHI
THEATRE SEBAGAI
RUANG TERBUKA YANG
DILINGKUPI

PENGURANGAN BIDANG
MASA SEBAGAI INTERAKSI
DARI ENTERANCE..

ADANYA PENGURANGAN
SEBAGAI VARIASI DAN
PENYESUAIAN SITE..

EUROPEAN COURT OF HUMAN RIGHT



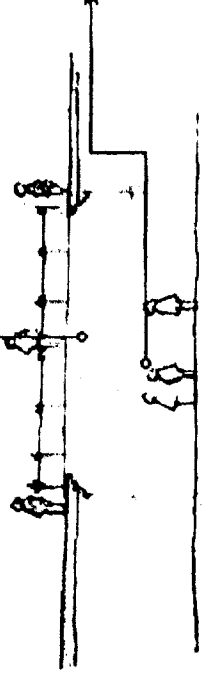
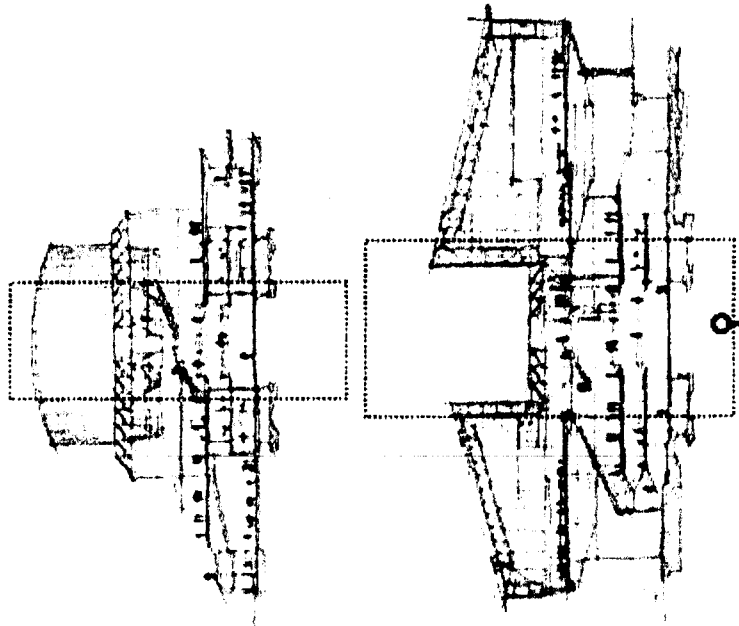
ANALISA :

- * Bangunan "European Court of Human Right" memperlihatkan konsep GEOMETRIS yaitu memberikan kemurnian bentuk. Hal ini dapat dilihat dari bentuk cylinder pada tiga massa bangunannya
- * Bangunan ini memperlihatkan ekspresi transparan baik pada exterior maupun interiornya sesuai dengan konsep bangunannya yaitu "Transparency of Justice"

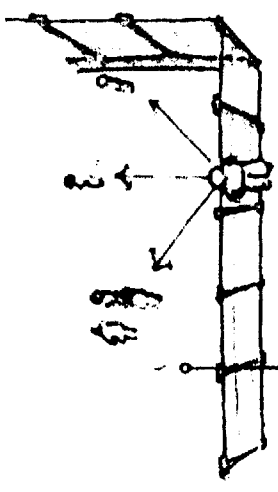
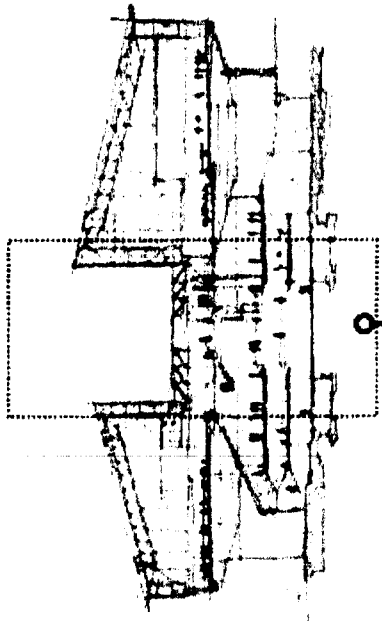
STUDI KASUS

EUROPEAN COURT OF HUMAN RIGHT

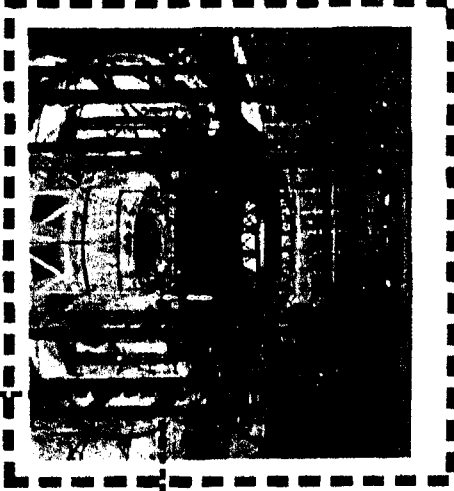
Interaksi visual dari atas maupun dari bawah memberikan kebersamaan



Bidang pembatas dari transparan untuk memudahkan interaksi secara visual

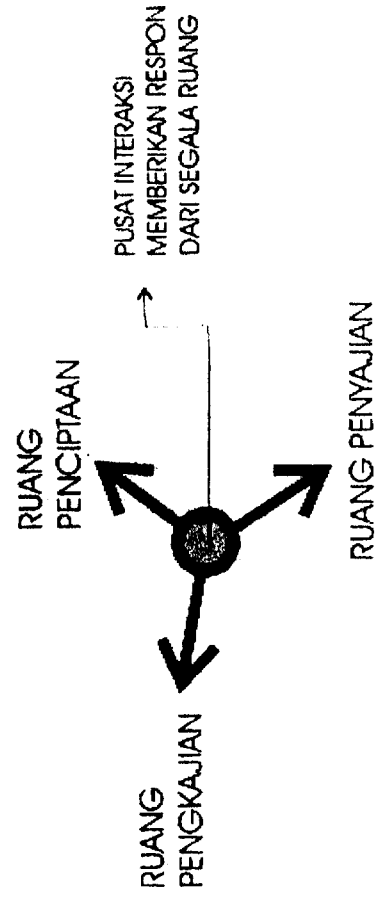
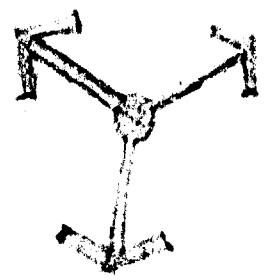
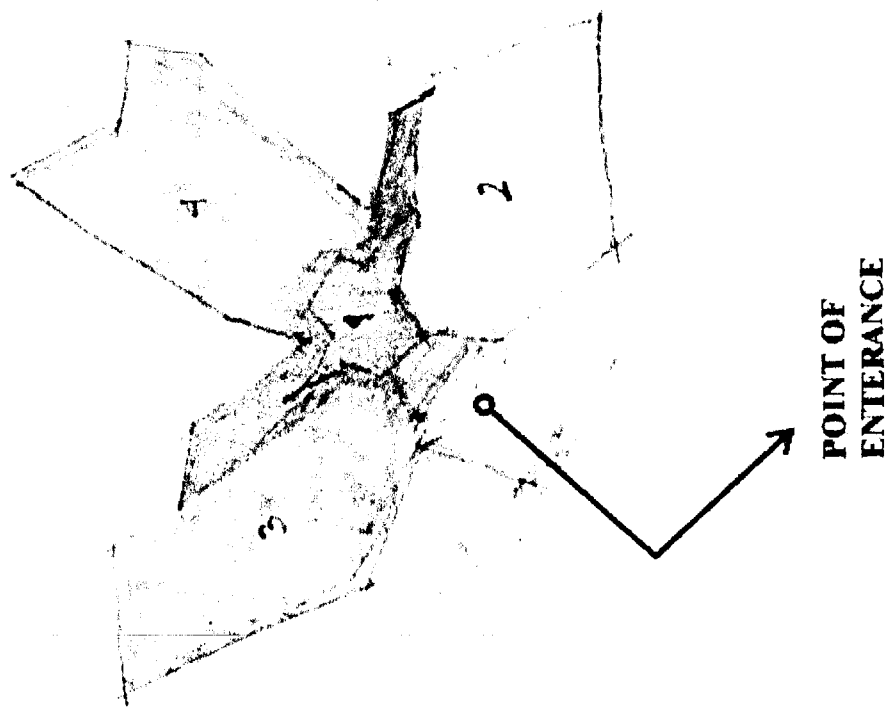
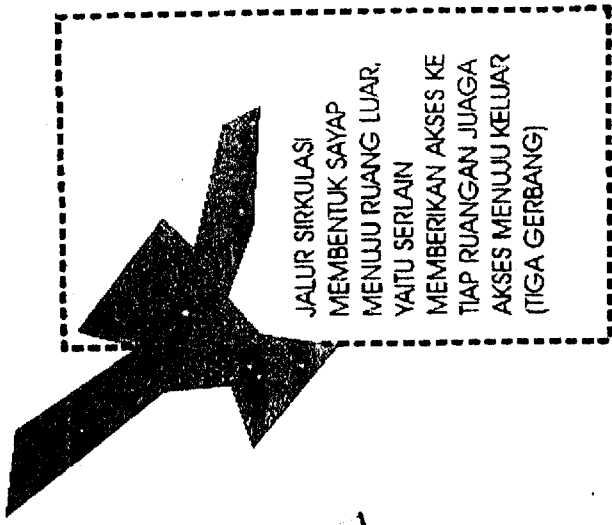


Kelompok aktivitas ini mempunyai interaksi visual yang sangat kuat dari tiap lantainya, karena berhubungan langsung dengan void

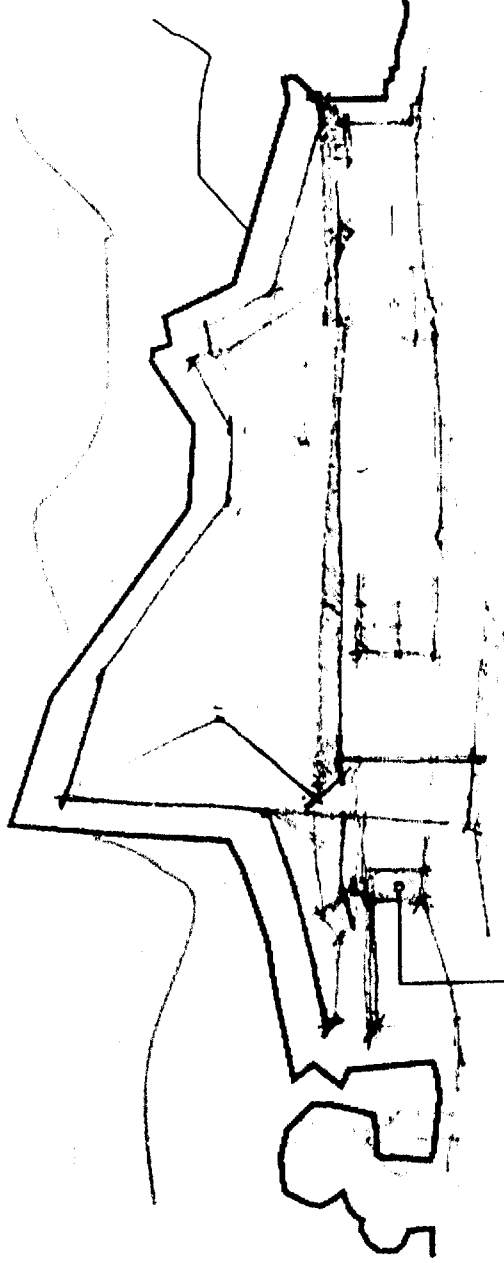


STUDI KASUS

KEMPER MUSEUM OF CONTEMPORARY ART AND DESIGN



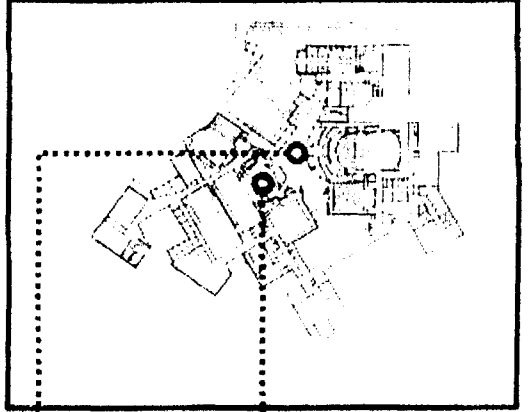
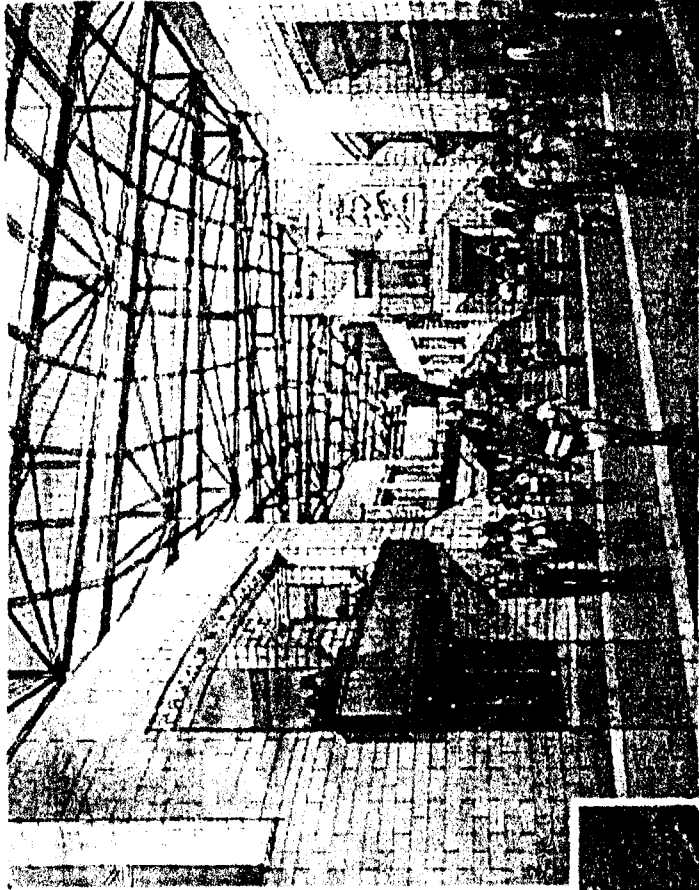
KEMPER MUSEUM OF CONTEMPORARY ART AND DESIGN



ANALISA :
*Bangunan muslim ini
memberikan kesan
monumental yang
memberikan contemporary
yang ekspresif pada fasad
bangunannya

GERBANG SAYAP KANAN
SEBAGAI AKSES SEKUNDER
MEMBERIKAN ALTERNATIF AKSES
KE BANGUNAN

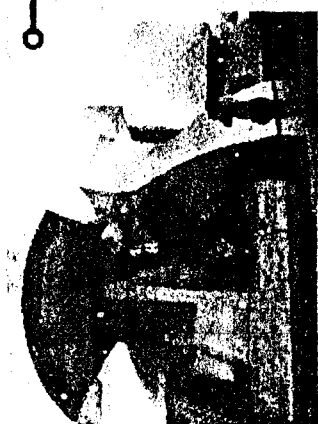
GERBANG UTAMA SEBAGAI
MAIN OF ENTERANCE
(SIRKULASI UTAMA MENUJU
BANGUNAN)



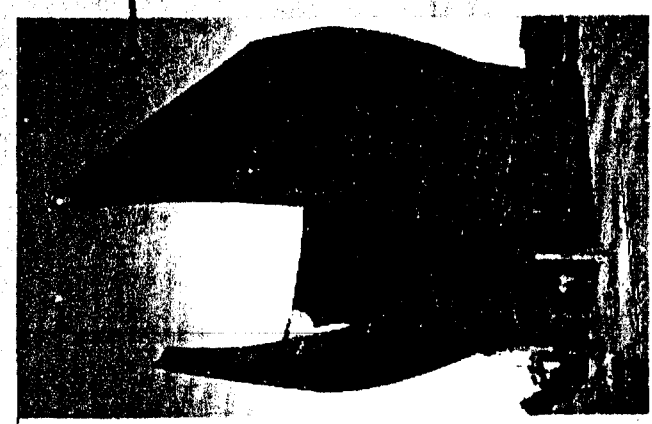
STUDI KASUS

FASAD CONTEMPORARY

Fasad bangunan museum gugenheim di Bilbao ini mengesklofasi strukturnya dengan transformasi bentuk aliran air, sesuai dengan keadaan lanscaping tapak bangunan, yaitu dipinggir sungai



Fasad bangunan Pavilion Ungam Mengekspose struktur dengan penggunaan material bangunan terbuat dari kayu. Penerapan scale of Habitat terlihat dengan skala visual dan skala manusia



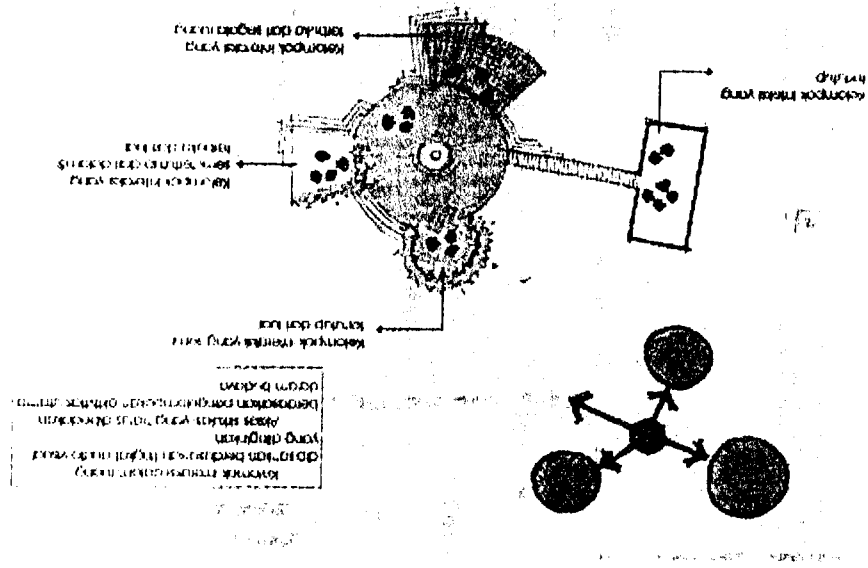
Bangunan Tinjoo Cultural Center ini diambil dari transformasi rumah suku pedalaman aborigin, fasad bangunan mengekspose struktur dengan material bambo.



9. KESIMPULAN STUDI KASUS

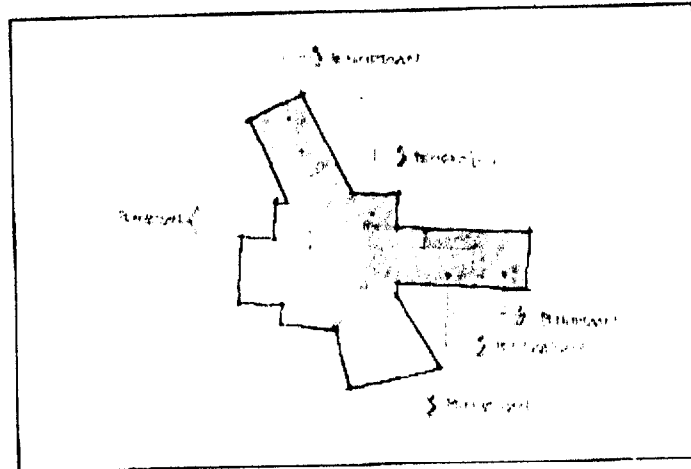
27

1. Persyaratan Ruang Interaksi dalam Kesenian & Kebudayaan.
 - A. Pola Ruang yang memperhatikan pengelompokan:
 - Penyajian
 - Penciptaan
 - Pengkajian/ Pendidikan
 - B. Sirkulasi
 - Ada Pengelompokan interaksi dalam sirkulasi
 - Sirkulasi sebagai akses dalam menuju ruang
 - Sirkulasi sebagai pembeda aktivitas dalam ruang



C. Gubahan Massa

- Pengelompokan grid sebagai kemudahan dalam penataan ruang
- Kelompok massa bangunan sebagai pemisah aktivitas dalam kelompok penyajian, penciptaan, pengkajian/pendidikan



- Tata ruang sebagai interaksi dalam segi fisik lingkungan, kegiatan, tindakan/peran aktif.

2. Fasad Bangunan

- Fasad bangunan contemporary menunjukkan ekspresi/ citra yang diwadahi
- Bentuk geometris sebagai dasar konsep tampak
- Pengeksposisian struktur sebagai pembentuk karakter kontemporer/ kekinian.

Identifikasi Kebutuhan.

Bangunan interactive cultural center ini merupakan tempat untuk berinteraksinya satu atau lebih budaya yang akan dipertunjukkan. Pengguna bangunan merupakan orang-orang yang ingin mengetahui sebuah budaya lebih dalam. Budaya yang akan diwadahi sebagian besar adalah kesenian dan sebagian lagi merupakan tempat pertukaran budaya. Profil pengguna bangunan dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu:

1. Seniman / Budayawan, merupakan kelompok pengguna bangunan yang berlaku sebagai pengguna utama, yaitu seniman/ budayawan yang ingin memberikan/ mempertunjukkan sebuah kesenian yang diciptakan dan budaya yang dipertunjukkan
2. Pengunjung, merupakan kelompok pengguna bangunan yang sifatnya sementara dalam suatu bangunan. Pengunjung hanya ingin menikmati sebuah hasil karya seniman dan mempelajari sebuah budaya yang dipertunjukkan. Pengunjung yang ingin berinteraksi dalam sebuah kegiatan seni dan budaya dapat diwadahi dalam satu ruang interaksi bersama, contohnya ruang workshop, ruang seminar dan lain-lain.
3. Pengelola, merupakan kelompok orang yang tugasnya mengelola dan mengatur setiap kegiatan yang berada dalam bangunan.

Dari setiap profil pengguna bangunan akan dijabarkan menjadi beberapa pengelompokan kegiatan dan ruang yang diwadahi, yaitu:

1. Kelompok kegiatan penciptaan, yaitu kelompok kegiatan yang memberikan aktivitas untuk berupaya menciptakan hasil karya kesenian yang baru. Kelompok penciptaan ini sebagian besar terdiri dari seniman. Oleh karena itu ruang yang akan mewadahnya haruslah memberikan interaksi untuk membuat suatu karya kesenian. kelompok ruang penciptaan contohnya: studio, gallery plaza workshop, ruang latihan.
2. Kelompok kegiatan penyajian, yaitu aktivitas untuk memberikan interaksi berupa penyajian suatu hasil karya yang diciptakan. Kelompok kegiatan ini mempunyai ruangan yang bersifat umum (public), contohnya: ruang pameran/ gallery, ruang teater/ amphi theatre, ruang audio visual, ruang workshop, ruang seminar, dan lain-lain.

3. Kelompok kegiatan pengkajian/ pendidikan, yaitu aktivitas yang memberikan interaksi berupa pembelajaran dan pengkajian suatu hasil karya yang telah diciptakan. Kelompok interaksi ini berupa masyarakat luas (awan) dan seniman/ budayawan, kegiatan yang berlangsung dapat berupa interaksi yang aktif dan pasif. Contoh ruang yang mewadahi kelompok aktivitas ini adalah: classroom, studio, ruang kritik, perpustakaan, museum, ruang seminar, ruang talkshow, laboratorium.
4. Kelompok kegiatan pertukaran budaya, adalah aktivitas yang memberikan interaksi untuk mempertunjukkan satu atau lebih suatu budaya. Pertukaran budaya dapat berupa bahasa, seni permainan, upacara adat, pakaian adat, dan lain-lain. Karena sifatnya membaaur maka dibutuhkan pula suatu ruangan yang memberikan interaksi yang luas.
5. Kelompok kegiatan servis, merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan gedung, contoh ruangnya adalah: ruang cleaning service, dapur, musholla, lavatory, gudang, MEE, parkir, dan lain-lain.
6. Kelompok kegiatan yang sebagai penunjang, yaitu kelompok aktivitas bukan utama dan hanya sebagai pelengkap dalam sebuah aktivitas dalam bangunan. Biasanya berhubungan juga dalam kegiatan administrasi. Contoh ruangnya adalah: restaurant, hall, resepsionis, lobby, administrasi, penginapan, olah raga, dan lain-lain.

Objek budaya dan kesenian yang akan diwadahi adalah:

1. Kesenian.

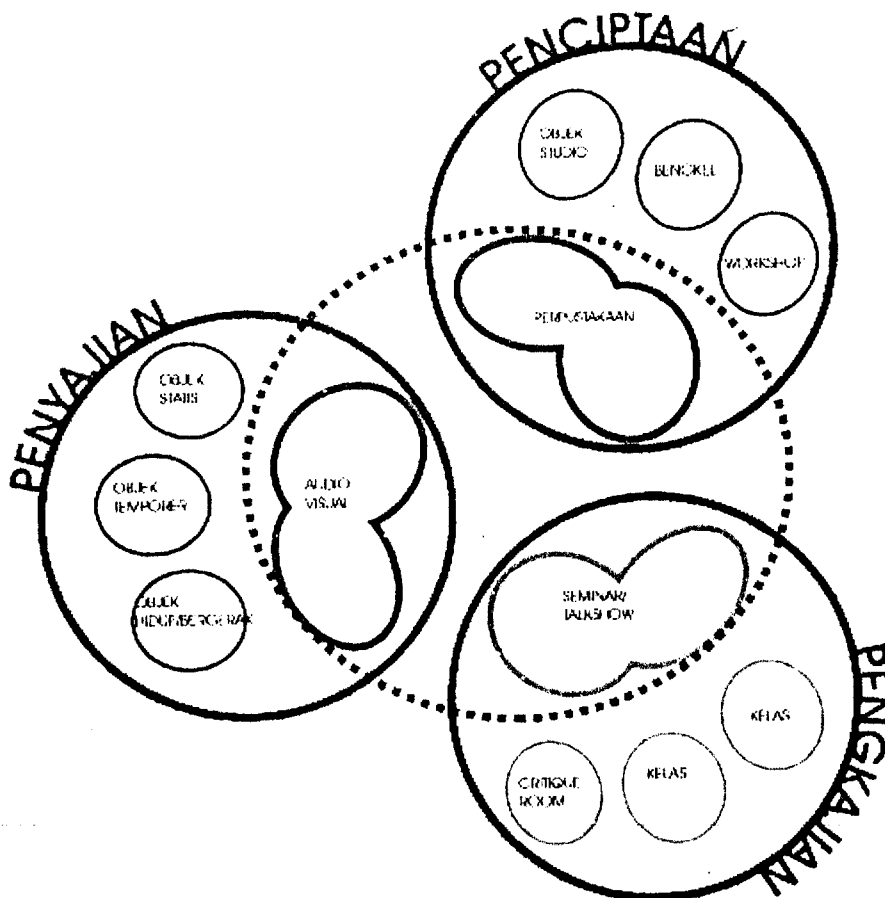
- Seni rupa, yang dibagi dalam 4 kelompok kegiatan, yaitu:
 - a) Seni lukis
 - b) Seni patung
 - c) Seni grafis
 - d) Seni kriya
- Seni sastra, merupakan kesenian yang diambil dari kemampuan ikebudayaan dalam penulisan, seperti; puisi, pantun, novel, cerpen dan lain-lain

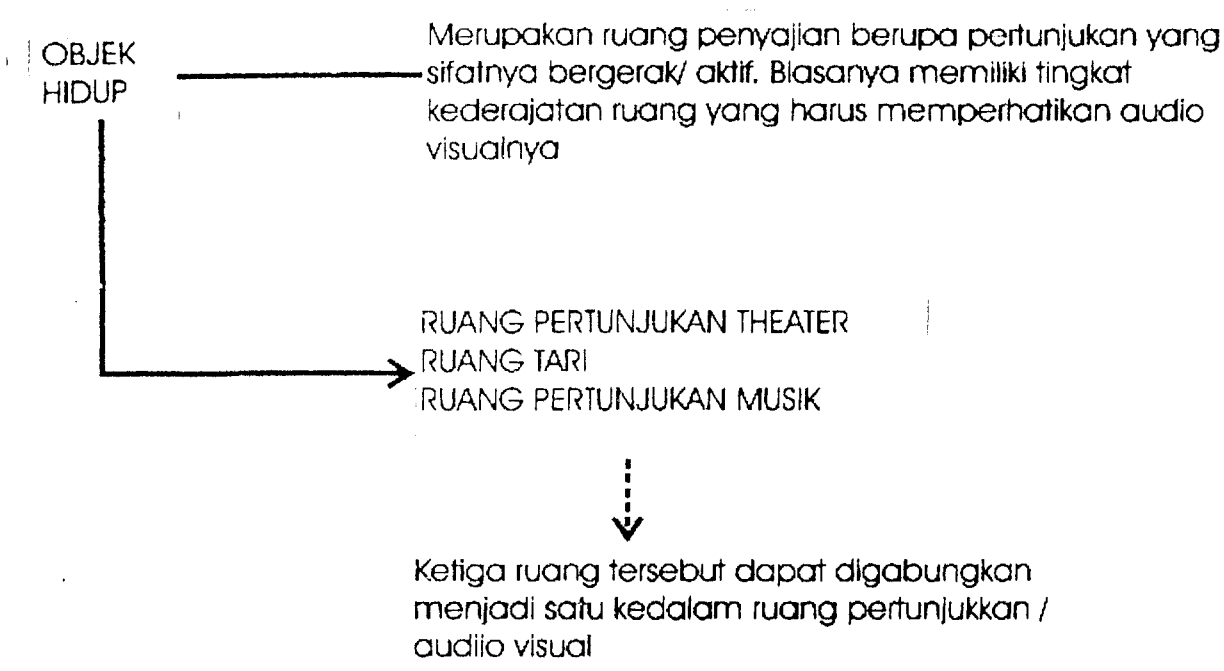
- Seni Pertunjukan:
 - a) Theater
 - b) Seni tari
 - c) Seni musik

2) Pertukaran budaya (cultural exchange)

- Kerajinan tradisional
- Bahasa

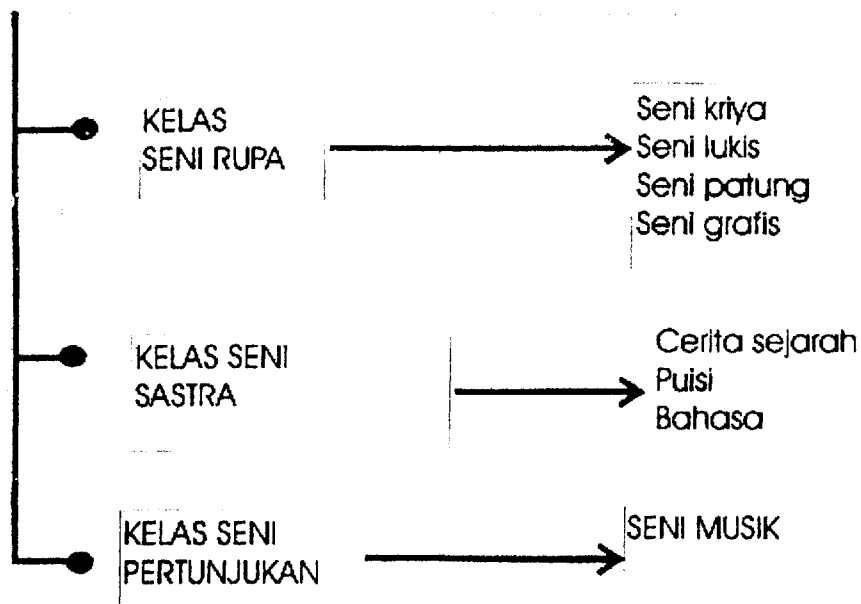
Dari masing-masing pengelompokan kesenian dan kebudayaan tersebut akan dijabarkan lagi kedalam pengelompokan Penciptaan, Penyajian, Pengkajian/pendidikan untuk mendapatkan kebutuhan ruang dan besaran ruang dengan berdasarkan derajat kedekatan dan interaksi yang dibutuhkan.





**PENGAJIAN/
PENDIDIKAN**

Berupa ruang-ruang kelas dari macam-macam kegiatan seni/ kebudayaan yang akan dikaji



KELAS SENI PERTUNJUKKAN (pada kelas ini dapat digabungkan dalam studio, karena sifatnya langsung berinteraksi dalam teori-teorinya, hanya kelas musik yang memerlukan dasar teori

ANALISA/ KETERANGAN PENCIPTAAN

● OBJEK STUDIO



Seni lukis
Seni patung
Seni grafis
Seni kriya

STUDIO SENI SASTRA

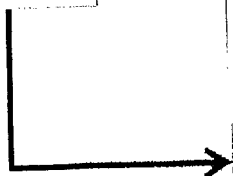
STUDIO SENI
PERTUNJUKAN →

Theater
Seni tari
Seni musik

● BENGKEL/
WORKSHOP

PENYAJIAN

● OBJEK
Permanen



Merupakan ruang yang sifatnya terus menerus untuk digunakan dalam pertunjukan seni/kebudayaan, biasanya ruang pertunjukannya bersifat tertutup

MUSEUM



PAKAIAN ADAT
BENDA BERSEJARAH
DLL

● OBJEK
TEMPORER



Merupakan ruang penyajian yang sifatnya berkesinambungan pemakaiannya, biasanya berupa ruang pameran dengan layout sesuai dengan kesenian/kebudayaan yang akan dipertunjukkan. Objek kesenian berupa benda-benda mati

PAMERAN SENI RUPA
PAMERAN SENI SASTRA

Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	standar (M2)	luas (M2)
Penciptaan	Studio seni lukis	50	1	50
	Studio seni patung	50	1	50
	Studio seni kriya	50	1	50
	Studio seni grafis	50	1	50
	Studio seni sastra	50	1	50
	Studio Seni pertunjukan workshop	50	1	50
	Penyajian	R. pameran/ galery	100	2
Museum		asumsi	asumsi	1000
R. theater/ pertunjukan				
stage		30	2x25 m2	50
audiance		400	0.15	60
r. kostum		30	1.8	54
r. rias		30	1.8	54
loker		30	1.8	54
r. dimmer lighting			asumsi	15
r. control lighting			asumsi	15
r. dekor			asumsi	12
back stage		25	1	25
r. pengatur layar			asumsi	15
			jumlah	354
		sirkulasi 20%	70.8	
		total	424.8~500	
Pengkajian/ Pendidikan	Ruang kelas seni rupa	50	0.8	40
	Ruang kelas seni patung	50	0.8	40
	Ruang kelas seni kriya	50	0.8	40
	Ruang kelas seni musik	50	0.8	40
	crique room	50	0.8	40
	r. seminar	50	1	50
	r. talkshow	50	1	50

KONSEP

Konsep Interaksi Tata Ruang

Konsep interaksi ruang dengan memberikan keleluasaan dan fleksibilitas ruang, yaitu ruang yang dianggap mempunyai karakter yang sama diwadahi dengan ruang yang sama. Penerapan bukaan dan penutup ruang yang transparansi juga memberikan interaksi visual ketiap bangunan. Tiap ruang juga memiliki tingkat ketenangan dalam interaksi yang berbeda. Penjabaran interaksi ruang akan diuraikan sebagai berikut, yaitu:

Kelompok ruang utama dibagi menjadi 3 bagian :

PENCIPTAAN

1. Studio

Ruang-ruang penciptaan berupa studio-studio dari objek tiap budaya/kesenian dibuat seperti ruang kelas, hanya saja studio sebagai ruang praktek langsung, oleh karena itu ruang studio harus menunjukkan karakter tiap seni yang diwadahi, yaitu : seni lukis, seni patung, seni kriya, seni grafis, sastra, pertunjukan.

- Studio seni lukis harus dapat memberikan interaksi untuk dapat memberikan ide dalam menggambar, bentuk ruang dan warna lebih kreatif dan berani untuk dapat membangkitkan psikologis seniman dalam berkarya. Studio seni lukis dapat memberikan kesan menyatu dengan alam agar lebih rileks.
- Studio seni patung lebih membutuhkan privasi dari studio seni lukis, pemilihan warna ruang yang konstan lebih diperhatikan.
- Studio seni kriya sama halnya dengan studio seni patung karena dia lebih mengarah ke pembuatan karya 3 dimensi, membutuhkan peralatan sendiri, pemilihan warna yang dibutuhkan lebih bersifat natural.
- Seni grafis, tingkat kreatifitas seniman haruslah peka disini, oleh karena itu studio seni grafis sifatnya lebih privasi dan bentuk ruang harus lebih kreatif dan grafis.
- Studio seni sastra, karena sifatnya yang lebih membutuhkan ketenangan dan konsentrasi yang lebih tinggi maka studio seni sastra tertutup dan memiliki warna yang cenderung konstan dan natural, contoh : putih, hijau soft, crem, dll.

2. Workshop

Ruang workshop dapat berinteraksi langsung antara seniman.

Ruang yang memiliki interaksi dalam workshop bersifat aktif antara penyaji dan pengkaji, yaitu ruang yang luas dan dapat melihat langsung objek/ karya seni yang akan diciptakan.

PENYAJIAN

Ruang penyajian mempunyai karakteristik interaksi yang aktif, ruang yang dibutuhkan lebih besar dari ruang lain. Pengelompokan ruang berdasarkan derajat kebutuhan ruang dari segi audio – visualnya.

Ruang – ruang penyajian antara lain :

1. Ruang pameran / gallery

Karena objek pameran bersifat temporer maka lay-out pameran dapat dibongkar pasang.

Ruang pameran / gallery mempunyai luasan yang cukup besar. Lay-out pameran berupa skats-skats beraturan / berirama dan harus dapat memberikan kesan kenikmatan dalam melihat objek pameran. Penggunaan lighting yang cukup harus dapat diberikan kepada objek pameran. Objek pameran sebisa mungkin terhindar dari cahaya matahari langsung, terutama pada objek pameran berupa seni lukis. Pola ruang pameran mengikuti grid struktur / bentuk bangunan.

2. Museum

Objek pameran berupa benda mati / diam sifatnya permanen. Objek pameran berupa benda – benda bersejarah untuk menjadi pendidikan karena bersifat temporer maka lay out musum sudah diperhatikan sejak awal. Hierarki ruang / tata letak objek pameran sesuai urutan kejadian sejarah benda.

Ruang pertunjukan / ruang theater.

Ruang pertunjukan memerlukan perhatian yang khusus dari segi audio visual, penempatan stage dan audience yang memberikan interaksi yang tinggi, yaitu dengan cara memberikan stage yang sedikit maju pada sebagian panggungnya. Penggunaan material dan permainan sudut dinding dan plafond untuk dapat memberikan pantulan suara yang baik.

Pada tempat audience di belakang dibuat bertingkat untuk memberikan penambahan kapasitas penonton.

PENGKAJIAN/ PENDIDIKAN

1. Ruang kelas

Ruang pengkajian/ pendidikan berupa kelas mempunyai tingkat kederajatan yang sama antara masing-masing ruang kelasnya. Ruang kelas sebaiknya berada dekat dengan studionya untuk mendapatkan interaksi langsung antara studio dan praktek pembuatannya. Karena bersifat privat dan formal maka ruang kelas memiliki ketertutupan dalam ruangnya. Penempatannya harus jauh dari ruang publik yang mempunyai tingkat kebisingan yang tinggi.

2. Ruang kritik

Seperti halnya dengan ruang workshop yang mempunyai interaksi yang bersifat aktif. Ruang kritik bersifat semi publik, ruang kritik berada dekat dengan ruang pameran karena dapat langsung melihat objek yang akan dikaji (dikritik). Bentuk ruang seperti ruang auditorium hanya saja lebih terbuka agar orang lain dapat masuk untuk berinteraksi.

3. Ruang seminar & talkshow

Ruang ini mempunyai ketertutupan dan ketenangan yang cukup tinggi sama halnya dengan ruang kelas yang bersifat formal. Letak ruang ini berada diantara ruang kelas dan juga ruang penunjang yang sifatnya publik seperti hall.

Melihat karakteristik dari pengelompokan ruang diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan konsep untuk tata ruang, yaitu

- Pengelompokan ruang dapat diatur berdasarkan hierarki dan kedekatan antar masing-masing ruang.
- Untuk mengolah interaksi ruang dibutuhkan ruang yang dapat menyatukan antar ruang dan bersifat publik
- Pola ruang yang cocok adalah dengan pola linier yang terpusat pada suatu ruang sebagai pemersatunya
- Zoning keruangan berdasarkan pengelompokan ruang publik, semi publik, privat.

Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

Karena pola ruang adalah linier maka jalur sirkulasi mengikuti tata ruang yang ada. Hanya saja permainan percepatan dan perlambatan pergerakan dapat dilakukan agar interaksi sirkulasi dapat maksimal, untuk itu maka dapat diambil kesimpulan konsep sirkulasi yang diinginkan, yaitu;

- Percepatan pergerakan dapat didesain pada area-area yang membutuhkan privasi lebih tinggi, pada area-area publik pola perlambatan diterapkan dengan memberikan ruang-ruang pemberhentian
- Konfigurasi alur gerak didesain dengan memberikan ruang untuk berinteraksi sementara, yaitu dengan menambahkan sculpture atau suatu objek yang dapat menarik untuk memberikan pemberhentian.
- Sirkulasi pada ruang pameran harus sesuai dengan lay-out dalam pameran. Proses perlambatan dalam jalur pergerakan orang harus dapat menyelesaikan penataan lay-out ruang. Oleh karena itu sirkulasi pada ruang pameran harus

ada tempat pemberhentian untuk masing-masing lay-out yaitu dengan cara sirkulasi yang *zig-zag* atau dengan konfigurasi *spiral*

Konsep Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi ruang luar berhubungan dengan pencapaian ke bangunan. Bagaimana sirkulasi dapat memberikan kesimpulan dalam satu penilaian bentuk dan fasad bangunan, oleh karena itu sirkulasi ruang luar pada bangunan ini mengambil *konsep tersamar*, yaitu; jalur pencapaian ke bangunan dapat diubah arahnya untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian agar ada proses interaksi di luar bangunan.

Sirkulasi untuk pejalan kaki dengan memberikan jalur pedestrian yang memberikan kesan kebudayaan untuk pejalan kaki di luar bangunan, yaitu dengan memberikan beberapa objek yang dapat memberikan kesan kebudayaan, misalnya; patung, lampu taman, dll pada sisi jalur pedestriannya.

Sirkulasi untuk vehicular dipisahkan berdasarkan fungsi dan tujuan dalam aktivitas dibangun. Untuk kendaraan umum hanya sampai ke ruang parkir yang berada di luar bangunan dan yang berada di besment. Untuk sirkulasi kendaraan yang sifatnya berhubungan langsung dengan kegiatan seni dapat mengakses langsung kedalam bangunan.

Konsep Gubahan Massa

Gubahan massa bangunan tersusun dari pola ruang yang direncanakan. Respon massa bangunan yang memberikan interaksi yaitu dengan berdasarkan penempatan ukuran visual yang tidak bersal dari konsep geometris yang kaku, oleh karena itu konsep gubahn massa yang dapat menarik suatu interaksi dalam massa bangunannya yaitu dengan organisasi cluster yang terdiri dari massa-massa linier yang dikelompokkan dalam satu integritas aktivitas ruang luar. Ruang luar yang dapat menarik massa tiap bangunan yaitu; plaza, amphitheater, cluster, dll.



Konsep Fasad

Konsep fasad bangunan mempunyai ekspresi kontemporer vernacular, yaitu peluhuran antara bangunan jawa yang berupa simblisasi dan bangunan kontemporer sesungguhnya.

Penerapan prinsip-prinsip tersebut pada fasad bangunan adalah;

1. Kolom

Kolom pada bangunan jawa mempunyai 3 bagian yaitu kepala, badan dan kaki (umpak). Bagian-bagian tersebut diperjelas dengan ukiran-ukiran jawa (jogjakarta).

Pada bagian pendopo mempunyai empat kolom sebagai sokoguru.

Kolom pada bangunan kontemporer memberikan kesan bebas yaitu kolom bukan sebagai struktur tetapi sebagai pembentuk karakter bangunan.

2. Dinding

Dinding pada bangunan jawa yang juga sebagai badan dari bangunan memiliki banyak bukaan-bukaan yang mempunyai armatur yang sama. Untuk ruang depan bangunan jawa hampir tidak tertutupi dengan dinding. Dan pada bagian belakang sebagai pemisah ruang.

Dinding pada bangunan kontemporer selain sebagai pembatas ruang, dinding juga mempunyai kesan ekspresif dengan permainan penambahan dan pengurangan bagian ruang.

3. atap

Atap pada banguna jawa menggunakan atap joglo limasan dan memberikan kesan bangunan tropis. Atap disanggah langsung dengan kolom, pada atap utama disanggah oleh empat kolom yaitu sokoguru.

Atap pada bangunan kontemporer banyak menggunakan dag dan atap biasa, bangunan kontemporer memberikan permainan struktur yang diekspose dan sebagai perkuatan karakter bangunan.

4. Ornament

Ornament pada bangunan jawa dengan simbolisasi ukiran-ukiran pada kolom, umpak, listplank, dan pada bukaan-bukaan pintu dan jendela (gebyok).

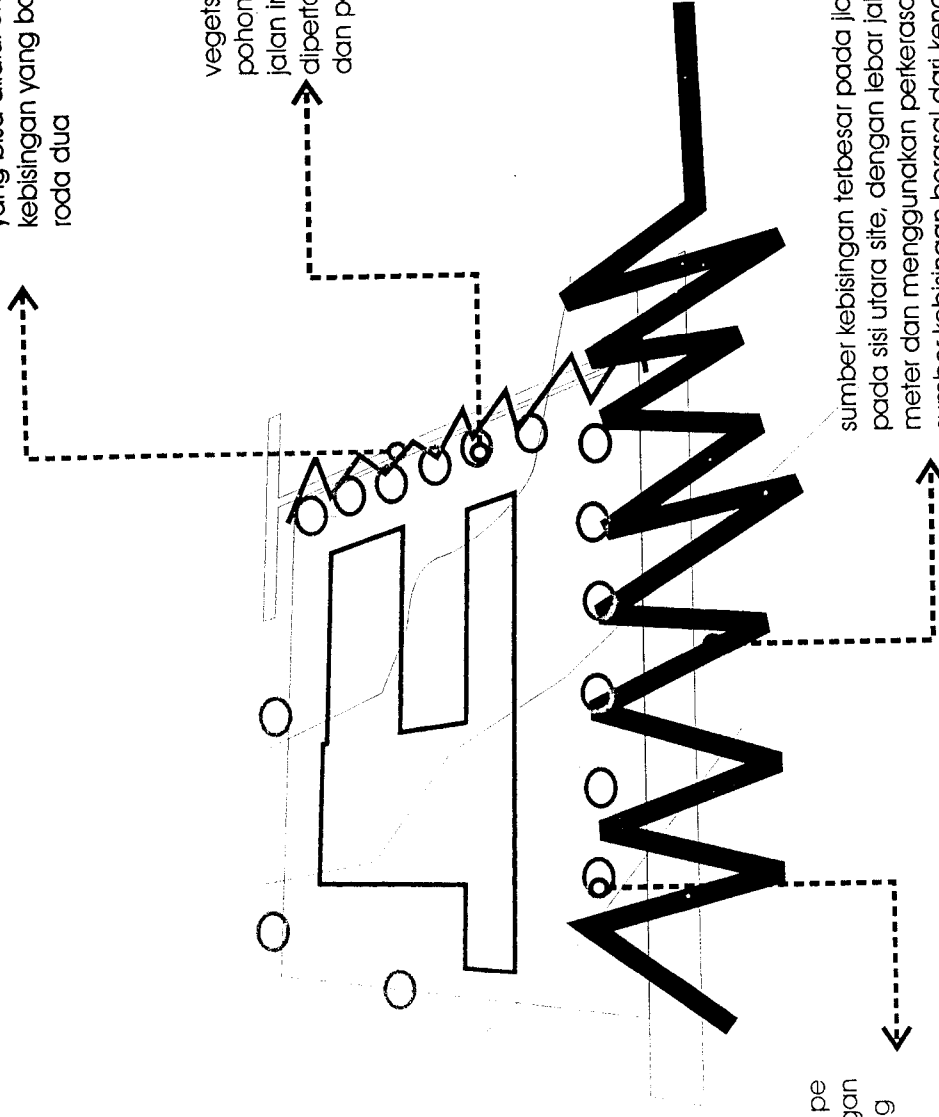
Ornament pada bangunan kontemporer dengan penggunaan list dan tali air pada dinding dan kolom.

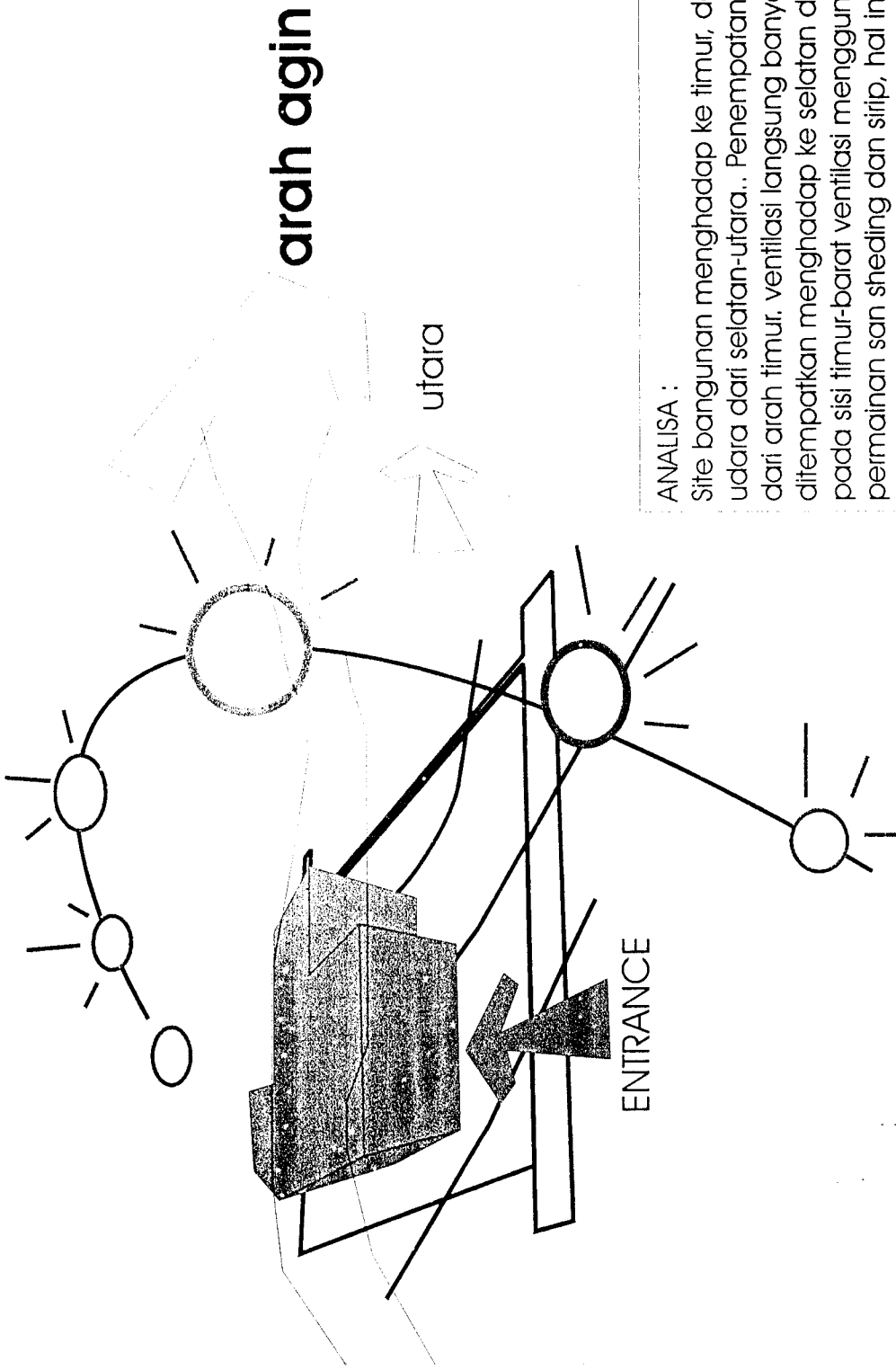
sumber kebisingan yang tidak terlalu besar berada pada sisi utara site, yaitu pada jalan/ gang yang lebarnya 3 meter dengan perkerasan konblok yang bisa dilalui oleh satu mobil, dan sumber kebisingan yang banyak berasal dari kendaraan roda dua

vegetasi yang telah ada adalah pohon kelapa sepanjang sisi gang/ jalan ini. vegetasi ini akan dipertahankan sebagai reduksi suara dan penghijauan pada site.

sumber kebisingan terbesar pada jalan utama pada sisi utara site, dengan lebar jalan 10 meter dan menggunakan perkerasan aspal. sumber kebisingan berasal dari kendaraan bermotor satu dan dua

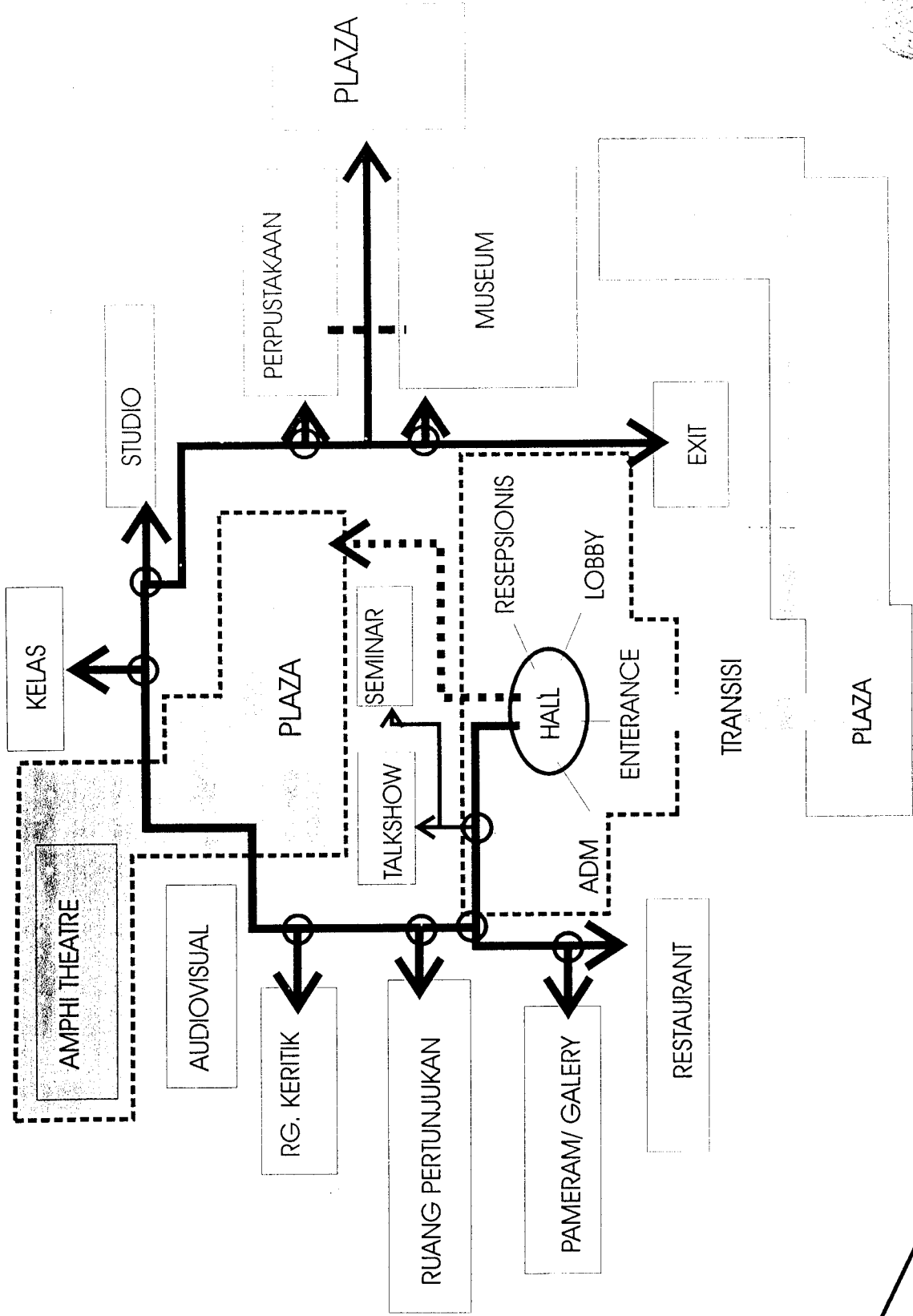
vegetasi disini sebagai pe reduksi sumber kebisingan terbesar, tanaman yang cocok yaitu tanaman perindang





ANALISA :

Site bangunan menghadap ke timur, dengan aliran udara dari selatan-utara.. Penempatan entrance dari arah timur. ventilasi langsung banyak ditempatkan menghadap ke selatan dan utara, pada sisi timur-barat ventilasi menggunakan permainan san sheding dan sirip, hal ini dilakukan untuk tidak menerima cahaya matahari langsung yang banyak mengandung ultraviolet



ZONING RUANG

Kelompok penciptaan berupa studio-studio diletakkan pada bagian belakang site, begitu juga kelompok pendidikan berupa kelas.

Ruang pengkajian berupa ruang seminar dan talkshow lebih banyak pada Lt.2

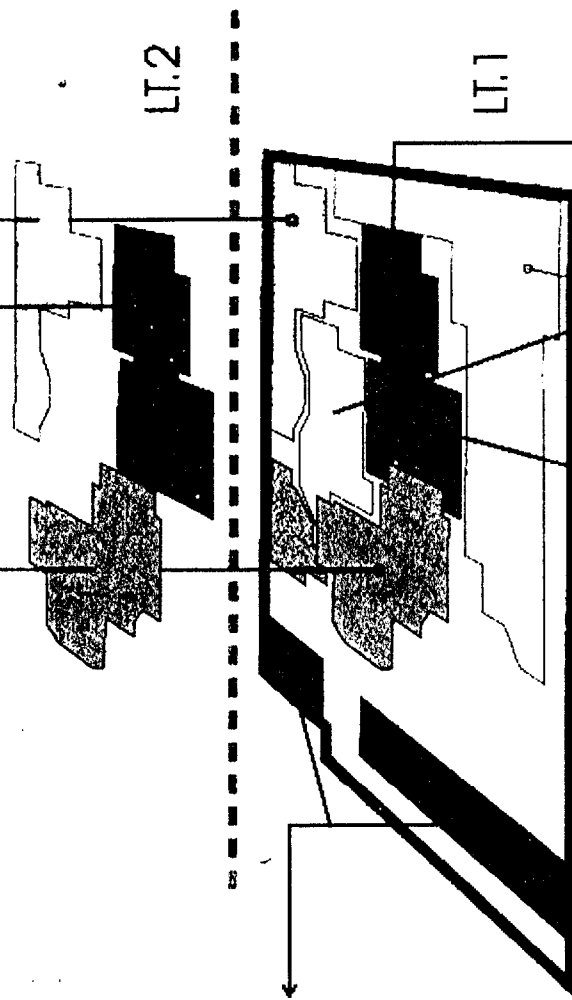
Kelompok penyajian diletakkan pada bagian depan karena sifatnya publik dan memberikan kemudahan dalam pengaksesannya

Area parkir diletakkan pada sisi selatan bangunan, agar lebih terkonsentrasi penataannya

Ruang penerima berupa Ghali, Lobby, Resepsionis merupakan ruang pertama terjadinya interaksi dalam bangunan

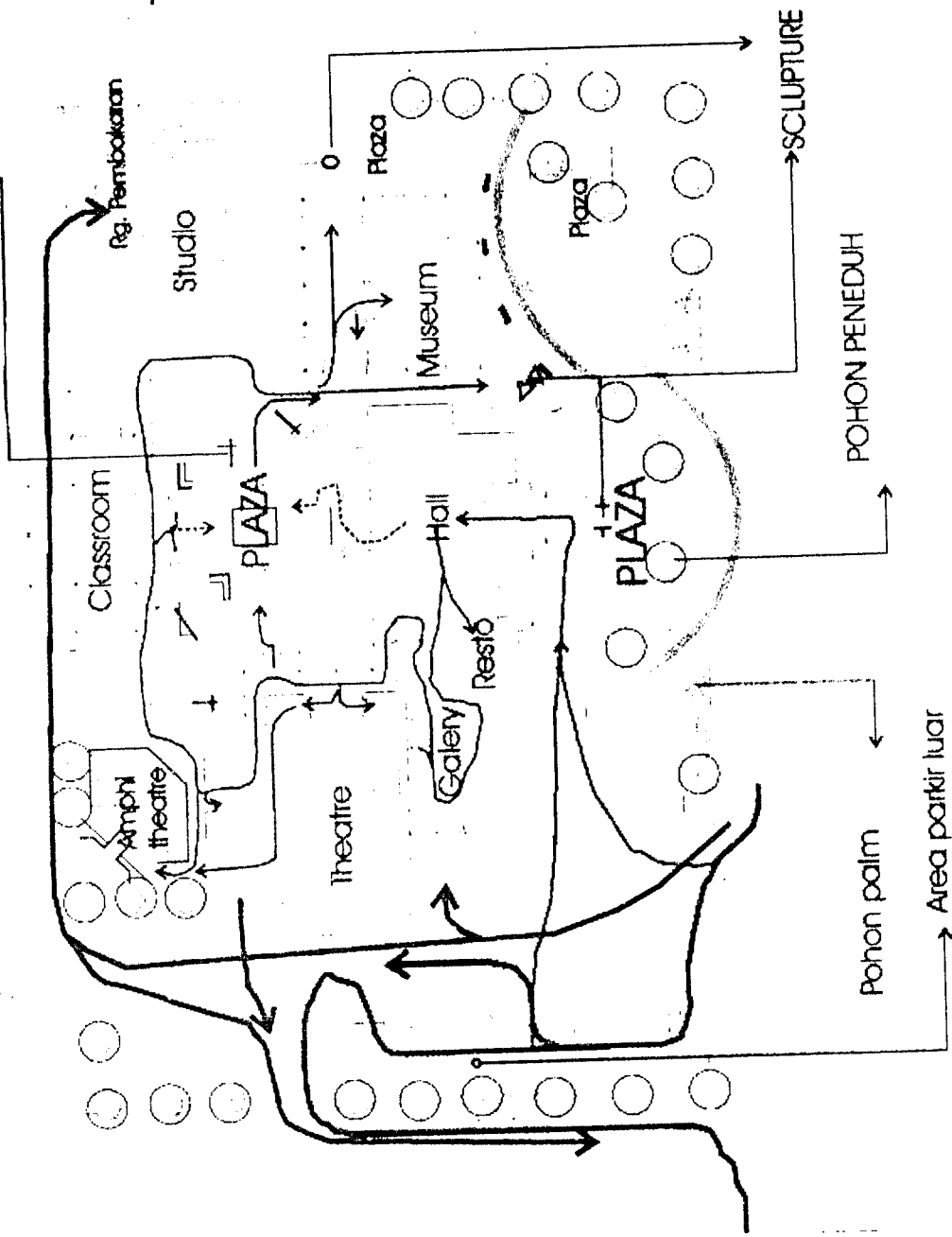
Plaza sebagai penyaring jumlah pengunjung dapat juga sebagai pengolahan ruang luar untuk berinteraksi

Ruang penunjang berupa museum, perpustakaan, dll



PERENCANAAN SIKKULASI

Dinding mural

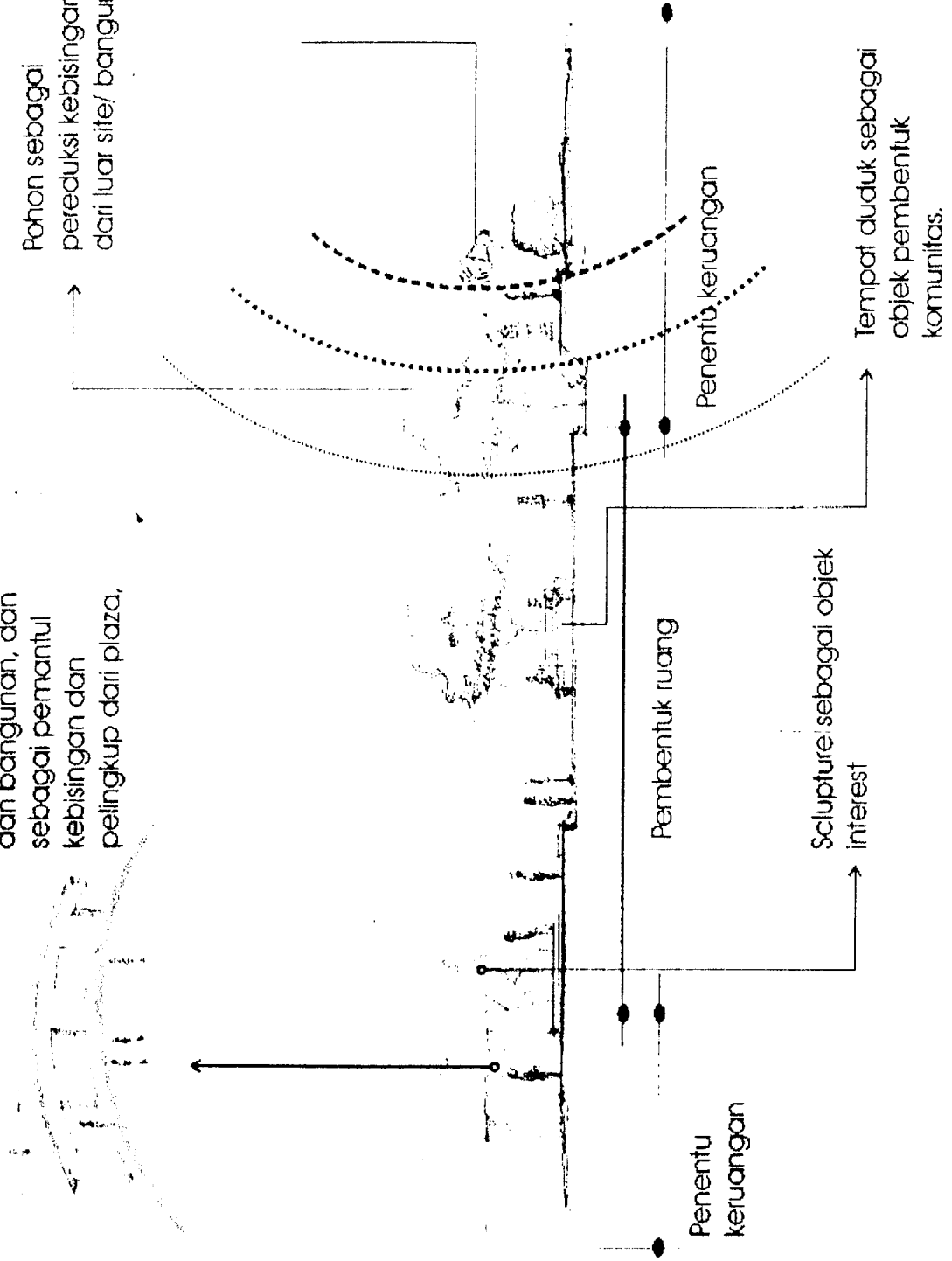


- Sirkulasi pejalan dalam bangunan →
- Sirkulasi pejalan di luar bangunan →
- Sirkulasi kendaraan bermotor →
- Sirkulasi verticual →

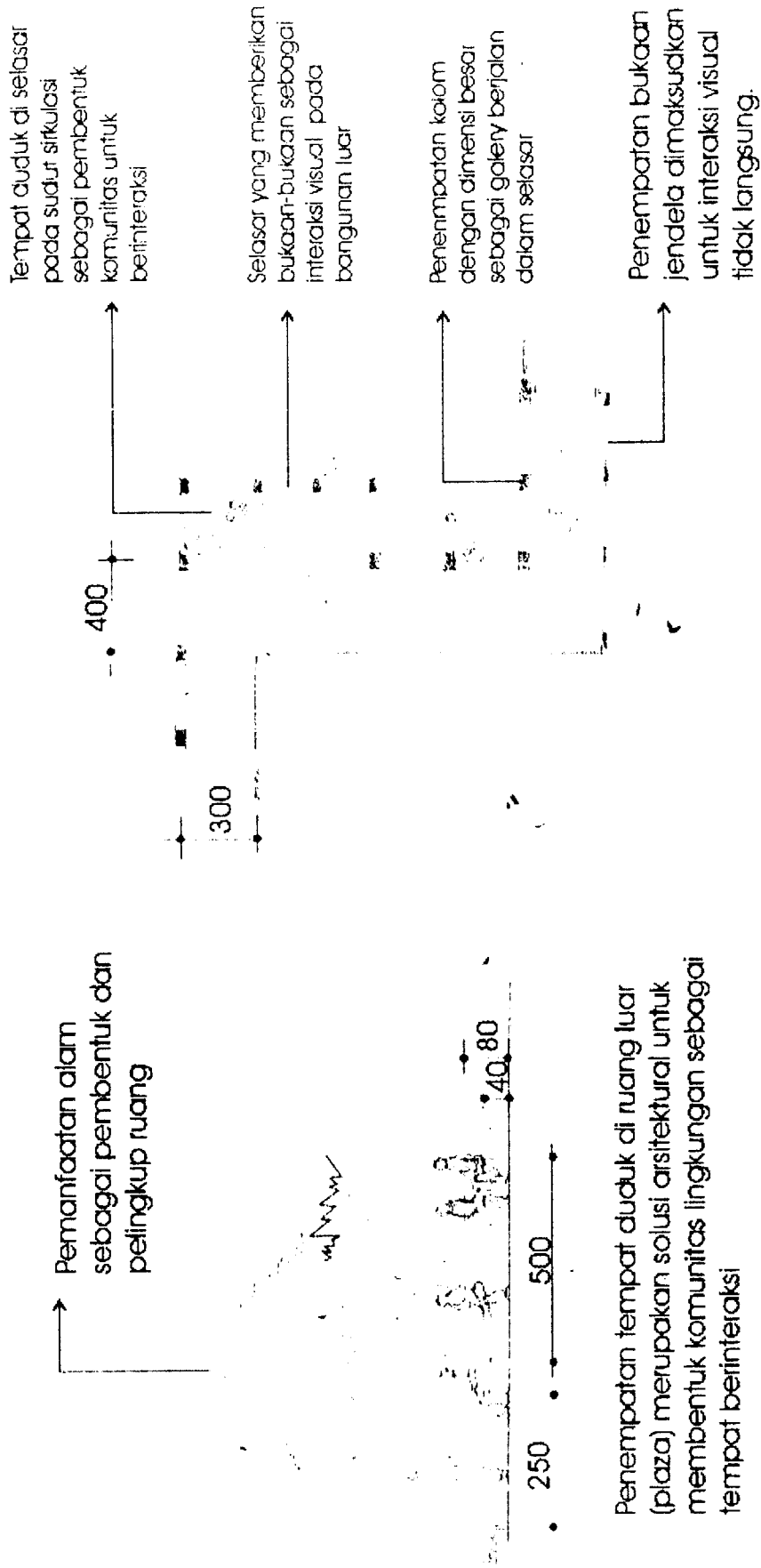
Dinding pembatas sebagai penentu keruangan pada plaza dan bangunan, dan sebagai pemantul kebisingan dan pelingkup dari plaza,

Pohon sebagai pereduksi kebisingan dari luar site/ bangunan

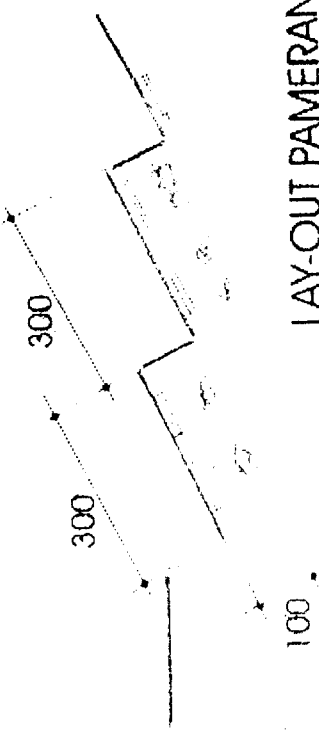
Sumber kebisingan terbesar dari jalan primer yaitu dari kendaraan bermotor.



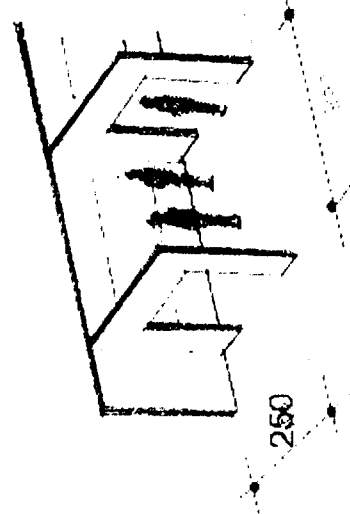
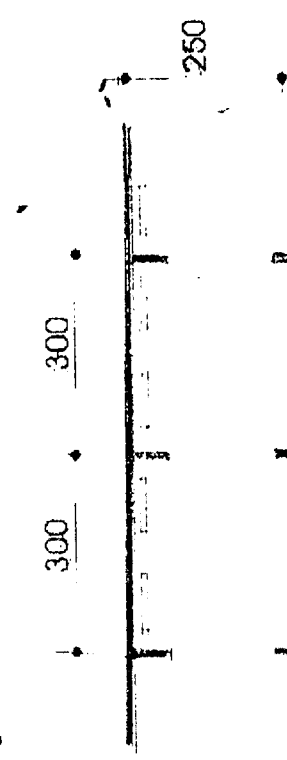
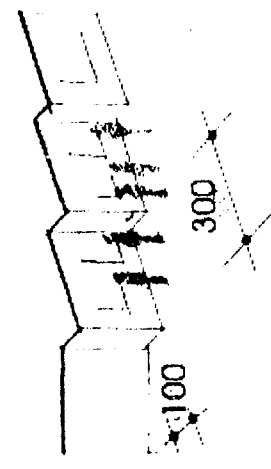
KONSEP INTERAKSI PADA RUANG PENUNJANG



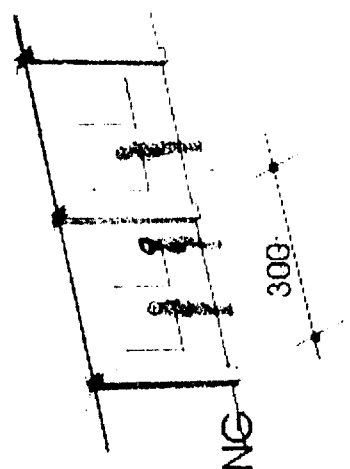
LAY-OUT RUANG PAMERAN



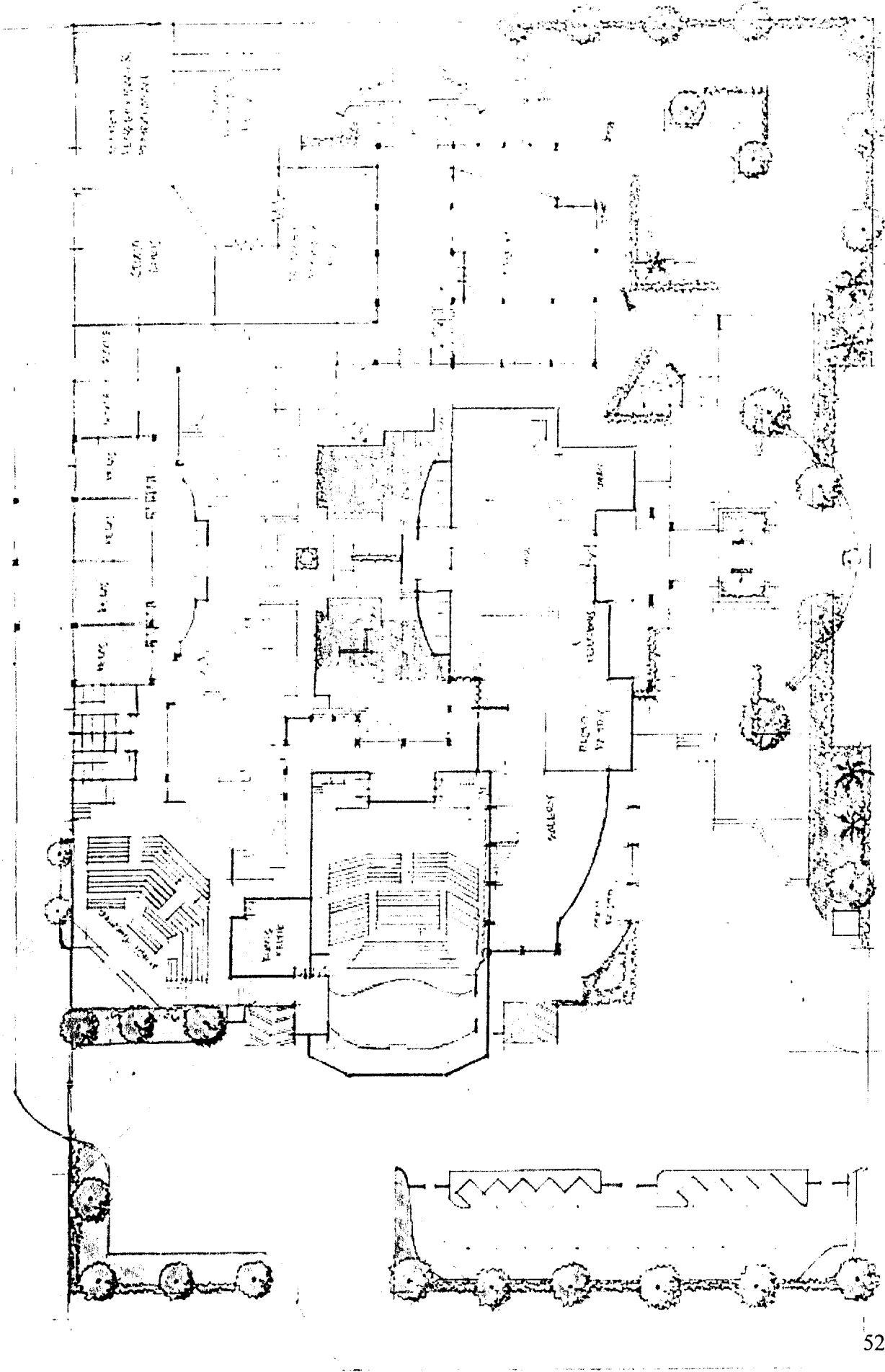
LAY-OUT PAMERAN/ GALERY
DENGAN ZIG-ZAG



LAY-OU GALERY
DENGAN PARTISI



LAY-OU GALERY
TANPA PENYEKAT/PEMBAGI RUANG

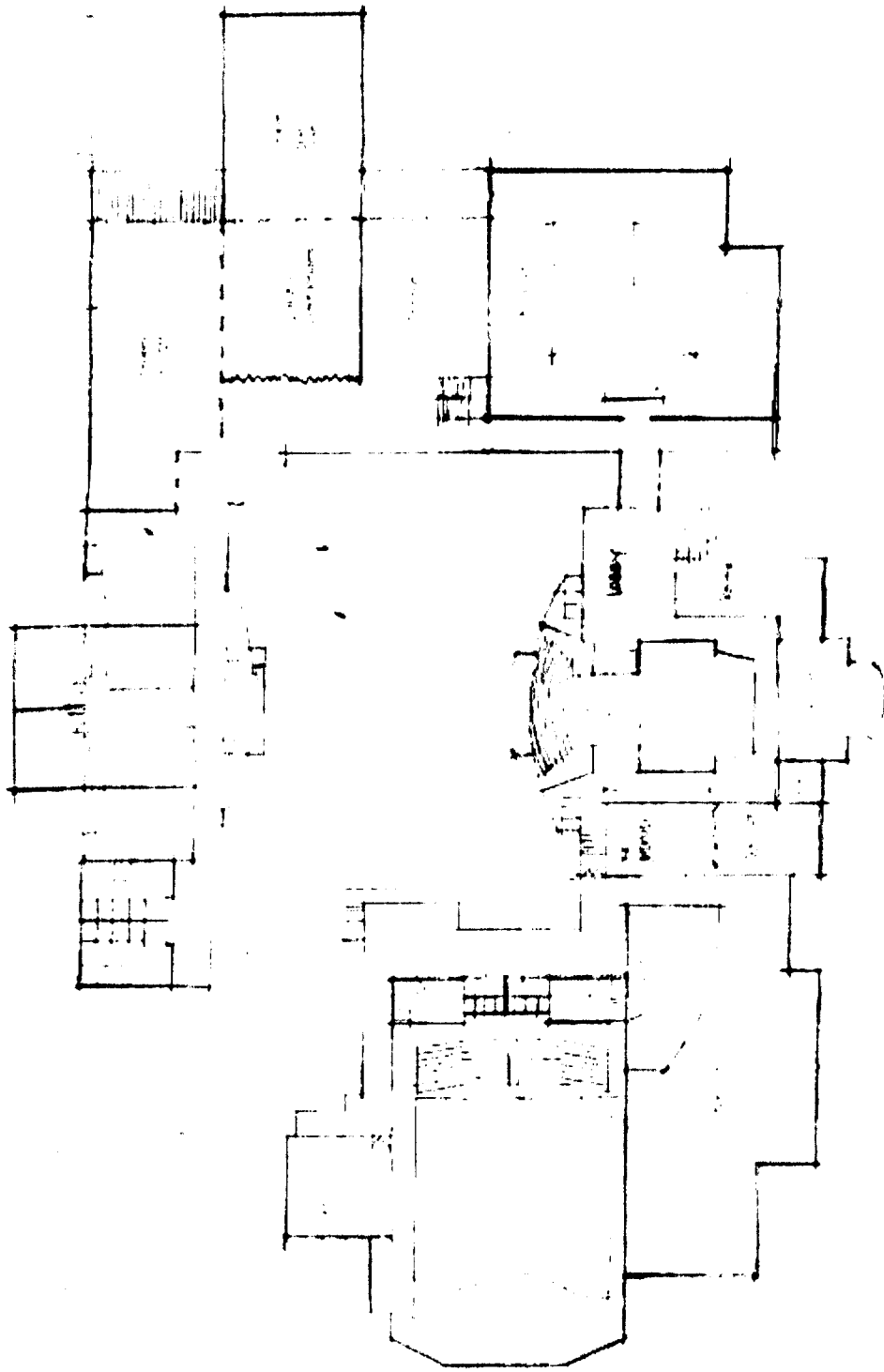


SITE PLAN

FOR SCALE 1: 1000

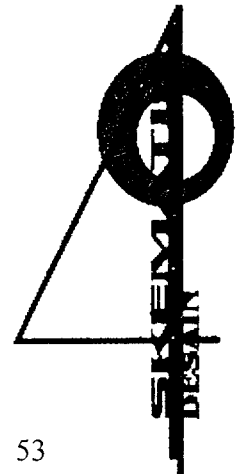
MOHAMMAD KHALED
99 512 208

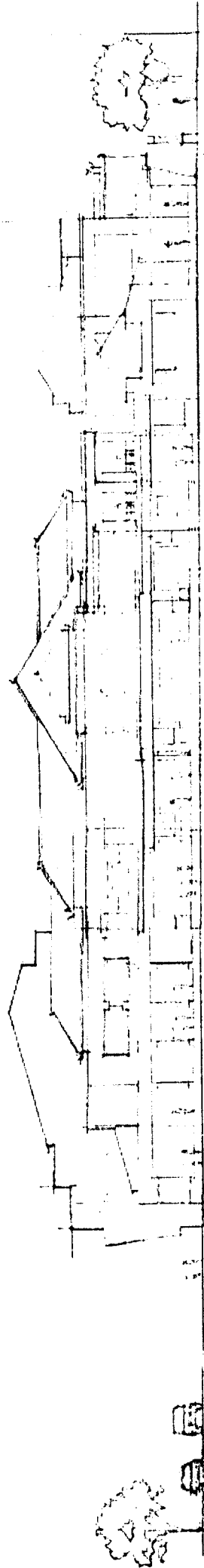
SKEMATI
DESAIN



DENAH IT?

**MOHAMMAD KHALED
99 512 208**



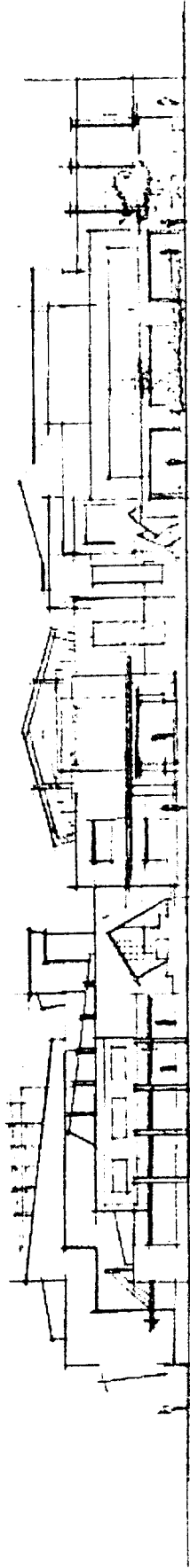


TAMPAK DEPAN ALTERNATIF 1

FOR SCALE 1 : 1000

KONSEP TAMPAK

KONSEP TAMPAK BANGUNAN EKSPRESIVE DENGAN PERPADUAN JAWA, HAL INI DILIHAT DENGAN PERMAINAN ATAPNYA. ATAP BANGUNAN TROPIS JAWA MEMBERIKAN IDENTITAS DARI LOKASINYA, YAITU DI YOGYAKARTA (JAWA).



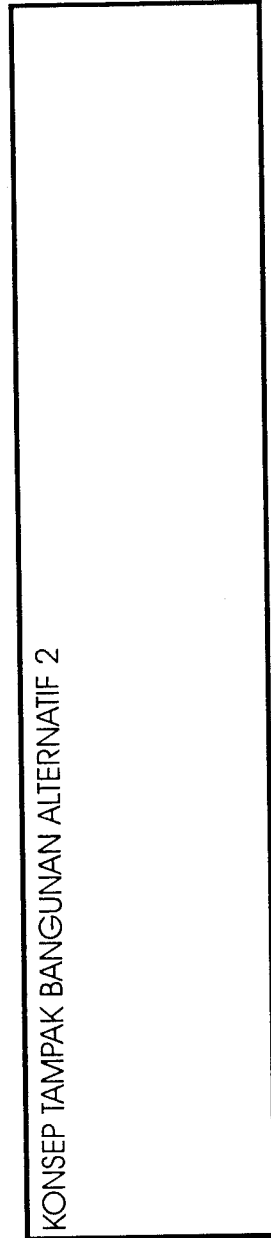
TAMPAK DEPAN ALTERNATIF 2

FOR SCALE 1 : 1000



KONSEP TAMPAK

KONSEP TAMPAK BANGUNAN ALTERNATIF 2



PLAZA YANG LETAKNYA DITENGAH
SEBAGAI PENGIKAT MASSA
BANGUNAN

BANGUNAN

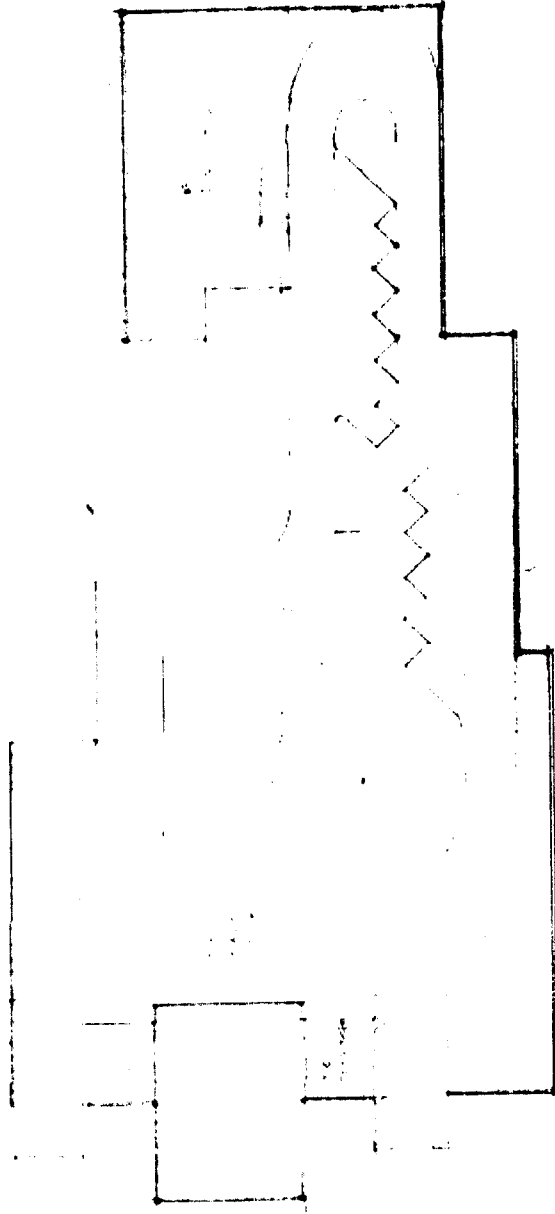
BENTUK ATAP SEBAGAI
PENGUAT KARAKTER
BANGUNAN

PLAZA SEBAGAI RUANG
INTERAKSI PERTAMA DAN
JUGA SEBAGAI RUANG
TRANSISI

ENTERANCE

MASSA BANGUNAN RUANG
PERTUNJUKAN/ THEATRE
INDOOR.

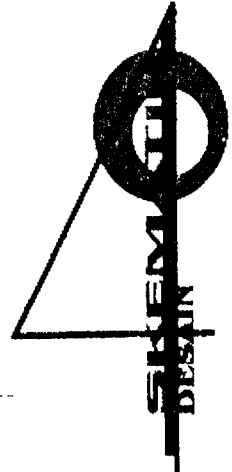
AMPHI THEATRE SEBAGAI
RUANG PERTUNJUKAN TERBUKA
DAN JUG SEBAGAI PENGIKAT
MASSA BANGUNAN



DENAH BESMENT

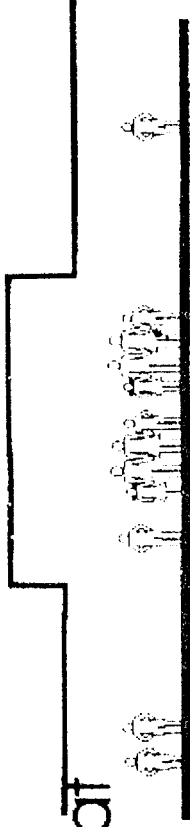
FOR SCALE 1 : 1000

MOHAMMAD KHALED
99 512 208



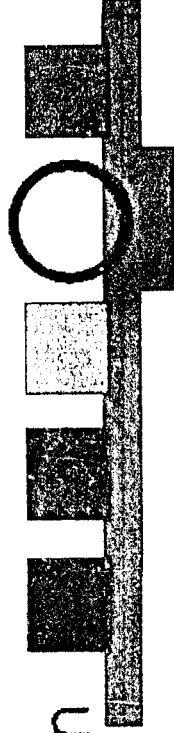
5 KATEGORI PEMBENTUK KOMUNITAS

Merupakan perbandingan skala visual dan skala manusia, keragaman perbandingan skala dapat membuat wadah untuk membentuk suatu komunitas, permainan pelebaran dan penyempitan ruangan merupakan salah satu solusi arsitekturnya.



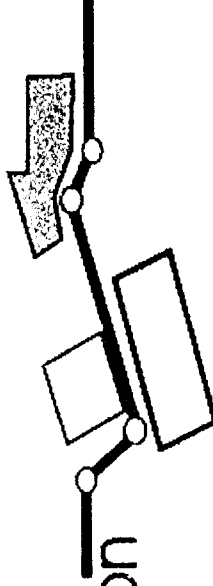
1. Scale of Habitat

2. Hierarchi of domain



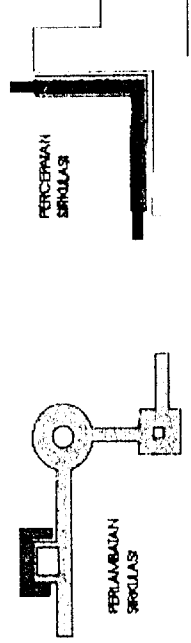
Pembentukan ruang berdasarkan karakteristik masing-masing ruang dengan keterfaktanya, sehingga membentuk fragmen-ruang yang tersusun berdasarkan urutan cerita. Hal ini juga memberikan pengalaman arsitektural bagi pengguna bangunan.

3. Geometri of Conection



Potensi pola geometri kapak sebagai penghubung dengan bangunan baru sehingga membuat bangunan baru mempunyai karakteristik dan tetap kontekstual dengan lingkungannya.

4. Choreography of Community



Choreography of Community dengan membuat percepatan dan perlambatan dalam situasinya. Percepatan pergerakan dilakukan pada area-area yang membutuhkan privasi tinggi, dan perlambatan dilakukan pada area-area publik dengan cara memberikan ruang-ruang pembenthan

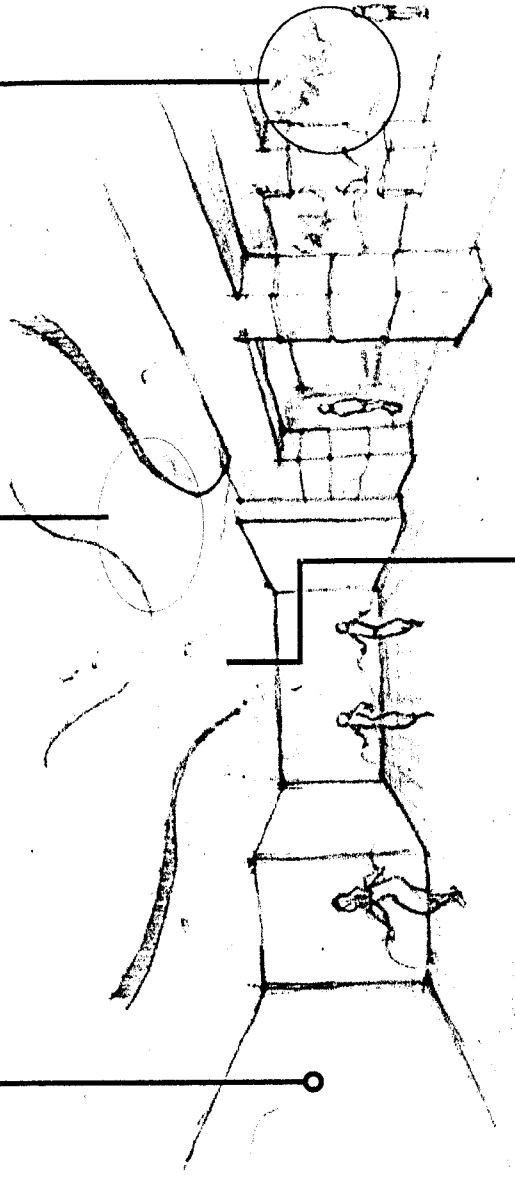
5. Light and the land

Memanfaatkan alam sebagai pencipta ruang sosial.

PERMAINAN PLAFON
DAPAT MEMBERIKAN
IRAMA SESUAI EKSPRESI
TARI

DENGAN MEMBERIKAN
BUKAAAN YANG SANGAT
BESAR MEMBERIKAN
KESAN INTERAKSI
DENGAN LINGKUNGAN
LUAR

KACA MEMBERIKAN
KESAN LUAS PADA
RUANG TARI



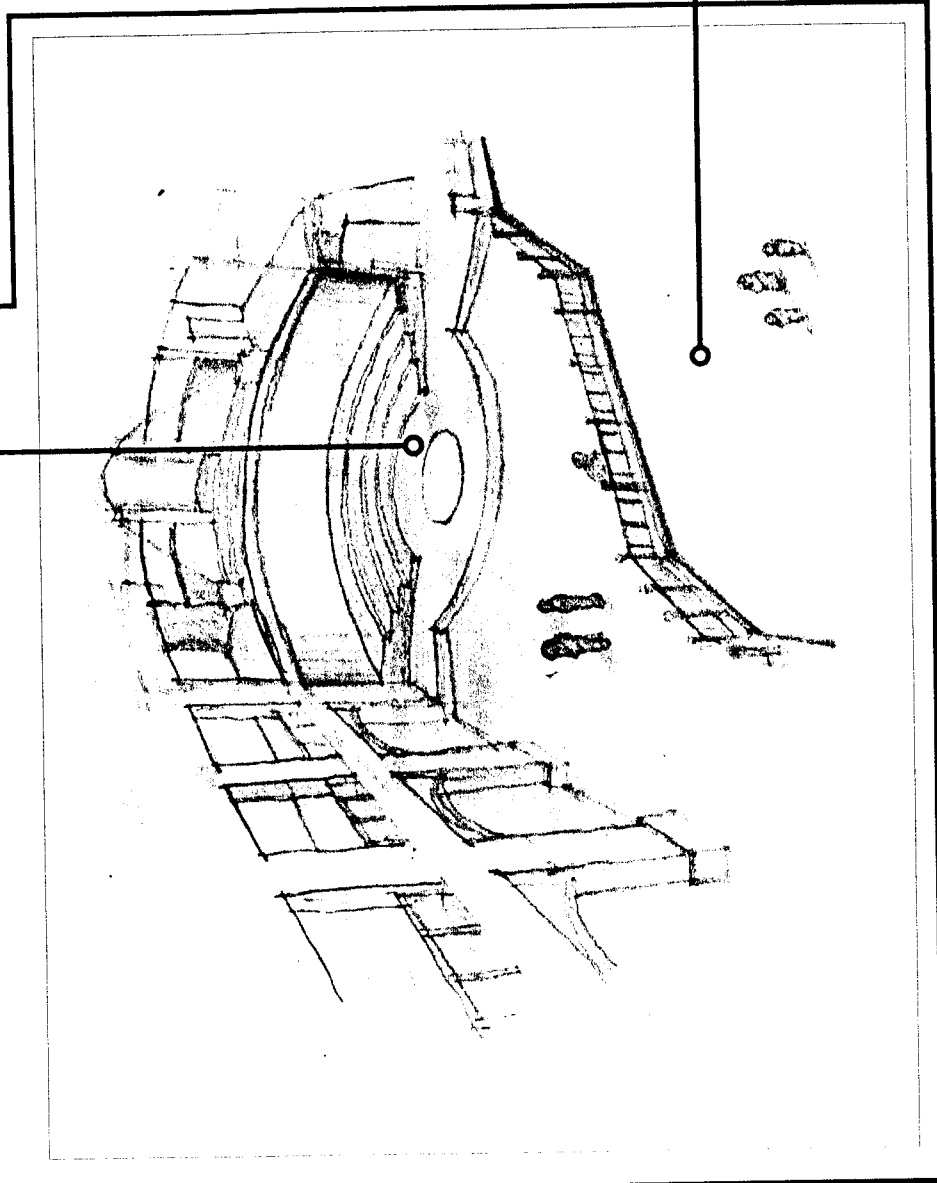
RUANG SENI TARI

PENGUNAAN PENCAHAYAAN BUATAN
MEMBERIKAN SUASANA/ EKSPRESI RUANG
YANG DIBERIKAN PADA KEGIATAN TARI

ANALISA:

Ruang pameran, ruang talk show berada dilantai atas dengan bukaan-bukaan yang luas dan penempatan ruang talkshow berada di ruangan yang tidak tertutup dengan tujuan untuk memberikan interaksi antara audience dan pemberi materi.

Ruang talk show terbuka memberikan kesan interaksi



void memberikan interaksi antara lantai 2 dan lantai 1.

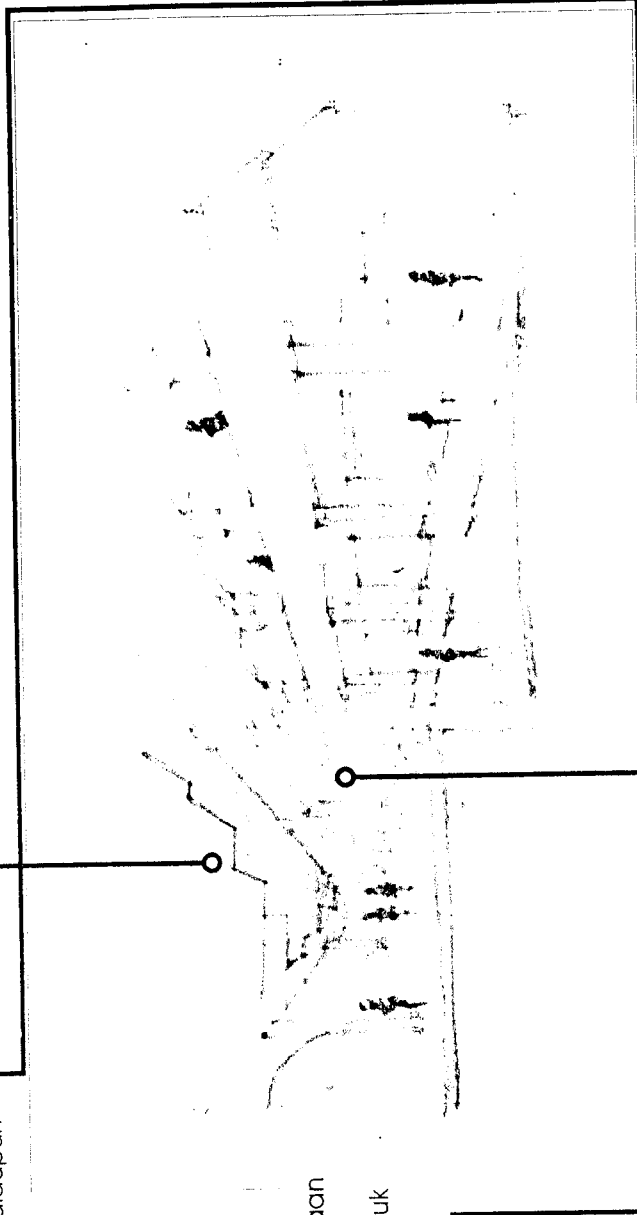
**RUANG TALK SHOW &
SEMINAR TERBUKA**

RUANG PAMER/ GALERI

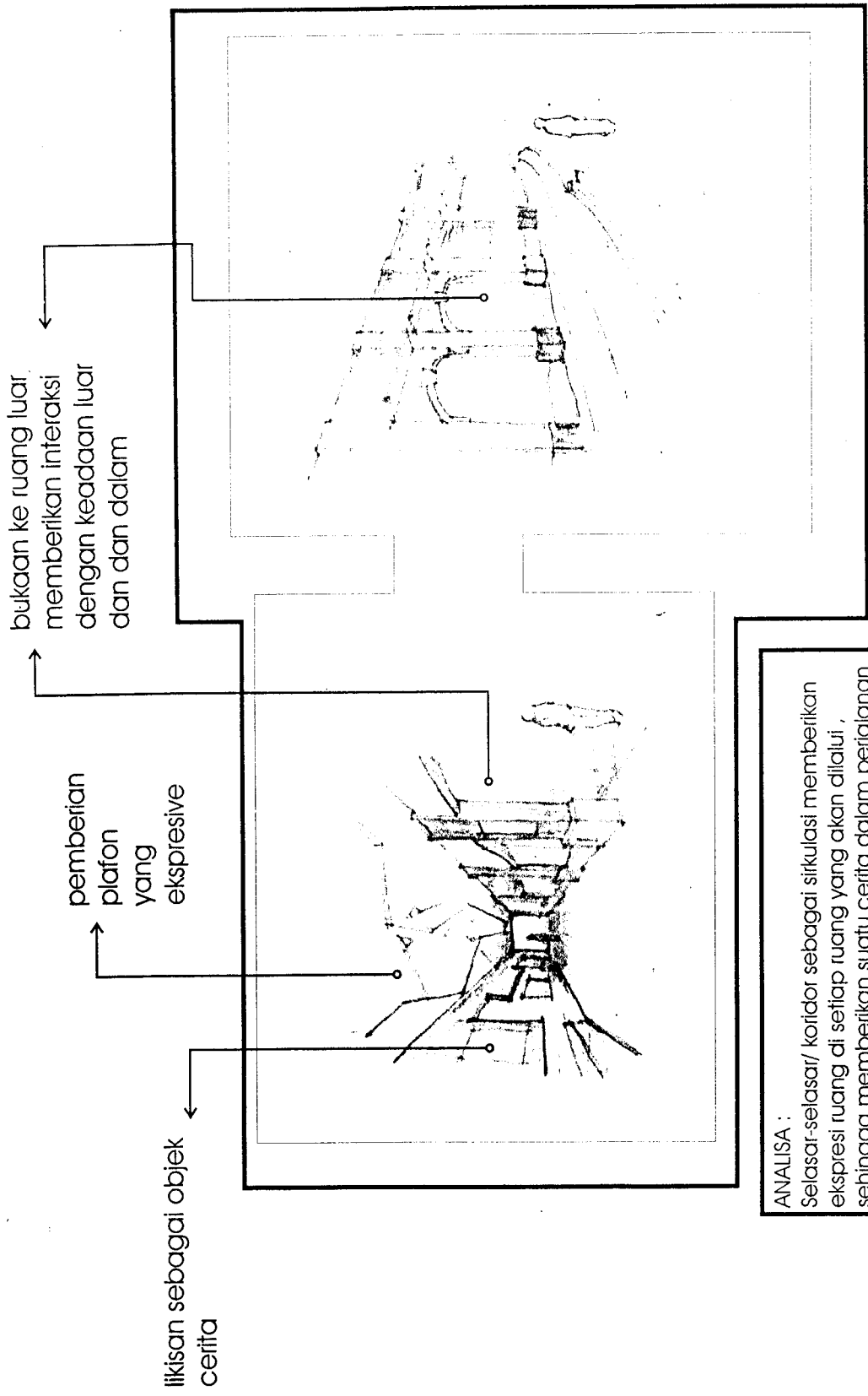
GALLERY

ANALISA:
ruang gallery seni lukis harus terhindar dari cahaya matahari langsung, oleh karena itu penempatan objek lukis sudah harus direncanakan, walaupun lay-out ruang untuk pameran bukan bersifat permanen.
ruang gallery yang interaktif memberikan visual kesegala arah dengan cara memberikan bukaan-bukaan.
Pemberian pencahayaan dalam gallery seni lukis direncanakan juga untuk ekspresi objek ilikisnya

permainan plafon memberikan arah dan hierarki



bukaan-bukaan yang lebar memberikan interaksi dalam ruangan



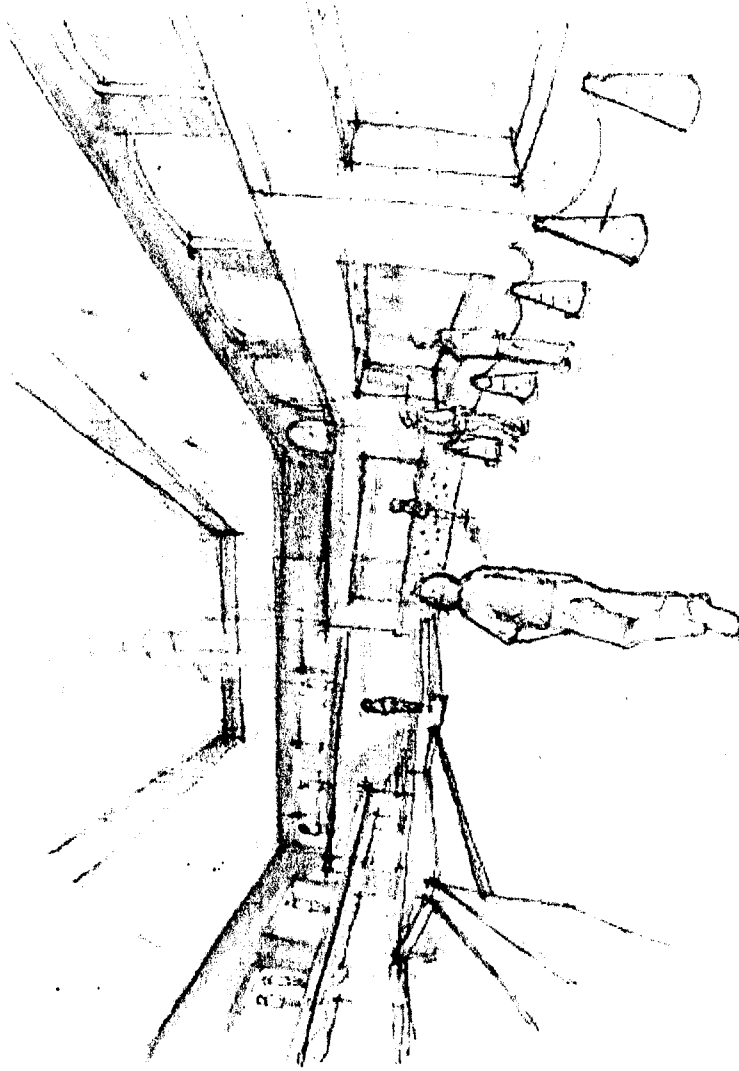
ANALISA :
 Selasar-selasar/ koridor sebagai sirkulasi memberikan ekspresi ruang di setiap ruang yang akan dilalui , sehingga memberikan suatu cerita dalam perjalanan orang ke dalam ruangan yang akan dituju

SELASAR

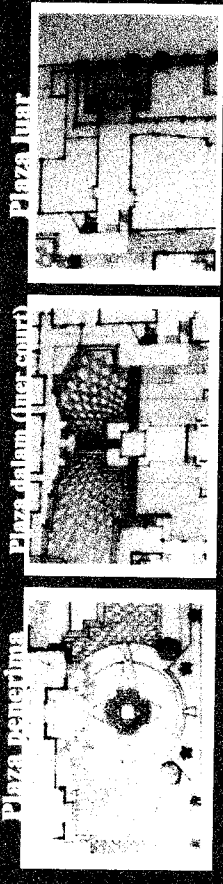
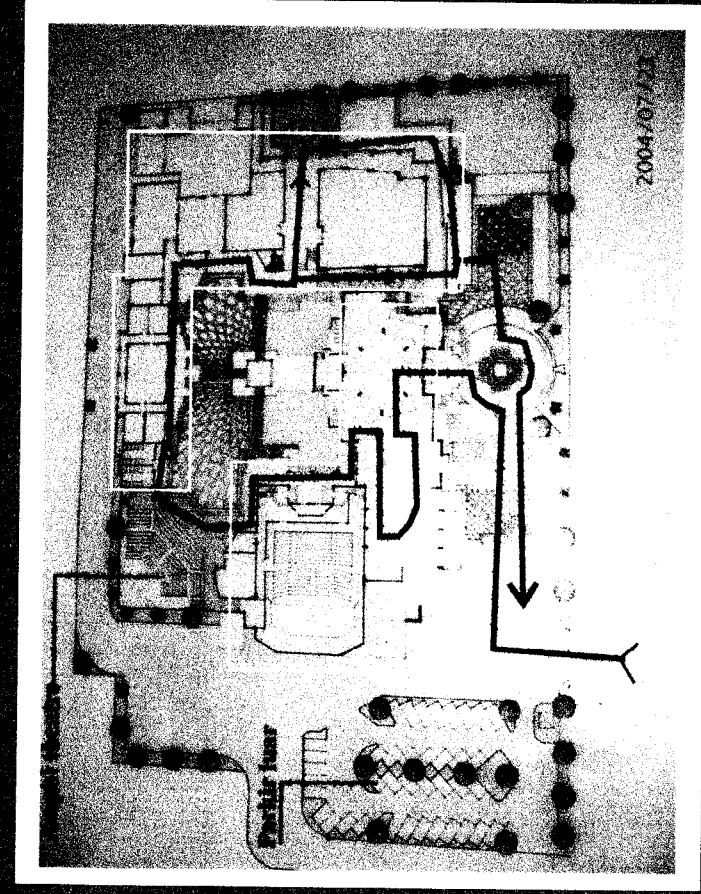
MUSEUM

ANALISA :

ruang museum yang interaktif harus dapat melihat objek sejarah dari segala arah, tetapi objek / benda sejarah harus ditempatkan sesuai hierarki dan kronologis sejarahnya. sirkulasi dalam museum diarahkan oleh benda sejarah.



LANDAR SITE PLAN



Kelam

Perkerasan beton

Sculpture

Alea mural dengan perkerasan beton

Taman (inner court)

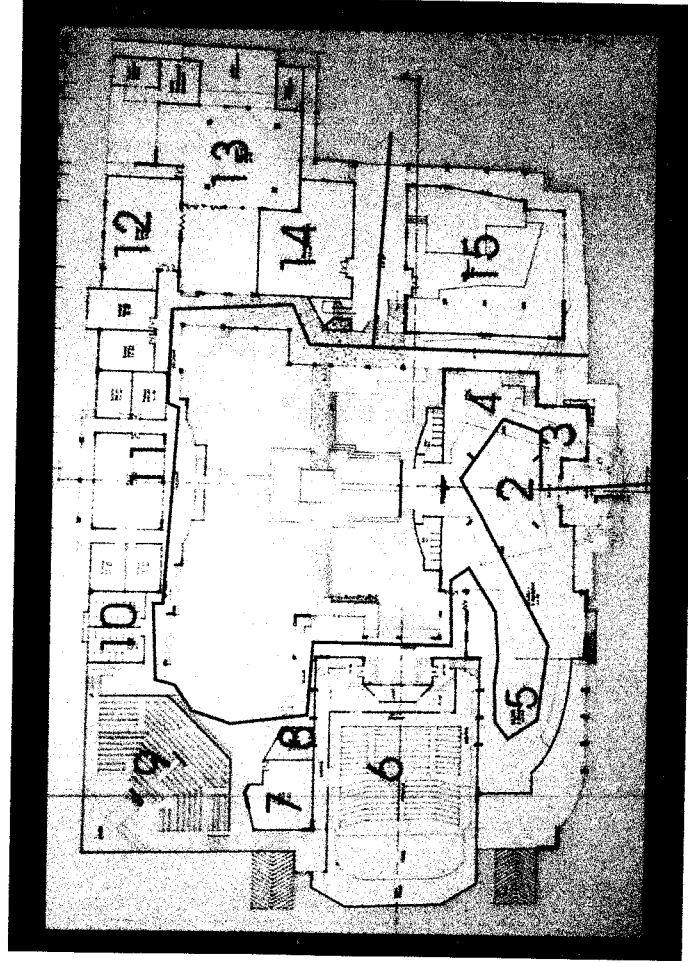
Perkerasan pejalan kaki

Sculpture

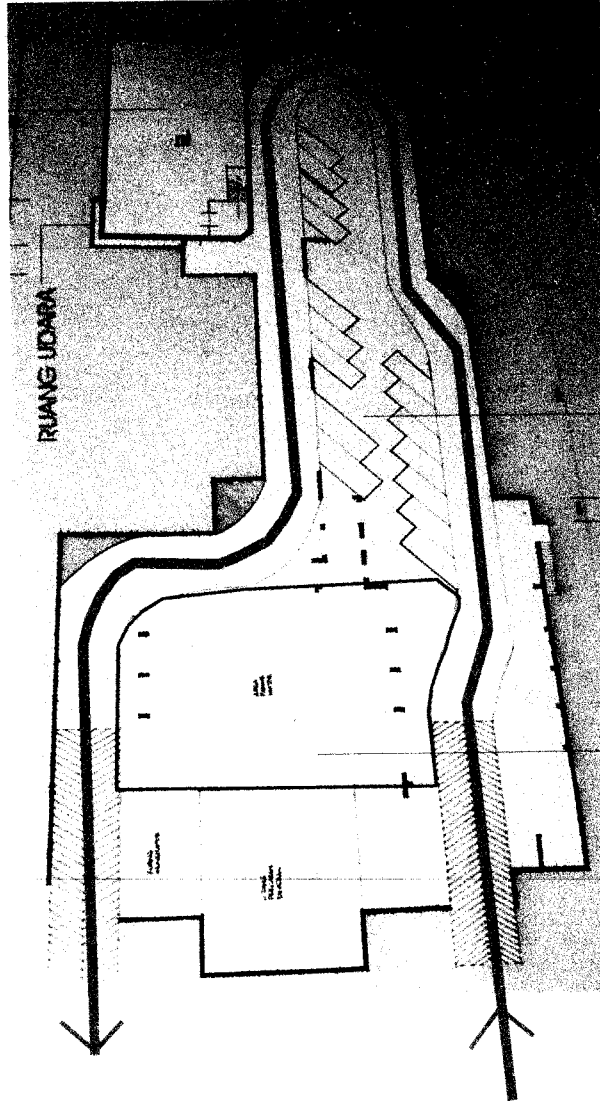
DENAH GROUND FLOOR TERDIRI DARI :

1. TERAS
2. HALL
3. LOBBY
4. RESTO
5. RUANG PAMERAN
6. RUANG PERTUNJUKKAN
7. RUANG KRITIK
8. RUANG GANTI (PERTUNJUKKAN)
9. AMPHI THEATRE
10. TOILET
11. RUANG KELAS
12. STUDIO LUKIS
13. STUDIO PATUNG DAN KRIYA
14. PERPUSTAKAAN
15. MUSEUM

DENAH LANTAI 1 KETINGGIAN LANTAINYA BERAGAM UNTUK MEMBADAKAN TIAP FUNGSI RUANG. DI TENGAH INERCOURT TERDAPAT AKSES UNTUK KE 4 ARAH. AMPHI THEATRE SEBAGAI RUANG LUAR UNTUK PERTUNJUKKAN



Ruang kurasi
museum,



Area parkir mobil

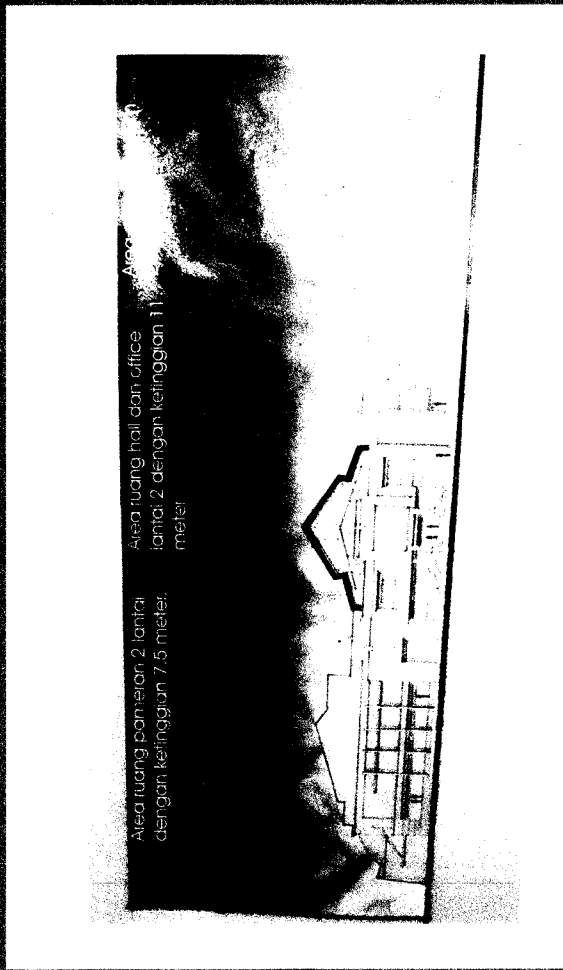
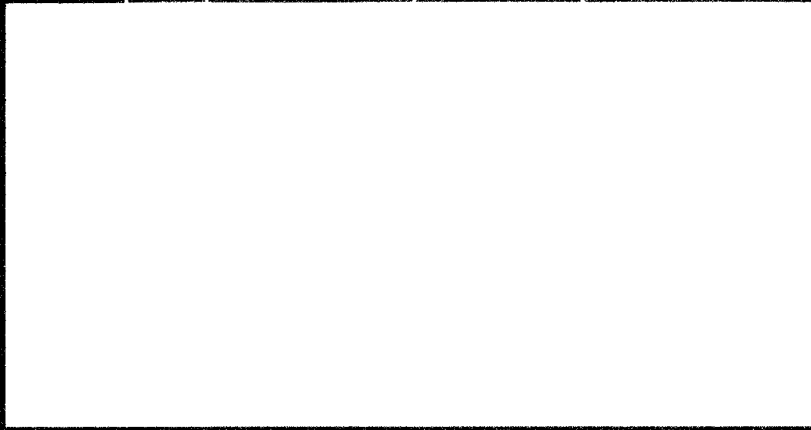
Area parkir motor

RUANG UDARA

DENAH BESMENT TERDAPAT RUANG:

1. RUANG GENERATOR
2. GUDANG PERSIAPAN PAMERAN
3. PARKIR MOTOR
4. PARKIR MOBIL
5. RUANG KURASI

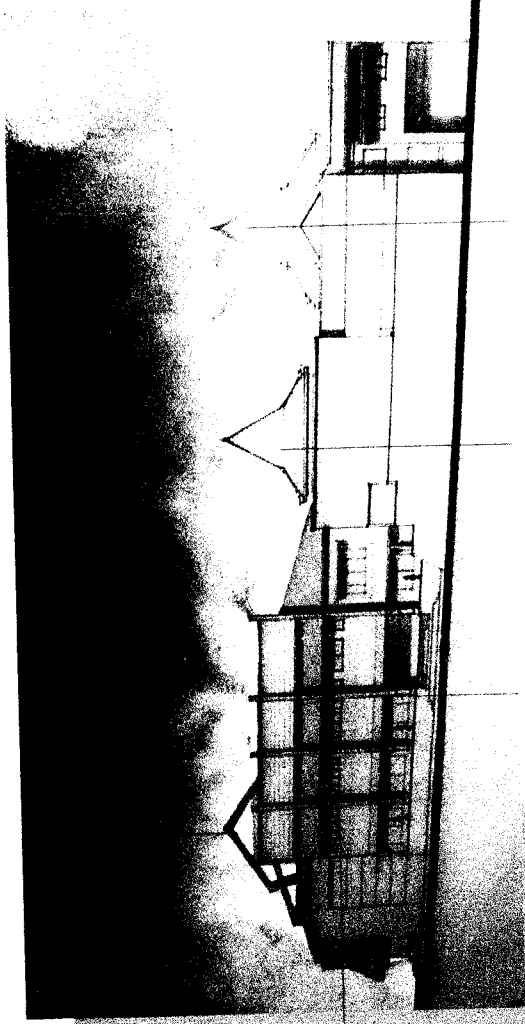
DENAH BESMENT HANYA DIFUNGSIKAN UNTUK RUANG -RUANG PENUNJANG DAN PARKIR MOTOR ATAU PARKIR MOBIL VEHICULAR DARI RUANG KURASI DANGUDANG PERSIAPAN PAMERAN. DINDING BESMENT MENGGUNAKAN BETON TURAP DENGAN TEBAL DINDING 25cm. PADA RUANG KURASI TERDAPAR RUANG UDARA DENGAN LEBAR 0.5 METER.



Area ruang pameran 2 lantai. Area ruang hall dan office lantai 2 dengan ketinggian 11,5 meter.
Area ruang pameran 2 lantai dengan ketinggian 7,5 meter.

Tampak depan memperlihatkan bentuk yang ekspresive dengan memadukan bentuk jawa, permainan repetisi balok ekspose yang menempel pada atap untuk mempegas karakter bentuk bangunan. Permainan pintu dan jendela gebyok jawa mempegas aksen jawa. Permainan ketinggian atap menghilangkan kesan kemonotonan tampak depan bangunan

BALOK EXPOSE MEMBENTUK ATAP JOGLO DIATAS RUANG HALL
 SEBAGAI MAIN OF INTEREST DARI FASAD LUAR BANGUNAN



ATAP JOGLO DARI RUANG
 KELAS TENGAH

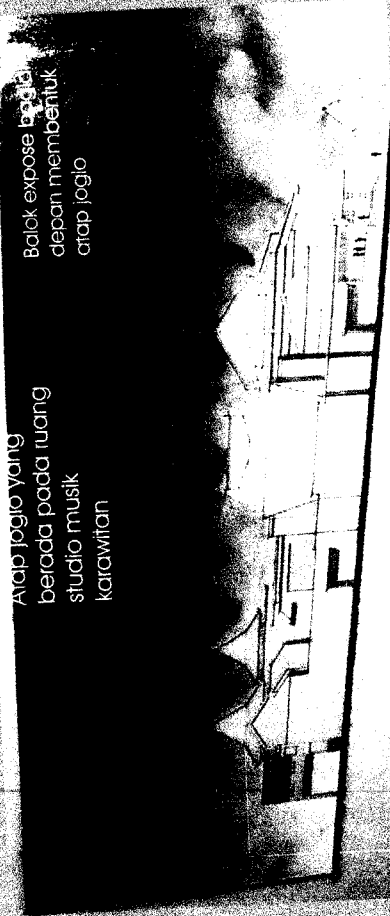
ATAP JOGLO DARI RUANG
 STUDIO MUSIK KARAWITAN

BALOK EXPOSE AREA RUANG
 MUSEUM SEBAGAI REPETISI UNTUK
 MEMPERTEGAS BENTUK BANGUNAN.

Atap joglo
 sebagai main of interest
 dari fasad luar bangunan

Atap joglo dari ruang kelas tengah
 dan ruang studio musik karawitan
 sebagai repetisi untuk memperkuat bentuk bangunan

Atap joglo yang berada pada ruang studio musik karawitan



Balok expose bagian depan membentuk atap joglo



Detail bagian depan

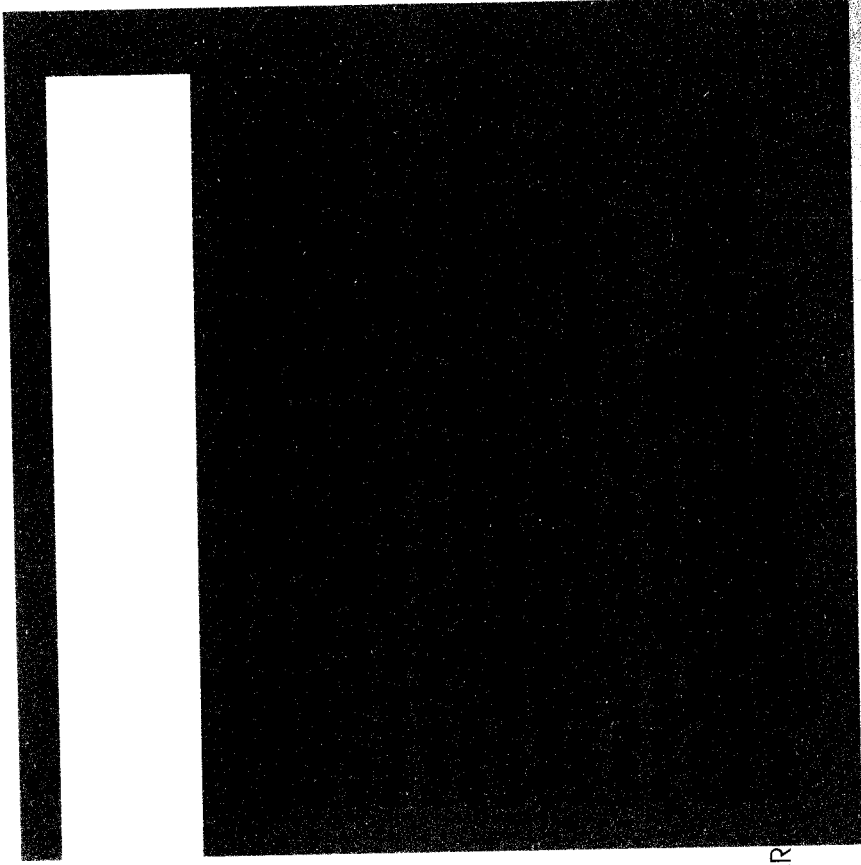
Detail bagian belakang



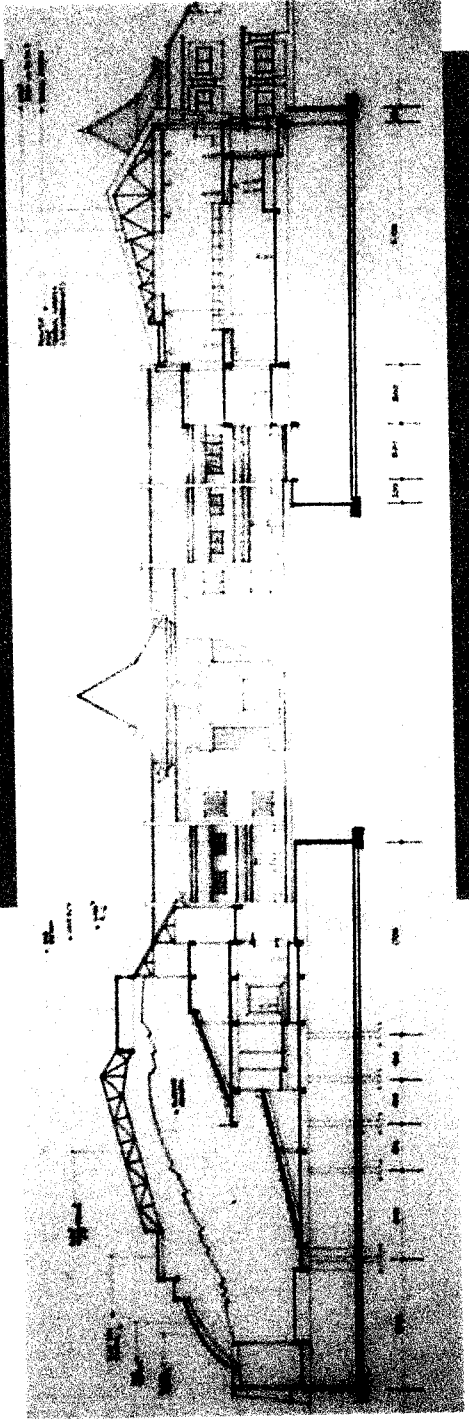
BAGIAN DEPAN



BAGIAN BELAKANG



RUANG THEATER



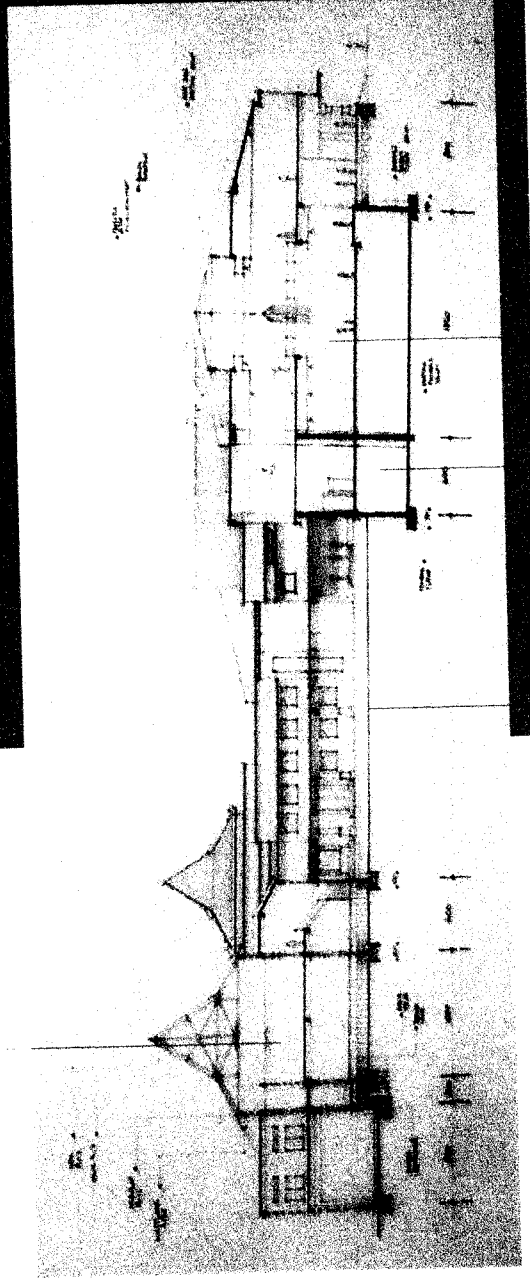
BESMENT RUANG PARKIR

RUANG MUSEUM

BESMENT RUANG KURASI



RUANG KELAS

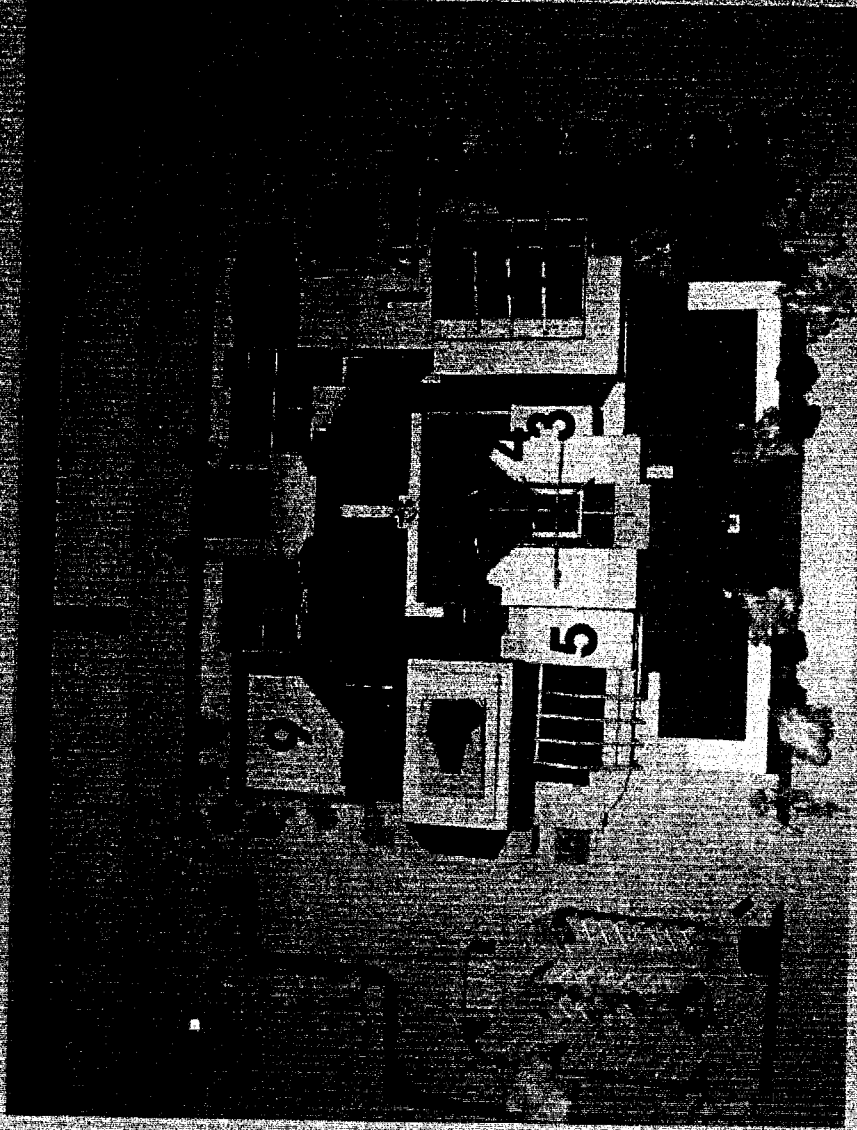


INNER COURT

BESMENT

HALL

FOTO MAKET

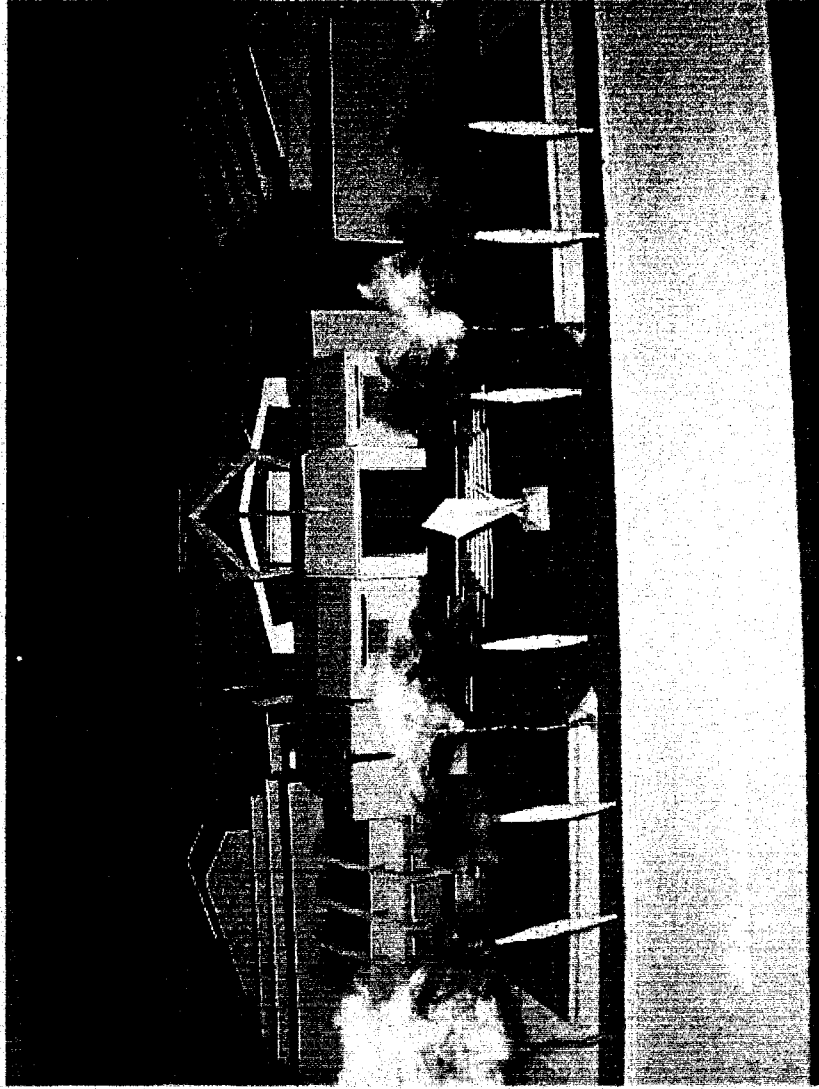


TAMPAK ATAS

DENAH GROUND FLOOR TERDIRI DARI :

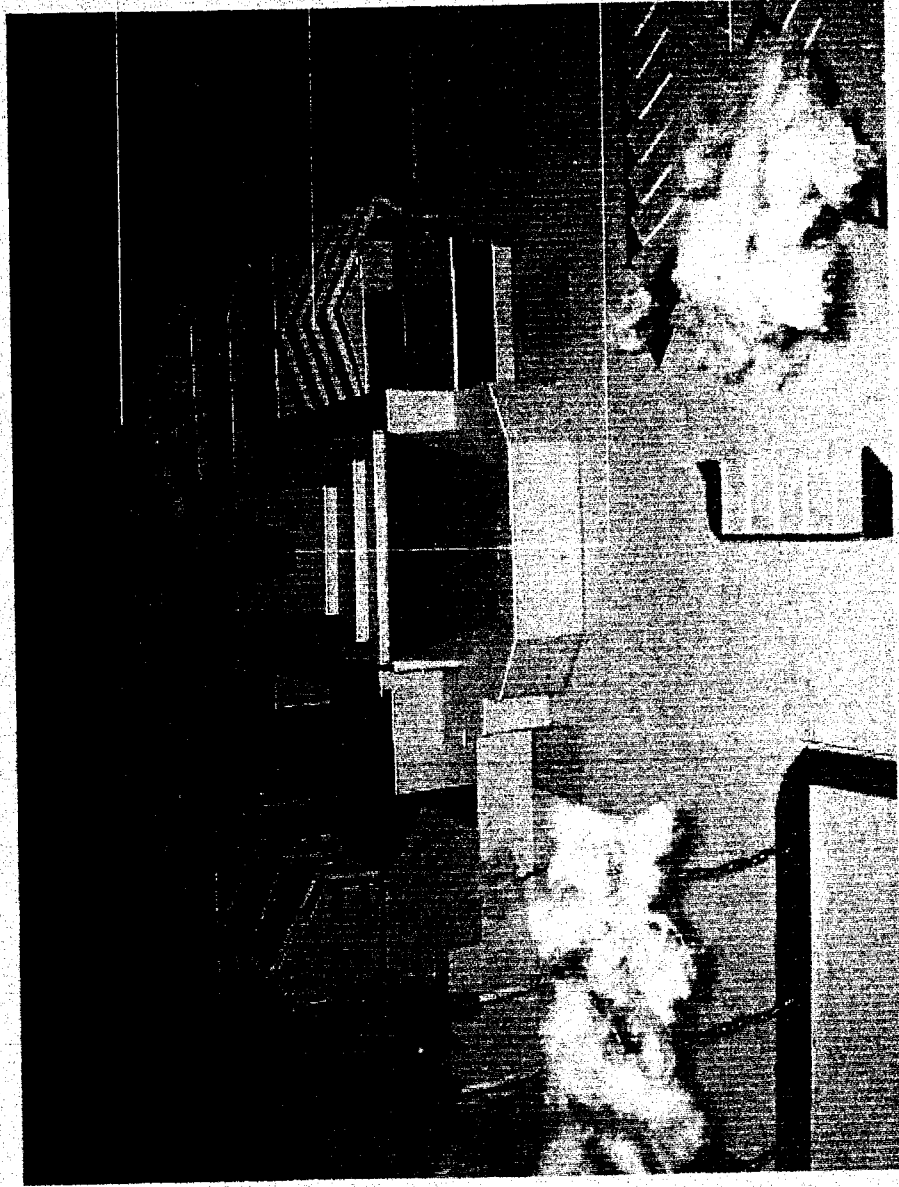
1. TERAS
2. HALL
3. LOBBY
4. RESTO
5. RUANG PAMERAN
6. RUANG PERTUNJUKKAN
7. RUANG KRITIK
8. RUANG GANTI (PERTUNJUKKAN)
9. AMPHI THEATRE
10. TOILET
11. RUANG KELAS
12. STUDIO LUKIS
13. STUDIO PATUNG DAN KRIYA
14. PERPUSTAKAAN
15. MUSEUM

FOTO MAKET



Tampak depan bangunan memberikan citra jawa dengan diperkuat bentukan struktur balok ekspose yang membentuk atap joglo, dan juga diperkuat dengan repetisi balok yang berada pada sayap kiri dan kanan. Didepan bangunan terdapat plaza penerima utama sebagai pusat interaksi awal/ pertama menuju bangunan sdan juga aliberi sculpture di depan entrance. Amphi theatre sebagai pengikat massa bangunan dan juga disertai dengan plaza dalam / iner court yang juga sebaga tempat dinding mulat.

FOTO MAKET



Balok struktur ekspos dari luar sebagai main of interest bangunan

Balok struktur sebagai repetisi untuk memperkuat karakter bangunan

Ruang pertunjukan memberikan bentuk massa solid

Area parkir pada sayap selatan mempunyai daya tampung 48 mobil

TAMPAK SAMPIING KIRI