

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	7 Juni 2006
NO. JUDUL :	031867
NO. INV. :	020000 0367001
NO. INDIK. :	

**TUGAS AKHIR**

**SANGGAR TEATER DI YOGYAKARTA**

*12*  
*711.558*  
*Rak*  
*5*  
*1*



*vii, 56.661 (19) 28*

**DIBACA DI TEMPAT  
TIDAK DISAWA PULANG**

disusun oleh  
**Arif Rakhman**  
99512121

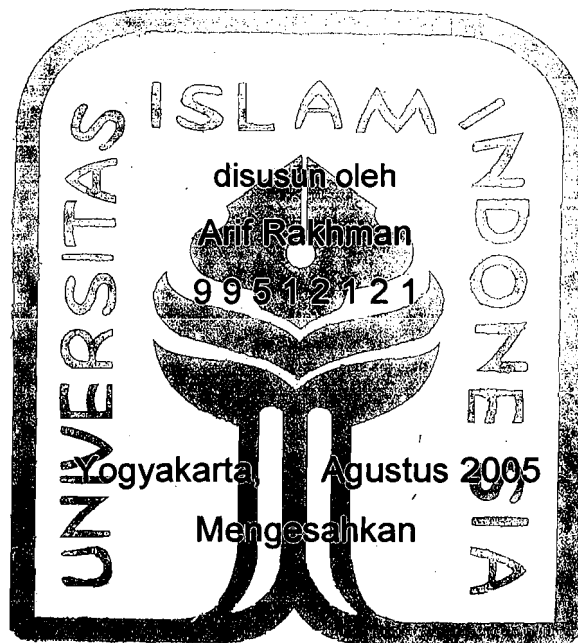
*Revisi - Arif*  
*fas - Arif*  
*fas - Revisi*  
*Sanggar Teater*

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

**2005**

**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**SANGGAR TEATER DI YOGYAKARTA**



الجامعة الإسلامية

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ir. H. Revianto B. Santoso, M,Arch.

Ir. H. Revianto B. Santoso, M,Arch.

**Karya kecil ini kupersembahkan bagi:  
Yang telah memberiku tempat untuk berpijak**

## KATA PENGANTAR

Allhamdulillah' wal Syukurillah, puja dan puji kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, Salam serta Shalawat kepada junjungan Nabi Muhammad SAW pembawa berkah serta rahmat, hingga akhirnya penulis dapat menempuh tugas akhir, dan menyelesaikan karya kecil ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih sangat jauh dari sempurna, tetapi tetap diharapkan mampu menyumbangkan sedikit hal yang berarti, kritik dan saran lebih dibutuhkan oleh penulis agar dapat membuat karya yang lebih baik pada waktu yang akan datang. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini yang telah banyak membantu dalam pembuatan karya ini;

1. Abah dan Emak, mas dan mbak, dan R. Sinta Noviarini, terimakasih atas doa dan pengertiannya.
2. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Ir. H. Revianto Budi Santoso M,Arch.
3. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Ir. Illya Fajar Maharika MA.
4. Teman-teman di Teater Gajah Mada, Iqbal 'pathol', Mas Gati, Johan, Arya, Ucil, Hardi, Kuntul, Gozali.
5. Komunitas 'Wapres' Bulungan dan teman-teman Teater Siluet Jakarta, Baul, Heri, Sokle, Soni, Salmon.
6. Teater Garasi Yogyakarta terimakasih atas keramahannya.
7. Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta.
8. Rekan-rekan satu perjuangan, Bang Mis 'komandan', Bang Jul 'Jon', Pak Oki (ketuwaan gak dab, dipanggil pak?), Owek 'owikyu', andi '\*\*lis', Fajri, Lulu (guegue), dan 'si bontot'.
9. Arumdalu Fame, Nuqi 'cah punk', anang 'mahse', Ping ' Was Here!!' Ayi 'kebo'.
10. Keluarga Banteng, Tomat, Dani, Kholed, Bojek, Tegy, Pano 'Engkong', Heru 'Kentung', Tova 'conda'.
11. Keluarga Besar Arsitektur 99 dan komunitas-komunitas yang masih eksis dan pernah terbentuk, grid, anchor, bluestudio, kantil-lever, 137A, dsb.
12. Mas Tutut dan Mas Sarjiman terimakasih atas bantuan dan sarannya.

13. Pak Adit, terimakasih telah bersedia menjadikan rumahnya sebagai barak bagi 'the fantastatic4', *putittaaaaa!!!*
14. The Jazs, Mr. Budi 'GP', dan Pak Anton, thanks dab.
15. Da Sista: Mela, Isni, Dini, Titis, Nina, Ade...thanks a lot...
16. Teman-teman Unit 28 SL-110, Singgih 'baik hati, rustam 'bulu' ropi 'bertanya', Mba' Shyindhtha, ana 'kita bersama', ayu 'tertawa' weti, 'imut??' serta Pak Dukuh Sarwana dan keluarga...terimakasih telah menjaga komunikasi dan silaturahmi.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu (bisa 50 halaman sendiri jeee!).

## **SANGGAR TEATER di YOGYAKARTA**

Oleh Arif Rakhman

“Dunia ini, panggung sandiwara....” mungkin syair lagu tersebut itu memang tepat untuk menggambarkan tentang dunia ini, bahwa kita hanyalah lakon dari sebuah skenario raksasa yang telah dirancang oleh ‘Sang Sutradara’. Dengan segala kerendahan hati, penulis-pun berusaha untuk melakonkan perannya dengan sebaik-baiknya.

Manusia berusaha memahami tentang makna hidup dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan mencermati apa yang terjadi dalam masyarakat di sekitar kita, melihat dan mengamati permasalahan-permasalahan yang ada, untuk kemudian direnungkan dan diambil hikmahnya.

Teater sebagai salah satu bentuk dari ekspresi manusia, seringkali mengangkat permasalahan yang ada di masyarakat sebagai salah satu tema untuk dipentaskan. Permasalahan yang sering terjadi dalam dunia seni dan budaya kita adalah terpisahnya antara seniman-budayawan dengan masyarakat, yang merupakan sumber hidup dari seni dan budaya itu sendiri.

Disini penulis mencoba memberikan suatu alternatif yang diharapkan mampu memecahkan kebekuan, mencairkan hubungan antar kedua elemen tersebut. Namun demikian, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari baik, apalagi sempurna, saran dan kritik sangat penulis harapkan agar jika diberi kesempatan penulis dapat melangkah dengan lebih baik.

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	i
Lembar Persembahan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Abstrak .....	v
Daftar isi .....	vi
<b>SATU</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Seni dan Budaya di Yogyakarta .....	2
1.3 Komunitas Seni dan Budaya di Yogyakarta .....	3
1.4 Komunitas Teater .....	5
1.5 Permasalahan pada Komunitas Seni dan Budaya .....	6
1.6 Permasalahan Perancangan .....	7
1.6.1 PERMASALAHAN UMUM .....	7
1.6.2 PERMASALAHAN KHUSUS .....	7
1.7 Tujuan .....	8
1.8 Sasaran .....	8
1.9 Karakter Tapak .....	9
1.9.1 LOKASI PERENCANAAN .....	9
1.10 Metode .....	10
1.10.1 METODE PENCARIAN DATA .....	10
1.10.2 METODE PEMBAHASAN .....	11
<b>DUA</b>	
<b>DATA DAN ANALISA</b>	
2.1 Melihat Komunitas Seni dan Budaya di Yogyakarta .....	12
2.1.1 CEMETI ART HOUSE .....	12
2.1.2 YAYASAN SENI CEMETI .....	13
2.1.3 KKF (KEDAI KEBUN FORUM) .....	13
2.2 Kegiatan di Komunitas Teater .....	14
2.2.1 TEATER GAJAH MADA .....	14
2.2.2 TEATER GARASI .....	15
2.2.3 TEATER SILUET .....	16
2.3 Tinjauan Terhadap Fungsi .....	16
2.4 Kegiatan dan Fasilitas dalam Komunitas .....	19

<b>2.5 Kegiatan di Sekitar Site .....</b>	<b>20</b>
2.5.1 KEGIATAN DI SEKITAR SITE BERKAITAN DENGAN MASYARAKAT DAN BUDAYA .....	20
2.5.2 KEGIATAN DI SEKITAR SITE BERKAITAN DENGAN INSTITUSI PENDIDIKAN DAN INSTANSI PEMERINTAH .....	21
2.5.3 KEGIATAN DI SEKITAR SITE BERKAITAN DENGAN STADION MANDALA KRIDA .....	21
2.5.4 KEGIATAN DI SEKITAR SITE BERDASARKAN PEMBAGIAN WAKTU KEGIATAN.....	22
<b>TIGA</b>	
<b>KONSEP</b>	
<b>3.1 Zoning .....</b>	<b>23</b>
3.1.1 ZONA PUBLIK .....	25
3.1.2 ZONA ANTARA.....	25
3.1.3 ZONA PRIVAT .....	27
<b>3.2 Lanskap.....</b>	<b>29</b>
3.2.1 ORIENTASI BANGUNAN.....	29
3.2.2 SIRKULASI.....	29
3.2.3 RUANG TERBUKA .....	30
3.2.4 VEGETASI .....	31
<b>3.3 Tata Atur antar Fungsi .....</b>	<b>32</b>
<b>3.4 Tata Atur Ruang Dalam.....</b>	<b>35</b>
<b>3.5 Bentuk dan Bahan.....</b>	<b>35</b>
3.5.1 BENTUK.....	35
3.5.2 BAHAN.....	36
<b>EMPAT</b>	
<b>TRANSFORMASI PENGEMBANGAN DESAIN .....</b>	<b>38</b>
<b>LIMA</b>	
<b>RANCANGAN .....</b>	<b>45</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>56</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>57</b>



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Seni dan budaya merupakan produk dari kreatifitas manusia yang digunakan sebagai alat ekspresi keinginan, pemikiran dan pemahaman terhadap alam - lingkungan. Dengan memasukkan unsur keindahan dan kebenaran subjektif maupun universal, seni dan budaya berkembang dan diterapkan dalam masyarakat. Seni dan kebudayaan memiliki hubungan yang saling mempengaruhi satu sama lain; Kebudayaan mempengaruhi pandangan terhadap suatu karya seni. Sebaliknya seni juga dapat mempengaruhi suatu kebudayaan yang sudah mapan.

Penggunaan seni sebagai *counterculture* dan sebagai alat untuk mengubah pemikiran masyarakat kerap kali terjadi di berbagai tempat. Pada tahun 1960-an di Amerika Serikat, festival musik Woodstock digelar, sebagai reaksi terhadap kondisi budaya di lingkungan mereka. Dari Woodstock ini pula budaya *hippie* mencuat sebagai suatu gerakan kembali ke lingkungan dan menolak budaya materialisme<sup>1</sup>. Sementara itu di Indonesia, tepatnya di Yogyakarta, pada awal tahun 1970-an, W.S. Rendra dengan Bengkel Teater-nya memprakarsai '*perkemahan kaum urakan*'<sup>2</sup>. Acara yang diisi dengan berbagai macam aktivitas kesenian ini, ingin memberikan suatu sudut pandang baru dari budaya yang ada di masyarakat pada waktu itu. Dua kejadian tersebut merupakan sedikit dari berbagai usaha yang diadakan oleh suatu komunitas seni dan budaya untuk menggugah kesadaran budaya dengan kesenian.

---

1 Anonim (1999). "30 Years of Peace and Music Woodstock." *Hai Klip*, edisi September '99, 30-33  
2 P. Ernestle (editor) (1984). Kumpulan Karangan Rendra: *Mempertimbangkan Tradisi*. Jakarta: Gramedia

Seni dan budaya pada saat ini, dikarenakan kemudahan dalam menerima informasi dan kemajuan teknologi, selalu berubah dengan cepat. Bahkan sedemikian cepatnya sehingga seakan-akan tidak memberikan waktu bagi kita untuk memilih dan memilah, untuk berpikir dan mengembangkan kebudayaan yang baik bagi kita. Komunitas-komunitas seni dan budaya yang ada saat ini merupakan salah satu reaksi dari fenomena tersebut. Dengan mendirikan suatu komunitas mereka berharap bisa lebih selektif dan mempunyai waktu untuk mengembangkan pemikiran yang sesuai dengan idealisme mereka.

Komunitas membutuhkan ruang untuk meng-ada, dan permasalahan pokok yang disentuh berkaitan dengan masyarakat, maka diperlukan suatu ruang dimana antar komunitas seni-budaya dan masyarakat (sebagai tempat perkembangan dan asal budaya) dapat terjalin suatu hubungan yang harmonis dan dinamis. Tempat ide, gagasan, ekspresi diolah dan komunikasikan kepada masyarakat untuk kemudian dikembangkan.

## **1.2 Seni dan Budaya di Yogyakarta**

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang mempunyai pengaruh terhadap perkembangan seni dan budaya di Indonesia. Sampai saat ini Yogyakarta masih dianggap sebagai suatu wilayah dengan masyarakat yang memegang kuat terhadap tradisi dan budaya leluhur. Kesenian-kesenian tradisional masih dinikmati dan dijalankan, kesenian yang bersifat 'modern'- pun dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Saat ini fasilitas-fasilitas pendukung bagi perkembangan seni budaya banyak terdapat di Yogyakarta. Selain sekolah-sekolah, Akademi, Perguruan Tinggi, Terdapat lebih dari sembilan belas museum, ribuan organisasi seni dan budaya serta

puluhan ribu seniman. Berdasarkan data yang didapat dari BPS Yogyakarta, jumlah organisasi seni dan budaya di Yogyakarta pada tahun 2002 berjumlah 3.291, dengan 87.745 orang seniman.

### **1.3 Komunitas Seni dan Budaya di Yogyakarta**

Yogyakarta memiliki bermacam-macam komunitas seni dan budaya, baik tradisional maupun 'modern', dengan ideologi, dasar pemikiran dan tujuan yang berbeda-beda. Pada tahun 1940-1960 Komunitas seni dan budaya yang sangat aktif diantaranya adalah Seniman Indonesia Muda, Pelukis Rakyat, Pelukis Indonesia, Pelukis Indonesia Muda, dan Bengkel Teater.

Pada tahun 1990-an tumbuh berpuluh-puluh komunitas seni dan budaya di Yogyakarta, tahun tersebut merupakan booming dari komunitas seni dan budaya di Indonesia. Namun kebanyakan dari komunitas-komunitas seni dan budaya berumur pendek, dikarenakan berbagai sebab, yang terutama adalah masalah finansial, dimana komunitas seni tidak memiliki kantong dana yang cukup untuk melanjutkan kegiatan-kegiatan mereka, selain itu manajemen komunitas juga berpengaruh terhadap kelangsungan hidup suatu komunitas seni dan budaya. Sedangkan untuk menerapkan manajemen yang ketat juga tidak akan bisa, hal ini disebabkan karena sifat komunitas seni dan budaya itu sendiri, yang cenderung membutuhkan kebebasan untuk bergerak. Tidak adanya kegiatan yang kontinyu dari suatu komunitas, oleh masyarakat dianggap sebagai kematian dari suatu komunitas.

Seperti juga terjadi pada Galeri Gelaran, Yogyakarta. Walaupun tidak tutup sama sekali namun sudah dianggap hilang oleh masyarakat. Kendala yang dihadapi oleh komunitas ini berkisar pada manajemen internal, karena selama berjalan konsep operasionalisasinya lebih mirip paguyuban.

Saat ini komunitas seni budaya semakin bertambah seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk, penambahan lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan yang terkait dengan seni maupun tidak terkait. Hampir tiap universitas, akademi bahkan sekolah menengah memiliki komunitas seni. Banyaknya komunitas seni di masyarakat mengindikasikan bahwa banyak anggota masyarakat yang hendak mengekspresikan perasaan mereka atau ide-ide mereka atau hanya sekedar untuk melestarikan budaya melalui kesenian.

Berdasarkan data yang didapat dari BPS Yogyakarta tahun 2002, di Yogyakarta terdapat 3.291 organisasi kesenian dari berbagai cabang kesenian. Dari Direktori Seni dan Budaya Indonesia tahun 2000, terbitan Yayasan Kelola, tercatat 156 organisasi seni dan budaya dengan tempat dan fasilitas sendiri, dan memiliki kegiatan komunitas yang secara rutin dilakukan.

Komunitas seni dan budaya biasanya memiliki tempat sendiri yang diadakan dan dikelola secara swadaya. Dengan pembiayaan operasional yang didapat dari berbagai sumber seperti: penjualan karya, iuran keanggotaan, dan bantuan dana. Beberapa komunitas memiliki kegiatan 'sampingan' yang digunakan sebagai sumber pemasukan dana, seperti Kedai Kebun Forum yang disamping bergerak dalam bidang seni dan budaya juga membuka warung sebagai sumber dana. Yayasan Seni Cemeti menerbitkan buku-buku, Joglo Jago dengan fasilitas penginapan.

Selain sebagai penopang keuangan bagi komunitas, kegiatan-kegiatan seperti membuka usaha kedai makan, penerbitan buku, perpustakaan dan lain sebagainya juga memiliki fungsi untuk melibatkan masyarakat dalam kegiatan-kegiatan komunitas. Komunitas menyadari bahwa mereka membutuhkan dukungan dari

masyarakat untuk dapat tumbuh dan berkembang, oleh karena itu komunitas seni dan budaya harus terbuka bagi masyarakat umum.

#### **1.4 Komunitas Teater**

Dari berbagai cabang komunitas seni dan budaya, teater merupakan salah satu komunitas dengan sifat komunal yang sangat kuat. Hal ini dikarenakan mereka selalu membutuhkan orang lain ketika bekerja maupun berkarya. Diatas panggung, ketika mementaskan suatu lakon – walaupun pentas monolog, beberapa orang bekerja dengan tugas masing-masing, ada yang mengurus lighting, sound engineer, stage management, tata busana, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan sehari-harinya, anggota teater melakukan latihan bersama, mendiskusikan berbagai permasalahan, baik yang berkaitan dengan pentas, keluhan-keluhan pribadi maupun permasalahan yang ada di sekitar mereka. Tema yang diangkat juga kebanyakan berasal dari hasil pengamatan terhadap kondisi sosial masyarakat, yang dengan demikian seorang yang berkecimpung dalam dunia teater harus memiliki kepekaan yang tinggi terhadap kondisi sosial di sekitar mereka.

Individu-individu dalam komunitas teater berasal dari kalangan yang beragam. Ada yang berlatar belakang seni lukis, sastra, dan bahkan dari kalangan umum. Selain itu dalam pentas teater, seni musik, seni rupa, sastra dan filosofi seringkali digunakan untuk memperkuat tema pentas. Oleh karena itu, teater memiliki fleksibilitas dalam bersosialisasi dengan berbagai macam orang dengan latar belakang profesi, jenis kelamin dan usia yang berbeda-beda.

Dari uraian diatas, penulis tidak berusaha mengatakan bahwa individu maupun komunitas seni dan budaya yang lain tidak memiliki rasa sosial seperti halnya teater. Yang jadi perhatian disini adalah bahwa teater dalam segala kegiatannya dan dalam

kehidupan sehari-hari terbiasa dan terdidik untuk melakukannya dengan dan memerlukan banyak orang. Hasil kreasi maupun perenungan yang dipentaskan, dipertunjukkan kepada orang banyak atau dengan kata lain, hasil kesenian mereka harus dinikmati oleh orang banyak / masyarakat.

### 1.5 Permasalahan pada komunitas seni dan budaya

Permasalahan yang hampir sama dihadapi oleh komunitas-komunitas seni dan budaya. Permasalahan tersebut antara lain masalah dana yang terbatas, dan manajemen komunitas yang kurang baik.

Dana operasional yang terbatas, telah memaksa beberapa komunitas seni dan budaya menyisihkan sebagian ruang untuk digunakan oleh kegiatan komersial. Bentuk dari kegiatan komersial bermacam-macam sesuai dengan minat dan potensi yang mereka miliki.

Belajar dari pengalaman dan kasus yang terjadi pada beberapa komunitas seni dan budaya. Saat ini sebagian besar komunitas seni dan budaya memiliki pengurus yang tetap, dengan pembagian tugas yang jelas untuk *me-manage* kegiatan yang ada pada komunitas.

Sepinya pengunjung juga menjadi salah satu masalah yang hampir ada pada tiap komunitas. Pengunjung yang datang hampir selalu sama, sehingga tujuan mendirikan komunitas yang berhubungan erat dengan publik kurang berhasil. Komunitas seni dan budaya saat ini oleh masyarakat masih dianggap sebagai suatu kelompok yang eksklusif dan tertutup terhadap 'orang luar'.

Permasalahan-permasalahan inilah yang hendak dipecahkan oleh perencanaan ini. Menawarkan suatu ruang mediasi antara seniman, budayawan dan masyarakat

melalui ruang bersama (*public space*) yang juga sekaligus sebagai pendukung terhadap fungsi komersial.

## 1.6 Permasalahan Perancangan

Secara fungsi terdapat benturan kepentingan antara ruang yang bersifat komersial dan ruang sosial, hal ini dikarenakan masing-masing memiliki karakter yang khas. Penggabungan dua fungsi dengan karakter yang berbeda memerlukan penanganan khusus, agar dapat bersanding dan saling mendukung satu sama lain.

Perancangan ini menuntut beberapa hal yang akan menjadi perhatian serius dalam pengembangannya pada khasanah arsitektur:

### 1.6.1 Permasalahan Umum

Merancang suatu area yang mendukung bagi pengembangan seni dan budaya di Yogyakarta pada khususnya.

### 1.6.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang dan mengatur ruang sehingga mendukung terjadinya interaksi yang intensif antara seniman, budayawan dan masyarakat.
- b. Bagaimana menyelaraskan bentuk, bahan dan lanskap rancangan terhadap bangunan dan aktifitas di lingkungan site.
- c. Bagaimana meminimalisir efek benturan antar fungsi, yang didapat dari usaha penyatuan fungsi komersial-non komersial, dan privat-publik.

## 1.7 Tujuan

- a. Dengan perancangan ini tercipta suatu ruang mediasi dan ruang kerja bersama antara seniman, budayawan dan masyarakat.
- b. Merancang suatu ruang dengan suasana yang mendukung bagi kegiatan-kegiatan ekspresi maupun eksplorasi seni dan budaya.
- c. Memberikan suatu wacana baru bagi pengembangan fasilitas komunitas seni dan budaya di Yogyakarta.

## 1.8 Sasaran

- a. Menjadikan ruang terbuka sebagai penyatu dan membuat koneksi visual antara aktifitas di ruang komunitas dan ruang publik.
- b. Menjadikan sebagian dari site sebagai alternatif sirkulasi warga.
- c. Penggunaan material dominan yang ada di sekitar site.
- d. Mengadakan ruang antara yang memisahkan sekaligus menyatukan dua ruang yang saling bertentangan, untuk meminimalisir benturan aktifitas dan kepentingan.
- e. Menarik masyarakat untuk mendatangi area perencanaan dengan pengolahan bentuk sebagai *point of interest* dan ruang terbuka yang difungsikan sebagai taman istirahat, bermain, dan berekspresi.



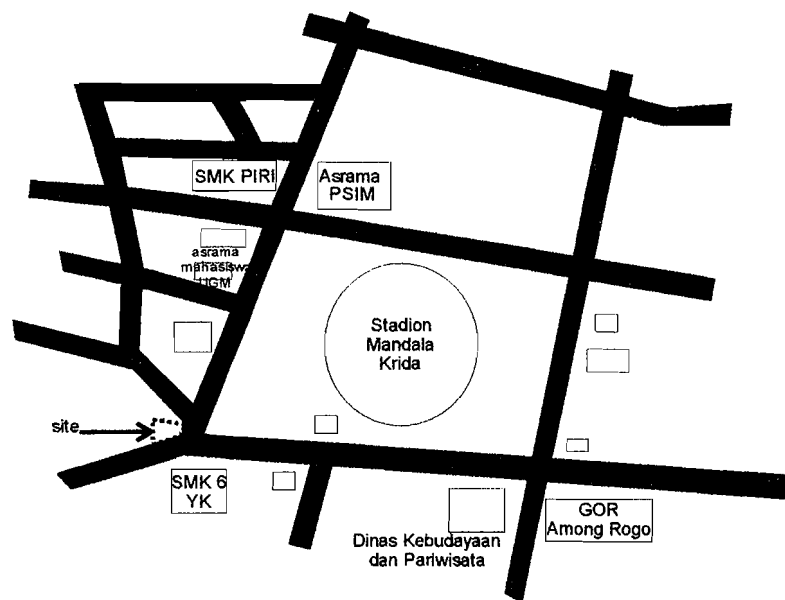
## 1.9 Karakter Tapak

Kondisi lingkungan dimana perencanaan akan dibuat, menentukan pokok-pokok pertimbangan dalam perencanaan. Pemilihan lokasi perencanaan didasarkan beberapa kriteria, yaitu:

- lokasi di mana perencanaan akan dilakukan, sudah terdapat potensi seni dan budaya di lingkungan sekitar site, dengan demikian diharapkan apresiasi warga sekitar akan lebih besar
- mudah dijangkau, terletak di jalan utama dan mudah terlihat;
- arus warga masyarakat yang lewat dan beraktifitas di lingkungan sekitar site tinggi dan beragam.

### 1.9.1 Lokasi Perencanaan

Lokasi perencanaan yang terpilih berada di sisi barat Stadion Mandala Krida, Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta. Luas lahan 3600 m<sup>2</sup>.



gambar 1. peta lokasi | Sumber: penulis

Site berada diantara tiga aktifitas, yaitu aktifitas yang ada di stadion, aktifitas institusi pendidikan, dan aktifitas warga sekitar Jalan Gayam-Baciro. Pemilihan lokasi berdasarkan pengamatan, bahwa kegiatan-kegiatan yang ada di sekitar lingkungan dirasa mendukung bagi tercapainya tujuan perancangan.



Gambar 2: lingkungan site | Foto dokumentasi penulis

## 1.10 Metode

### 1.10.1 Metode Pencarian Data

Data-data yang digunakan sebagai bahan penulisan proposal, didapatkan dari berbagai sumber. Berdasarkan cara memperolehnya, data dibagi menjadi dua.

a. *Data Primer*, didapat dari mendatangi tempat-tempat yang dirasa berkaitan dengan penulisan dan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkepentingan untuk mendapatkan berbagai permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan seni dan budaya. Dalam hal ini tempat-tempat yang dikunjungi beberapa diantaranya adalah:

- Gelanggang Remaja, Bulungan, Jakarta Selatan.
- Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta.
- Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta.
- Teater Garasi, Yogyakarta.
- Teater Gajah Mada, Yogyakarta.
- Kampung Seni dan Budaya Nitiprayan, Yogyakarta.
- Kedai Kebun Forum, Yogyakarta.

- b. *Data sekunder*, berupa data-data yang didapatkan dari buku, rekaman video, foto, dan dokumentasi yang dimiliki oleh tempat-tempat seni dan budaya.

### 1.10.2 Metode Pembahasan

a. Identifikasi Masalah (deskriptif)

- Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh komunitas seni dan budaya.
- Mengidentifikasi kebutuhan komunitas seni dan budaya.

b. Identifikasi Kegiatan (deskriptif)

- mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan oleh komunitas seni dan budaya.
- mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat di sekitar site.
- Mengidentifikasi kesamaan kegiatan yang dapat dijadikan sebagai titik temu antara komunitas seni dan budaya dalam area perencanaan dengan masyarakat di sekitar site.

c. Identifikasi dan Spesifikasi Data (deduktif)

- Mempelajari data yang berkaitan dengan hubungan antar ruang, privat-publik, kesan yang didapat berdasar bahan, skala, dan derajat ketertutupan ruang.

d. Analisis

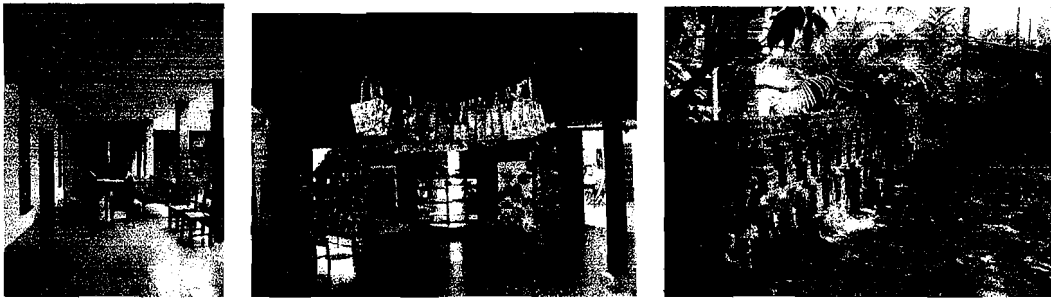
- Merumuskan tahap-tahap yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam bentuk bangunan, tata ruang dalam, tata ruang luar, sirkulasi dimensi ruang, serta fasilitas penunjangnya.

## BAB II DATA dan ANALISA

### 2.1 Melihat Komunitas Seni dan Budaya di Yogyakarta

Pada komunitas seni dan budaya yang penulis kunjungi, terdapat kegiatan-kegiatan yang sifatnya tetap dan kegiatan tidak tetap.

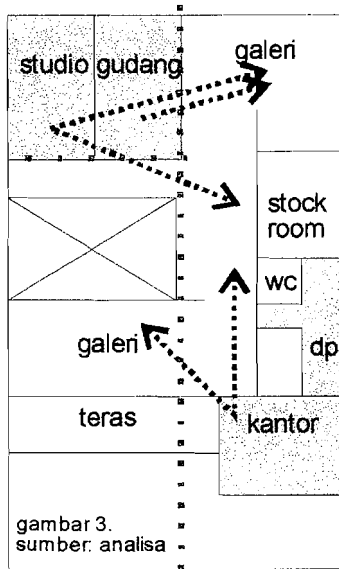
#### 2.1.1 Cemeti Art House



Gambar 3: suasana Cemeti Art House |Foto dokumentasi penulis

Galeri ini berdiri pada 1987, Rumah Seni Cemeti terletak di Jl. D.I Panjaitan, sebelah timur selatan Plengkung Gading, Benteng Keraton Yogyakarta.

Walaupun dibangun sebagai galeri seni rupa kontemporer namun dalam pelaksanaan kegiatan tidak kaku. Selain sebagai galeri seni rupa kontemporer, mereka juga membuka diri terhadap aktifitas seni lain, seperti diskusi seni dan budaya, presentasi seni rupa, dan kegiatan seni budaya lainnya.



gambar 3.  
sumber: analisa

Berdasarkan analisa, bangunan ini dapat dibagi kedalam dua zona ruangan. Kantor, dapur, restroom, stock room dan galeri terletak dalam satu garis bujur, semua ruangan tersebut dapat kita masukan kedalam ruang servis. Sedangkan studio dan gudang adalah ruang privat yang dipakai oleh pemilik galeri.

Kantor dalam bangunan ini memiliki dua fungsi, sebagai ruang administrasi sekaligus mengawasi aktifitas yang terdapat dalam galeri. Ditempatkan di bagian depan bangunan, dengan pintu dari kaca, orientasi kearah dalam (stock room, galeri) mempermudah pengawasan, sekaligus mempermudah pengunjung jika memerlukan bantuan dari pengurus galeri.

Studio dan gudang berdekatan dengan galeri, berada pada satu area. Mengingat fungsinya, dengan meletakkan tiga fungsi tersebut dalam satu area, ketiga ruang dapat saling membantu satu sama lain ketika ada, maupun sedang mempersiapkan suatu kegiatan.

Pemilik biasanya bekerja menghasilkan karya atau aktifitas lain di studio, yang dengan demikian juga ikut mengawasi stock room dan pengunjung galeri.

Pengawasan aktifitas dalam galeri merupakan hal yang sangat penting, mengingat fungsi bangunan adalah ruang pameran yang siapa saja boleh masuk, tanpa merasa diawasi secara langsung

Gambar 4: bagan ruangan Cemeteri Art House | Sumber: Analisa Penulis

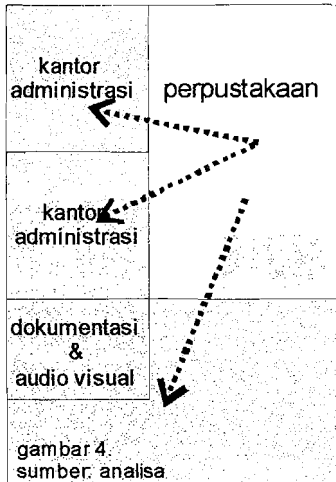
## 2.1.2 Yayasan Seni Cemeti



Gambar 5: Suasana dan kegiatan Yayasan Seni Cemeti | Foto dokumentasi penulis

Yayasan Seni Cemeti menyediakan dirinya sebagai pusat dokumentasi, edukasi, dan informasi seni rupa kontemporer dan cabang seni yang lainnya antara lain berupa database seniman (curriculum vitae, konsep karya), buku, artikel berbagai media massa, poster, katalog, undangan pameran, foto, slide, kaset video dan audio, makalah-makalah diskusi, ceramah, seminar dan workshop.

Yayasan Seni Cemeti, saat ini dikelola oleh staf operasional berjumlah 8 orang dan *board member* beberapa orang tokoh kesenian di Yogyakarta.



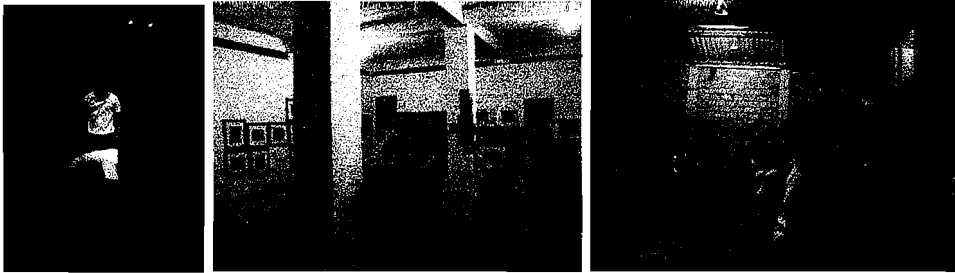
Berbeda dengan Rumah Seni Cemeti yang memang dibangun untuk galeri, bangunan yang sekarang digunakan oleh yayasan ini merupakan rumah yang dialih fungsikan menjadi kantor.

Kantor administrasi yang terlalu dekat dengan perpustakaan sering menimbulkan gangguan pada staf yang bekerja di dalam. Gangguan tersebut bisa berupa gangguan sirkulasi maupun gangguan visual.

Selain itu ruang audio-visual langsung bersinggungan dengan perpustakaan, yang karena itu ketika memutar audio-visual, baik pengunjung yang sedang membaca buku, maupun yang hendak menggunakan koleksi audio-visual sama-sama merasa terganggu.

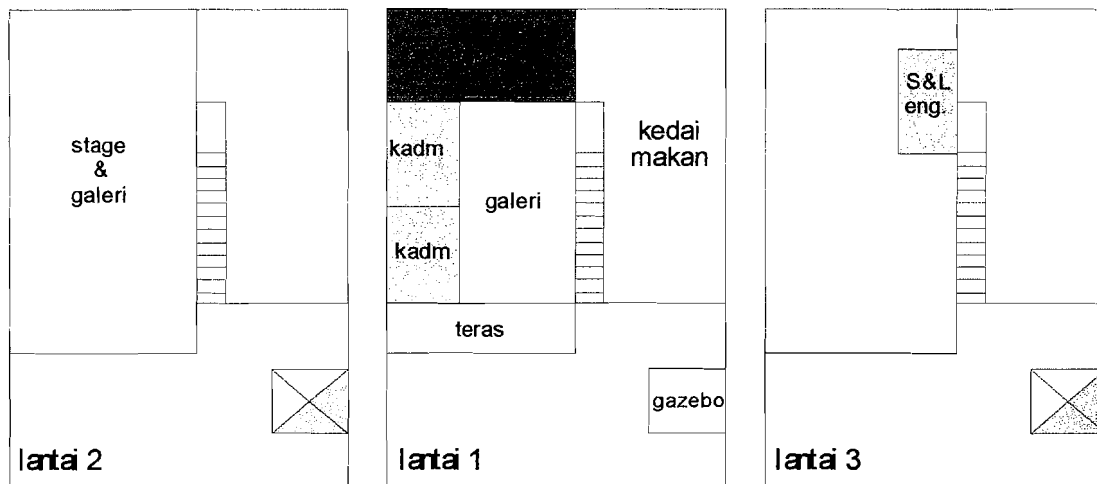
Gambar 6: bagan ruangan Yayasan Seni Cemeti | Sumber: Analisa penulis.

### 2.1.3 KKF (Kedai Kebun Forum)



Gambar 7: Foto Kegiatan di Kedai Kebun Forum | Foto Dokumentasi penulis

KKF pada dasarnya merupakan tempat untuk pameran dan pertunjukan seni. Pendanaan kegiatan yang ada di Kedai Kebun Forum ditopang dari penghasilan yang didapat dari kedai makan. Lantai satu adalah area yang digunakan untuk pameran dan usaha kedai makan, sedangkan lantai dua digunakan sebagai tempat pertunjukan teater, pemutaran film, maupun presentasi seniman.

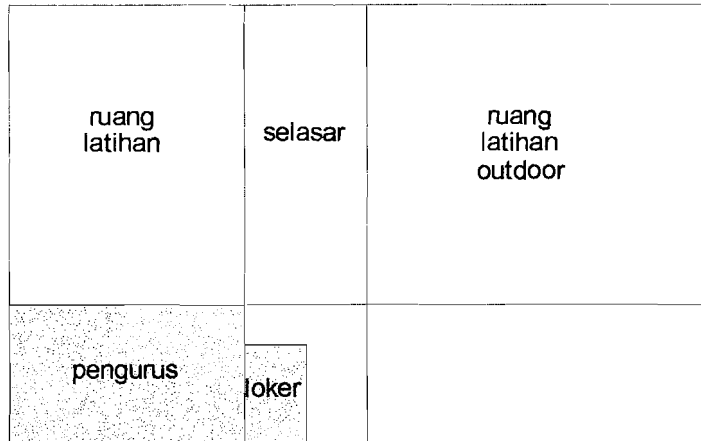


Gambar 8: Bagan ruangan Kedai Kebun Forum | Sumber: Analisa penulis.

## 2.2 Kegiatan di Komunitas Teater

Kegiatan tetap pada komunitas teater adalah latihan, yang biasanya diadakan sanggar atau di luar sanggar.

**2.2.1 Teater Gajah Mada** adalah satu komunitas teater yang memiliki jadwal latihan yang sangat padat dibandingkan dengan komunitas teater lainnya. Dalam satu minggu hampir tiap hari latihan, dengan fokus latihan yang berbeda-beda, tema yang dilatih adalah latihan olah tubuh untuk menjaga kondisi tubuh, latihan meditasi untuk penghayatan peran dan latihan-latihan lain. Latihan dimulai dari jam 3-4 sore sampai malam hari. Jeda istirahat di ambil sewaktu maghrib, disela-sela waktu menunggu sesi latihan berikutnya biasanya diisi dengan obrolan-obrolan ringan.

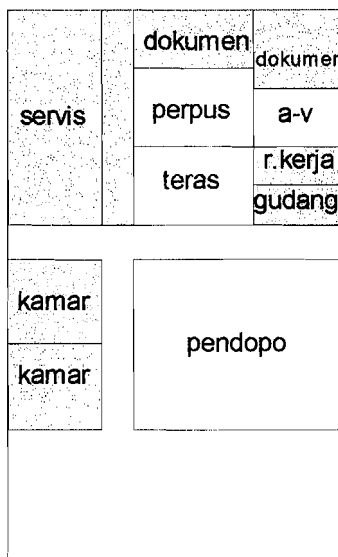


Gambar 9: Bagan ruang Sekretariat Teater Gajah Mada | Sumber: Analisa penulis

Aktifitas anggota TGM ketika tidak latihan (ngobrol, menerima tamu) dilakukan di selasar. Selasar pada dasarnya adalah sirkulasi umum, yang dengan demikian ketika anggota TGM berkumpul biasanya mereka selalu bersentuhan dengan orang-orang 'luar'. Ruang latihan outdoor lebih mirip dengan ruang latihan bersama, tidak dimonopoli oleh TGM, sehingga kadang beberapa jenis kegiatan dilakukan bersama di ruang latihan outdoor ini.

### 2.2.2 Teater Garasi teater garasi mengadakan latihan rutin setiap hari jumat.

Selain sebagai tempat latihan teater, sanggar juga terbuka untuk masyarakat melalui kegiatan perpustakaan, presentasi-presentasi seniman, dan aktifitas lain.



Gambar 10: Bagan ruang Teater Garasi | Sumber: Analisa penulis.

Perpustakaan yang dibuka untuk umum letaknya terlalu dalam. Orang yang hendak memanfaatkan fasilitas yang ada di perpustakaan, kadang merasa kikuk, karena letaknya di kelilingi oleh ruang-ruang yang dipergunakan untuk aktifitas internal teater. Benturan terjadi dikarenakan posisi ruang publik 'dikepung' oleh ruang privat. Pendopo yang sebenarnya terbuka, jadi berkesan sangat privat. Sirkulasi menuju ruang publik sangat sempit menambah kesan tertutup pada sanggar ini.

### 2.2.3 Teater Siluet adalah komunitas teater yang memiliki homebase di

Gelanggang Remaja Bulungan, Jakarta Selatan. Teater ini sering mengirimkan anggotanya untuk melatih teater-teater Sekolah Menengah khususnya di Jakarta.



Teater siluet mengadakan latihan rutin tiap hari Rabu malam, latihan diadakan malam hari dikarenakan anggota teater memiliki kegiatan lain di siang hari.

Dari komunitas teater yang pernah dikunjungi oleh penulis, mereka selalu membuka diri terhadap masyarakat yang berminat untuk mengikuti latihan teater. Namun untuk menjadi anggota teater, perlu beberapa persyaratan khusus dan terdapat audisi.

### 2.3 Tinjauan Terhadap Fungsi

Berdasarkan data dan pengamatan yang diperoleh dari beberapa komunitas seni dan budaya, terdapat fasilitas dan kegiatan yang terbuka terhadap masyarakat umum, Yaitu:

**Cafe/Kedai Makan** – selain sebagai fasilitas publik bagi pengunjung, cafe juga merupakan sumber pemasukan dana bagi komunitas.

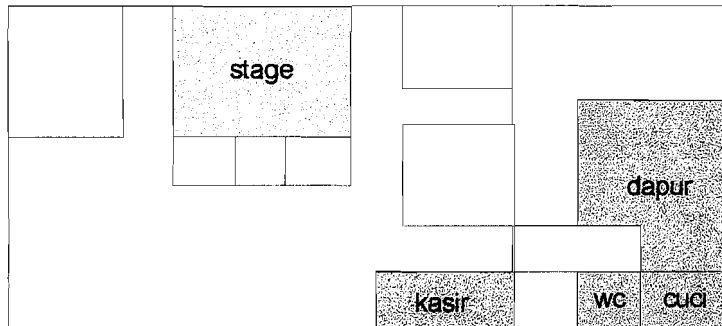
Cafe seringkali disisipi fungsi sebagai galeri bagi lukisan-lukisan, foto atau karya seni lain. Dengan demikian cafe juga merupakan strategi yang digunakan oleh pengelola dalam mengenalkan dan memasarkan karya seni.

Seperti halnya cafe-cafe pada umumnya, cafe yang terdapat di lingkungan komunitas juga memiliki panggung kecil sebagai tempat apresiasi terutama untuk seni-seni pertunjukan. Siapapun dapat menggunakan panggung yang berada di dalam cafe.

Dengan adanya kegiatan dan hal-hal yang baru pada cafe, memancing pengunjung untuk berpendapat, yang selanjutnya seringkali berlanjut menjadi diskusi antar pengunjung.



Gambar 11: Foto Warung Apresiasi Gelanggang Remaja Bulungan, Jakarta Selatan | Foto dokumentasi penulis



Gambar 12: Bagan ruang Warung Apresiasi Gelanggang Remaja Bulungan, Jakarta Selatan | Sumber: Analisa penulis

**Stage** –tempat ini sehari-harinya digunakan sebagai tempat latihan. Stage juga dimanfaatkan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, seperti pelatihan tari pada anak-anak setiap sore pada hari-hari tertentu. Untuk acara non-komersil fasilitas ini dapat dipakai tanpa dipungut biaya.



Gambar 13: Foto stage 'Wapres', Teater Gajah Mada, Kedai Kebun Forum | Foto dokumentasi penulis

**Perpustakaan** – hampir seluruh komunitas seni dan budaya memiliki perpustakaan, dan beberapa diantaranya dibuka untuk umum.

Perpustakaan memiliki dua fungsi bagi komunitas, Pertama: fungsi kedalam memberikan wawasan dan pengetahuan bagi anggota komunitas. Kedua: fungsi keluar memberikan kesempatan pada masyarakat untuk memanfaatkan koleksi dari perpustakaan. Selain meminjamkan buku juga menjual buku. Perpustakaan juga

berfungsi sebagai tempat dari dokumentasi kegiatan-kegiatan komunitas atau kegiatan-kegiatan lain.

Beberapa perpustakaan pada komunitas seni dan budaya yang pernah dikunjungi, menyebut perpustakaan mereka sebagai perpustakaan alternatif. Perpustakaan mereka berbeda dikarenakan memiliki jaringan dengan perpustakaan komunitas lain, memiliki kegiatan yang terjadwal. Perlakuan terhadap pengunjung pun tidak se-'seram' perpustakaan lain, yang begitu datang harus menitipkan tas, lalu mengisi buku hadir, dan selalu diawasi. Mereka berusaha untuk mempercayai dan memberikan keleluasaan bagi pengunjung ketika mereka masuk kedalam dan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan perpustakaan.



Gambar 14: Foto perpustakaan Yayasan Seni Cemeti | Foto dokumentasi penulis

**Residensial** – pada saat-saat tertentu, komunitas dikunjungi oleh tamu dari luar kota atau bahkan luar negeri, yang bertujuan untuk melakukan studi, pelatihan atau kegiatan lain. Dengan adanya fasilitas penginapan atau residensial maka tamu dapat tetap dekat dengan komunitas. Selain itu jika ada acara khusus di komunitas yang diadakan oleh orang luar, mereka bisa tinggal di penginapan untuk mempermudah dan memperlancar persiapan acara. Untuk tamu yang hendak menginap dikenai biaya menginap yang juga berarti pemasukan bagi komunitas.

## 2.4 Kegiatan dan Fasilitas dalam Komunitas

Dari data-data di atas, penulis mengambil beberapa kegiatan dan fasilitas yang merupakan pendukung keberadaan serta keberlangsungan komunitas, sebagai kegiatan komunitas dalam perencanaan. yaitu: *kedai makan, sanggar latihan, penjualan buku, perpustakaan, kantor, panggung terbuka, studio kerja, ruang pameran, diskusi dan residensi.*

Usaha kedai makan merupakan salah satu kegiatan dan fasilitas komunitas pada masyarakat. Kedai makan memberikan pendanaan kegiatan yang ada di komunitas.

Latihan teater diadakan tiap hari. Latihan ini dapat dilakukan di dalam area komunitas maupun di luar area komunitas dan dapat diikuti oleh siapa saja yang berminat. Latihan yang diadakan oleh komunitas, berdasarkan peruntukan menurut umur dapat dibagi menjadi dua, yaitu latihan teater anak-anak, dan latihan teater dewasa. Latihan teater juga merupakan sarana hiburan bagi yang menonton maupun yang melakukan latihan

Penjualan buku dan perpustakaan adalah usaha komunitas untuk memasarkan produk pemikiran mengenai seni dan budaya khususnya. Tujuannya adalah untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai seni dan budaya.

Workshop diadakan secara berkala dengan tema-tema yang berkaitan dengan seni dan budaya. Workshop dapat diikuti oleh umum, dan bersifat semi komersial, karena untuk mengikuti workshop biasanya calon peserta dikenai biaya pendaftaran, namun biaya pendaftaran ini tidak cukup besar hingga dapat dijadikan sebagai pemasukan bagi komunitas.

Apresiasi seni, pertunjukan atau pementasan, dan pameran adalah kegiatan yang ada didalam komunitas yang dapat diikuti dan oleh siapa saja atau sesuai dengan undangan pengurus.

## **2.5 Kegiatan di Sekitar Site**

Kegiatan yang ada disekitar site dapat dikelompokan ke dalam beberapa kategori berdasarkan tempat, pelaku, dan penggunaan bangunan di sekitar lingkungan, serta berdasarkan waktu penggunaan.

### **2.5.1 Kegiatan di sekitar site berkaitan dengan masyarakat dan budaya**

#### *- Komunitas Gayam*

Merupakan kumpulan dari berbagai kegiatan yang ada di sekitar jalan Gayam, diantaranya adalah: perdagangan, siaran radio, clothing, sanggar-sanggar seni, dsb. Aktifitas di Jalan Gayam umumnya berlangsung dari pagi hingga sore hari, beberapa aktifitas dilakukan sampai malam hari, atau baru dimulai malam hari.

Setiap satu tahun sekali, Komunitas Gayam mengadakan festival seni. Selain kegiatan yang bersifat tahunan, juga terdapat kegiatan-kegiatan rutin lain yang berhubungan dengan seni dan budaya.

#### *- Masyarakat Sekitar*

Masyarakat di sekitar site memanfaatkan keberadaan Stadion Mandala Krida untuk melakukan berbagai kegiatan. Diantaranya adalah: olah raga, berdagang makanan-minuman, menyabit rumput di dalam lingkungan stadion untuk digunakan sebagai pakan ternak, mengasuh anak sambil menonton berbagai aktifitas yang ada di sekitar stadion, menyediakan jasa parkir, dsb.

### **2.5.2 Kegiatan di sekitar site berkaitan dengan institusi pendidikan dan instansi pemerintah**

#### *- Institusi pendidikan*

Kegiatan yang berkaitan dengan institusi pendidikan terutama sekolah menengah sudah dimulai sejak pagi hari. Jam istirahat oleh mereka biasanya diisi dengan berinteraksi dengan sesama teman sambil membeli makanan dan minuman yang ada di pinggir jalan. Siang hari, ketika kegiatan di sekolah telah selesai, beberapa siswa tidak langsung pulang, namun mereka berkumpul di sekitar lingkungan sekolah untuk sekedar ngobrol ataupun melakukan kegiatan lain sembari menunggu jemputan atau angkutan umum.

#### *- Instansi Pemerintah*

Seperti halnya kegiatan pada institusi pendidikan, kegiatan yang ada pada instansi pemerintah-pun dimulai sejak pagi hari – walau tak sepagi sekolah. Jam istirahat biasanya mereka habiskan di kantin atau mencari makan keluar sambil refreshing.

### **2.5.3 Kegiatan di sekitar site berkaitan dengan Stadion Mandala Krida**

#### *- Olah raga*

Kegiatan olahraga yang dilakukan di area Stadion Mandala Krida sangat beragam, mulai dari lari pagi sampai ke perlombaan balap motor. Kegiatan tersebut bisa dilakukan individual maupun berkelompok, dengan teman atau keluarga yang mengantarkan anak-anak mereka berolahraga.

Untuk kegiatan olahraga yang bersifat indoor, dilakukan di GOR Among Rogo, sebelah timur stadion. Perlombaan olahraga indoor seringkali diselenggarakan di GOR ini.

- *Pertunjukan musik*

Stadion Mandala Krida dan GOR Among Rogo kerap dimanfaatkan sebagai tempat pertunjukan musik, mulai dari pemusik lokal sampai ke pemusik kaliber dunia.

#### **2.5.4 Kegiatan di sekitar site berdasarkan pembagian waktu kegiatan**

Berdasarkan pembagian menurut waktu, kegiatan yang terjadi di lingkungan sekitar site dapat dibagi menjadi dua paruh waktu: Pagi-siang, dan sore-malam.

Pagi sampai siang hari aktifitas yang terjadi sebagian besar berkaitan dengan dinas di instansi pemerintah, dan kegiatan belajar-mengajar di institusi pendidikan.

Sore sampai malam hari lebih banyak orang yang menggunakan area disekitar Stadion Mandala Krida untuk melakukan kegiatan olahraga dan rekreasi. Warga Semaki Kulon pada waktu ini biasanya melakukan aktifitas keluarga maupun sosial kemasyarakatan. Sedangkan di Jalan Gayam, waktu sore hingga malam hari (terutama seniman-budayawan) biasanya digunakan untuk aktifitas yang berkaitan dengan seni dan budaya.

Dari uraian kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat di sekitar site, dapat diketahui bahwa kegiatan yang dilakukan adalah *olahraga, hiburan, rekreasi, pendidikan dan pengetahuan, interaksi, dan apresiasi*.

Interaksi yang terjadi di lingkungan stadion mandala krida seringkali bertempat di pinggir jalan, duduk-duduk di sekitar pedagang kaki lima sambil menikmati makanan atau minuman.

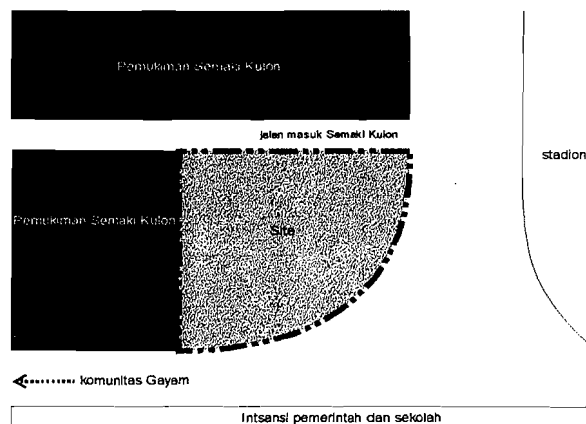
## BAB III KONSEP

Konsep dari perencanaan adalah menjadikan rancangan sebagai fasilitas bersama yang dapat digunakan oleh masyarakat, seniman dan budayawan. Hubungan antar ruang, akses, dimensi, dan penempatan fasilitas disesuaikan dengan aktifitas yang terjadi dalam lingkungan perancangan.

Ingrid Gehl membagi lingkungan menjadi empat komponen: Dimensi; Aransemen: Lokasi dan rangsangan penginderaan. Dimensi dalam lingkungan mempengaruhi kemungkinan-kemungkinan terjadinya kontak....aransemen lingkungan dapat meningkatkan kepuasan akan hubungan kontak....lokasi lingkungan dapat meningkatkan kontak pasif seperti keakraban akibat memakai jalan setapak yang sama....rangsangan penginderaan dapat digunakan untuk menciptakan kontak....(Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya. 1986. halaman 20-21)

### 3.1 Zoning

Ditinjau dari posisi dan kegiatan, site berada di antara tiga macam kegiatan. Yang pertama adalah dengan kegiatan warga Semaki Kulon, kedua kegiatan karena adanya fasilitas olahraga dan institusi pendidikan, dan yang ketiga adalah aktifitas dari Komunitas Seni dan Budaya Gayam.

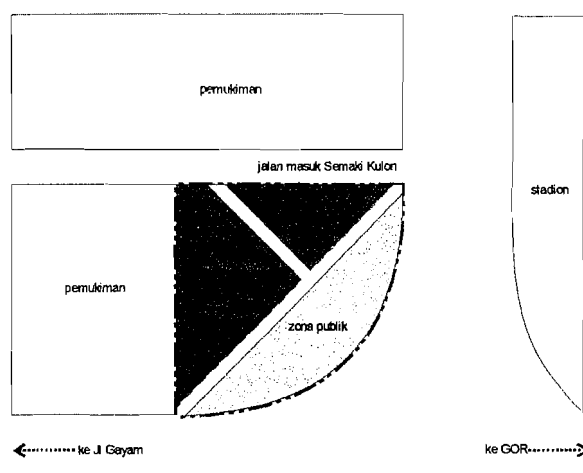


Gambar 15: aktifitas di lingkungan site | sumber: Penulis



Dengan adanya aktifitas yang beragam pada lingkungan site, maka pengaturan zona sangat menentukan bagi keberhasilan perancangan. Aktifitas umum yang bertemu dengan aktifitas komunitas (privat) sangat riskan menimbulkan bentrokan. Untuk meminimalisir efek dari bentrokan diadakan satu zona yang berfungsi sebagai 'zona antara', yang menghubungkan sekaligus memisahkan aktifitas-aktifitas di sekitar site yang beragam.

Site dibagi menjadi tiga zona, yaitu: zona privat, zona antara, dan zona publik.



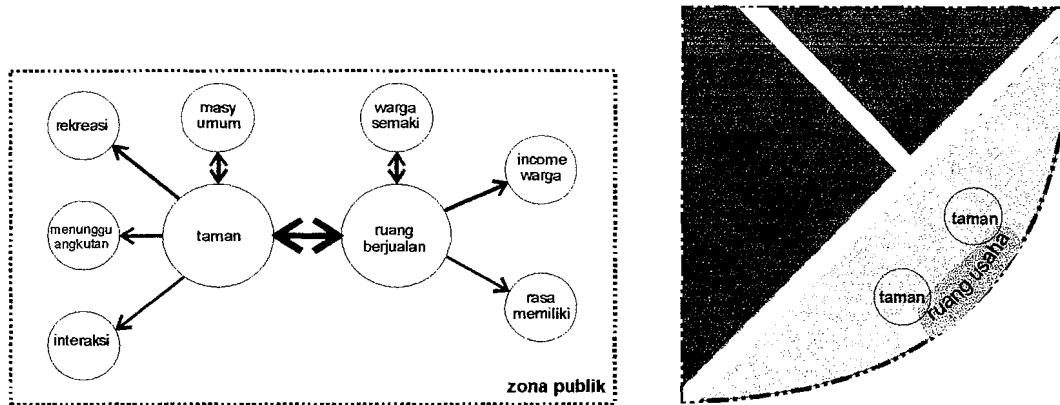
Gambar 16: zoning site

### 3.1.1 Zona Publik

Zona publik merupakan respon terhadap kegiatan masyarakat yang ada di sekitar site. Untuk memperkuat kemungkinan penggunaannya oleh warga dan masyarakat, di buatkan sebuah jalan alternatif yang memotong site, selain sebagai jalan pintas juga untuk memberikan *preview* kegiatan yang ada di zona antara.

Fasilitas yang ada di zona ini adalah taman, dan ruang yang dapat digunakan oleh warga sekitar untuk berjualan. Taman dengan ruang duduk untuk menunggu angkutan atau untuk aktifitas lain berdekatan dengan tempat berjualan, dengan begitu taman juga merupakan pendukung bagi ruang berjualan warga. Bentuk dari ruang berjualan hanya lahan kosong yang dapat digunakan bergantian siang dan

malam, sewaktu siang digunakan oleh penjual minuman makanan kecil, sedangkan malam harinya digantikan oleh warung angkringan.

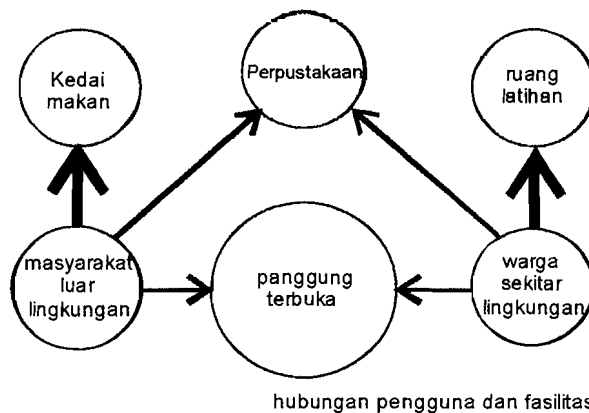


Gambar 17: bagan dan diagram hubungan ruang pada zona publik

Zona ini dengan fungsi, fasilitas dan pelaku-nya, secara simbolis merupakan simbol dari keterbukaan site terhadap masyarakat.

### 3.1.2 Zona Antara

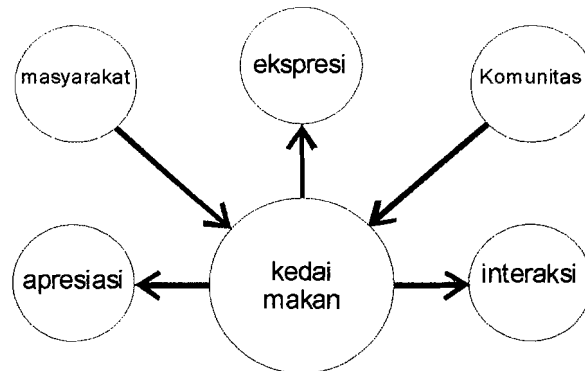
Zona ini ditujukan untuk mempertemukan kegiatan warga dengan kegiatan komunitas. Pertemuan kegiatan terjadi pada fasilitas-fasilitas pendukung dan utama komunitas, yaitu: kedai makan, perpustakaan, ruang latihan dan panggung terbuka.



Gambar 18: diagram hubungan pengguna ruang pada zona antara

**Kedai makan** merupakan sarana komunitas yang menghubungkan komunitas dengan masyarakat di luar lingkungan site, oleh karena itu posisi kedai makan

didekatkan dengan jalan yang berada di sisi selatan site yang merupakan jalan utama dari luar lingkungan.

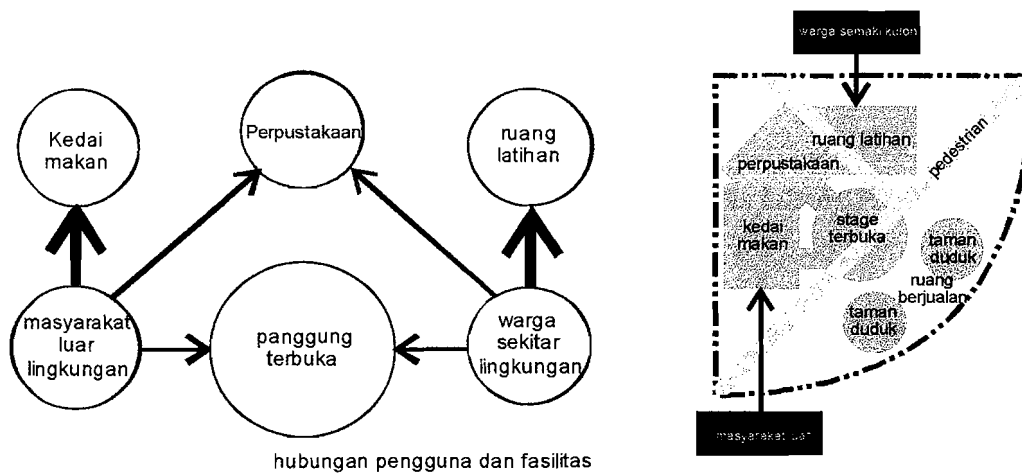


Gambar 19: diagram fungsi kedai makan

Dalam hubungannya dengan masyarakat di Jalan Gayam yang terdiri dari beberapa komunitas seni - budaya dan masyarakat umum, kedai makan memberikan atau menawarkan suatu tempat untuk digunakan sebagai sarana ekspresi, mengadakan pameran, rekreasi. Tempat ini pula yang diharapkan menjadi suatu area diskusi yang terbuka, baik berkenaan dengan kegiatan yang ada di dalam maupun di luar kedai makan.

**Perpustakaan** adalah sarana pengetahuan dan informasi bagi komunitas dan masyarakat. Mengingat fungsinya, maka perpustakaan diletakkan di tengah-tengah fungsi yang lain. Untuk memudahkan manajemen perpustakaan, perpustakaan memiliki akses langsung dari dan menuju kantor pengurus komunitas.

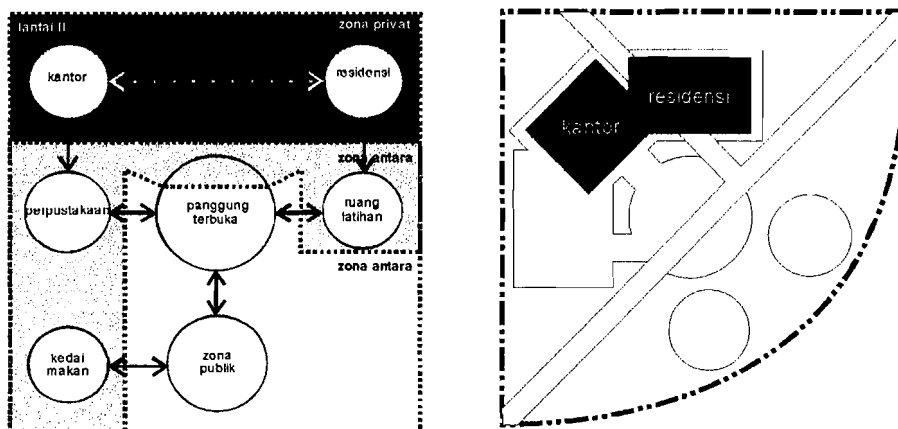
**Ruang latihan** yang digunakan untuk latihan rutin komunitas, juga dapat dimanfaatkan keberadaannya oleh warga sekitar untuk rapat warga, atau sebagai pos keamanan lingkungan dan sebagainya. Ditempatkan pada wilayah yang dekat dengan pemukiman warga, agar warga tertarik untuk mengikuti latihan, atau hanya sekedar berapresiasi terhadap proses kesenian.



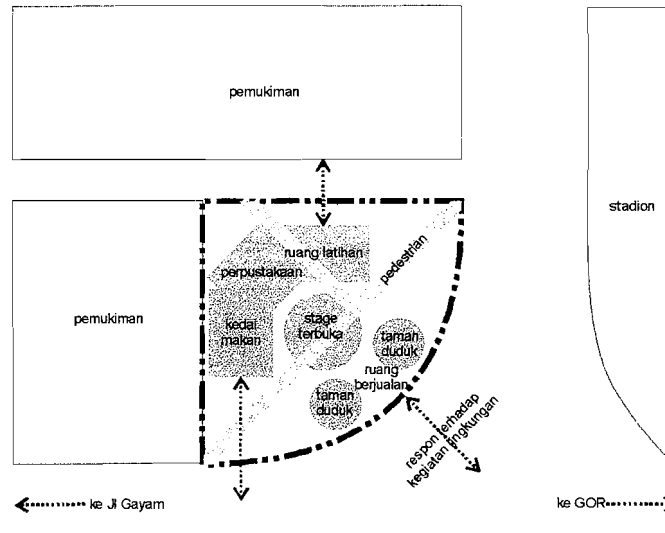
Gambar 20: bagan dan diagram pengguna ruang

### 3.1.3 Zona Privat

Kegiatan internal komunitas terletak di zona yang terdalam, yaitu zona privat. Kegiatan ini adalah kegiatan administrasi pengelola, dan residensi. Residensi termasuk kegiatan internal komunitas, karena residen pada dasarnya adalah tamu komunitas yang hendak melakukan kegiatan dengan bantuan komunitas. Kegiatan internal komunitas harus dipisahkan dari kegiatan publik agar tidak terjadi benturan kepentingan.

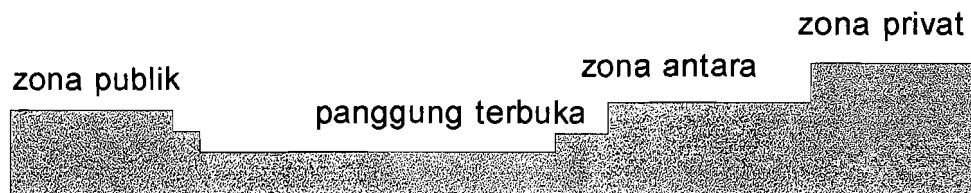


Gambar 21: diagram dan bagan zona privat



Gambar 22: respon rancangan terhadap lingkungan

Batas antara zona-zona pada lanskap dipertegas dengan adanya perbedaan ketinggian kontur tanah. Ketinggian kontur juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat duduk sewaktu terdapat pertunjukan pada panggung terbuka.



Gambar 23: penegasan perbedaan zona dengan perbedaan level

### 3.2 Lanskap

Dalam tata atur lanskap terdapat tiga substansi yang diatur yaitu, orientasi bangunan, sirkulasi, dan vegetasi. Orientasi dan posisi bangunan terhadap kegiatan di lingkungan menjadi perhatian utama dalam mengatur bangunan pada lanskap. Sirkulasi berkaitan dengan hubungan antar fungsi, akses, dan pedestrian. Pengaturan ruang terbuka termasuk juga penentuan jenis pohon dan kegunaanya.

#### 3.2.1 Orientasi Bangunan

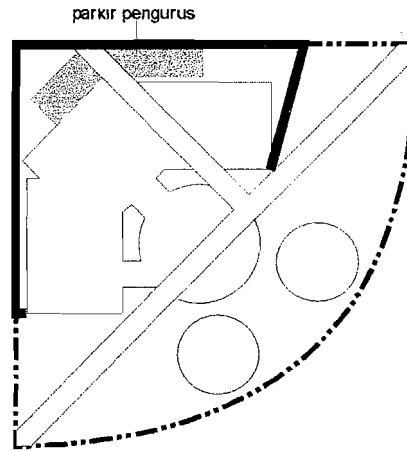
Penempatan fungsi ruang dalam perencanaan sesuai dengan kedekatan antar jenis kegiatan dan pelakunya, dan ditempatkan pada zona-zona yang telah

ditentukan dalam pembahasan di atas. Untuk mendapatkan kenyamanan thermal dan visual, orientasi masa bangunan dalam sumbu utara-selatan, terutama masa bangunan yang mewadahi fungsi-fungsi yang banyak digunakan pada pagi sampai sore hari. Kesan terbuka didapatkan dengan mengatur masa-masa bangunan menghadap pada area terbuka, atau area publik.

### **3.2.2 Sirkulasi**

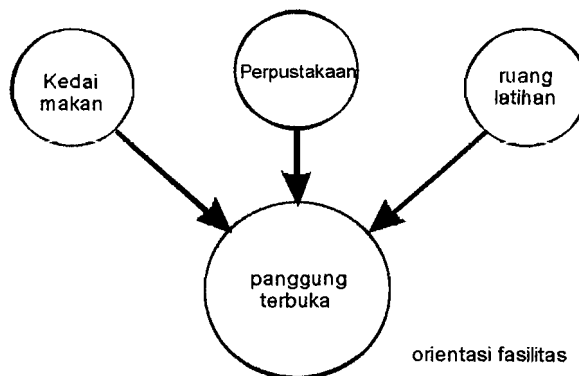
Pada site terdapat dua jalur pedestrian yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, satu adalah untuk pejalan kaki dari arah Jalan Gayam dan stadion, satunya lagi untuk membuka hubungan dengan warga Semaki Kulon. Pedestrian untuk warga semaki membelah antara ruang latihan dan perpustakaan, hal ini bertujuan untuk mengakrabkan antara penghuni komunitas yang merupakan bagian dari warga Semaki dengan warga Semaki.

Agar tidak terjadi hubungan yang terlalu berlebihan - sehingga mengganggu aktifitas privat komunitas, dan juga sebaliknya, jalan ini hanya dibuka pagi sampai sore. Melalui jalan ini pula kendaraan pengurus (sepeda / motor) memasuki area parkir, dengan digunakannya pedestrian tersebut sebagai entrance parkir pengurus, maka ada alasan untuk membuka dan menutup tanpa harus menyinggung perasaan warga kampung setempat. Pada sekeliling zona antara terdapat pagar untuk membatasi akses, pagar rendah agar hubungan visual masih dapat dijalin.



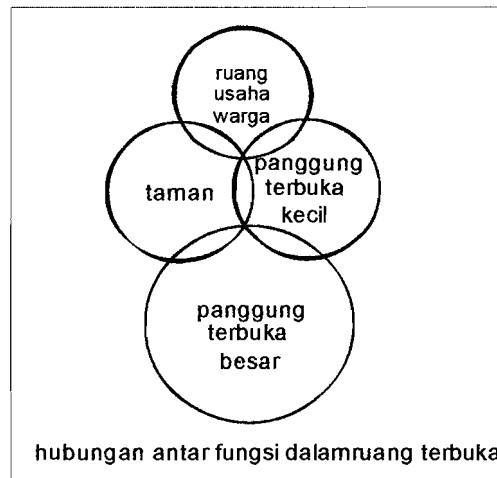
### 3.2.3 Ruang Terbuka

Unsur ruang terbuka terdiri dari panggung terbuka, ruang duduk pada taman, ruang usaha warga, serta tanaman-tanaman pada ruang terbuka. Orientasi dari semua fungsi yang ada pada site, mengarah ke arah panggung terbuka, yang merupakan tempat akhir dari proses dan tujuan komunitas teater.



Panggung terbuka terletak di tengah-tengah dari semua fungsi yang terdapat pada zona antara. Ada dua jenis ukuran panggung terbuka, besar dan kecil. Panggung terbuka kecil untuk ekspresi atau pertunjukan seni yang bersifat spontan, sedangkan panggung terbuka besar digunakan oleh aktifitas yang sudah terencana.

Panggung terbuka kecil bersatu dengan taman, sehingga masyarakat umum-pun dapat dengan bebas berekspresi di sini. Letak panggung terbuka kecil dan taman berdekatan dengan ruang usaha warga, kedua ruang ini saling mendukung satu sama lain.



**3.2.4 Vegetasi** yang digunakan ada tiga macam, yaitu: tanaman pelindung, bambu, dan tanaman penutup tanah. Kriteria pemilihan jenis tanaman berdasarkan jenis yang tidak mengganggu penampilan bangunan, dapat berfungsi sebagai pemersatu dengan lingkungan dan memperkuat fungsi bangunan.

Tanaman pelindung digunakan pada tempat-tempat terbuka, yang berfungsi terutama sebagai taman dengan tempat duduk. Tanaman tersebut antara lain: Tanjung (*Mimusop elengi*), Kere Payung (*Filicium decipiens*), dan Bungur (*Lagerstromia speciosa*).

Tanaman yang banyak terdapat di daerah sekitar site adalah tanaman Tanjung. Penggunaan tanaman yang banyak terdapat di sekitar site, adalah untuk mempersatukan lanskap rancangan dengan lanskap lingkungan. Selain sebagai pemersatu dengan lingkungan, Tanjung digunakan pada area taman sebagai peneduh, sehingga taman dapat digunakan walaupun siang hari.





Tanaman Bambu digunakan sebagai salah satu pencipta suasana di area rancangan. Tanaman ini jika terkena angin mudah sekali mengeluarkan bunyi gemersik, bunyi gemersik dan bentuk tanaman bambu ini dapat menciptakan suatu 'sensasi' dan suasana dalam site. Jenis bambu yang digunakan adalah jenis Bambu Kuning dan Bambu Ampel (*Bambusa vulgaris*).

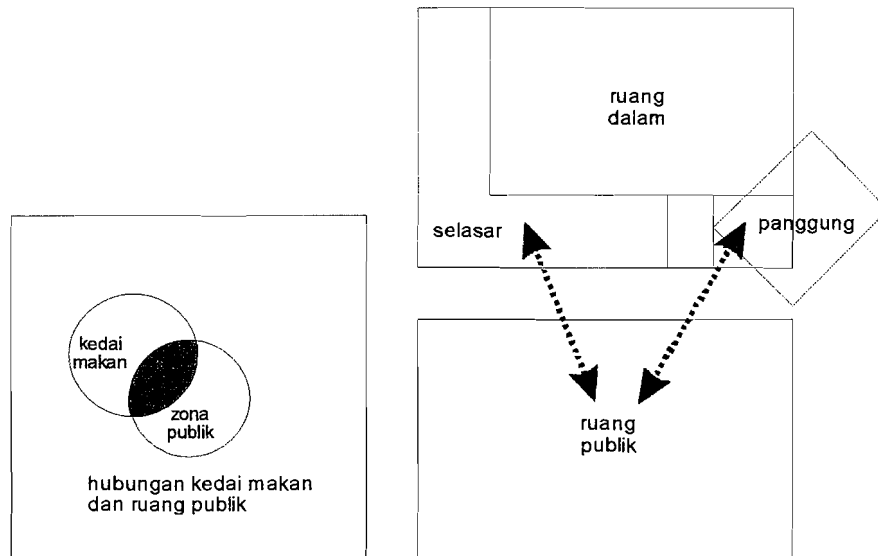
### **3.3 Tata Atur antar Fungsi**

Antar fungsi yang ada pada site dipisahkan sekaligus dihubungkan dengan ruang antara, yang dapat berupa foyer, selasar, maupun taman kecil.

Antar fungsi yang terdapat dalam zona publik dan zona antara, disatukan melalui koneksi visual maupun keterkaitan penggunaan ruang.

#### **Kedai Makan dan Zona Publik**

Untuk menghubungkan kegiatan pada kedai makan dengan kegiatan yang ada pada zona publik maka, pada kedai makan sebagian dari area pengunjung atau tempat makan ditempatkan pada area terluar dari kedai makan yaitu teras, sehingga dengan demikian ruang pengunjung kedai makan terbagi menjadi dua macam, area dalam dan area luar.

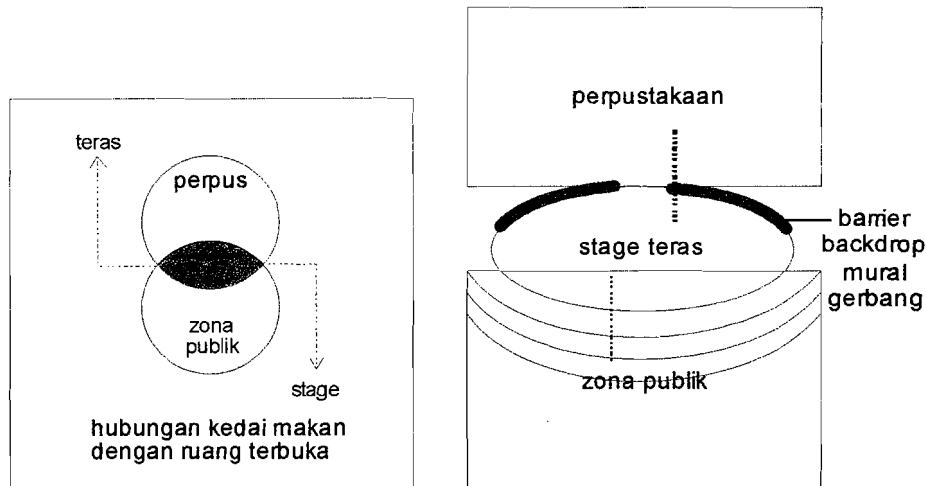


Teras merupakan ruang peralihan ruang luar dan ruang dalam bagi suatu bangunan. Teras pada kedai makan diperbesar dan dimanfaatkan sebagai tempat makan semi terbuka, dan untuk menjalin suatu keterkaitan dengan ruang luar sehingga pengunjung dapat merasakan keterkaitan dengan kegiatan di ruang terbuka, begitu juga dengan orang-orang yang sedang berada atau beraktifitas di ruang publik tidak merasa dipisahkan dengan aktifitas yang ada di kedai makan.

Panggung ekspresi di kedai makan diletakan pada sisi yang berdekatan dengan ruang terbuka agar kegiatan di panggung kedai makan juga dapat diketahui oleh orang-orang yang berada di ruang terbuka.

### **Perpustakaan dan Zona Publik**

Perpustakaan terhubung dengan zona publik melalui penyatuan fungsi teras. Teras perpustakaan selain sebagai ruang transisi sebelum masuk ke perpustakaan, pada saat tertentu dapat dimanfaatkan sebagai panggung pertunjukan terbuka.



Karena perpustakaan relatif membutuhkan ketenangan, terutama dari kebisingan, maka di bagian depan perpustakaan ditempatkan dinding, yang berfungsi sebagai *barrier* terhadap kebisingan dari arah zona publik dan jalan. Dinding *barrier* juga dapat dimanfaatkan sebagai backdrop panggung, sarana untuk berekspresi atau sebagai dinding mural. Dilihat dari posisinya yang mengapit terhadap pintu masuk dapat diartikan pula sebagai gerbang masuk perpustakaan, yang menandai batas zona publik dan ruang perpustakaan.

### Ruang Latihan dan Zona Publik

Pada dasarnya ruang latihan adalah ruang yang terbuka. Dalam hubungannya dengan zona publik, ruang latihan memiliki koneksi visual yang sangat kuat, karena ruang latihan tidak memiliki dinding pembatas luar – dalam, sehingga orang yang beraktifitas di zona publik dapat dengan mudah melihat proses latihan dari zona publik.

### Perpustakaan dan Kantor Pengelola

Perpustakaan merupakan penghubung publik ke kantor pengelola yang bersifat privat. Penempatan kantor pengelola di lantai dua, dan perpustakaan sebagai penghubung menuju kantor bertujuan untuk menghindari terjadinya benturan fungsi.

kantor pengelola memiliki dua akses, akses pengurus adalah dari area yang berada di ruang latihan, sedangkan akses tamu dari perpustakaan.

### **Kantor Pengelola dan Residensial**

Kantor dan residensi disatukan oleh akses yang sama, dalam hal ini adalah tangga menuju lantai dua. Penyatuan akses bertujuan untuk memudahkan manajemen residensi maupun keperluan lain.

### **Residensial dan Ruang Latihan**

Akses menuju sarana residensial di lantai dua, berdekatan dengan ruang latihan dan kamar pengurus yang terletak di lantai bawah.

## **3.4 Tata Atur Ruang Dalam**

Tata atur ruang dalam diolah dari hasil analisa berdasarkan fungsi, unsur, kualitas dan penolak. Dari diagram bongkah pada analisa tersebut kita mendapatkan gambaran mengenai hubungan dan akses antar ruang dalam satu fungsi.

## **3.5 Bentuk dan Bahan**

Untuk menyatukan rancangan dengan lingkungan, bentuk dan bahan yang digunakan dalam rancangan menyesuaikan dengan bentuk dan bahan yang ada dan digunakan di sekitar site.

### **3.5.1 Bentuk**

Wilayah Baciro, Yogyakarta merupakan salah satu wilayah padat. Bentuk yang mendominasi pada wilayah ini adalah blok-blok bangunan perumahan, instansi pemerintah, institusi pendidikan, dan pertokoan.

Blok-blok bangunan yang berbentuk bujur sangkar digunakan dalam perancangan.

### **3.5.2 Bahan**

Bahan yang digunakan untuk perancangan diadaptasikan dengan bahan yang banyak digunakan di lingkungan site, seperti lantai trotoar, plesteran jalan kampung dan sebagainya, hal ini bertujuan agar rancangan dapat menyatu dengan lingkungan site.

Material kayu digunakan pada beberapa bagian agar kesan dan penampilan bangunan lebih 'hangat'.

## **BAB IV**

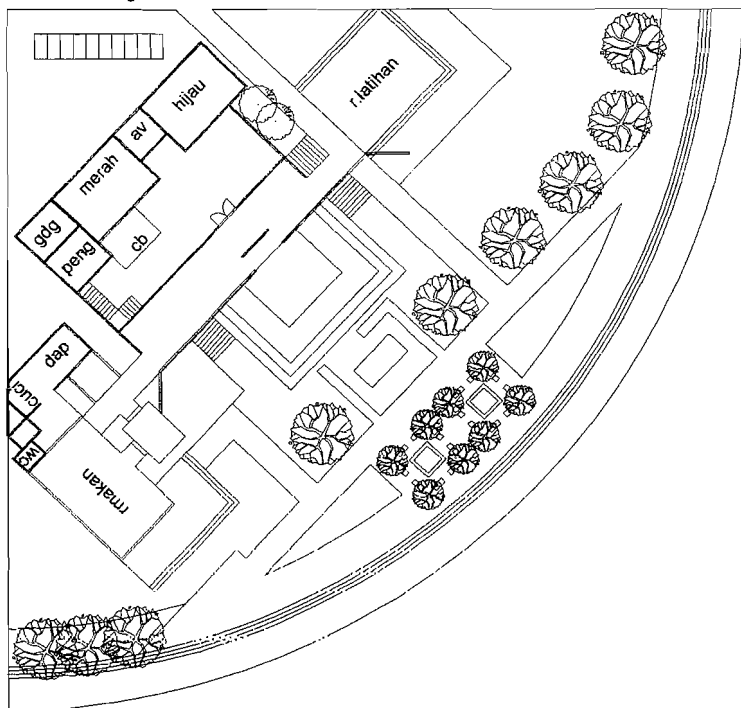
### **TRANSFORMASI dan PENGEMBANGAN DESAIN**

Tahap ini merupakan implementasi dari konsep yang sudah dirumuskan sebelumnya. Terdapat beberapa alternatif desain, dan perubahan-perubahan pada desain.

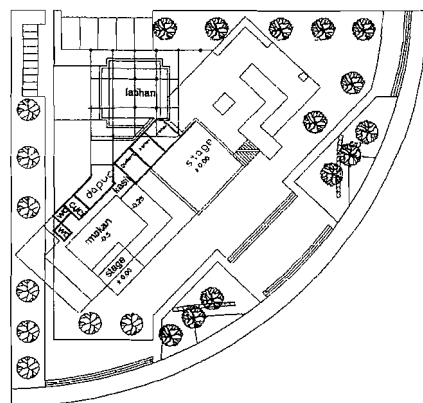
alternatif desain selama skematik desain disertakan, agar proses perolehan bentuk dan susunan rancangan dapat diketahui dan dipertanggungjawabkan. Perubahan yang cukup signifikan adalah pada bentuk bangunan, akses, sudut kemiringan bangunan, letak perpustakaan, dan ruang luar.

Desain akhir yang penulis peroleh, penulis anggap lebih baik dari desain sebelumnya, dan merupakan alternatif pemecahan terbaik yang dapat peroleh untuk saat ini.

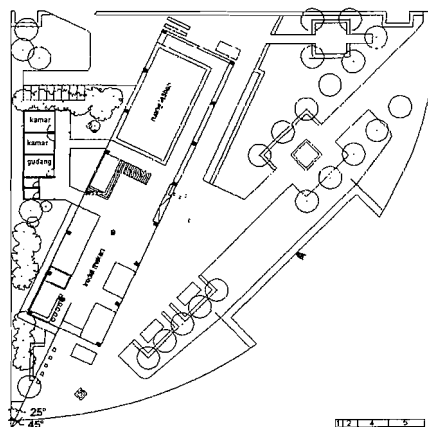
# Siteplan



Desain awal



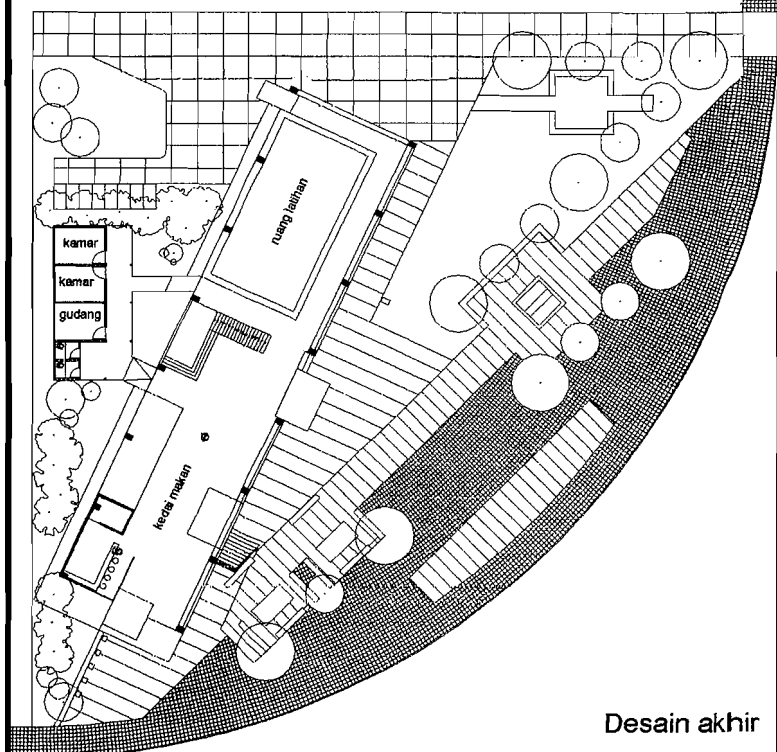
Desain pengembangan 1



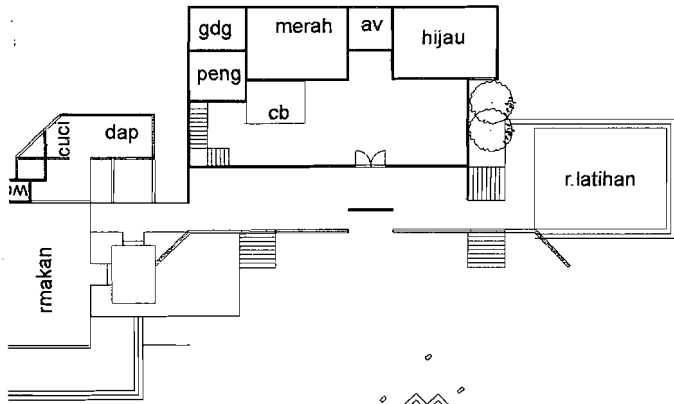
Desain pengembangan 2

Awal implementasi konsep pada siteplan, ruang publik; perpustakaan, ruang latihan dan kedai makan berada pada lantai dasar, agar mudah diakses oleh publik. Namun ruang terbuka menjadi sedikit dan terpencar-pencar. Batas antara site dengan jalan ditegaskan dengan perbedaan ketinggian

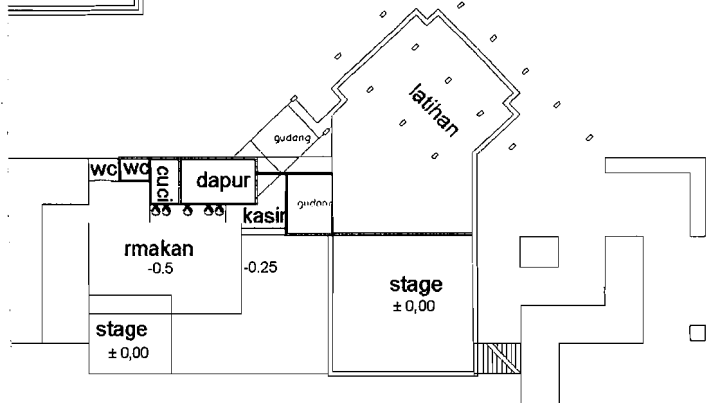
Dari pengembangan desain, didapatkan siteplan dengan ruang terbuka yang luas dibagian depan site. Perubahan didapatkan setelah perpustakaan dan kantor di tempatkan pada lantai dua. Sementara posisi-posisi kedai makan dan ruang latihan masih tetap sesuai dengan konsep. Perubahan yang lain adalah sudut kemiringan bangunan, pada awalnya 45 derajat menjadi 25 derajat



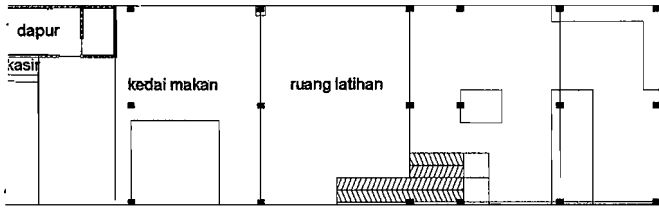
Desain akhir



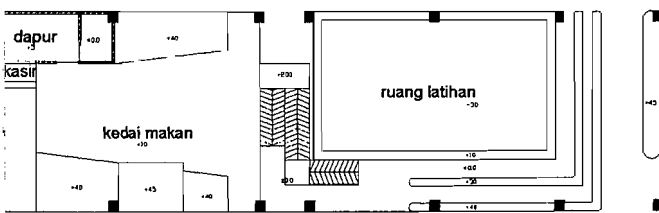
**Desain awal denah lantai satu**  
 Semua ruang publik berada di lantai satu, ketika ditempatkan pada site dengan terdapat ruang sisa yang kurang dapat dimanfaatkan.



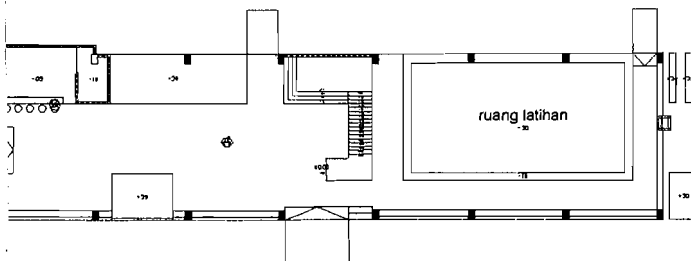
**Desain pengembangan denah lantai satu**  
 Perpustakaan dinaikan ke lantai dua, agar ruang-ruang yang berada di lantai satu dapat lebih luas lagi.



**Desain pengembangan denah lantai satu**  
 Ruang latihan di masukan sehingga didapat satu masa bangunan yang lebih simple.



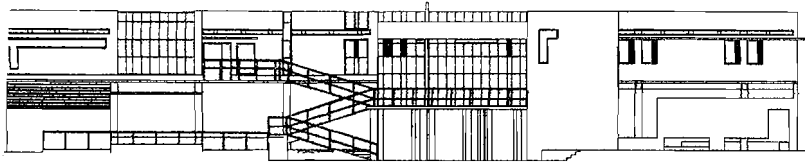
**Desain pengembangan denah lantai satu**  
 Posisi ramp untuk naik ke lantai dua diletakkan di antara kedai makan dan ruang latihan, yang sekaligus untuk menciptakan pembatas antara dua ruang tersebut, sehingga dimungkinkan untuk melaksanakan aktifitas dalam waktu yang bersamaan tanpa saling mengganggu.



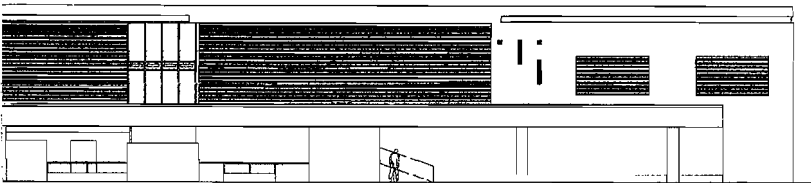
**Desain akhir denah lantai satu**  
 Tempat duduk beton yang berada di ruang latihan dihilangkan. Ramp diganti dengan tangga biasa, untuk menghemat penggunaan ruang.



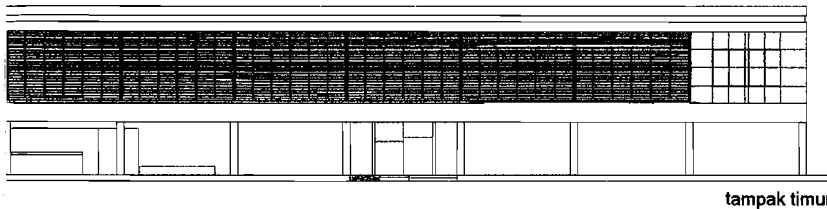




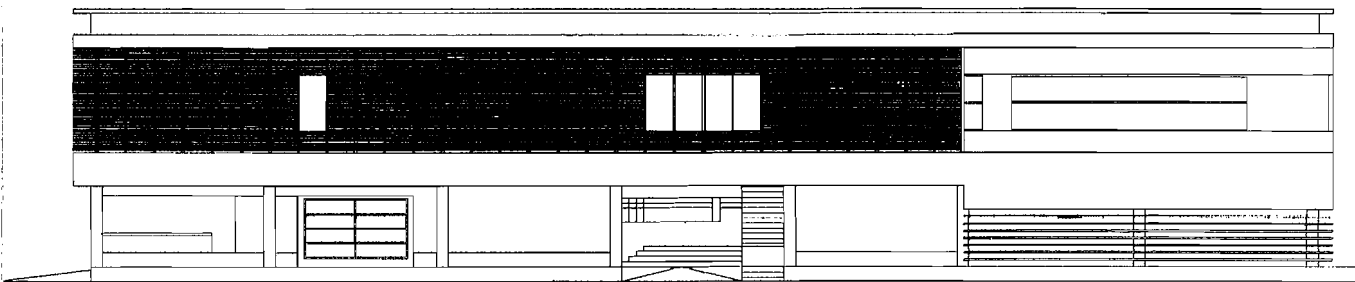
**Desain awal tampak timur**  
Material kaca digunakan selain untuk memasukan cahaya kedalam bangunan juga digunakan untuk menunjukan isi atau fasilitas yang ada di dalam bangunan. Akses ke lantai dua ditempatkan di bagian luar agar mudah dijangkau dan diketahui.



**Desain pengembangan tampak timur**  
Agar didalam ruangan tidak silau karena cahaya masuk berlebihan, maka pada bagian luar kaca diberi shading. Dengan cahaya yang cukup, diharapkan diperoleh kenyamanan dalam membaca atau bekerja dan kenyamanan thermal.

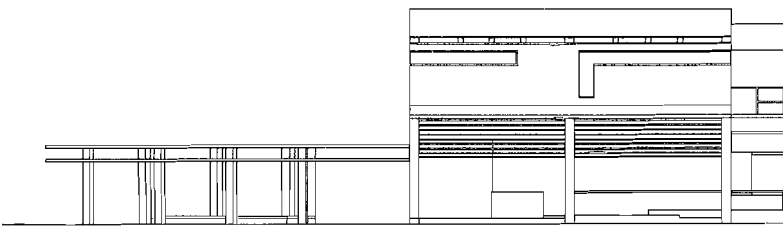


**Desain pengembangan tampak timur**  
Unsur horisontal dari shading diperkuat dan dimanfaatkan secara simbolis sebagai penghubung berbagai kegiatan yang ada di sekitar site. Lantai satu sebagian besar dibiarkan terbuka tanpa dinding

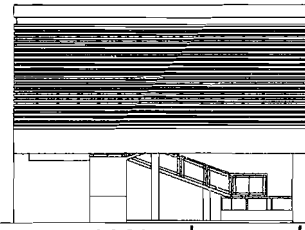


**Desain akhir tampak timur**

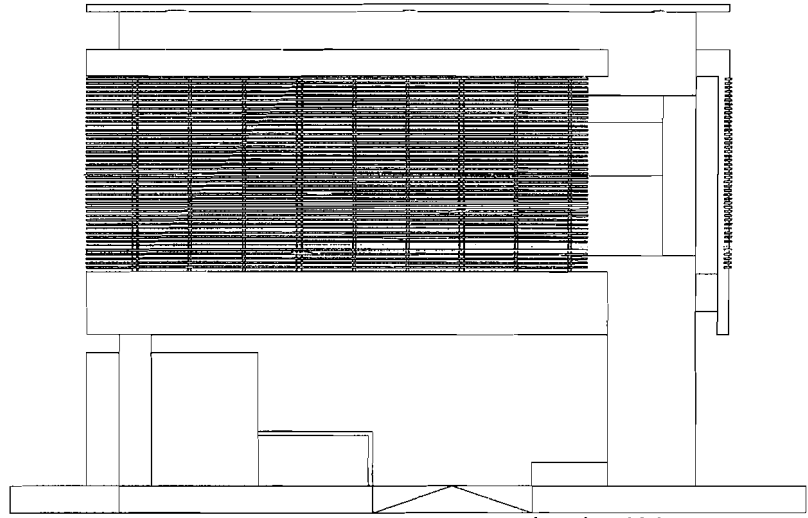
Sebagian dari shading dibuka untuk memperlihatkan aktifitas yang ada dalam bangunan. Lantai satu tetap terbuka namun terdapat beberapa tambahan penghalang berupa kaca maupun shading tambahan untuk membatasi kontak visual secara langsung, sehingga orang-orang yang beraktifitas di dalamnya bisa merasa lebih nyaman karena masih ada privasi.



desain awal



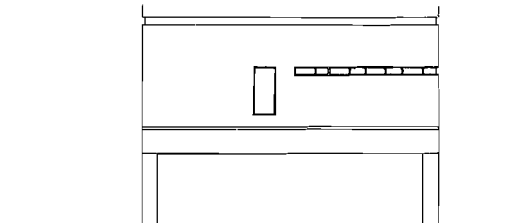
pengembangan desain



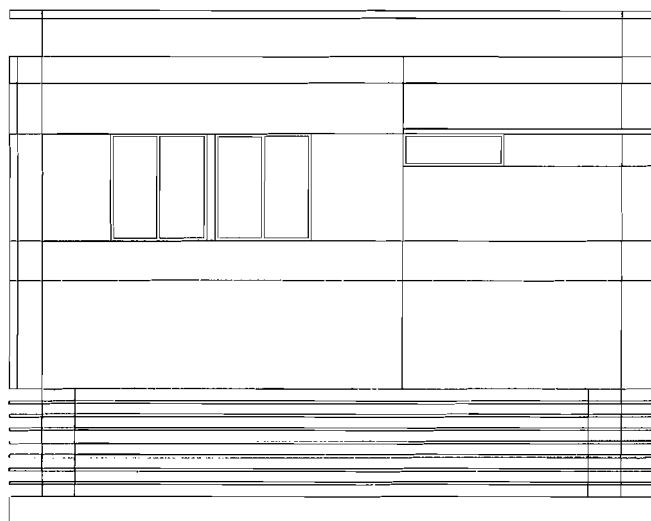
desain akhir

tampak selatan

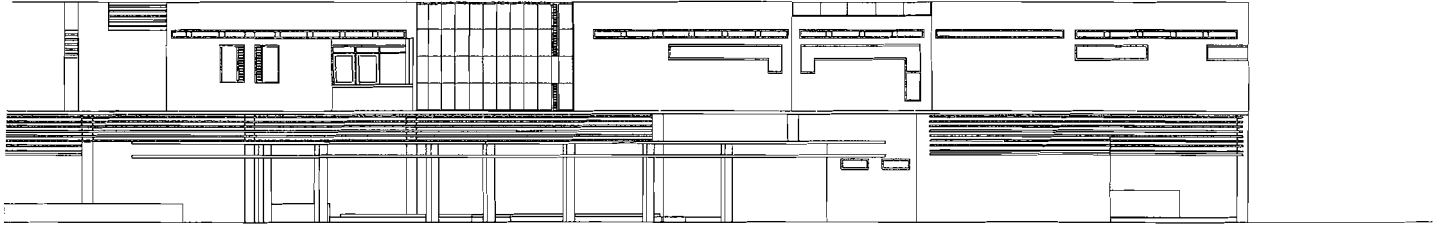
tampak utara



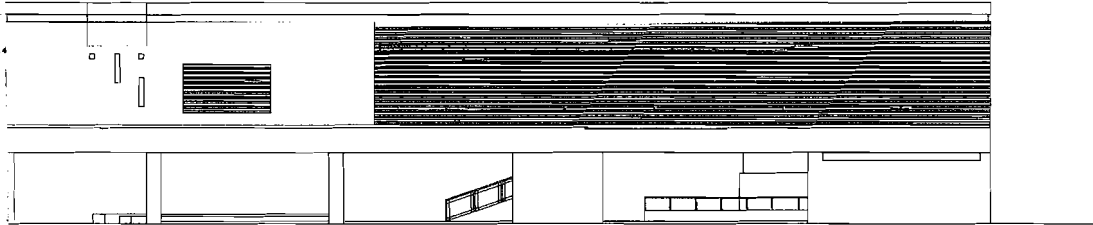
desain awal



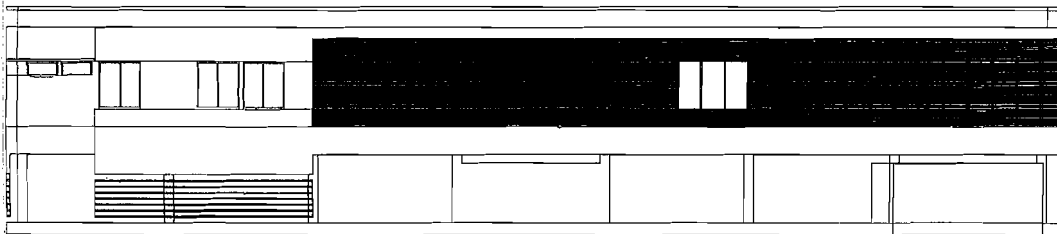
desain akhir



desain awal



pengembangan desain



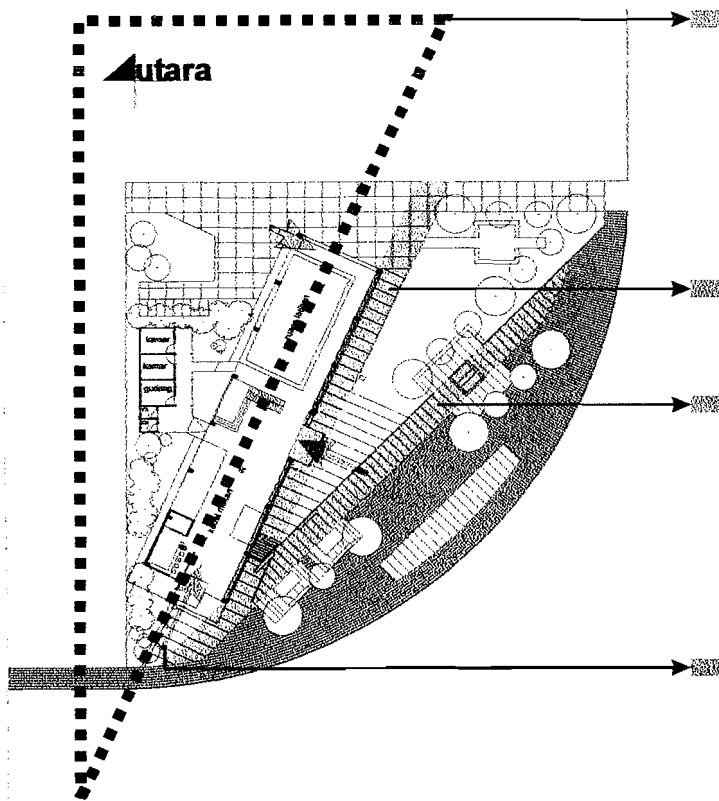
desain akhir

tampak barat

## BAB V LAPORAN PERANCANGAN



### site plan

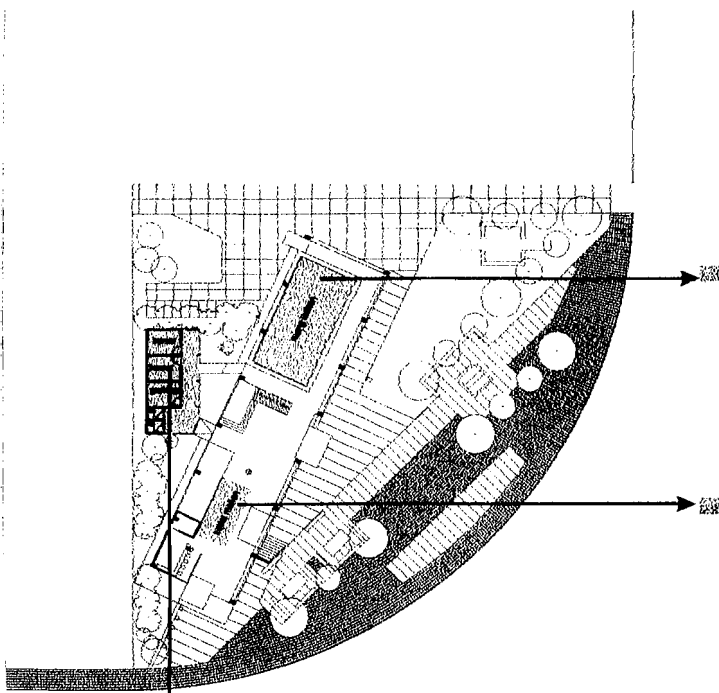


bangunan utama menyerong dari sumbu utara selatan sebesar 25 derajat, agar bangunan mendapatkan sirkulasi udara dan pencahayaan yang optimal. dengan kemiringan ini, facade menghadap ke arah ruang terbuka dan persimpangan jalan.

jalan pintas bagi warga semaki kulon, digunakan sebagai 'alat' untuk mempertemukan warga dengan aktifitas dalam site.

jalur alternatif bagi pejalan kaki, dengan pola perkerasan yang dibedakan dari pola perkerasan trotar, untuk memperkuat fungsinya sebagai jalan pintas. semakin dekat ke bangunan utama dan fasilitasnya, pejalan kaki memiliki kesempatan untuk menyaksikan bahkan terlibat dengan kegiatan yang ada dalam site.

untuk mempermudah pencapaian, bangunan utama memiliki 3 akses, dari perkampungan semaki kulon untuk warga semaki, yang langsung berhubungan dengan ruang latihan. akses dari sisi gayam berada pada atau melalui kedai makan. dan dari arah pertigaan mandala krida.



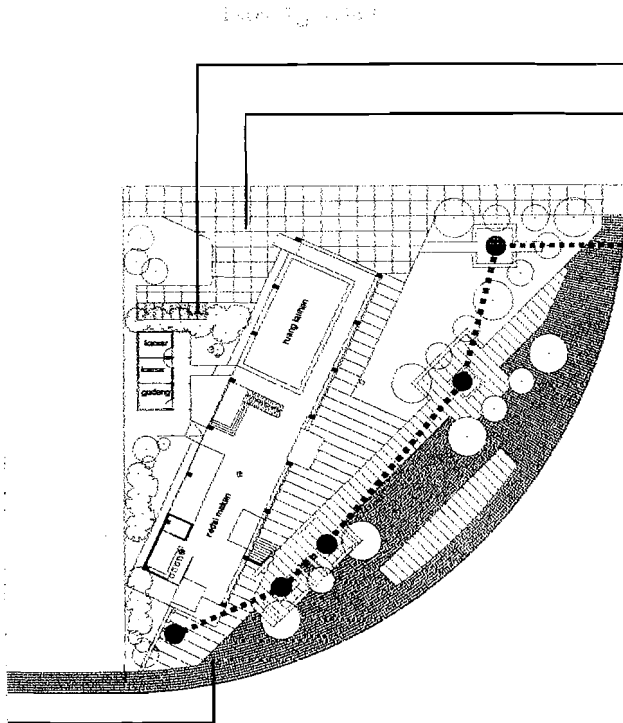
Ruang latihan ditempatkan di sisi utara site, agar aktifitas utama dari sanggar teater dapat lebih dekat dengan warga kampung semaki. ruang ini juga dapat dipergunakan untuk kegiatan warga semaki kulon.

kedai makan pada sisi selatan, sisi yang dekat dengan komunitas gayam. pada kedai makan terdapat panggung yang dapat secara bebas digunakan oleh siapa saja untuk berekspresi, dengan terlebih dahulu konfirmasi pada pengurus.

bangunan penunjang yang terdiri dari kamar pengurus, gudang, km/wc. kamar pengurus diletakan dibawah sekaligus sebagai kontrol terhadap bangunan.

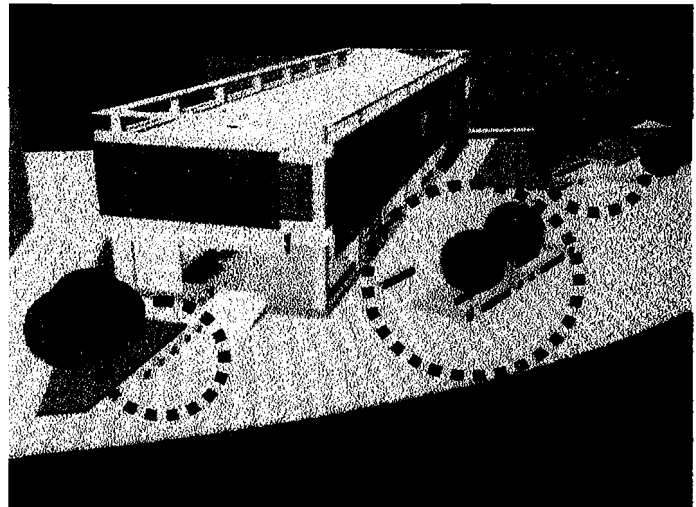
## site plan

Detail Trotoar

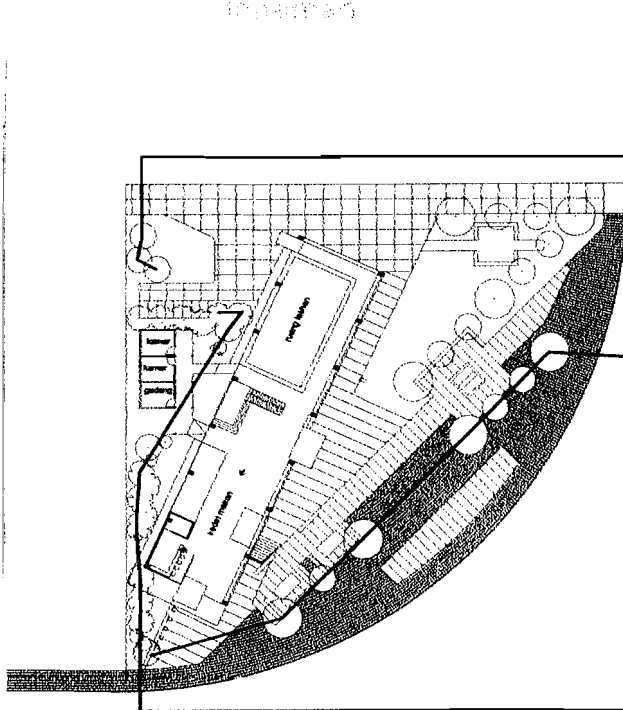


- parkir sepeda motor pengurus
- pola jalan kampung digunakan dalam sebagian pola lantai luar rancangan, untuk menyatukan secara fisik dengan lingkungan.
- taman duduk berdekatan dengan kedai makan dan ruang latihan, selain sebagai tempat istirahat bagi pejalan kaki, diharapkan orang tertarik untuk bergabung dalam aktifitas yang ada, menciptakan koneksi visual. di taman duduk juga terdapat peninggian lantai yang berfungsi sebagai panggung untuk ekspresi atau pertunjukan yang bersifat spontan

trotoar diperluas, dimasukkan kedalam lahan rancangan. strategi ini digunakan untuk mengaburkan batas antara site perencanaan dengan ruang publik (trotoar), sehingga pejalan kaki dapat merasa leluasa memanfaatkan fasilitas yang ada. dengan demikian diharapkan tujuan rancangan menciptakan suatu ruang terbuka dapat tercapai.

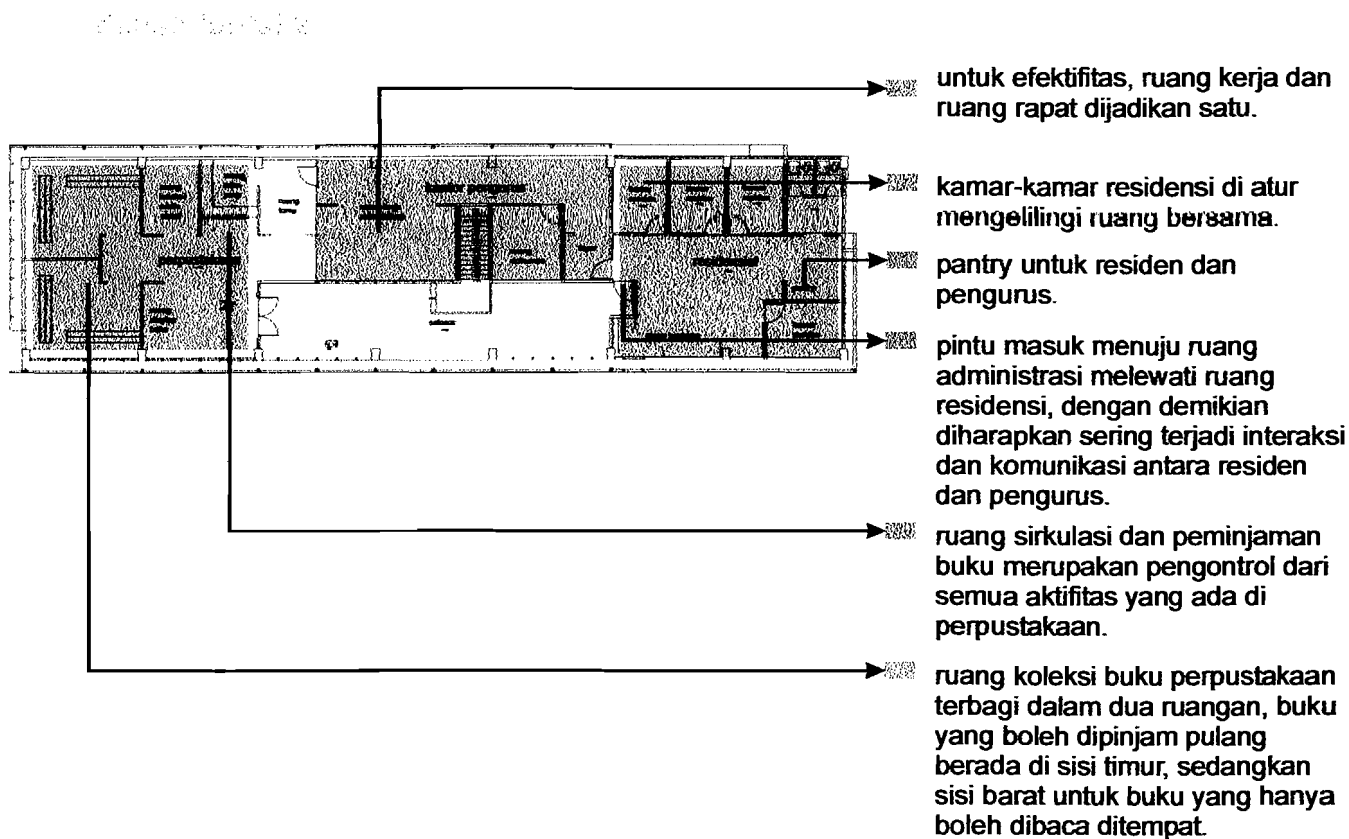
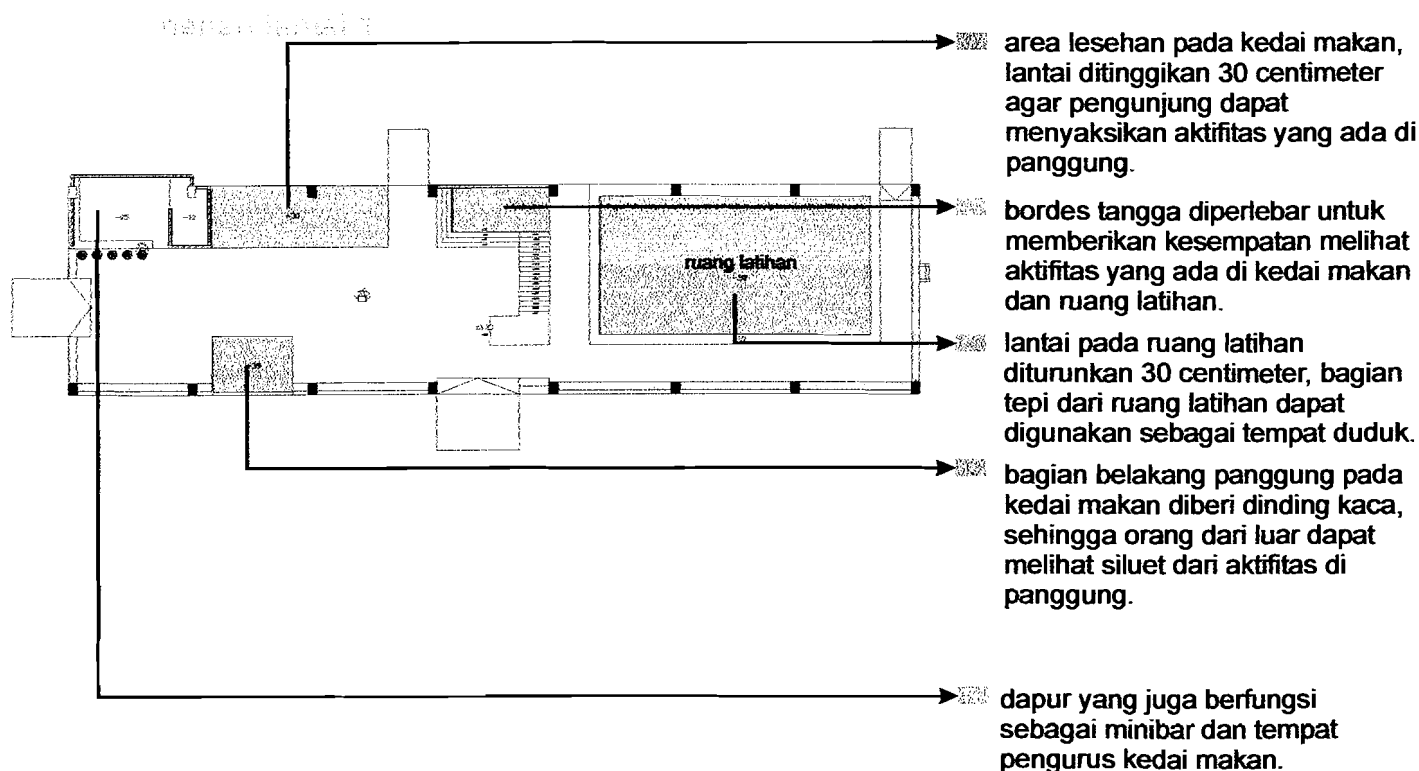


Detail Tanaman

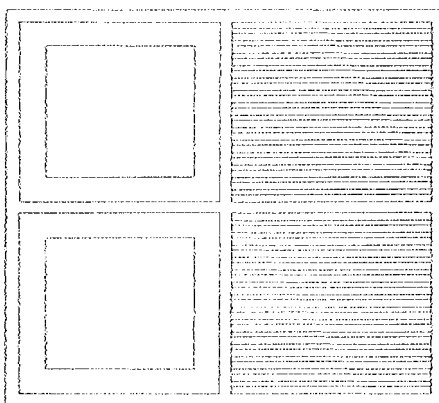
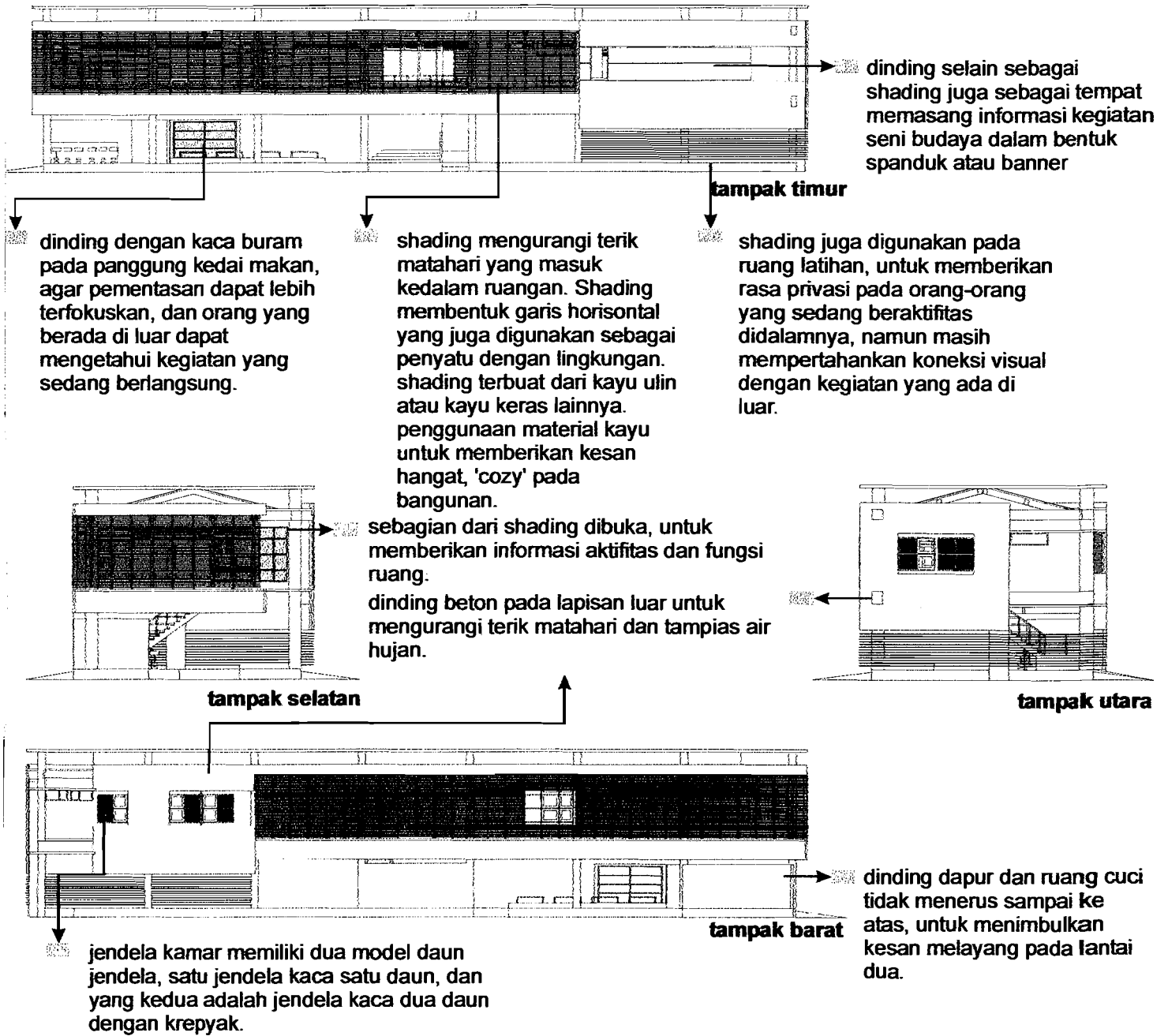


- pada bagian belakang terdapat beberapa tanaman yang berbuah, agar dapat dimanfaatkan bersama dengan warga kampung semaki kulon. diharapkan mampu menumbuhkan rasa memiliki fasilitas yang ada dalam rancangan pada warga kulon, yang kemudian tumbuh kemauan untuk ikut menjaga.
- tanaman peneduh yang digunakan adalah tanaman tanjung (*Mimusop elengi*) dan tanaman kirai payung (*Filicium decipiens*). kedua tanaman ini merupakan bagian dari berbagai jenis tanaman yang ada di lingkungan stadion mandala krida. pemilihan kedua jenis tanaman ini dikarenakan kedua tanaman ini relatif lebih teduh dibandingkan dengan tanaman lainnya, untuk tanaman tanjung buah dan bunganya dapat dimanfaatkan sebagai hiasan atau obat.
- tanaman bambu digunakan sebagai 'alat' pencipta suasana, melalui gemersik daunnya jika tertiuip angin. jenis yang digunakan adalah jenis bambu ampel (*Bambusa Vulgaris*).

## denah



## tampak

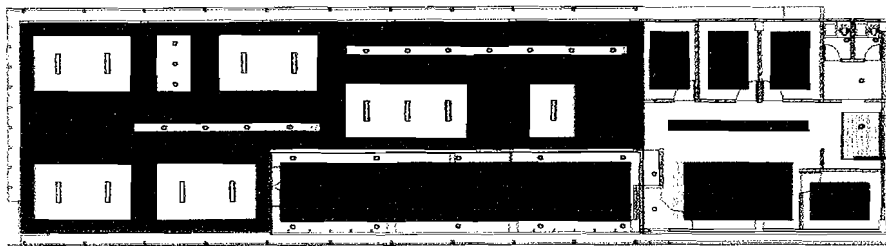


detail jendela kamar

penggunaan dua model daun jendela agar ketika penghuni kamar memerlukan udara dari luar masuk lebih banyak, jendela kaca bagian dalam dapat dibuka, pandangan kedalam dari luar kamar terhalang oleh krepyak

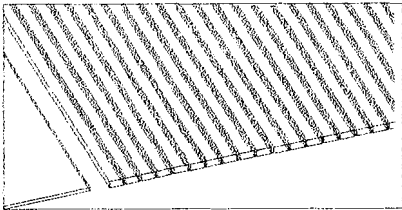


## ceiling dan titik lampu lantai dua

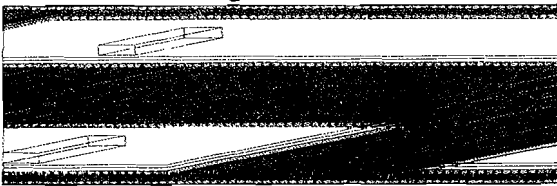


■ lumbreising  
□ palfon gypsum

lumbreising digunakan sebagai plafon untuk memperlancar sirkulasi udara didalam bangunan.

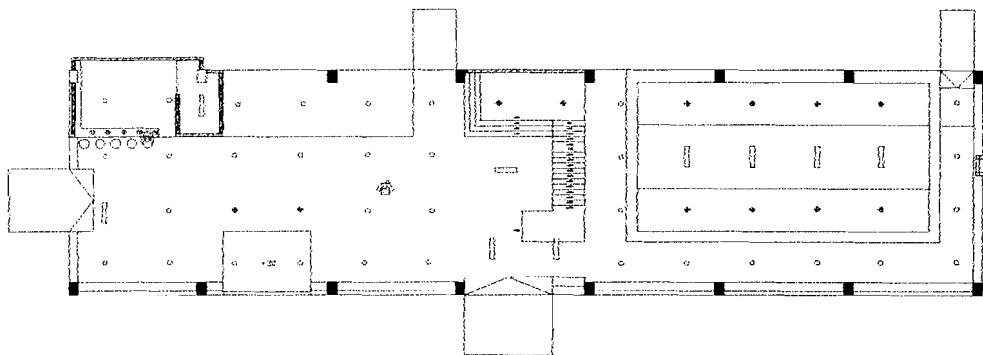


detail lumbreising



dibeberapa bagian, plafon dinaikan sehingga terdapat rongga untuk memperlancar sirkulasi udara.

## titik lampu lantai satu



lampu-lampu yang digunakan pada lantai satu terdiri dari beberapa macam lampu. penggunaannya dibedakan sesuai dengan fungsi ruangan.

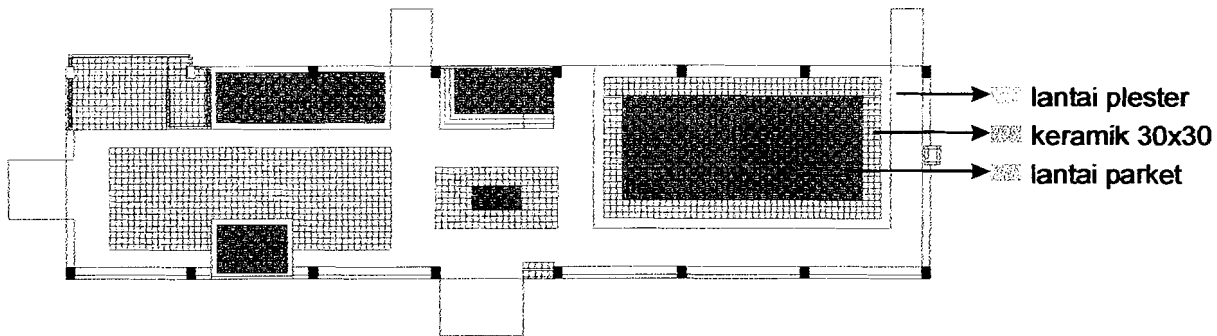
**ruang latihan** terdapat lampu sorot jenis par 56/350 watt, lampu jenis ini merupakan lampu yang umum digunakan sebagai lampu sorot pertunjukan, terletak disisi-sisi ruang latihan. bagian tengah ruang latihan menggunakan lampu TL 36 watt panjang, dengan pertimbangan fleksibilitas pemakaian ruang, sehingga ruang latihan dapat digunakan untuk aktifitas lain.

**kedai makan** sebagian besar menggunakan lampu jenis downlight, penggunaan jenis lampu ini menciptakan kesan privasi dan intim pada pengunjung kedai makan. panggung pada kedai makan menggunakan lampu jenis par 56/350 watt.

**ruang tangga** yang berfungsi sebagai area antara yang menghubungkan berbagai ruang yang ada dalam bangunan menggunakan lampu TL 36 watt, selain untuk menandai entrance, juga untuk memudahkan pengurus untuk mengetahui dan mengontrol pengunjung.

## penutup lantai

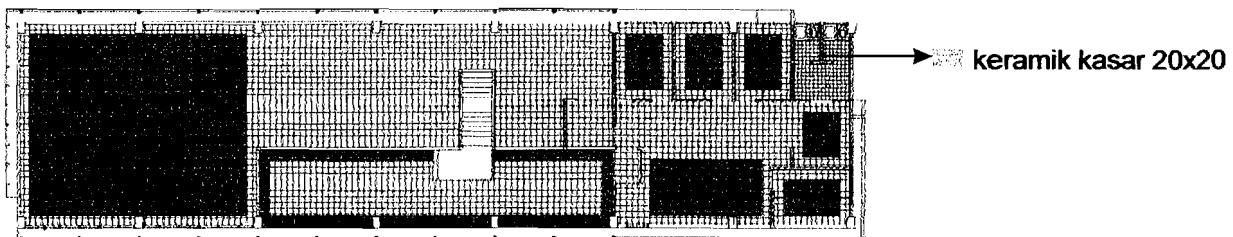
pola dan jenis lantai dapat memperkuat nilai dan batas suatu ruang serta menyatukan ruang-ruang yang ada.



ruang latihan memiliki aktifitas yang berkaitan erat dengan olah fisik, lantai parket digunakan agar aktifitas tersebut dapat dilakukan dengan nyaman. lantai parket juga digunakan pada tempat lesehan, karena lantai parket lebih hangat dan nyaman untuk duduk lesehan dibandingkan dengan penutup lantai lainnya.

lantai keramik digunakan pada ruang-ruang yang memerlukan kebersihan, seperti dapur dan ruang cuci. lantai jenis ini juga digunakan untuk menegaskan batas ruang.

lantai plester dimanfaatkan untuk menghubungkan ruang dalam dan ruang luar.

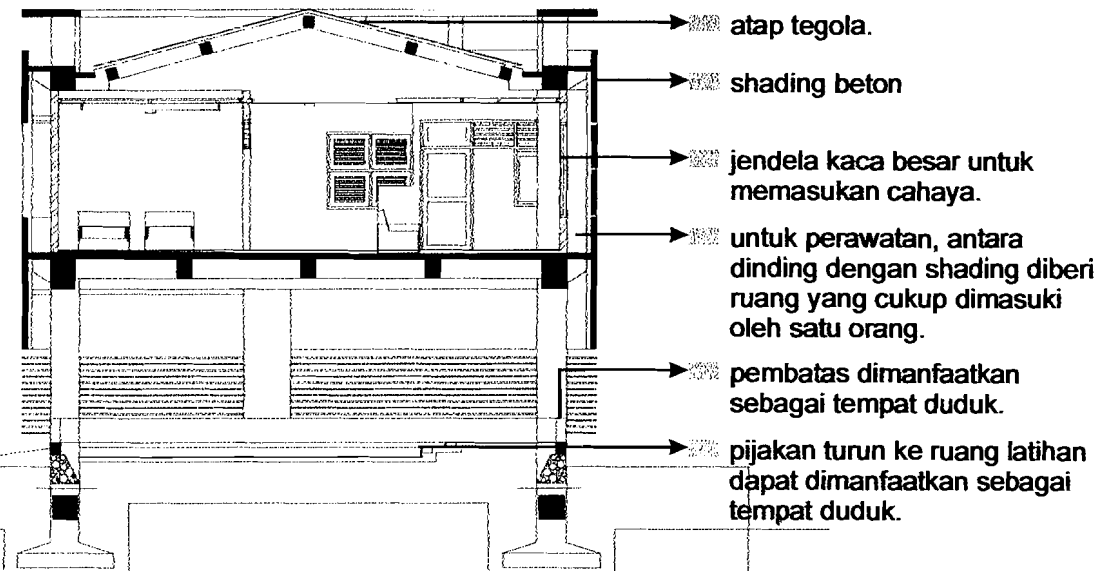
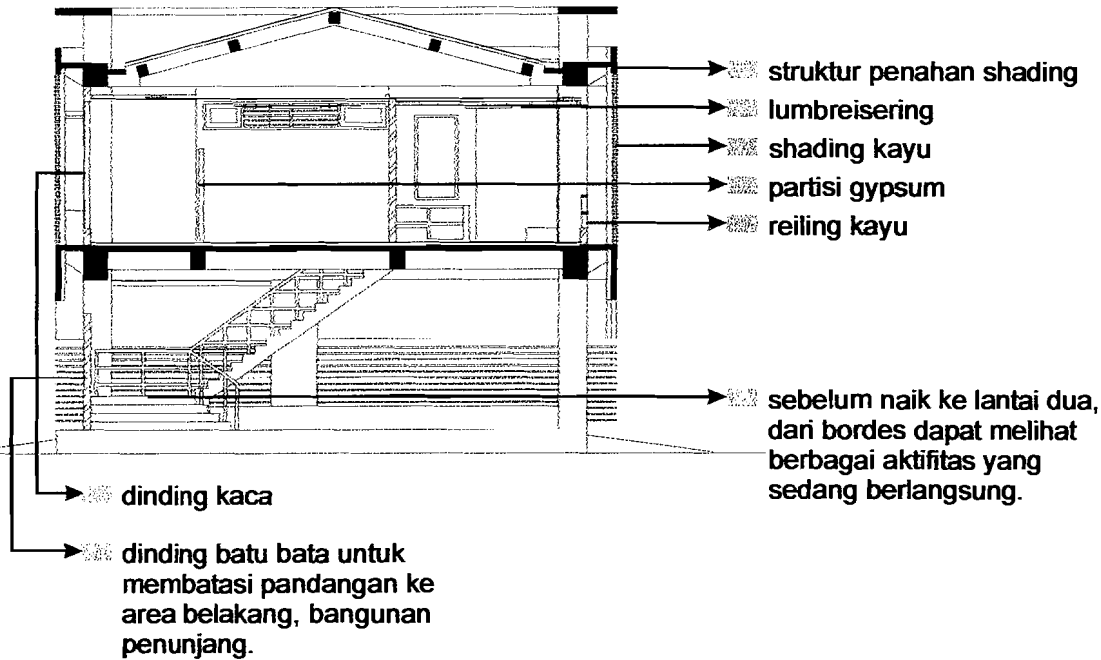


pada lantai dua, material yang digunakan adalah keramik dan parket, hal ini untuk memperkuat hubungan antara lantai satu dan lantai dua.

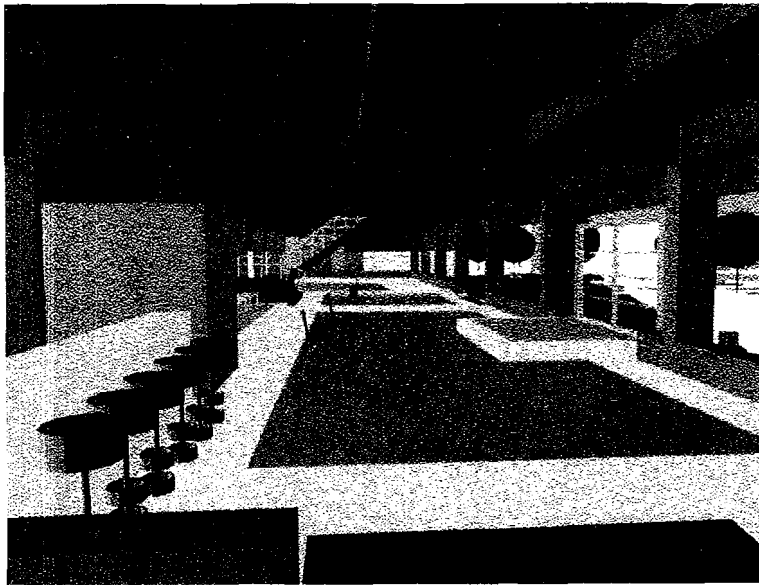
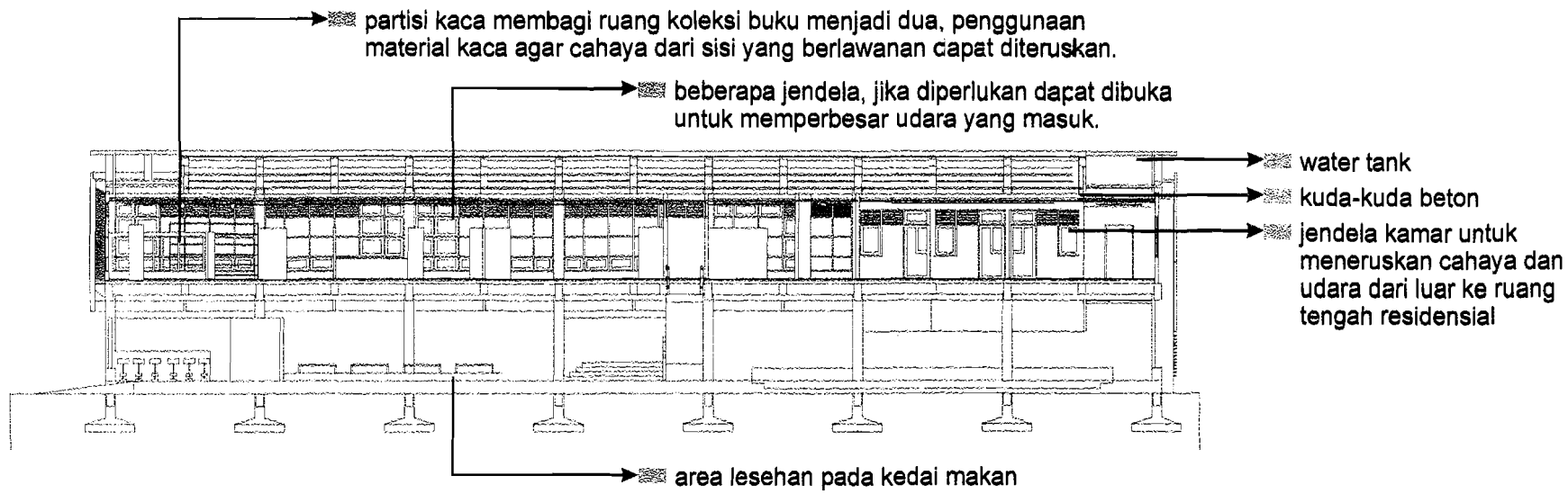
lantai parket dimanfaatkan juga untuk menegaskan batas ruang, atau wilayah suatu fungsi ruang.

## potongan

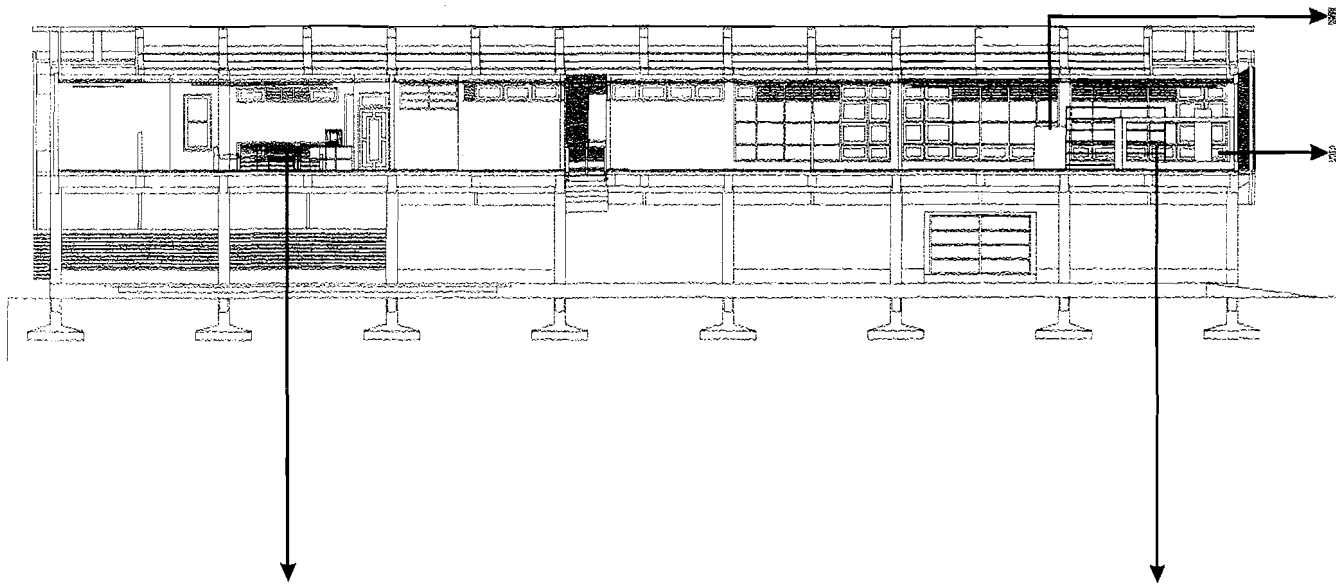
lantai satu dibiarkan terbuka dan minim dinding, hampir mirip dengan rumah panggung. angin yang masuk ke lantai satu mengenai plat lantai dua, membuang panas bersama dengan hembusan angin. plafon lumbrisering juga membantu membuang panas dengan segera, sehingga sirkulasi udara lebih lancar. hampir semua dinding di lantai dua adalah dinding kaca, untuk memasukan cahaya matahari secara cukup, untuk mengontrol cahaya matahari agar tidak berlebihan, yang lalu menimbulkan panas, maka lapisan terluar diberi shading dari kayu.



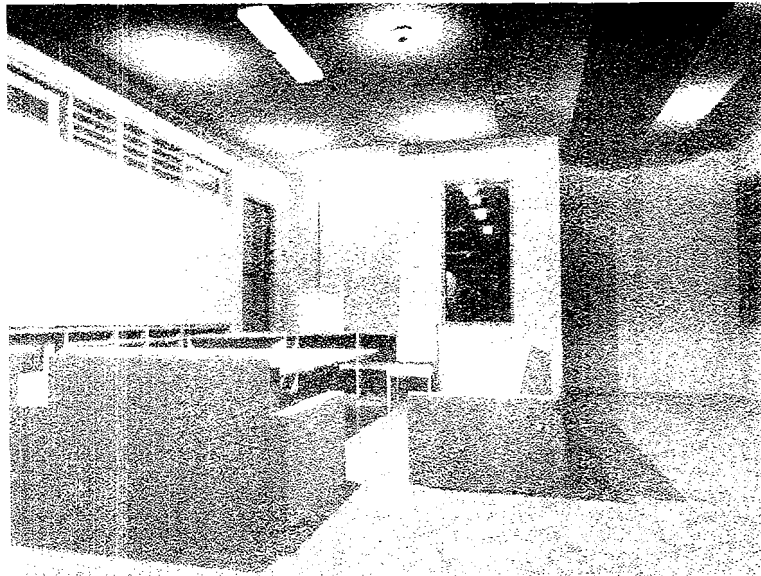
**potongan**



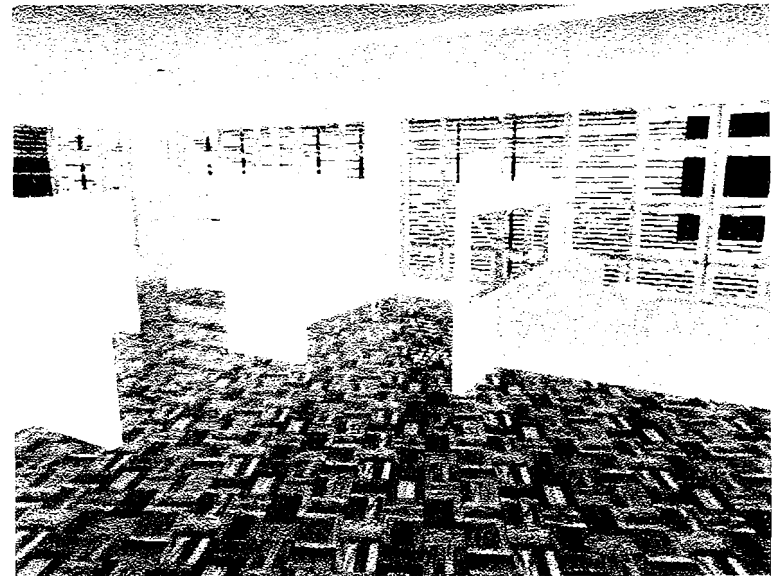
**potongan**



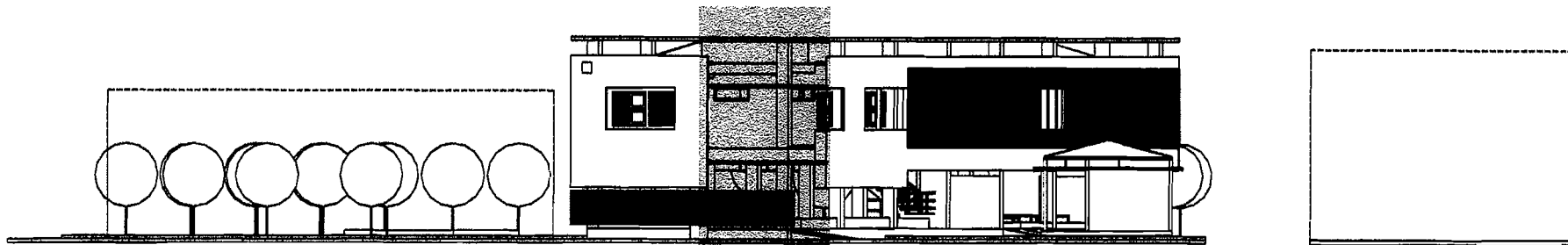
- partisi tidak begitu tinggi, hingga aktifitas dalam perpustakaan dapat terlihat dan terawasi.
- jendela bagian bawah dapat dibuka untuk perawatan bangunan.



**perspektif Interior ruang bersama**

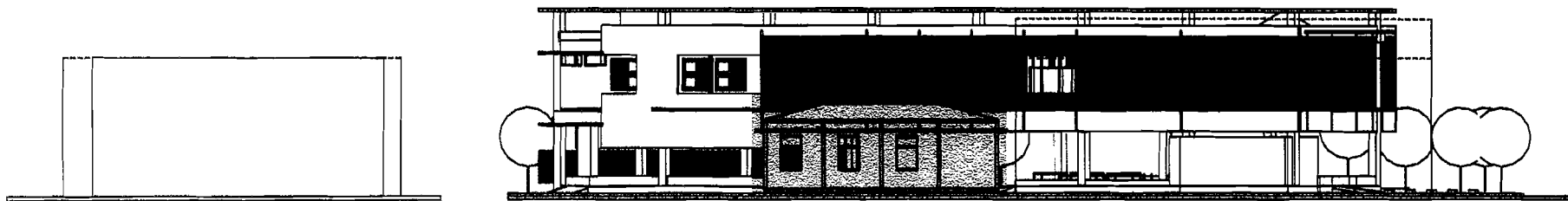


**perspektif Interior ruang perpustakaan**



shading pada sisi ini dibuka, untuk mengesankan keterbukaan terhadap warga semaki kulon. pada area ini terdapat ruang latihan yang dapat dipergunakan oleh warga untuk mengadakan acara-acara kampung, ruang terbuka sebagai perluasan dari halaman rumah warga, untuk bermain anak-anak, ataupun untuk perluasan parkir ketika ada warga semaki kulon yang mengadakan hajatan.

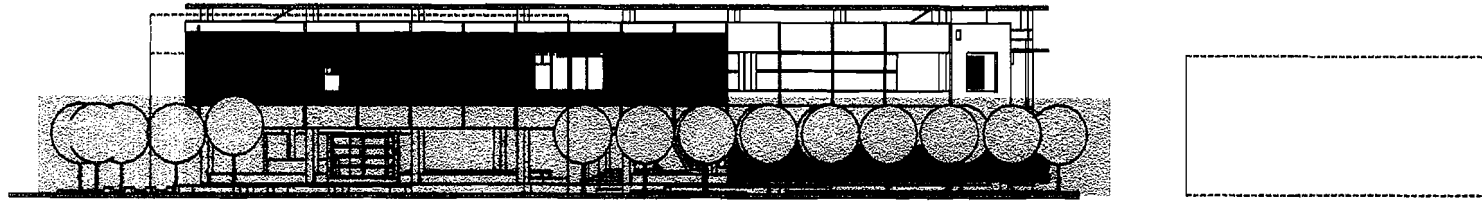
ruang latihan juga dapat digunakan untuk latihan tari untuk anak-anak, latihan karawitan, dan kegiatan seni-budaya lain.



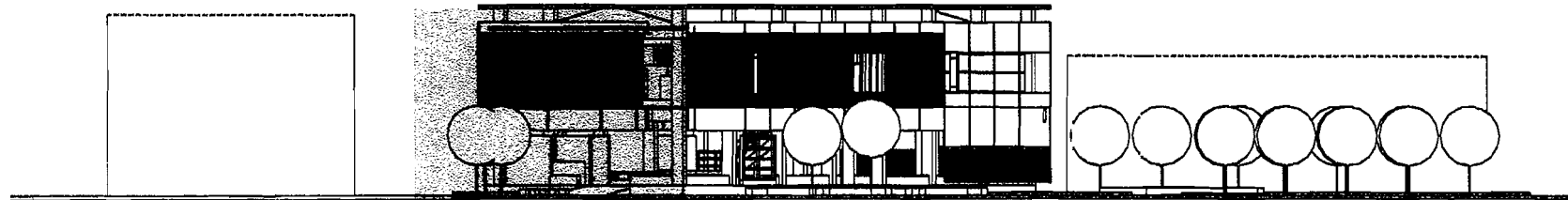
tanaman yang ada pada area ini adalah tanaman yang berbuah, seperti mangga, kelapa yang buahnya dapat dimanfaatkan bersama.

salah seorang pengurus yang bertempat tinggal di bangunan penunjang yang berdekatan dengan kampung semaki kulon, diharapkan dapat membaaur dengan warga semaki kulon.

dengan strategi tersebut diharapkan warga semaki dapat merasa memiliki merawat sanggar dan aktifitasnya.



ruang terbuka, taman duduk dengan pohon yang rindang diharapkan mampu menarik pengguna jalan yang melintas di lingkungan mandala krida, untuk singgah, beristirahat atau sekedar untuk duduk-duduk, dari tempat ini aktifitas dalam lingkungan bangunan terlihat, diharapkan kemudian mereka tertarik untuk bergabung dalam aktifitas yang ada.



pengunjung kedai makan yang diharapkan adalah mereka yang dari komunitas gayam atau dari luar wilayah baciro, sehingga kedai makan terletak di sisi selatan, dan salah satu pintu masuk bangunan ada disini untuk mempermudah akses ke dalam bangunan.

kedai makan memiliki panggung yang mungkin dapat menarik komunitas seni dan budaya gayam untuk memanfaatkan fasilitas ini untuk berekspresi, dalam kedai makan juga dimungkinkan ada pameran-pameran karya seni.

dari aktifitas-aktifitas tersebut diharapkan muncul diskusi, dan mendapatkan teman diskusi baru, yang mungkin akan membentuk komunitas-komunitas baru atau memperkuat komunitas yang sudah ada.

## Daftar Pustaka

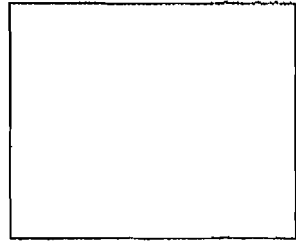
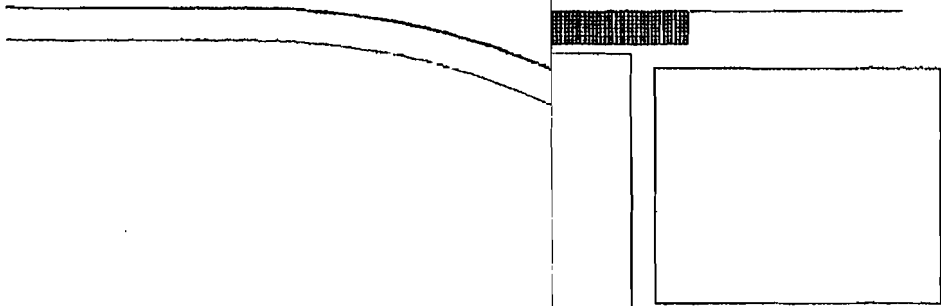
- Neufert, Ernst (terj.) (1997). *Data Arsitek*. Jilid 1 dan jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Baiche, B., Walliman, N (Editor). *Architects' Data*. Third edition. England:  
Blackwell Science
- Handler, A. Benjamin (terj.) (1995). *Pendekatan Sistem Kepada Arsitektur*.  
Bagian I. Bandung: Intermatra
- Suwondo, B. S. (1986) *arsitektur, manusia, dan pengamatannya*. Laporan  
Seminar Tata Lingkungan Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas  
Indonesia. Jakarta: Djambatan
- White. T. White (terj.) (1986). *Tata Atur*. Bandung: ITB
- W. S. Rendra (1984). *Alternatif dari Parangtritis*. Dalam P. Erneste (Editor),  
*Mempertimbangkan Tradisi* (hlm. 25-28) Jakarta: Gramedia
- Ching, F. D. K (terj.) (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*. Edisi 2.  
Jakarta: Erlangga.
- Anonim (1999). "30 Years of Peace and Music Woodstock." *Hai Klip*, edisi  
September '99, 30-33



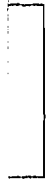
balai in pe  
pagsd uny

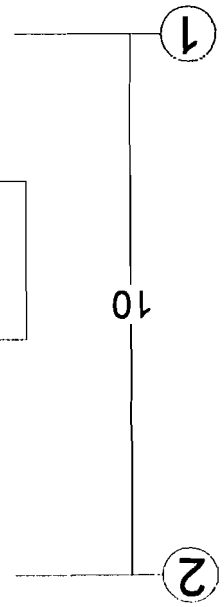
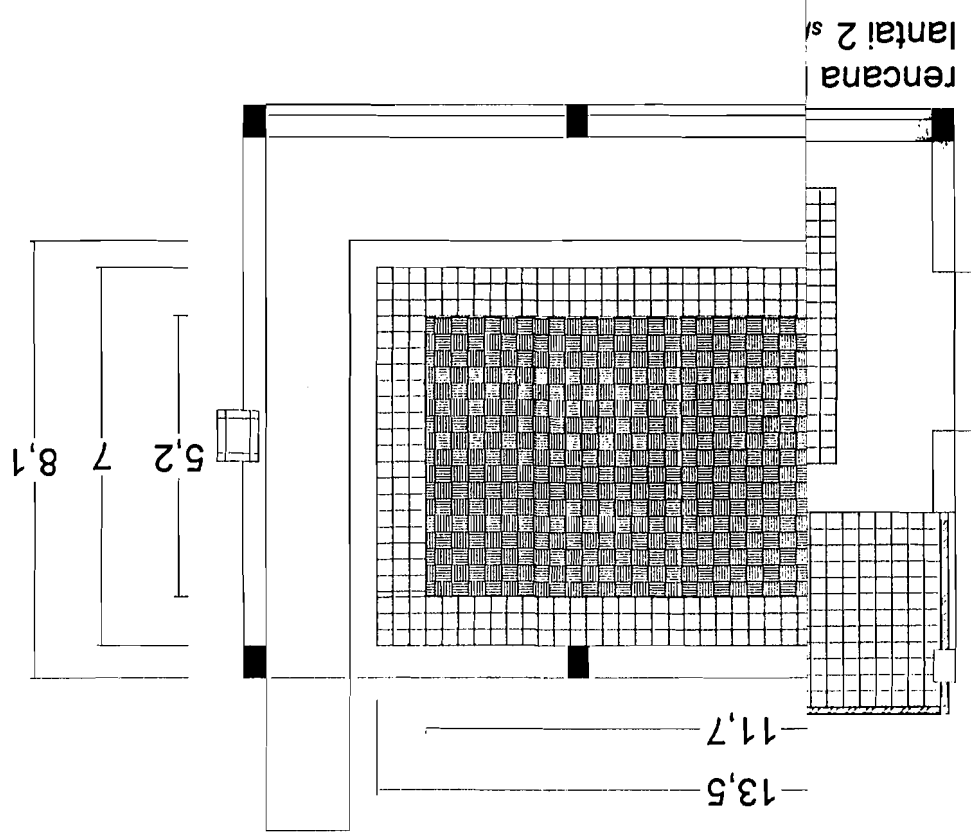
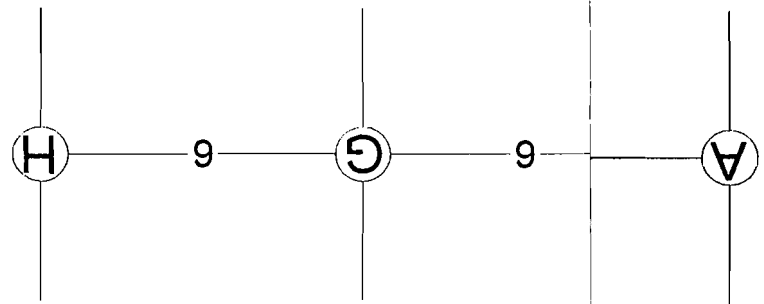
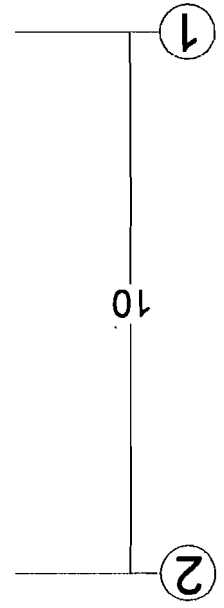
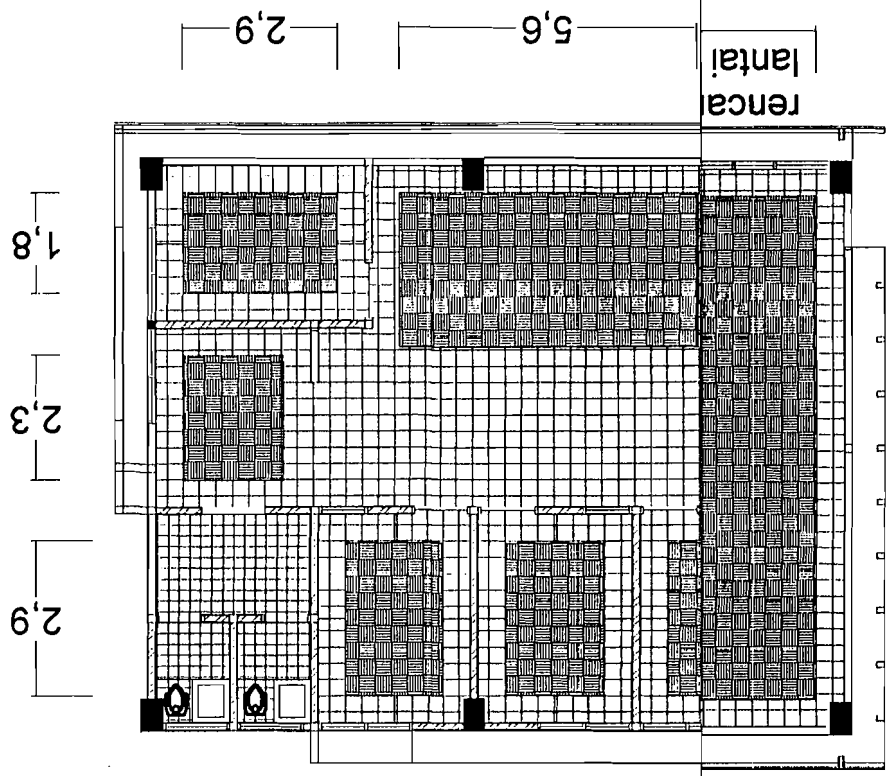
jl. sukronandi

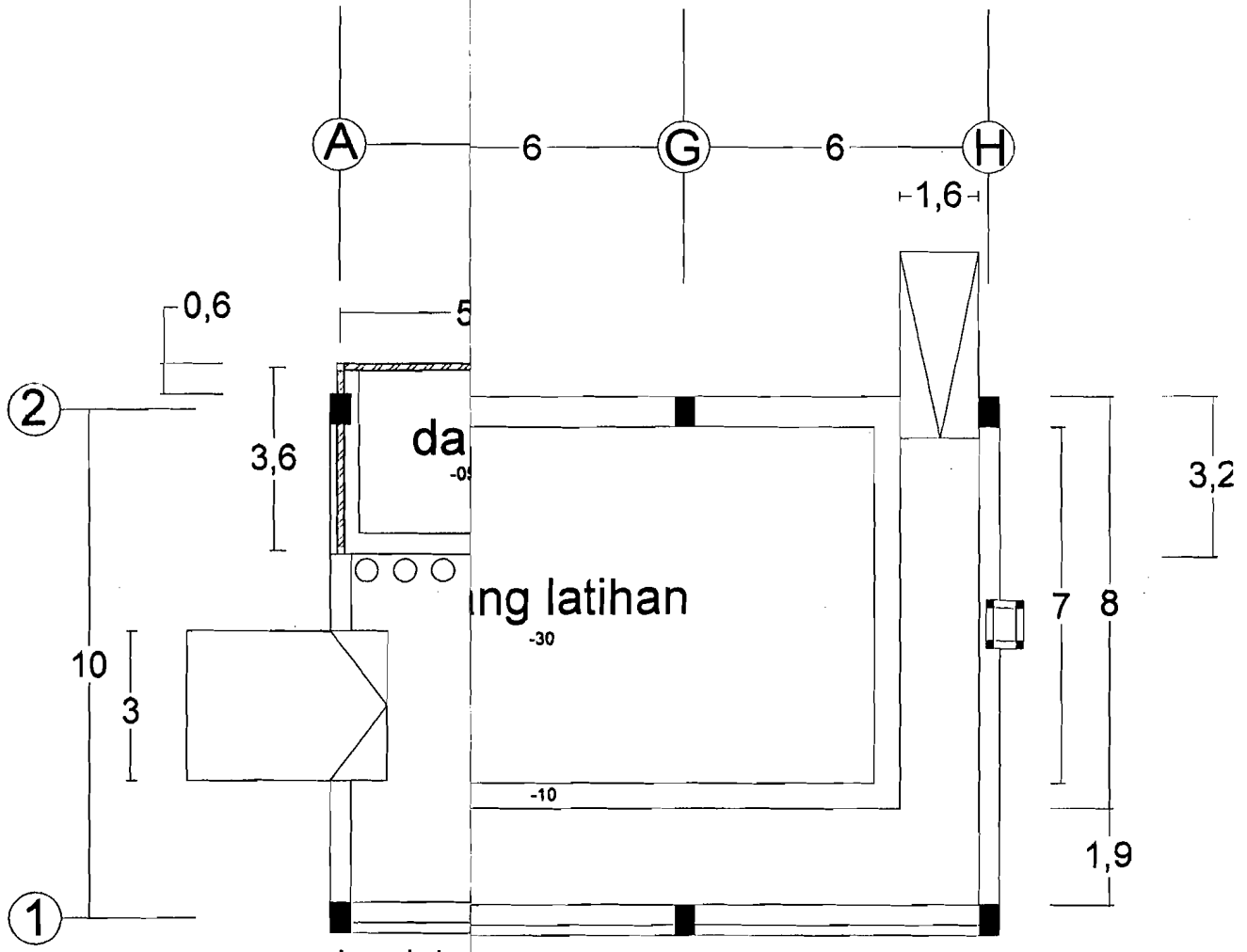
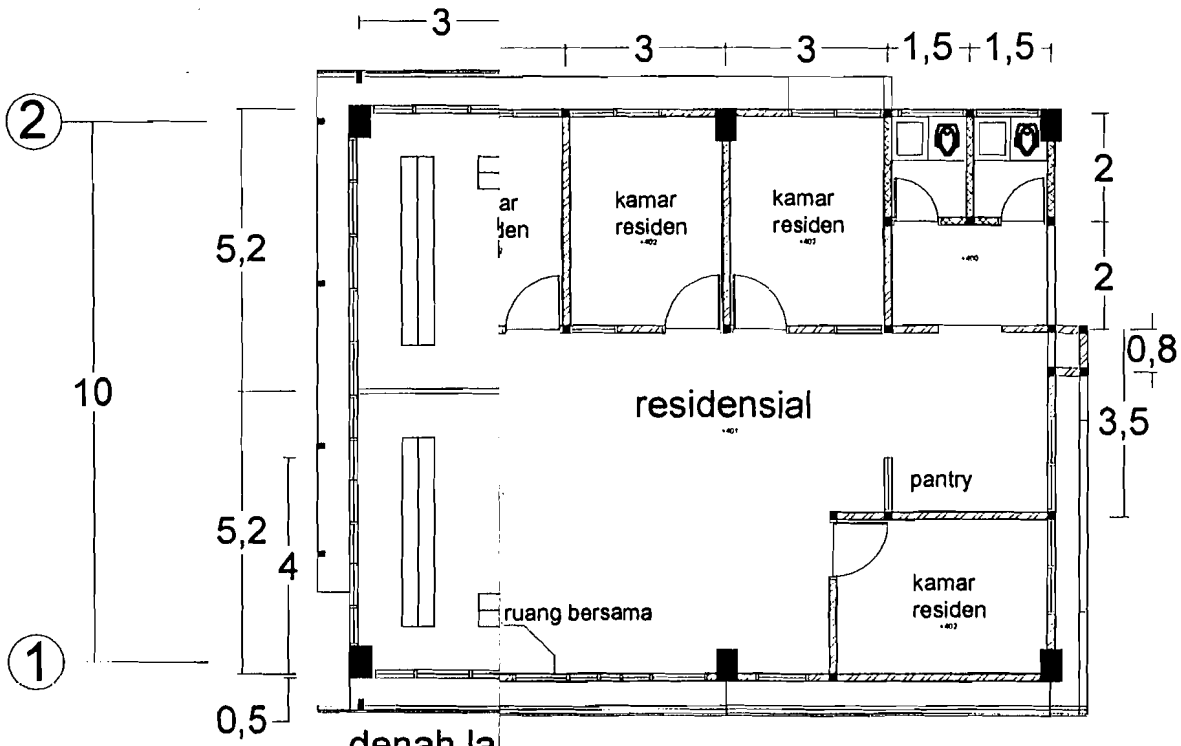
jl. ge  
jl. kenari

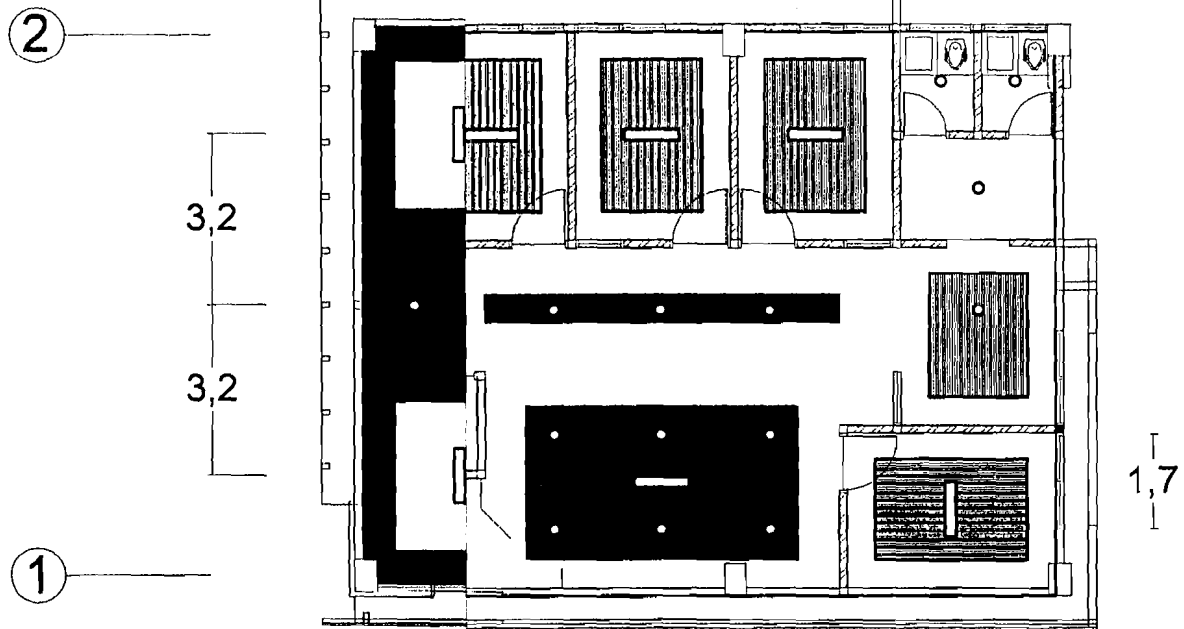


stadion mandala krida

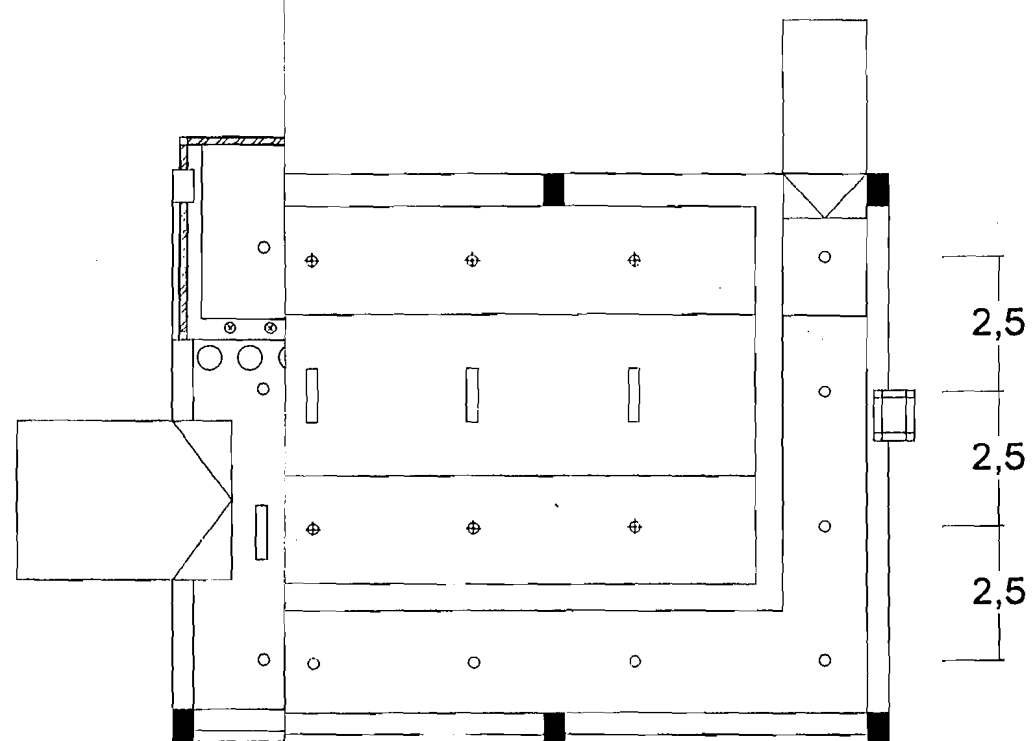
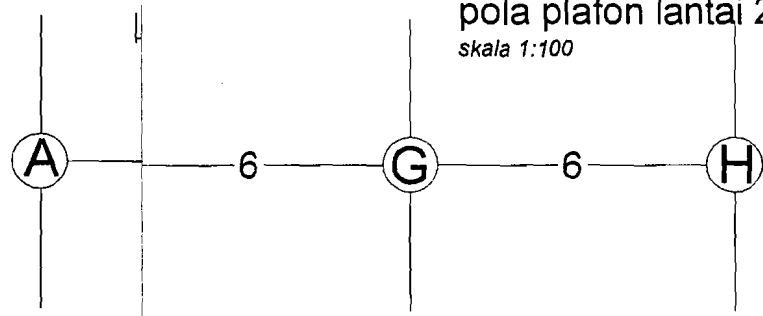






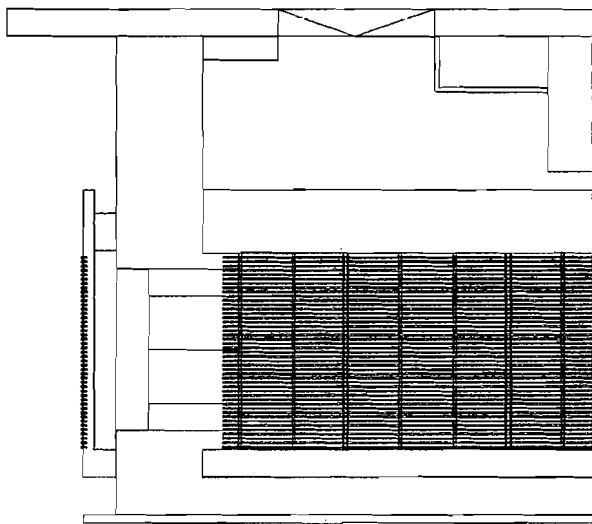


— 2 — 2 — rencana titik lampu dan pola plafon lantai 2  
 skala 1:100

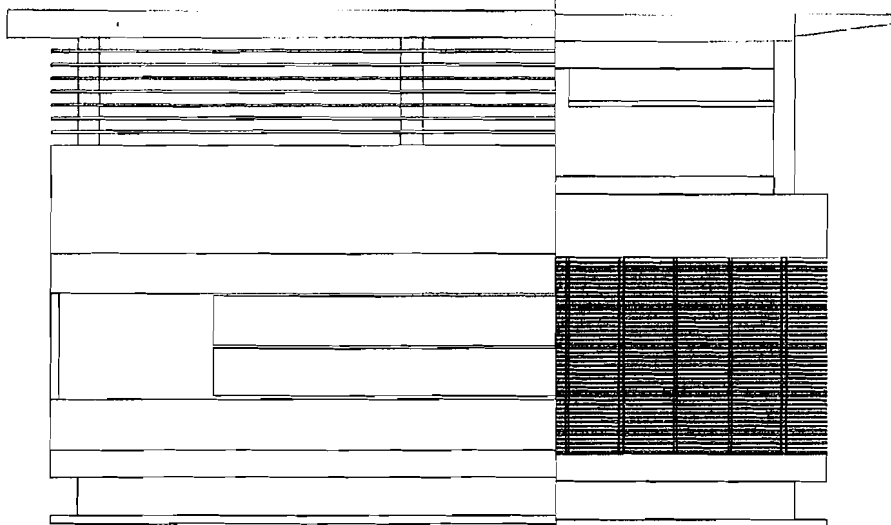


rencana titik lampu lantai 1  
 skala 1:100

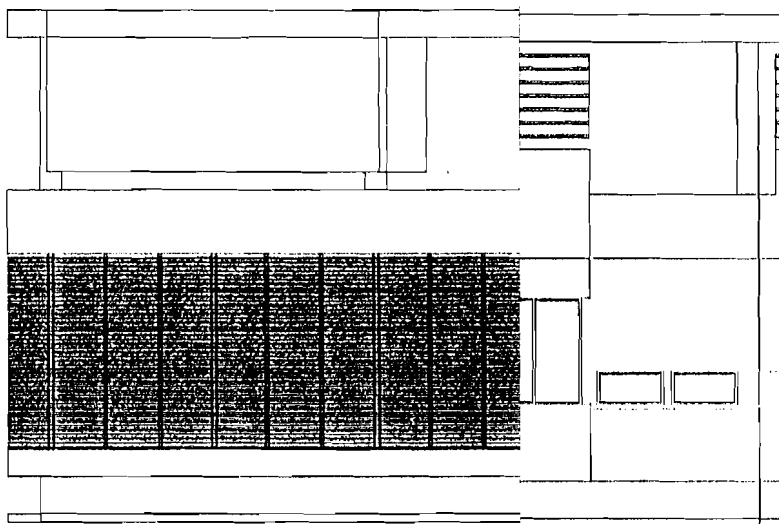
tampak selatan

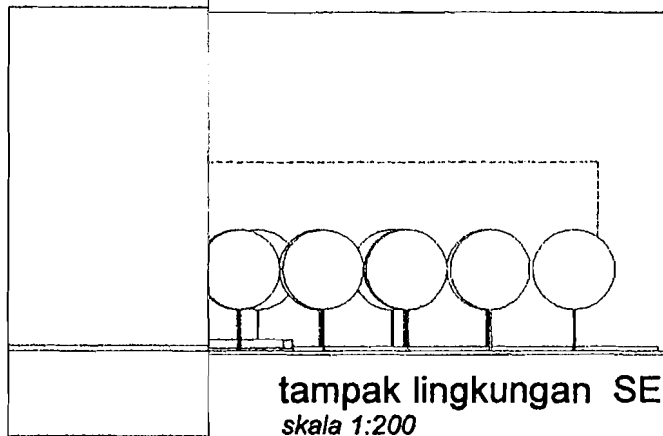
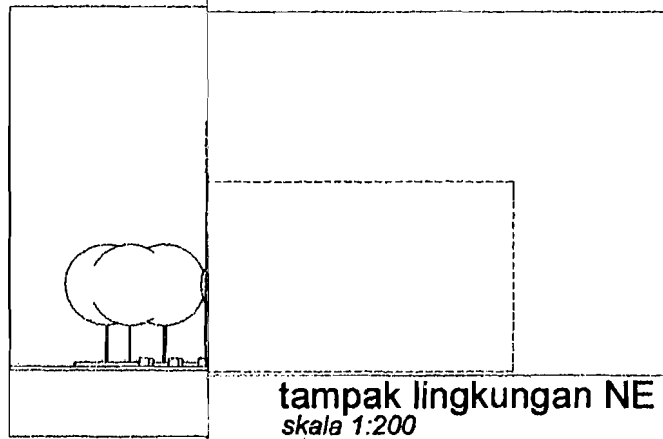
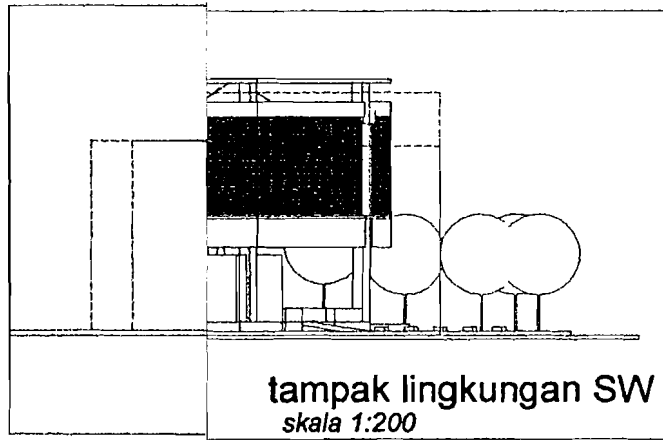
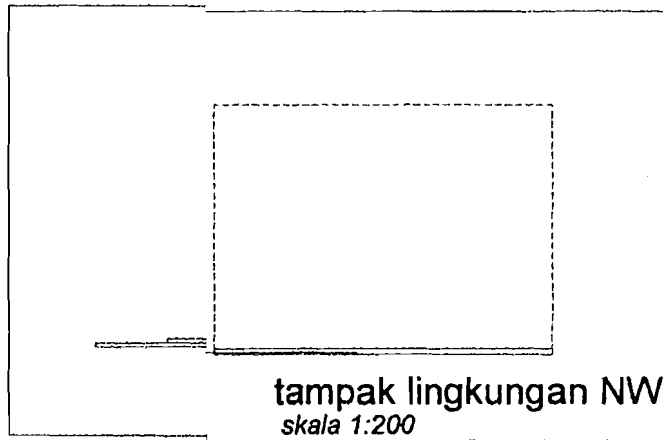


tampak timur



tampak barat

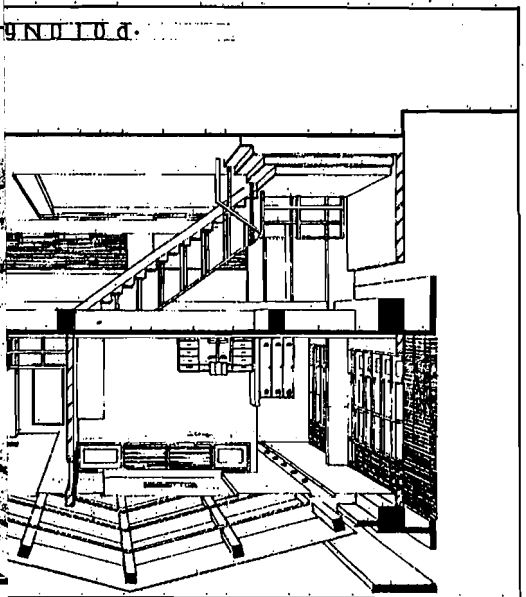
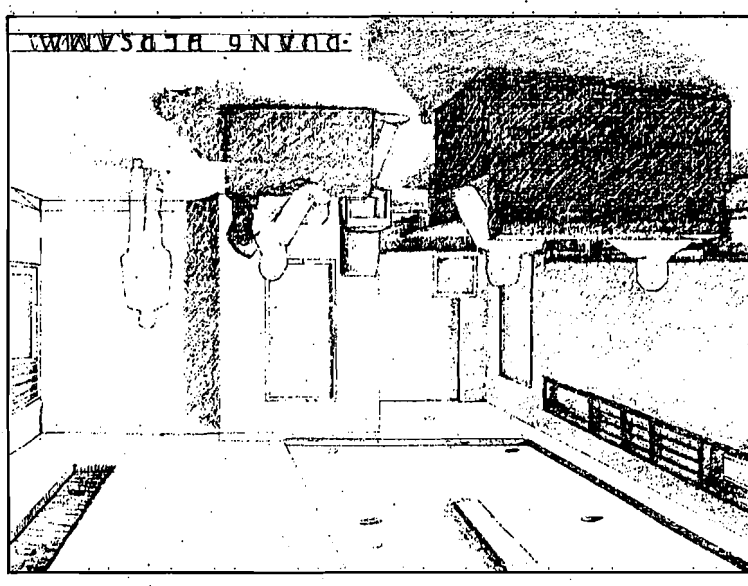
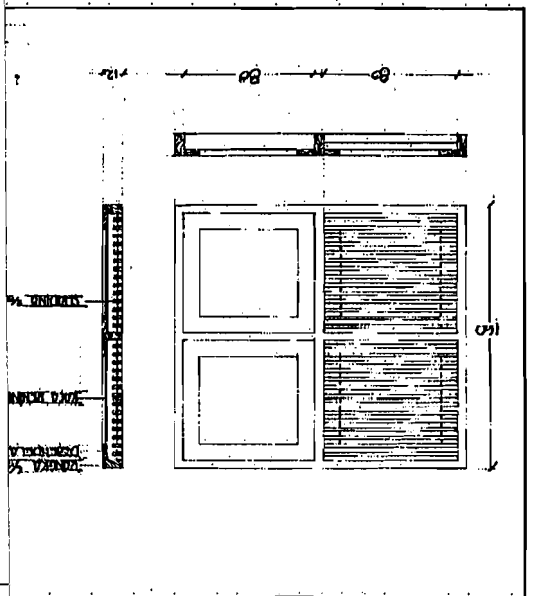
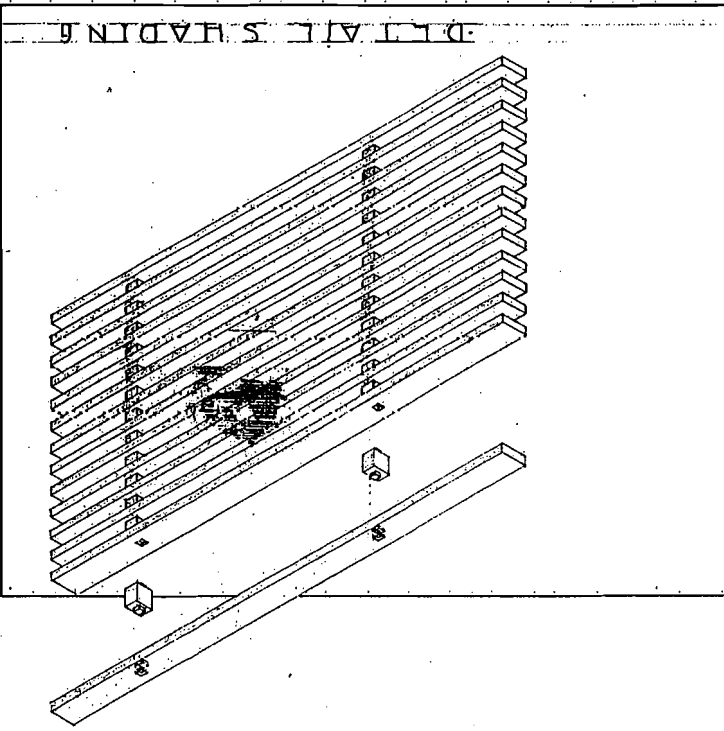


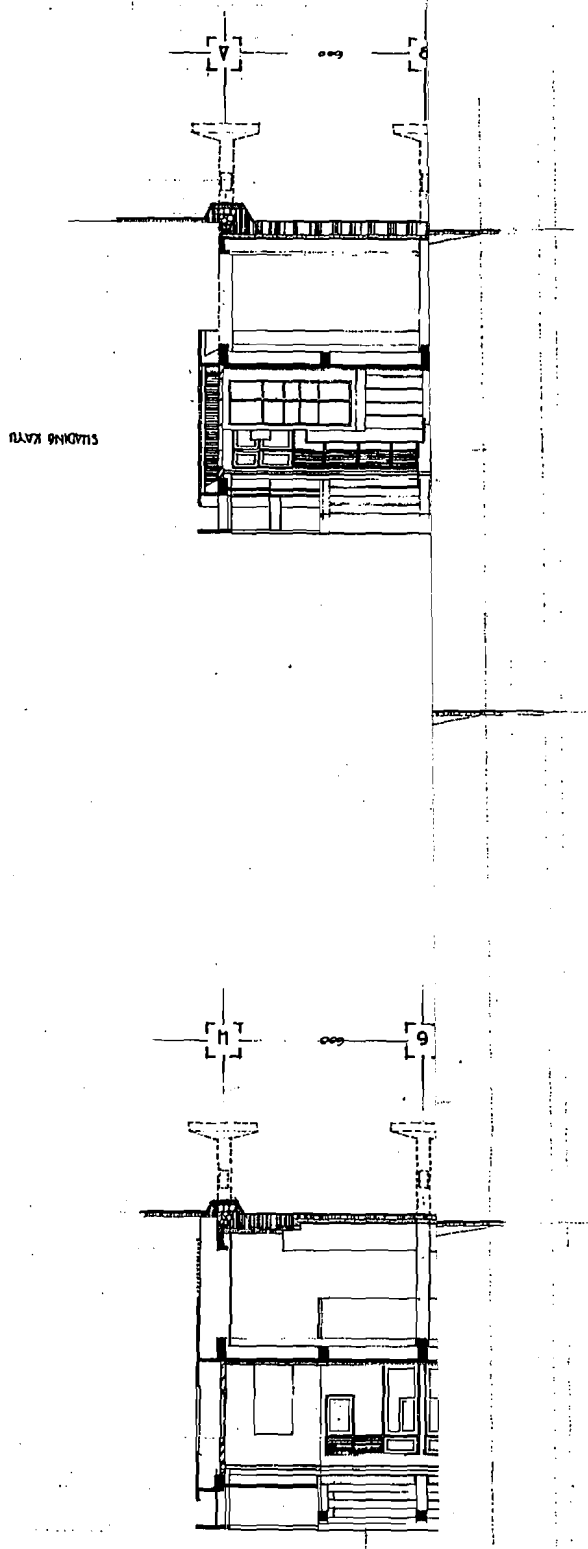


Handwritten signature and the number 6 in a circle.

TUGAS AKHIR	SKALA	LEMBAR KE	JUMLAH LEMBAR	PENGESAHAN

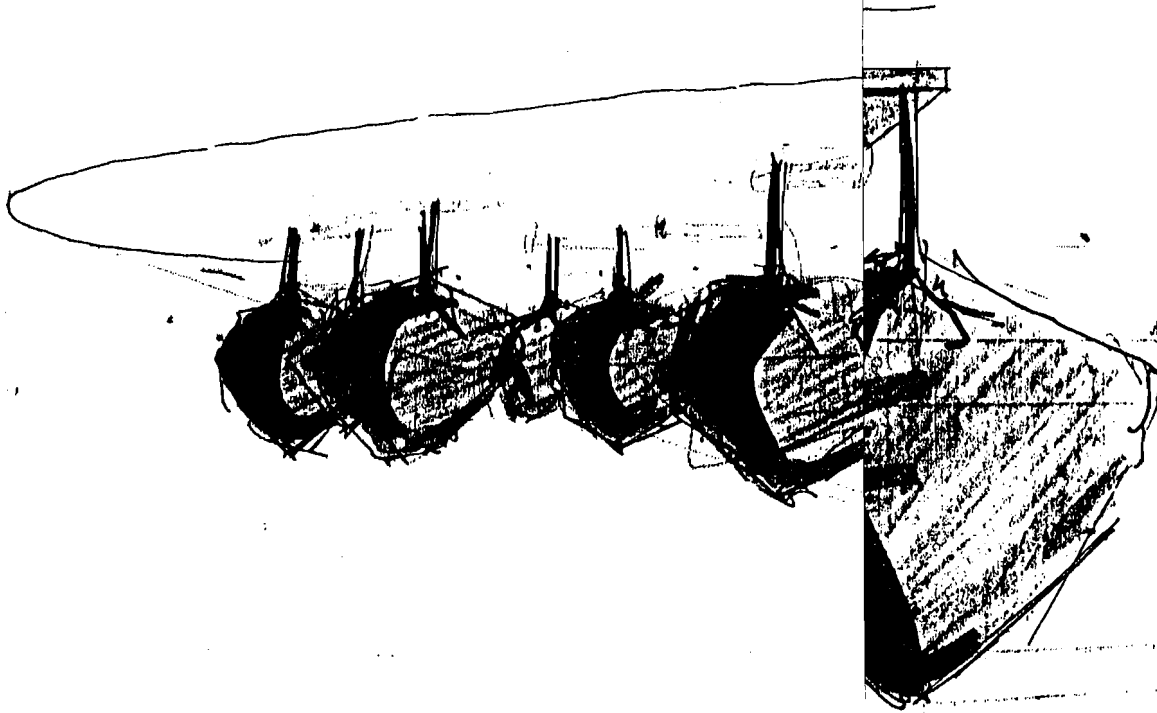
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA







SELATAN



AR TEATER DI YOGYAKARTA

FAKULTAS  
UNI



UTARA

