

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
MADIRI/BELI	
TGL. TERIMA :	19 Mei 2004
NO. JUDUL :	001103
NO. INV. :	0200001103001
NO. INDUK :	

TUGAS AKHIR

JOGJA
MEDIA ART CENTER

Transformasi Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable
 sebagai Pembentuk Penampilan Bangunan

R.

VII.58

Mug

J

1



VII, 69 fbl ; 18.100

Disusun Oleh :
 MUGIADI
 98 512 151

Pusat seni - jrs ja

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 JOGJAKARTA
 2003

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

JOGJA

MEDIA ART CENTER

**Transformasi Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable
sebagai Pembentuk Penampilan Bangunan**

Disusun Oleh :

MUGIADI

98 512 151

MENGETAHUI



**(Ir. REVIANTO BS., M.Arch)
KETUA JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP UII**

**(Ir. HANDOYOTOMO., MSA)
DOSEN PEMBIMBING**

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya ini untuk
Kedua orang tuaku tercinta
Kakakku serta orang-orang yang kusayangi*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terselesainya laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik berupa bimbingan, pengarahan, kritik serta saran yang membangun, bantuan dan dorongan yang terus menerus. Penulis dalam kesempatan ini ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Handoyotomo, MSA selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, waktu dan kesempatan hingga terselesainya laporan Tugas Akhir ini.
4. Kedua orang tuaku atas doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
5. Teman-teman seangkatan Jurusan Arsitektur '98 : Wahyu, Jack, Gunawan, Nugie, Agus serta teman-teman studio yang tidak bisa disebut satu persatu dalam lembar yang sempit ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberi sumbangan dan dukungan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Oktober 2003

Penulis

ABSTRAK

JOGJA MEDIA ART CENTER

TRANSFORMASI EKSPRESIF, EKSPERIMENTAL DAN *UNPREDICTABLE*

SEBAGAI PEMBENTUK PENAMPILAN BANGUNAN

JOGJA MEDIA ART CENTER

EXPRESSIVE, EXPERIMENTAL AND UNPREDICTABLE TRANSFORMATION

AS BUILDING APPEARANCE

Oleh :

MUGIADI

NO. MHS : 98 512 151

DOSEN PEMBIMBING :

Ir. HANDOYOTOMO., MSA

Jogjakarta sebagai kota seni dan budaya memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial, selain itu kota Jogjakarta memiliki karakteristik yang unik dalam kehidupan berkesenian maupun kehidupan sehari-hari. Hal tersebut selaras dengan perkembangan seni dan maraknya pementasan-pementasan kesenian di wilayah Jogjakarta. Oleh karena itu dibutuhkan suatu wadah apresiasi seni sebagai tempat untuk mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut.

Art center merupakan fasilitas yang mewadahi aktifitas seni dan kepentingan pengguna yang beraneka ragam, sehingga harus ada perancangan secara komprehensif terhadap fasilitas tersebut, dimana dalam setiap seni memiliki karakter ekspresif, eksperimental dan unpredictable. Kaitannya dengan permasalahan dalam perancangan Jogja Media Art Center ini adalah bagaimana mentransformasikan ketiga karakter tersebut kedalam bahasa arsitektur dalam hal ini adalah penampilan bangunan.

Pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam menjawab permasalahan tersebut melalui penggalian makna karakter ekspresif, eksperimental dan unpredictable dan menganalogikan ketiga karakter tersebut yang kemudian ditransformasikan kedalam pola-pola dan bentuk arsitektural melalui penggunaan material, pattern, warna dan elemen lain sehingga tercipta rancangan penampilan bangunan yang diharapkan.

Konsep perancangan dari Jogja Media Art Center ini merupakan inspirasi karakter seni dimana dalam setiap seni terkandung ketiga karakter tersebut yakni ekspresif, eksperimental dan unpredictable yang ditransformasikan kedalam elemen arsitektur sehingga keberadaannya dapat dirasakan oleh pengunjung.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

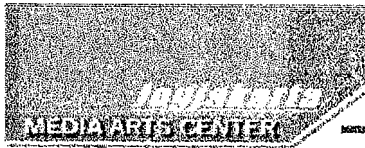
DAFTAR ISI

BAB I.	PROPOSAL	1
1.	Batasan Judul	1
2.	Latar Belakang	2
	2.1. Seni	2
	2.2. Potensi Seni di Jogjakarta	2
	2.3. Keberadaan <i>Art Center</i>	3
3.	Tinjauan Umum Ekspresif, Eksperimental dan <i>Unpredictable</i>	7
	3.1. Ekspresif	8
	3.2. Eksperimental	9
	3.3. <i>Unpredictable</i>	9
4.	Analogi	10
	A. Model Ekspresionis	11
	B. Model Semiotik	11
5.	Permalahan	12
	5.1. Permasalahan Umum	12
	5.2. Permasalahan Khusus	12
6.	Tujuan dan Sasaran	12
	6.1. Tujuan	12
	6.2. Sasaran	13
7.	Lingkup Pembahasan	13
8.	Spesifikasi Proyek	14
	8.1. Fungsi dan Tugas Bangunan	14
	8.1.1. Fungsi	14
	8.1.2. Tugas	14

8.2.	Kegiatan dalam Jogja Media Art Center	14
8.2.1.	Rincian Jenis Kegiatan	14
A.	Kegiatan Pameran dan Pementasan	14
B.	Kegiatan Apresiasi / Pemahaman	15
C.	Kegiatan Pelatihan	15
8.3.	Pelaku Kegiatan	16
8.3.1.	Pengelola	16
8.3.2.	Masyarakat Umum	16
8.3.3.	Seniman dan Intelektual Seni	17
8.4.	Program Ruang	17
A.	Fasilitas	17
A.1.	Fasilitas Utama	17
A.2.	Fasilitas Penunjang	18
B.	Besaran Ruang	18
9.	Strategi Perancangan	26
9.1.	Tahap Perancangan Skematis	26
9.2.	Tahap Rancangan Pengembangan	27
9.3.	Site	27
BAB II.	SKEMATIK DESAIN	30
2.1.	Analisa karakter Ekspresif, Eksperimental dan <i>Unpredictable</i>	30
2.1.1.	Ekspresif	30
2.1.2.	Eksperimental	31
2.1.3.	<i>Unpredictable</i>	31
2.2.	Aspek Ekspresif	31
2.3.	Aspek Eksperimental	33
2.4.	Aspek <i>Unpredictable</i>	34
2.5.	Organisasi Ruang	36
2.6.	Konsep	37
BAB III.	LAPORAN PERANCANGAN	43 _ 50
	DAFTAR PUSTAKA	51
	LAMPIRAN	52

PROPOSAL

BAB I



PROPOSAL

JOGJA MEDIA ART CENTER

**Transformasi Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable
sebagai Pembentuk Penampilan Bangunan**

1. Batasan Pengertian Judul

Jogja : Wilayah, batasan wilayah atau teritori.

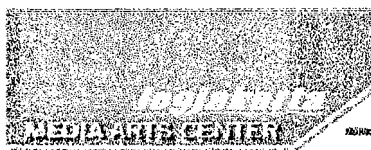
Media : Wadah, tempat.

Art : Segala macam keindahan ciptaan manusia(*Sudarso, 1976*).

Segala macam perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (Dewantara, 1962).

Center : Pusat, pokok pangkal, sesuatu yang biasa dijadikan pusat perhatian, pertengahan dari bagian suatu kelompok yang memiliki ciri spesifik didalamnya (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

Sehingga secara umum pengertian '*Jogja Media Art Center*' dapat diartikan sebagai berikut : Suatu tempat atau fasilitas yang mewadahi aktifitas-aktifitas seni di wilayah Jogjakarta dengan fasilitas *Performing Art*, *Temporary Exhibition*, dan *Theatre*. Dimana wadah tersebut akan lebih menggairahkan atmosfer seni di Jogjakarta, sehingga kreatifitas seniman ataupun komunitas seni semakin meningkat dengan menampilkan inovasi-inovasi terbaru dalam teknik maupun media seninya, juga sebagai fasilitas pendidikan berkesenian bagi masyarakat umum di Jogjakarta.



2. Latar Belakang

2.1. Seni

Seni merupakan bentuk manifestasi interaksi manusia dengan sesamanya maupun dengan lingkungan sekitarnya. Seni adalah hasil olah pikir akal dan pikiran manusia yang beripera rasa, cipta dan karsa. Kehidupan manusia tidak akan terlepas darinya dan selalu menjadi bagian integral yang tidak terpisahkan.

Perkembangan cipta, rasa dan karsa manusia sejalan dengan perubahan peradaban manusia yang mempengaruhi norma-norma kehidupan. Kebutuhan manusia dalam berkesenian adalah sarana apresiasi diri dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Seni adalah hasil karya manusia yang bersifat kreatif melalui eksperimen yang panjang dari pengejawantahan ide-ide kreatif kedalam bentuk yang nyata dan dapat dinikmati.

2.2. Potensi Seni di Jogjakarta

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan Propinsi yang mempunyai status sebagai Daerah Istimewa. Propinsi Daerah Istimewa ini terbagi menjadi lima Daerah tingkat II, yakni Kabupaten Kulonprogo dengan Ibukota kota Wates, Kotamadya Yogyakarta yang merupakan Ibu kota propinsi Daerah Istimewa Jogjakarta, Kabupaten Sleman dengan Ibukota Beran, dan Kabupaten Bantul dengan ibukota Bantul.

Jogjakarta merupakan daerah dengan berbagai macam predikat antara lain sebagai kota pelajar/pendidikan, kota wisata dan sebagai kota seni dan budaya. Selain itu kota Jogjakarta memiliki potensi kreatifitas dalam

bidang seni yang selalu berkembang dari tahun ke tahun dan juga semakin meningkat/berkembangnya industri seni (seni peran maupun seni musik) dan perfilman baik itu industri perfilman asing maupun industri film dalam negeri sendiri pada masa sekarang ini. Hal ini akan mendorong peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana fisik hiburan dalam hal ini adalah *Exhibition, Performing Art* dan *Theatre*.

Semakin berkembangnya kemajuan industri film ditunjukkan dengan adanya berbagai festival film dan juga semakin maraknya dunia hiburan pada masa sekarang ini baik itu pagelaran seni musik, teater maupun pameran-pameran visual art maka dapat di tarik kesimpulan bahwa adanya suatu pusat seni yang dapat mewadahi komunitas-komunitas seni sangat dibutuhkan di Jogjakarta saat sekarang maupun masa yang akan datang.

2.3. Keberadaan Art Center

Jogjakarta sebagai kota seni dan budaya juga kota pelajar memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial. Selain itu kota Jogjakarta memiliki karakteristik yang unik dalam kehidupan berkesenian dan maupun kehidupan sehari-hari.

Adanya keberagaman tersebut semakin memperkaya khasanah seni nasional yang pada masa yang lalu mengalami stagnan karena birokrasi pemerintahan yang kurang mendukung dalam hal itu. Selain itu wadah apresiasi seni sebagai tempat untuk menunjukkan eksistensi atau keberadaan suatu seni sangat dibutuhkan. Apalagi kota Jogjakarta yang identik dengan kota budaya akan lebih dituntut untuk mengembangkan dan melestarikan seni budaya yang telah ada agar dapat terus berkembang.

Hal tersebut selaras dengan perkembangan seni dan maraknya pementasan-pementasan seni di wilayah Jogjakarta yang dapat kita jumpai setiap saat. Adanya kebutuhan keberadaan *Art Center* dewasa ini merupakan



TUGAS AKHIR

wujud kurangnya kebutuhan akan ruang berekspresi seniman dan komunitas seni yang dapat mewadahi aktifitas-aktifitasnya dengan baik dan dapat memberikan kepuasan psikologis penikmat seni maupun kreator seni tersebut.

Padatnya event-event pada tempat-tempat pertunjukan di Jogjakarta merupakan salah satu faktor penunjang untuk menciptakan wadah baru yang dapat dimanfaatkan untuk masyarakat seni berkreasi dan menunjukkan eksistensinya.

DATE	TIME	EVENT	VENUE	INFO/ORGANIZER
3-9	09:00-13:00, 17:00-21:00 19:30 WIB	Pameran Foto "Yogya Berhati Tidak Nyaman". Pembukaan: 3 April 2003,	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
4	21:15-22:15	Dialog Seni Kita: "Mengupas Biennial dan atau Triennial #3". Pembicara: Yuswantoro Adi (Seniman)	Radio Unisi FM Yogyakarta (104,75 FM)	Yayasan Seni Cemeti & Radio Unisi FM (0274-563334)
6-19	Pembukaan: 6 April 2003, 06:00 WIB. (Boneka-	Dollanan "Jumpa Boneka". boneka oleh: Joko Widodo, Kanae Asada, Neni, Albara, Donna, Dhadong, Kollk, Sigit Plus, S. Teddy D, Tomi, Umpulung, Sugiyu, Ugo Untoro, Ronald A, Dwi Setiawan, Lelyana, Pahlevi, Ariel, Ci	Studio Tanah Liat, Menayu Kulon 55 RT07/Dukuh3 Bantul	
11-17	09:00-13:00, 17:00-21:00 11 April 2003, 19:30 WIB	Pameran Tunggal Lukisan Emile Snellen van Vollenhoven. Pembukaan:	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
18	20:00	Pementasan Ketoprak "Koalisi Karo Kanjeng Ratu"	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
21-27	09:00-13:00, 17:00-21:00 19:30 WIB	Pameran Foto "Wanita dalam Karya Fotografi". Pembukaan: 21 April 2003,	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
25	20:00	Konser Piano "Menyelusuri Jejak-jejak Musikalis Walter Spies" oleh Steffen Schleiermacher (Jerman)	Keraton Yogyakarta	GoetheHaus (021-23550208)
27		Fashion Show "Busana Nasional Indonesia" (Edward Hutabarat). Bintang Tamu: Anjasmara & Dian Nitami	Hyatt Regency Yogyakarta	Undangan Rp. 200.000, Yullento (0274-869123) ext. 80162
28-30		BBY Putar Film Ingmar Bergman	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
29/04-01/05		Pekan Filsafat "Siapa Takut Berfilsafat" (Diskusi, Bedah Buku, Pemutaran Film)	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)

Bentara Budaya Jogjakarta Events Calendar (April, 2003)

Sumber : <http://www.Jakweb.com>

Lembaga Indonesia Perancis (LIP) - Events Calendar

Centre Culturel et de Cooperation Linguistique de Yogyakarta

Jl. Sagan 3, Yogyakarta 55223. INDONESIA

Phone: (62-274) 566520, 547409. Fax: (62-0274) 562140

E-mail: lip@idola.net.id

Mei 2002

Sinema LIP

Schedule:

29 April & 2 Mei 2002

"Stalingrad"

6, 8 & 10 Mei 2002

"Le Pacte De Loups"

13 & 15 Mei 2002

"Himalaya, L'enfance D'un Chef"

20 & 24 Mei 2002

"Saint-CYR"

27, 29 & 31 Mei 2002

"Subway"

3 & 4 Mei
2002

Teater Tari: Thekmu Thukno Thekku
Sanggar Gardanella

11 Mei 2002

Film Review & Diskusi

"Pendidikan Bagi Sineas Muda"

(Ira Kusno, Harry "Dagoe" Suharyadi, Rirl Reza, dll)

17 & 18 Mei
2002

Pertunjukan Teater
Teater Stock Jakarta

24 & 26 Mei
2002

Pemutaran Film dan Diskusi

"Rupa Perempuan, Masa Lalu, dan Kemungkinan"

JiFFest Jalan-jalan di Jogja

LIP Events Calendar

Sumber : <http://www.Jakweb.com>

Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta - Event Calendar

Telp/Fax: (0274) 371015
 E-mail: cemetiah@indosat.net.id
 Dibuka Setiap Hari
 Jam 09.00 - 16.00, kecuali hari Senin

9 April-7 Mei 2002	Pameran Seni Rupa "Debt Store" Karya Asmudjo Jono Irianto
10 - 30 Mei 2002	Pameran Seni Rupa "Through Arcing Ark to Asian Water/Art Channel (AWAC)" Karya Ichi Ikeda <small>Schedule 10 - 30 Mei 2002 Pameran seni rupa di Cemati Art House 12 Mei 2002 Artist Talk dan diskusi di Selasar Seni Sunaryo, Bandung 14 Mei 2002 Artist Talk dan diskusi di Galeri Lontar, Jakarta</small>
4 - 30 Juni 2002	Pameran Seni Rupa "180 KG" <small>Perupa-parupa Singapura Kurator: Gunalan Nadarajan</small>
4 - 28 Juli 2002	Pameran Seni Rupa "Metalic Shit" S Teddy. D
1 - 21 Agustus 2002	Pameran Seni Rupa "SIGNS" Generasi Baru Desain Grafis di Perancis
4 - 29 September 2002	Pameran Seni Rupa "Dokumen Sabun" Karya Hanura Hosea
3 - 31 Oktober 2002	Pameran Seni Rupa "Conversation" Karya Anusapati

Rumah Seni Cemeti _ Events Calendar

Sumber : <http://www.Jakweb.com>

3. Tinjauan Umum Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable

Dalam setiap bagian dari seni terkandung unsur ekspresif, eksperimental dan *unpredictable* baik itu seni tari, seni musik dan seni-seni yang lain. Sebagai contoh dalam seni tari gerakan dan posisi tubuh

mengandung makna tertentu dan dengan cara itu mereka menuangkan, mengungkapkan ide dan perasaan, begitu pula dengan seni musik dan seni-seni yang lain.

Ketiga bagian tersebut tidak dapat dipisahkan sebagai bagian dari seni karena merupakan pembentuk seni itu sendiri dan merupakan suatu cara untuk menuangkan ide dalam berkesenian, karena hal tersebut maka wadah aktifitas berkesenian mengandung makna ekspresif, eksperimental dan unpredictable sebagai mana seni itu sendiri.

Suatu hasil karya seni merupakan kompilasi dari ketiga unsur tersebut yang menghasilkan harmonisasi/keselarasan, dalam penerapannya pada bangunan adalah dengan menganalogikan ketiga karakter tersebut kedalam penggunaan tekstur bahan, penggunaan warna, material sehingga akan memberikan persepsi yang kuat secara keseluruhan dalam menampilkan sosok bangunan yang mewadahi kegiatan seni didalamnya.

Konsep dasar perancangan didasarkan pada karakteristik dari seni yakni *ekspresif*, *eksperimental* dan *Unpredictable* sebagai langgam/pola pembentuk penampilan bangunan berupa bentuk tiga dimensional. Perumusan bahasa seni kedalam bentukan tiga dimensional dengan kacamata arsitektur yang akan membentuk penampakan bangunan dengan transformasi sebagai strategi perancangan.

3.1. Ekspresi

Ekspresi merupakan suatu bentuk komunikasi yang tanpa kata-kata pun dapat dimengerti maksud dan tujuannya. Begitu pula karya seni seperti karya fotografi misalnya dimana dengan hanya menampilkan tampilan-tampilan visual namun dapat berkomunikasi dengan masyarakat.

Seniman "berbahasa" melalui perwujudan ekspresi agar semakin menyatakan keberadaan mereka. Ekspresi yang tersirat dari karya seni dapat

berupa kritik dan saran baik itu dari masyarakat kelas bawah sampai kelas atas. Suatu hasil karya seni yang memiliki kesan simbol yang mengesankan akan mempunyai arti yang mendalam dalam masyarakat.

3.2. Eksperimental

Hasil karya seni merupakan suatu proses pemikiran dengan waktu yang lama dengan melakukan eksperimen-eksperiman sebagai acuan dan masukan untuk menghasilkan karya-karya berikutnya. Proses yang panjang tersebut akan sulit diketahui proses akhirnya karena selalu berkembang dan terus berkembang.

Dalam proses eksperimen terjadi pencarian ide dan makna yang akan diekspresikan kedalam karya seni dan proses tersebut akan mewarnai kreativitas seniman. Dengan eksperimen maka suatu karya seni akan tetap eksis dan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, eksperimen semakin memperkaya hasil karya seni.

3.3. Unpredictable

Bahwa suatu karya seni tidak bisa diprediksi secara matematis karena karya seni merupakan hasil eksperimen, hal ini pula yang menjadi acuan konsep dasar perancangan. Pemaknaan unpredictable juga dituangkan kedalam material-material yang kontras antara satu ruang dengan ruang yang lain sehingga memberikan makna berbeda dan tidak monoton.

Salah satu karakteristik seni adalah sulit ditebak, hal ini diambil sebagai salah satu konsep analogi yang akan diterapkan pada bangunan Jogja Media Art Center. Karakteristik unpredictable adalah bertolak belakang dengan ekspresif yang cenderung transparan dan terbuka sehingga mudah untuk dimaknai. Namun kedua karakter tersebut membangun/menciptakan irama yang memberikan kesan mendalam dan menarik karena dalam irama

ekspresif dan unpredictable ada suatu harmoni atau keselarasan. mendasarkan diri pada analogi/persamaan, dimana dengan cara ini suatu karya arsitektur akan lebih ekspresif dan imajinatif dalam menyampaikan pesan pada orang yang melihatnya. Penggunaan analogi dengan memperbandingkan sifat dan karakter yang memiliki persamaan antara sifat seni dengan elemen-elemen pembentuk arsitektur.

4. Analogi

Dalam arsitektur dikenal suatu metode untuk memandang arsitektur yakni analogi. Analogi menurut Tim Mc Ginty merupakan identifikasi hubungan harfiah yang mungkin diantara benda dimana benda tersebut mempunyai sifat khas yang diinginkan sehingga dapat dijadikan model suatu proyek. Adapun model analogi tersebut adalah :

- Analogi Matematika
- Analogi Biologis
 - A. Arsitektur Organik
 - B. Arsitektur Biomorfik
- Analogi Romantis
- Analogi Bahasa/Linguistik
- Analogi Mekanik
- Analogi Adhocis
- Analogi Pemecahan Masalah
- Analogi Dramaturgi
- Analogi Bahasa Pola

Adapun metode yang akan digunakan dalam merancang Jogja Media Art Center adalah analogi linguistik. Analogi linguistik dalam arsitektur adalah bahasa yang dianalogikan ke dalam ilmu arsitektur sebagai suatu alat untuk memahami arsitektur, bahasa yang digunakan tidak hanya dengan suara



karena gerak maupun ekspresi juga merupakan bahasa yang dalam mengungkapkannya melalui simbol atau tanda.

Bangunan atau karya arsitektur dalam menyampaikan sesuatu kepada pengamat juga mengungkapkan melalui bentuk maupun elemen-elemen arsitektur yang lain sebagai simbol, sehingga orang yang melihatnya dapat memahami apakah ia sebenarnya. Dengan simbol-simbol bangunan dapat menjelaskan maknanya, namun penilaian tersebut tergantung pada budaya masyarakat setempat maupun intelektual masyarakat.

Dalam menyampaikan pesan kepada pengamat analogi linguistik menggunakan 3 cara yaitu : model tatabahasa, model ekspresionis dan model semiotik, sedangkan dalam merancang JMAC model yang akan digunakan adalah model semiotik dan model ekspresionis.

A. Model Ekspresionis

Dalam model ini bangunan dianggap sebagai suatu wadah yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan tersebut.

Penampilan bangunan diekspresikan melalui material, tekstur dan warna yang memberikan kesan penampilan bangunan sesuai dengan ketiga karakter seni sebagai konsep dasar perancangan.

B. Model Semiotik

Bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah itu sebenarnya dan apa yang dilakukannya, tanda/simbol cukup untuk menyampaikan makna yang terkandung didalamnya. Bangunan dianggap sebagai subjek yang mewadahi aktifitas didalamnya, sehingga ekspresi penampilan bangunan mencerminkan fungsi bangunan, dalam hal ini sebagai *art center*, penyajian simbol dalam hal ini tidak harus mencetak



suatu bangunan yang menyerupai bentuk tertentu namun dengan penggunaan tanda-tanda yang dapat menjelaskan maknanya.

Memahami kajian tersebut diatas dalam merancang JMAC, bangunan dianalogikan sebagai suatu karya seni yang memiliki karakter-karakter ekspresif, eksperimental dan *unpredictable* yang ditransformasikan kedalam elemen-elemen arsitektur yakni tekstur, bentukan massa, warna dan material.

5. Permasalahan

5.1. Permasalahan Umum

Art Center merupakan fasilitas publik dengan aktifitas-aktifitas dan kepentingan pengguna yang beraneka ragam sehingga harus ada perancangan yang komprehensif terhadap fasilitas tersebut. Adapun permasalahan umum yang ingin diselesaikan adalah bagaimana menciptakan *Media Art Center* yang dapat mewadahi aktifitas kegiatan seni sehingga dapat meningkatkan perkembangan seni dan budaya di Jogjakarta.

5.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menata penampilan bangunan sebagai wujud transformasi karakteristik ekspresif, ekperimentatif dan *Unpredictable*.

6. Tujuan dan Sasaran

6.1. Tujuan

Mendapatkan suatu rumusan konsep dasar perancangan *Media Art Center* sebagai wadah komunitas seni Jogjakarta mengekspresikan karya seninya sehingga dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang ada di dalamnya.



6.2. Sasaran

Merancang *Jogja Media Art Center* melalui identifikasi proses panjang penciptaan kemudian dikombinasikan dengan paradigma modern sebagai titik tolak/konsep penampilan bangunan tersebut sehingga akan memberikan stimulus kepada komunitas seni maupun masyarakat umum untuk mengembangkan dan melestarikan bentuk-bentuk apresiasi seni yang sudah ada. Hal tersebut dapat tercapai dengan cara:

- Mengidentifikasi proses kreasi dan kemudian membuat rumusan konsep dan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi penampilan bangunan secara keseluruhan.
- Merumuskan konsep mengenai kebutuhan fasilitas terhadap aktifitas yang akan diwadahi dalam bangunan tersebut.

7. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan mencakup pembahasan mengenai simbiosis/perpaduan karakteristik karya seni dengan langgam arsitektur modern sebagai konsep dasar dalam menampilkan performasi bangunan secara menyeluruh.



8. Spesifikasi Proyek

8.1. Fungsi dan Tugas Bangunan

8.1.1. Fungsi

- Sebagai wadah pengembangan Seni
- Sebagai pusat informasi seni dan budaya.
- Sebagai wadah apreaseasi dan eksplorasi seni seniman lokal, nasional maupun mancanegara.
- Sebagai tempat untuk menunjukkan eksistensi suatu karya seni.

8.1.2. Tugas

- Sebagai tempat komunitas seni/seniman berbagi dengan penikmat seni melalui exhibisi, diskusi maupun performing art.
- Sebagai media interaksi antar sesama komunitas seni maupun dengan masyarakat umum.

8.2. Kegiatan dalam Jogja Media Art Center

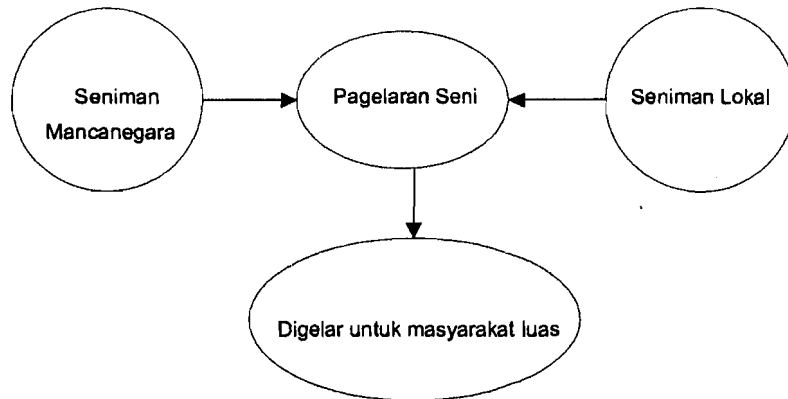
Jogja Media Art Center merupakan suatu wadah kegiatan-kegiatan berkesenian dimana interaksi antara komunitas seni dengan sesamanya maupun dengan masyarakat umum terwadahi, sehingga didalamnya tidak hanya memuat satu kegiatan saja.

8.2.1. Rincian Jenis Kegiatan

A. Kegiatan Pameran dan Pementasan/ *Performing Art*.

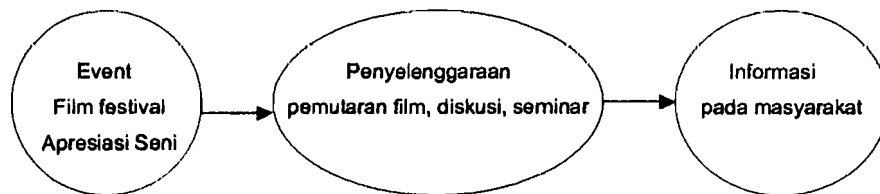
- Menyelenggarakan pameran-pameran visual art secara rutin bagi komunitas seni baik dari Jogjakarta sendiri maupun dari luar.

- Mengadakan pementasan kesenian-kesenian daerah dan kesenian mancanegara.



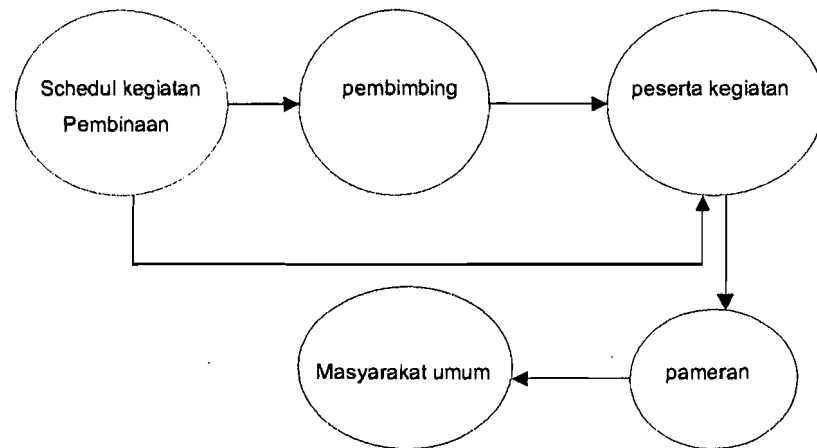
B. Kegiatan Apresiasi / Pemahaman

- Menyelenggarakan Talkshow dan diskusi tentang seni dan perfilman
- Menyelenggarakan kegiatan-kegiatan festival film-film Independen sebagai ajang adu kreatifitas sineas amatir.



C. Kegiatan Pelatihan

Adapun rincian kegiatan pelatihan adalah menyelenggarakan pelatihan-pelatihan/*workshop* mengenai fotografi, seni peran dan seni rupa.



8.3. Pelaku Kegiatan

8.3.1. Pengelola

Suatu kelompok masyarakat yang melaksanakan kegiatan pengelolaan terhadap fasilitas-fasilitas yang tersedia, melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik sehingga kegiatan-kegiatan yang ada dapat berjalan sesuai dengan *schedule* yang telah ditetapkan, kegiatannya meliputi:

- Memberikan pelayanan informasi dan mengelola penyelenggaraan kegiatan.
- Mengatur masalah administrasi dan masalah internal.
- Menyelenggarakan event-event lokal, nasional maupun internasional.

8.3.2. Masyarakat Umum

Masyarakat sebagai penikmat seni dan pengunjung, kegiatannya meliputi:

- Mengunjungi pementasan teater, film, konser dan pameran Visual Art.



- Berperan serta dalam apresiasi seni dengan mengikuti dialog dan diskusi seni yang diadakan secara periodik.
- Mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan secara rutin.

8.3.3. Seniman dan Intelektual Seni

Berperan sebagai pemakai fasilitas yang ada dalam Jogja Media Art Center untuk bereksperimen dan mengembangkan pengetahuan dalam media dan perangkat seni, kegiatannya meliputi:

- Menciptakan kreasi-kreasi baru yang ekspresif dengan media baru yang kemudian dipublikasikan untuk menambah wawasan masyarakat umum tentang seni.
- Menciptakan karya seni

8.3.4. Program ruang

A. Fasilitas

A.1. Fasilitas Utama

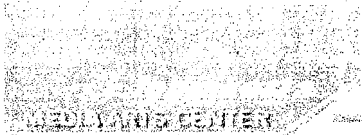
Fasilitas utama pada *JMAC* mengacu pada standar-standar besaran ruang fasilitas yang sudah ada.

A.1.1. Fasilitas kegiatan Eksibisi/pameran dan pertunjukkan yang meliputi :

- Ruang pameran (fotografi dan seni rupa).
- *Concert Hall*
- Sinema.

A.1.2. Fasilitas kegiatan pemahaman dan pengkajian yang meliputi :

- Ruang sarasehan.
- Ruang *Film Screening*.



A.2. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang kegiatan utama

- Perpustakaan
- Studio

B. Besaran Ruang

Dalam menentukan besaran ruang didasarkan pada beberapa pertimbangan antara lain :

- Daya tampung (asumsi)
- Macam kegiatan
- Standart besaran ruang
- Kebutuhan ruang

Kegiatan Umum

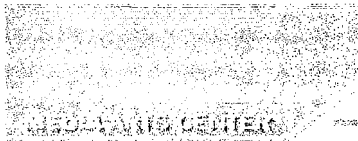
No	Macam Ruang	Perhitungan Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi		
						Indoor	Outdoor	
1	Parkir umum	Asumsi Kapasitas				Indoor		
		Mobil 40 Buah						
		Spd Mtr 141 Buah					Outdoor	
		Standart		20%				
		Mobil 25 M ²						
		Spd Mtr 1.6 M ²	1211.5	242.3	1	1453.8		
2	Parkir khusus	Asumsi Kapasitas				Indoor		
		Mobil 10 Buah						
		Spd Mtr 50 Buah						
		Standart		20%				
		Mobil 25 M ²						
		Spd Mtr 1.6 M ²	330	66	1	396		

3	R. Genset	Asumsi 8 x 10 M ²	-	1	80
4	Plaza/Hall	Asumsi Kapasitas 800 orang Standart 0.5 m ² /orang	400	50% 200	1 600
5	R. Informasi	Asumsi Kapasitas 3 orang Standart 2.7 m ² /orang	8.1	1.62	1 9.72

Sub Total 2539.52 M²

Kegiatan Khusus Exhibition dan Pertunjukan

No	Macam Ruang	Perhitungan Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi Total	
						Indoor	Outdoor
1	R. Pameran Fotografi	Asumsi Kapasitas 150 orang Standart 1.25 m ² /orang	187.5	50% 93.75	1	Indoor	281.25
2	R. Pameran Seni Rupa (Lukis Kriya)	Asumsi Kapasitas 200 orang Standart 1.25 m ² /orang	250	50% 125	2	Indoor	375
3	Performing Art	Kap. Tempat Duduk 326 orang Standart 0.65m ² /orang	211.9	20% 42.38		Indoor	254.28
		Mainstage 8 x 11 M ²	88	-	1	88	
		R. Rias Asumsi Kapasitas 20 orang		30%			



		Standart	40	12	1	52
		2 m ² /orang				
		R.Ganti				
		Asumsi Kapasitas				
		20 orang		20%		
		Standart				
		1.5 m ² /orang	30	6	1	36
		R. Persiapan				
		Asumsi Kapasitas		20%		
		50 orang				
		Standart	25	5	1	30
		0.5 m ² /orang				
		R.Tata Cahaya				
		7.2 m ² /Ruang	7.2	20%		8.64
		R.Tata Suara				
		7.2 m ² /Ruang	7.2	1.44		8.64
4	Sinema	Kap. Tempat Duduk		20%		Indoor
		124 orang				
		Standart				
		0.65m ² /orang	80.6	16.2		96.72
5	Ticket box	Asumsi Kapasitas		20%		
		Standart				
		1 x 1,8 m ² /loket	7.2	1.44	4	8.64
	Lavatori	Pria				Indoor
		Asumsi Kapasitas				
		Standart				
		2 m ² /wc				
		0.6 m ² /urinoir				
		0.8 m ² /wastafel		20%	8 wc	
					12 urinoir	
		Wanita	32.8	6.56	4 wastafel	39.36
		Asumsi Kapasitas				
		Standart				
		2 m ² /wc		20%	6 wc	
		0.8 m ² /wastafel	13.6	2.72	2 wastafel	16.32

Sub Total 1259.2 M²

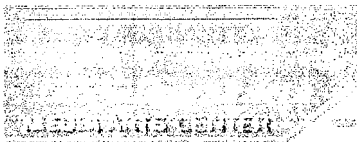
Kegiatan Khusus Pemahaman dan Pengkajian

No	Macam Ruang	Perhitungan Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi Total		
						Indoor	Outdoor M ²	
1	Ruang Diskusi/Seminar	Asumsi kapasitas				Indoor		
		Standart			1	180 M ²		
2	Ruang Workshop	Asumsi kapasitas				Indoor		
		Standart			1	180 M ²		
3	Lavatori	Pria				Indoor		
		Asumsi Kapasitas						
		Standart		20%				
		2 m ² /wc			2 wc			
		0.6 m ² /urinoir			4 urinoir			
		0.8 m ² /wastafel	8	1.6	2 wastafel	9.6		
		Wanita						
		Asumsi Kapasitas		20%				
		Standart						
		2 m ² /wc			2 wc			
0.8 m ² /wastafel	5.6	1.12	2 wastafel	6.72				

Sub Total 376.32 M²

Kegiatan Penunjang Kepustakaan

No	Macam Ruang	Perhitungan			Dimensi Total	
		Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Indoor Outdoor M ²
	Lobby	Asumsi Kapasitas 50 orang Standart 0,36 m ² /orang*	18	100% 18	1	Indoor 36
	Ruang Penitipan Barang	Asumsi Kapasitas Standart			1	Indoor 8
	Ruang Peminjaman Pengembalian	Asumsi Kapasitas 2 set meja Standart 2,24 m ² /meja	4.48	100% 18	1	Indoor 8.96
	Ruang Koleksi Buku	Asumsi Kapasitas 6.000 buku Standart 136.6 buku/m ²	43.9	20% 8.78	1	Indoor 52.68
	Ruang Koleksi Audio Visual	Asumsi Kapasitas 6000 Kaset Standart 245 Kaset/m ²	24.5	20% 4.9	1	Indoor 29.4
	R. Baca	Asumsi Kapasitas 50 orang Standart 2,3m ² /orang	115	20% 23	1	Indoor 138
	Ruang Administrasi	Asumsi Kapasitas 6 orang Standart 1.5 m ² /orang	9	20% 1.8	1	Indoor 10.8
	Ruang Foto Kopi	Asumsi Kebutuhan 12 M ²	12	100% 12	1	Indoor 24



Lavatori	Pria				Indoor
	Asumsi Kapasitas				
	Standart		20%		
	2 m ² /wc			2 wc	
	0.6 m ² /urinoir			4 urinoir	
	0.8 m ² /wastafel	8	1.6	2 wastafel	9.6
	Wanita				
	Asumsi Kapasitas		20%		
	Standart				
	2 m ² /wc			2 wc	
	0.8 m ² /wastafel	5.6	1.12	2 wastafel	6.72

Sub Total 324.16 M²

Kegiatan Penunjang Studio

No	Macam Ruang	Perhitungan			Dimensi Total	
		Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Indoor Outdoor M ²
1	Studio Seni Musik	Ruang Pembina				Indoor
		Asumsi Kapasitas 4 orang Standart 1.5 m ² /orang	7.5	1.5	1	9
		Ruang latihan				
		Asumsi Kapasitas 10 orang Standart 1.5m ² /orang	15	7.5	2	45

2	Studio Seni Rupa	Ruang Latihan Seni Lukis				Indoor
		Asumsi Kapasitas		50%		
		10 orang				
		Standart				
		1.5 x 1.5m ² /orang	22.5	11.25	1	33.75
		Ruang Latihan Seni Kriya				
		Asumsi Kapasitas		50%		
		12 orang				
		Standart				
	1.5 x 1.5m ² /orang	27	13.5	1	40.5	
	Ruang Pembina					
	Asumsi Kapasitas		20%			
	8 orang					
	Standart					
	2.7m ² /orang	21.6	4.32	1	25.92	
3	Gudang	-	-	-	1	17
	Lavatori	Pria				Indoor
		Asumsi Kapasitas				
		Standart		20%		
		2 m ² /wc			4 wc	
		0.6 m ² /urinoir			6 urinoir	
		0.8 m ² /wastafel	13.2	2.64	2 wastafel	15.84
		Wanita				
		Asumsi Kapasitas		20%		
		Standart				
		2 m ² /wc			4 wc	
		0.8 m ² /wastafel	9.6	1.92	2 wastafel	11.52

Sub Total 198.53 M²

Kegiatan Pengelola

No	Macam Ruang	Perhitungan Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi Total	
						Indoor	Outdoor M ²
1	Ruang Kepala	Asumsi kapasitas 1 orang Standart 9 - 18 m ² /ruang	15	20% 3	1	Indoor	18
2	Ruang Staff	Asumsi kapasitas 25 orang Standart 2.7 m ² /ruang	67.5	30% 20.25	1	Indoor	87.75
4	Ruang Tamu	Asumsi kapasitas Standart 10 m ² /ruang	10	30% 3.3	1	Indoor	13.3
5	Ruang Rapat	Asumsi kapasitas 15 Standart 1.5 - 2 m ² /orang	15	50% 7.5	1	Indoor	22.5
6	Lavatori	Pria Asumsi Kapasitas Standart 2 m ² /wc 0.6 m ² /urinoir 0.8 m ² /wastafel	8	20% 1.6	2 wc 4 urinoir 2 wastafel	Indoor	9.6
		Wanita Asumsi Kapasitas Standart 2 m ² /wc 0.8 m ² /wastafel	5.6	20% 1.12	2 wc 2 wastafel		6.72

Sub Total 157.87 M²

Luas Total : 2539.52 + 1259.2 + 376.32 + 324.16 + 198.53 + 157.87
 = 4855.6 M²

9. Strategi Perancangan

Dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada, dilakukan langkah-langkah dalam tahap perancangan dan tahap rancangan pengembangan. Adapun langkah-langkah tersebut merupakan strategi yang akan digunakan dalam perancangan *JMAC*.

9.1. Tahap Perancangan Skematis

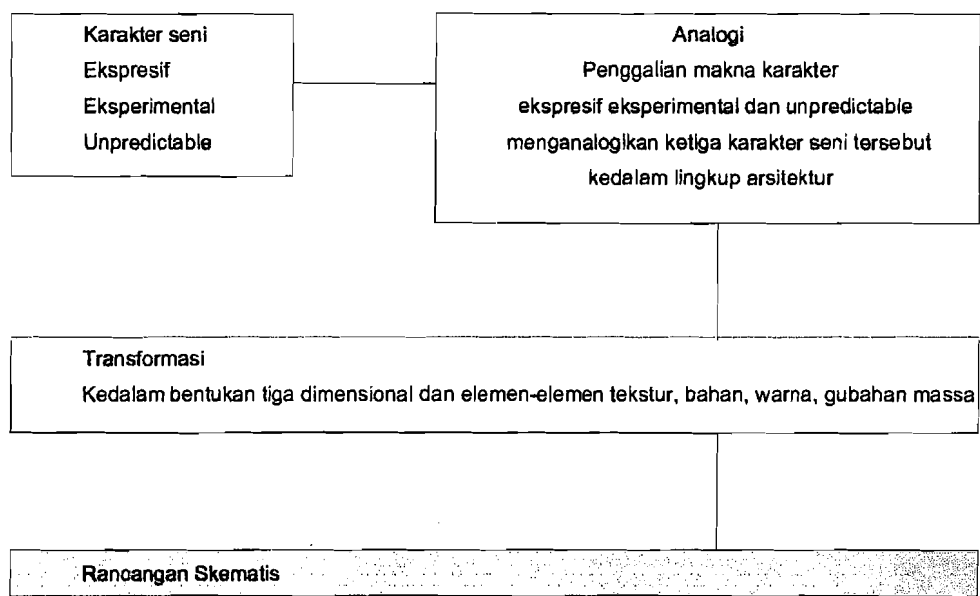
Tahap awal dalam perancangan skematis untuk menghadirkan fasilitas Art Center yang mencerminkan karakteristik seni yakni ekspresif, ekperimental dan *Unpredictable* sebagai pembentuk penampilan bangunan , dilakukan dengan cara :

- Analogi

Analogi adalah suatu cara atau sarana memahami arsitektur, kaitannya dengan permasalahan yang diangkat dalam Jogja Media Art Center yaitu :

- A. Mempelajari karakteristik dan penggalian makna ekspresif, ekperimental dan *unpredictable* sebagai konsep dasar perancangan.
- B. Menganalogikan ketiga karakter tersebut kedalam bahasa arsitektur melalui analogi linguistik kemudian mentransformasikannya kedalam pola-pola dan bentuk arsitektural, sehingga tercipta rancangan penampilan bangunan seperti yang diharapkan.
- C. Menganalisa karakter tersebut dan menuangkannya dengan pemilihan material-material, tekstur, warna, gubahan massa dan bentuk massa yang sesuai dengan karakter tersebut. hasil analisa kemudian dijadikan sebagai landasan konsep perancangan Jogja media Art Center dan kemudian gagasan

konsep tersebut dituangkan kedalam gambar pra rancangan.



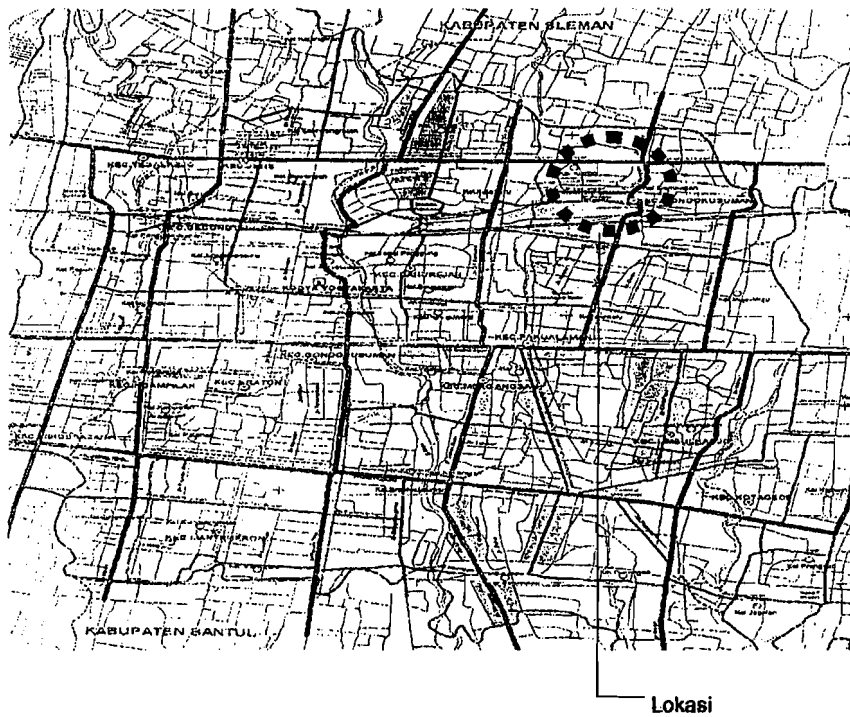
9.2. Tahap Rancangan Pengembangan

Konsep perancangan yang sudah ditetapkan dan diterapkan dalam pra rancangan kemudian dikembangkan sebagai dasar pengembangan rancangan, yang berupa gambar kerja yang memuat informasi-informasi mengenai sistem utilitas, sistem struktur dan yang lainnya.

9.3. Site

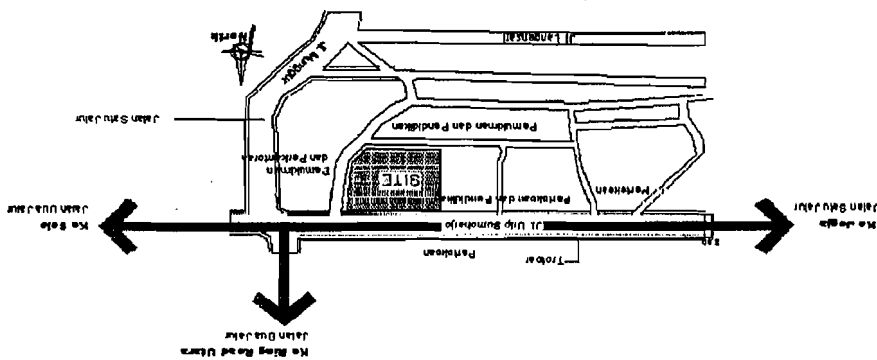
Site terletak dipinggal jalan Urip Sumoharjo dikawasan dengan aktifitas yang cukup kompleks yakni perdagangan, pendidikan, pemerintahan dan dulu juga sebagai kawasan hiburan sebelum terbakarnya dua gedung bioskop diwilayah tersebut. Kemudahan aksesibilitas juga menjadi alasan

pemilihan site, selain itu jalan Urip Sumoharjo merupakan jalan arteri yang menghubungkan antara kota Jogjakarta dengan Solo. Lokasi yang strategis ini diharapkan mampu untuk mendukung keberadaan art center ini.

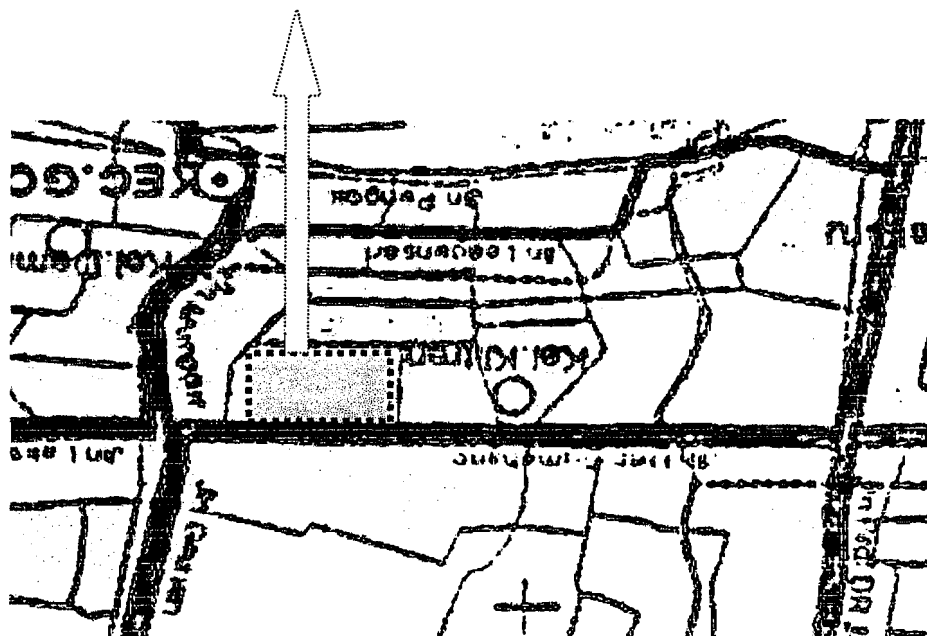


Peta Penyebaran Perguruan Tinggi
Sumber : Bapeda DIY

Peta Kondisi Site



Site



11/20/2017 10:50:00 AM
 11/20/2017 10:50:00 AM
 11/20/2017 10:50:00 AM

SKEMATIK DESAIN

BAB II



BAB II

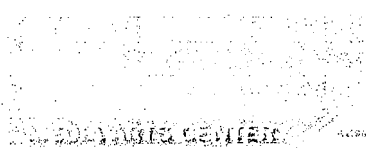
SKEMATIK DESAIN

2.1. Analisis Karakter Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable

Dalam setiap bagian dari seni terkandung unsur ekspresif, eksperimental dan unpredictable baik itu seni tari, seni musik dan seni-seni yang lain. Sebagai contoh dalam seni tari gerakan dan posisi tubuh mengandung makna tertentu dan dengan cara itu mereka menuangkan, mengungkapkan ide dan perasaan, begitu pula dengan seni musik dan seni-seni yang lain.

Ketiga bagian tersebut tidak dapat dipisahkan sebagai bagian dari seni karena merupakan pembentuk seni itu sendiri dan merupakan suatu cara untuk menuangkan ide dalam berkesenian, karena hal tersebut maka wadah aktifitas berkesenian mengandung makna ekspresif, eksperimental dan unpredictable sebagai mana seni itu sendiri.

Konsep dasar perancangan didasarkan pada karakteristik dari seni yakni ekspresif, eksperimental dan Unpredictable sebagai langgam/pola pembentuk penampilan bangunan berupa bentuk tiga dimensional. Perumusan bahasa seni kedalam bentukan tiga dimensional dengan kaca mata arsitektur yang akan membentuk penampakan bangunan dengan transformasi sebagai strategi perancangan.



2.1.1. Ekspresif

Ekspresif merupakan suatu bentuk komunikasi yang tanpa kata-kata pun dapat dimengerti maksud dan tujuannya. Begitu pula karya seni seperti karya fotografi misalnya dimana dengan hanya menampilkan tampilan-tampilan visual namun dapat berkomunikasi dengan masyarakat.

2.1.2. Eksperimental

Hasil karya seni merupakan suatu proses pemikiran dengan waktu yang lama dengan melakukan eksperimen-eksperimen sebagai acuan dan masukan untuk menghasilkan karya-karya berikutnya. Proses yang panjang tersebut akan sulit diketahui proses akhirnya karena selalu berkembang dan terus berkembang.

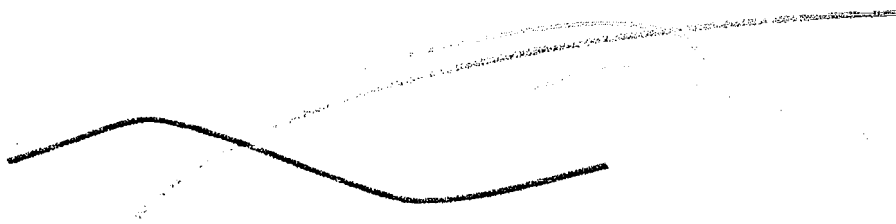
2.1.3. Unpredictable

Bahwa suatu karya seni tidak bisa diprediksi secara matematis karena karya seni merupakan hasil eksperimen, hal ini pula yang menjadi acuan konsep dasar perancangan. Pemaknaan unpredictable juga dituangkan kedalam material-material yang kontras antara satu ruang dengan ruang yang lain sehingga memberikan makna berbeda dan tidak monoton. Salah satu karakteristik seni adalah sulit ditebak, hal ini diambil sebagai salah satu konsep analogi yang akan diterapkan pada bangunan Jogja Media Art Center.

2.2. Aspek Ekspresif

Ekspresi berarti ungkapan atau tanda yang merupakan salah satu bentuk komunikasi dimana bahasa tidak hanya diungkapkan dengan cakap lidah namun juga lewat suatu gerak ataupun simbol,

karakter ekspresif bersifat dinamis dan tidak terbatas. Ekspresi sebagai salah satu elemen seni memiliki karakter ekspresif bersifat mengungkapkan sesuatu / perasaan, Karakter tersebut memberikan kesan yang mendalam sehingga dapat dibaca makna yang tersirat didalamnya. Dalam karakter ekspresif terkandung makna ingin mengungkapkan / menunjukkan sesuatu didalamnya, adanya suatu keterbukaan.



Pola gerak dinamis menggambarkan suatu yang bergerak dan berkembang

Ekspresif berhubungan dengan indera penglihatan yakni sejauh mana kesan yang ditimbulkan dapat dimengerti dan dipahami oleh pengamat, baik itu bentuk, warna maupun material. Kesan ekspresif erat kaitannya dengan persepsi pengamatan terhadap suatu obyek amatan.

Penerjemahan karakter ekspresif kedalam bentuk penampilan bangunan melalui pengolahan bentuk bangunan, penggunaan warna serta permainan material bangunan. Sebagai contoh material / bahan kaca dan plastik memiliki karakter dinamis, informal namun ringkih, sedangkan bahan baja dan beton memberikan kesan kokoh dan keras. Material batu alam memiliki kesan berat, kasar, kokoh abadi dan alamiah.

2.2. Aspek Eksperimental

Eksperimental merupakan suatu proses kebebasan pemikiran, pencarian hal - hal baru dengan melakukan eksperimen dalam dimensi ruang dan waktu. Dalam aspek eksperimental terlihat

- Adanya suatu proses untuk mendapatkan tujuan yang akan dicapai
- Adanya suatu usaha Trial and Error

Dalam eksperimental ada usaha untuk mencoba hal-hal mungkin dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Penampilan bangunan yang transparan serta exposed construction merupakan bagian dalam menampilkan penampilan bangunan yang berkesan eksperimental.

Transformasi kedalam bangunan melalui sistem struktur, bentuk dan material bangunan, sehingga dengan penggunaan material tersebut memberikan kesan seperti yang diharapkan.



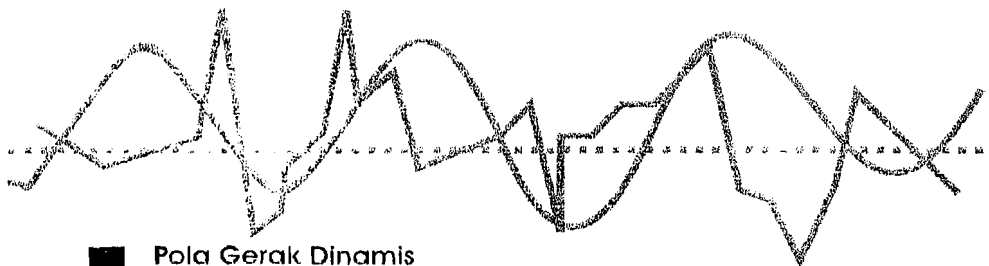
2.3. Aspek Unpredictable

Tidak bisa diprediksi sulit ditebak dan bertolak belakang dengan karakter ekspresif. Seorang seniman dalam mendapatkan suatu ide terkadang tidak sengaja, kapan saja dan dimana saja bisa menemukan ide.

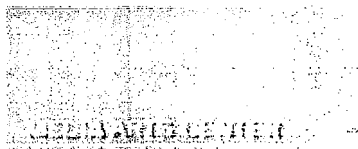
Karakter unpredictable mempunyai kecenderungan yang tidak teratur berubah-ubah sehingga memberikan kesan suasana baru dan segar. Selain itu juga adanya suatu pergerakan yang dinamis yang tidak terduga sebelumnya.



■ Pola Gerak Tidak Teratur dan berubah-ubah



■ Pola Gerak Dinamis

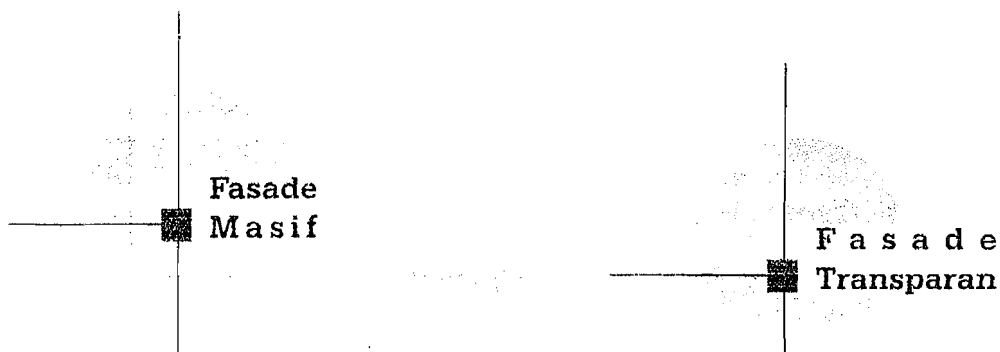


T r a n s f o r m a s i

Ditransformasikan kedalam **Kesan Visual** melalui :

- Pola Patern
- Warna
- Tekstur
- Material

Kesan Visual Fasade Bangunan, penampakan bangunan



Terjadi perubahan karakter visual secara tiba-tiba - tiba dari fasade masif ke bentuk yang transparan, begitu pula dengan penggunaan elemen yang lain baik itu sebagai eksterior maupun interior.

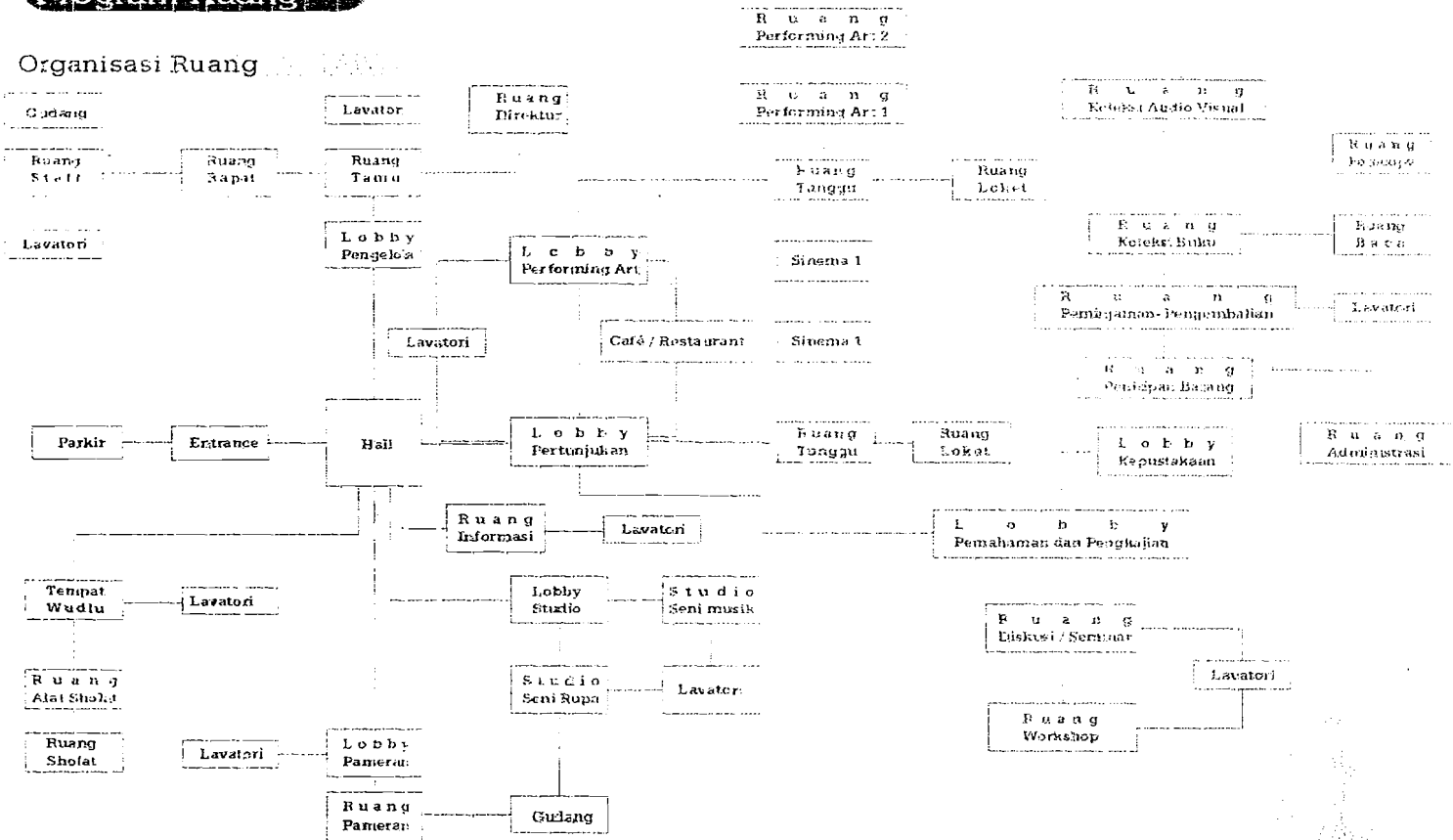
Kesan unpredictable terkandung adanya suatu pergerakan yang berubah-ubah dan dapat dirasakan keberadaannya melalui sequential view/rentetan penginderaan, memberikan pengalaman yang berbeda, sebagai contoh penerapannya kedalam penampilan bangunan adalah dengan penerapan material yang berbeda pada setiap level / zona bangunan.

Unpredictable : Tidak dapat diprediksi

Pendekatan dalam menterjemahkan kedalam arsitektur adalah melalui metode kontras.

Program Ruang

Organisasi Ruang



Jogja Media Art Center

Aldiana, 2014

38

JOGJA AKHIR

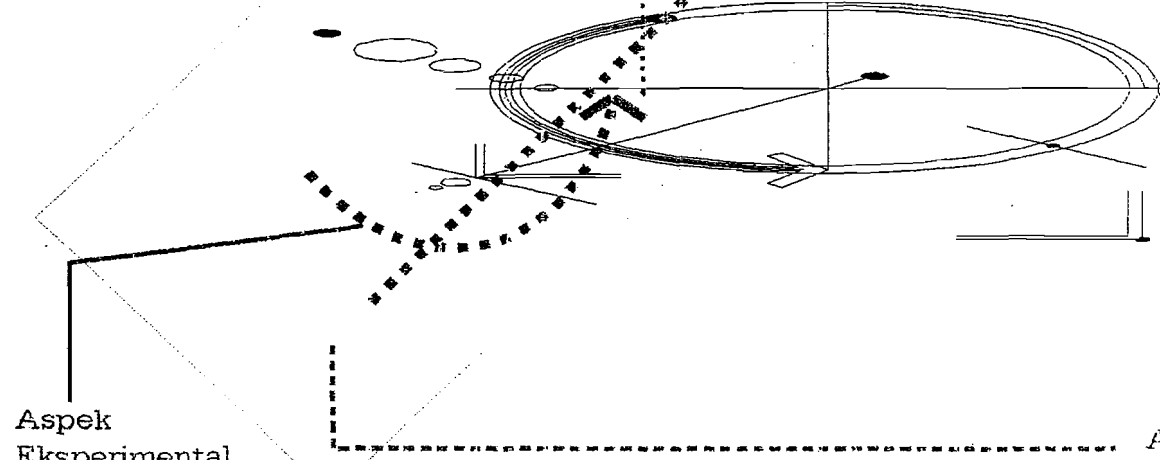
Concept

Ekspresif Eksperimental Unpredictable

Aspek
Ekspresif

Dayakan Ekspresif identik dengan gerak, dinamis

Transformasi



Aspek
Eksperimental

Bentuk garis lurus menunjukkan adanya suatu pergerakan / proses. Garis merupakan unsur penting dalam pembentukan visual yang menggambarkan jalur pergerakan, secara visual mampu memperlihatkan arah pergerakan dan pertumbuhan sebagaimana proses eksperimen

Aspek
Unpredictable

Forma gerak tidak memberikan kesan dinamis dan sulit untuk diprediksi

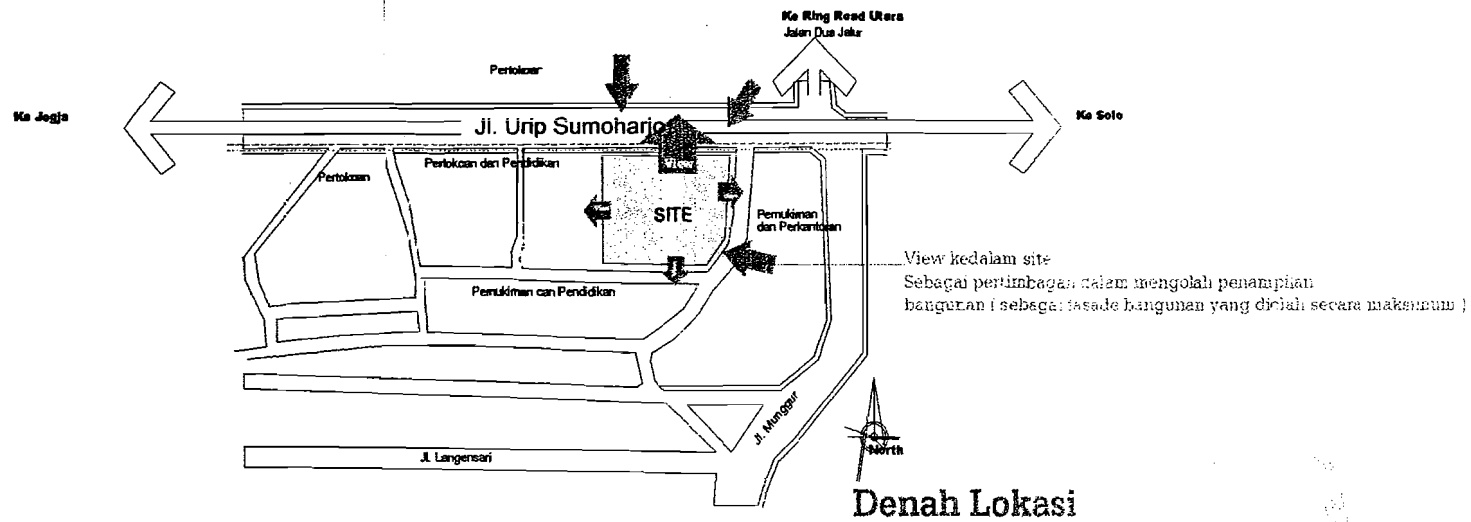
Jogja Media Art Center

LUGAS AKHIR

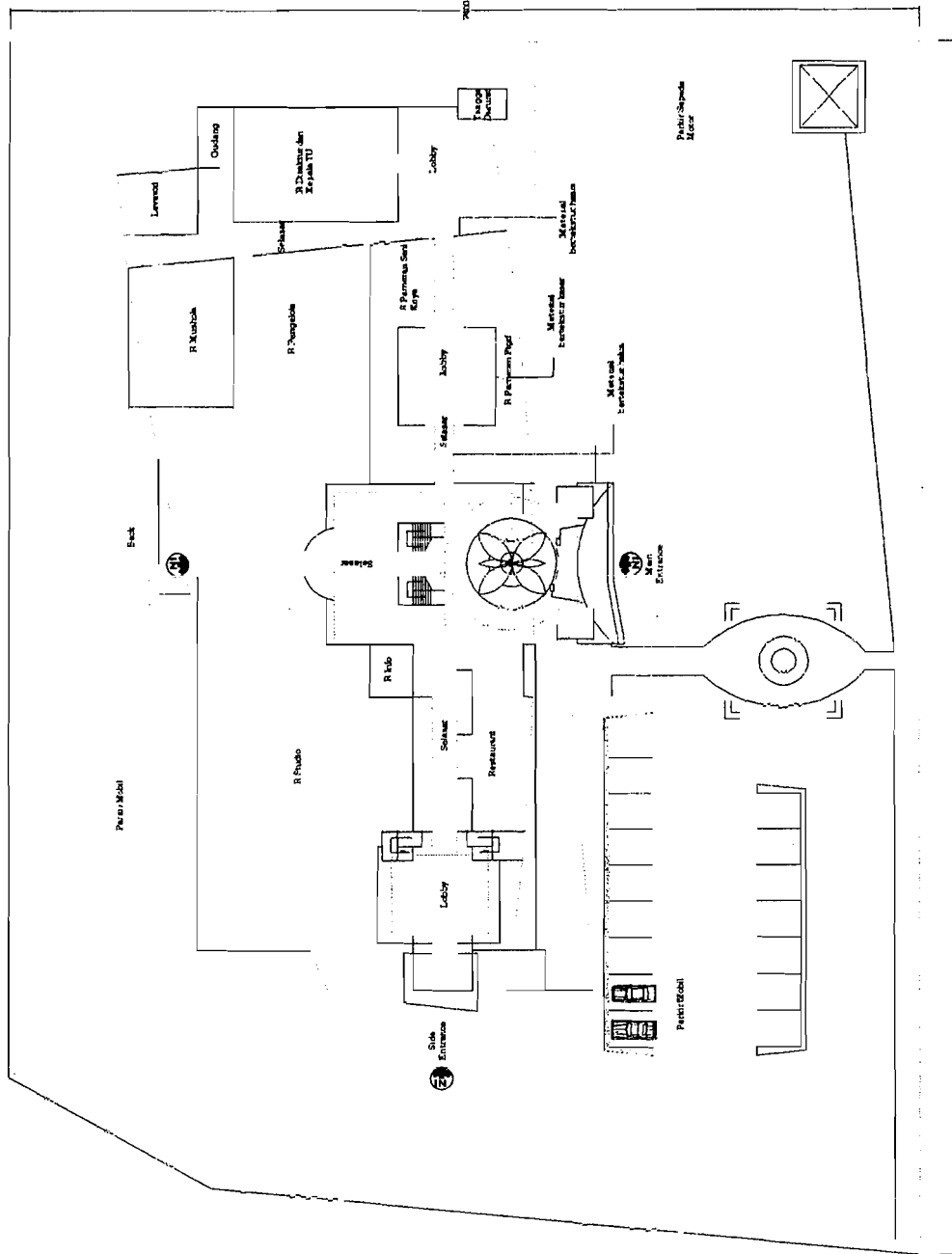
Concept

Jaringan Air bersih, Drainase, Jaringan Jalan,
Jaringan Telepon dan Jaringan Listrik sudah cukup memadai

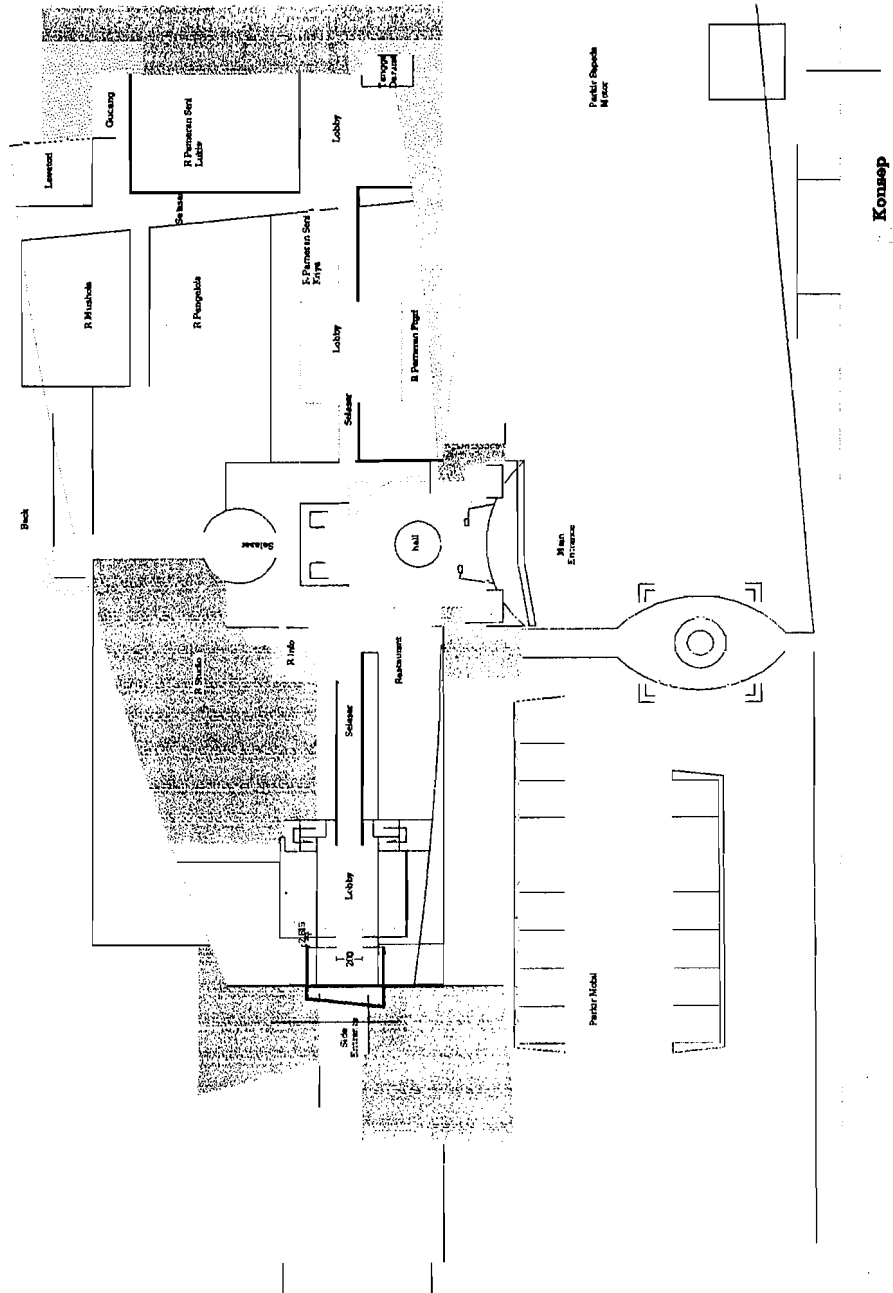
View ke arah Jalan Arteri Jogja - Solo
Menjelaskan suatu daya tarik tersendiri untuk dikunjungi



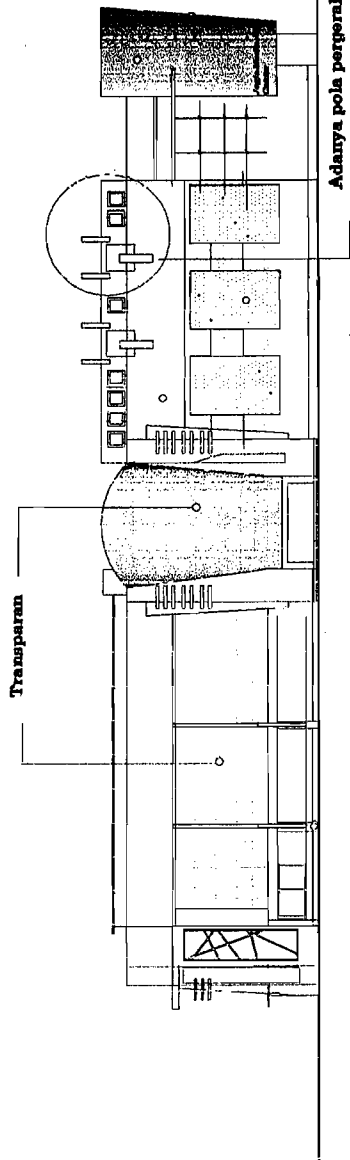
Jogja Media Art Center



Denah Lantai 01

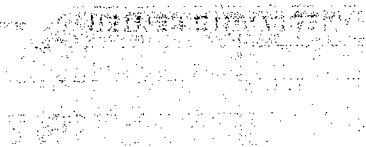


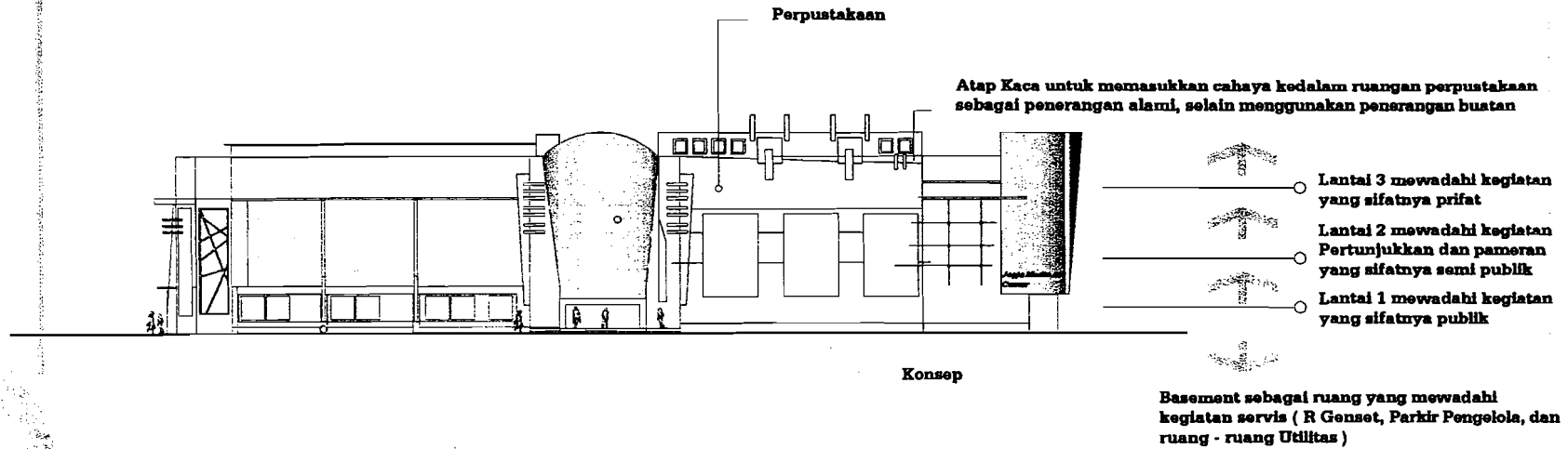
Konsep



Adanya pola pergerakan elemen bangunan yang dinamis sebagai wujud transformasi karakter eksperimental

Konsep



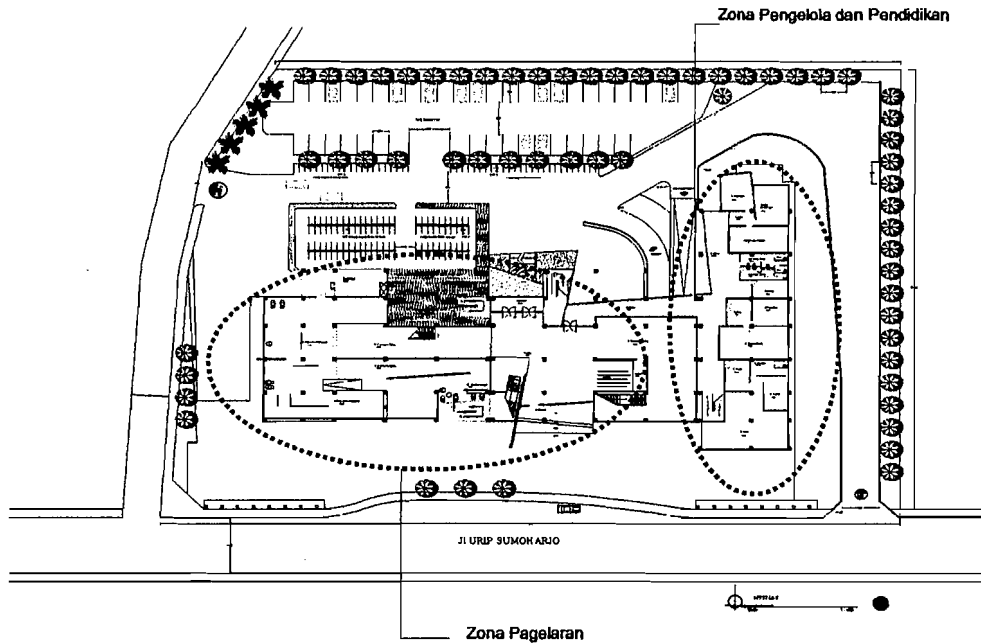


LAPORAN PERANCANGAN

BAB III

BAB III

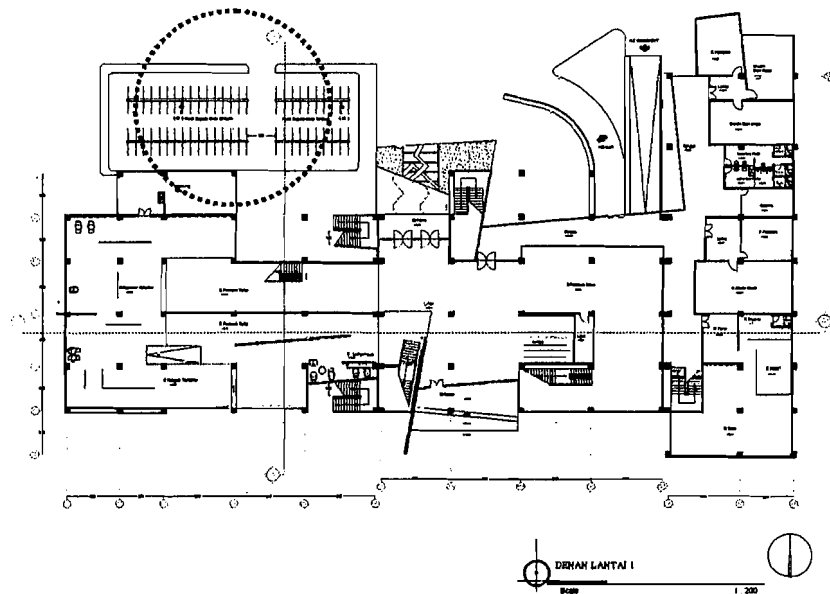
LAPORAN PERANCANGAN

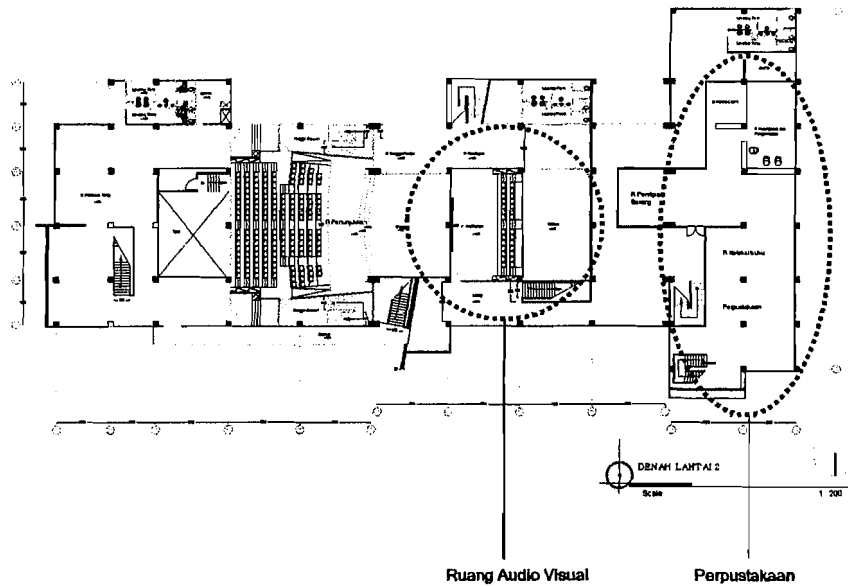


Pada proses perancangan terjadi beberapa perubahan. Perubahan mulai terjadi pada bentuk denah, dan tampak bangunan, hal ini menyebabkan perubahan komposisi ruang. Perubahan juga terjadi pada perletakan parkir kendaraan bermotor dimana pada awalnya parkir berada didepan bangunan dipindahkan dibagian belakang bangunan sehingga pengunjung diharapkan dapat menikmati dan merasakan adanya *sequential view* terhadap penampakan bangunan secara keseluruhan.

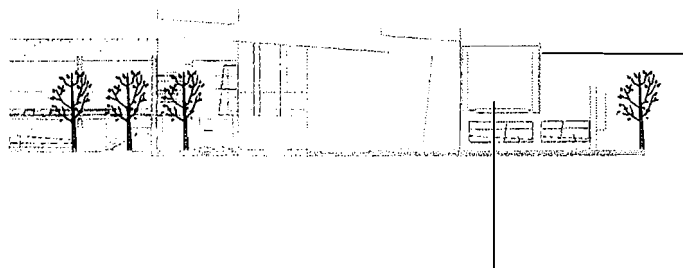
Perubahan lain adalah dengan meniadakan entrance pada samping timur bangunan sehingga proses sequential view pengunjung dapat terwujud. Adapun perubahan tersebut untuk lebih mengungkapkan karakter ekspresif, eksperimental dan *unpredictable* sebagai konsep awal perancangan. Luas site juga mengalami penambahan untuk menampung parkir kendaraan bermotor.

Parkir kendaraan bermotor dibagi dua dimana untuk pengunjung diletakkan diluar bangunan sedangkan parkir indoor diperuntukkan bagi pengelola dan seniman yang akan pentas pada Jogja Media Art Center ini.

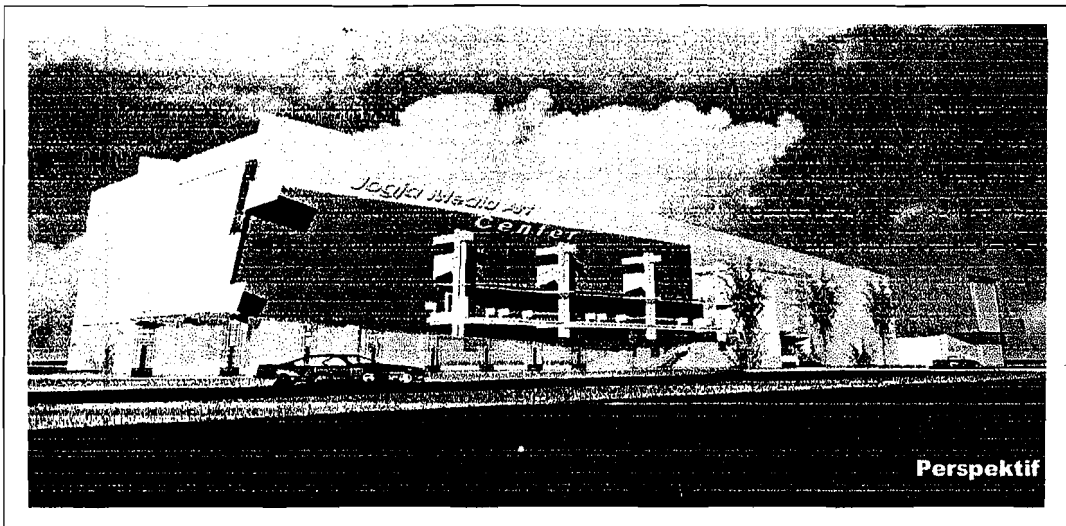
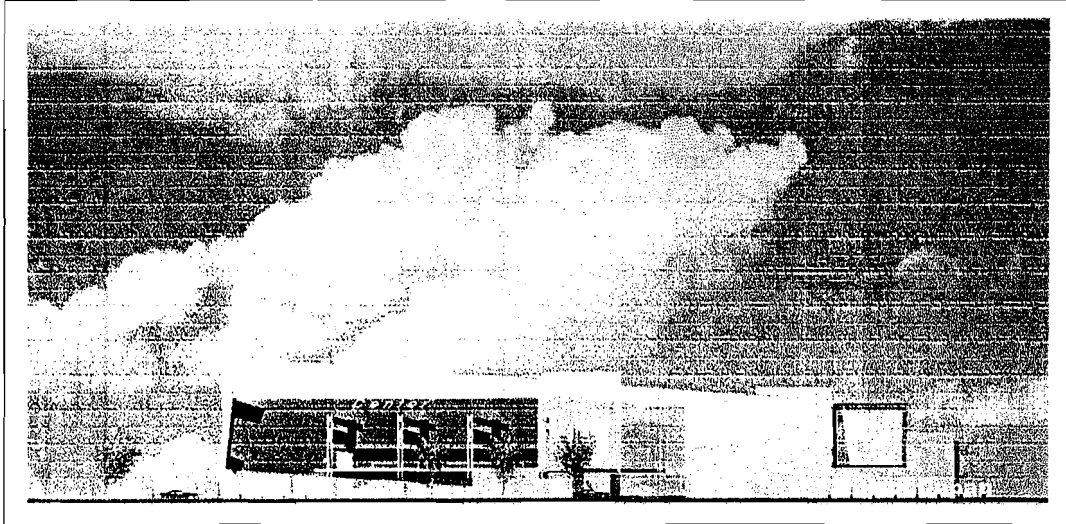




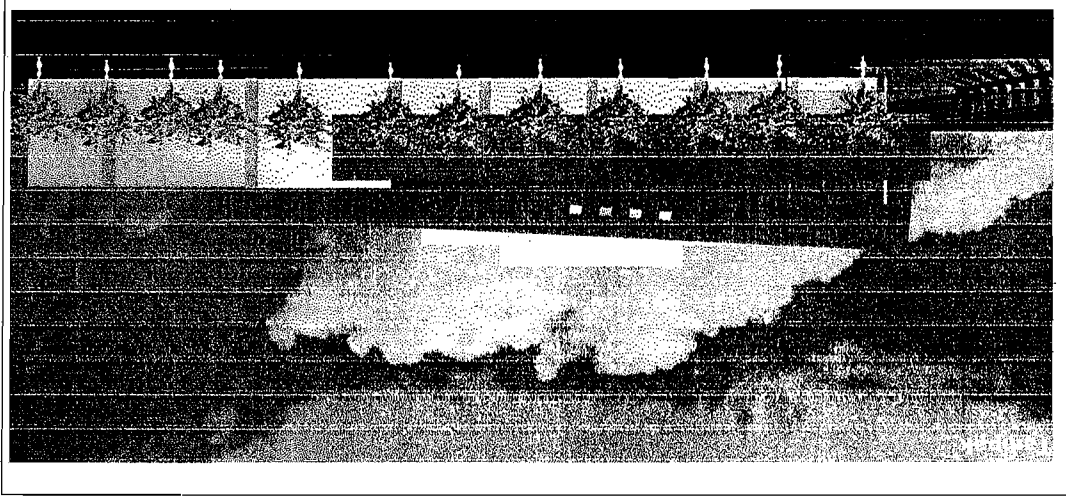
Perpustakaan sebagai zona privat diletakkan dibagian yang terpisah dengan zona pertunjukkan dan pagelaran sehingga pengunjung perpustakaan tidak merasa terganggu oleh kebisingan dari zona tersebut. Ruang audio visual selain mewedahi aktifitas pemutaran festival film dan seminar juga mewedahi kegiatan workshop hal ini untuk menghemat ruang karena keterbatasan lahan.



Jendela selain untuk memasukan cahaya alami
juga sebagai frame untuk melihat pemandangan luar dari perpustakaan

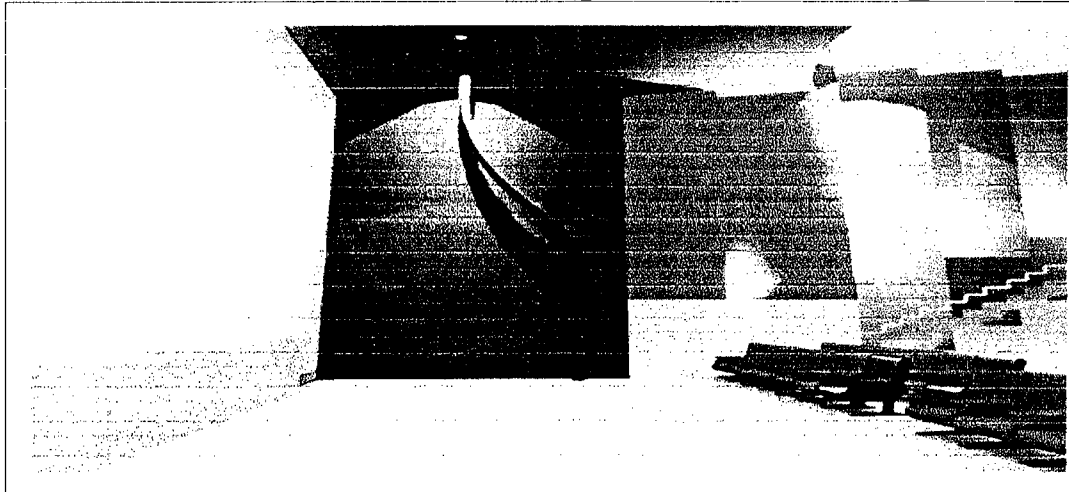


Penampilan bangunan dengan bentuk dinding yang miring, kolom yang menggantung pada selasar serta komposisi warna yang kontras sebagai wujud transformasi konsep awal karakter seni yakni karakter *ekspresif*.



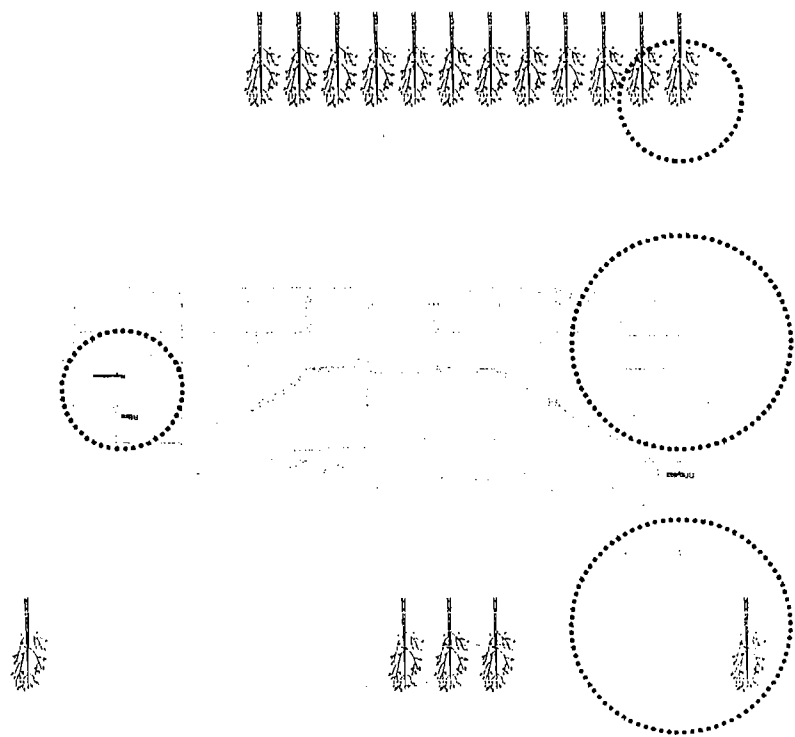
Selasar outdoor yang menghubungkan lobby dilantai satu dengan ruang pameran dan ruang pertunjukkan dilantai dua sebagai alur sirkulasi yang mengarahkan pengunjung memberikan suasana yang berbeda dengan didalam bangunan.



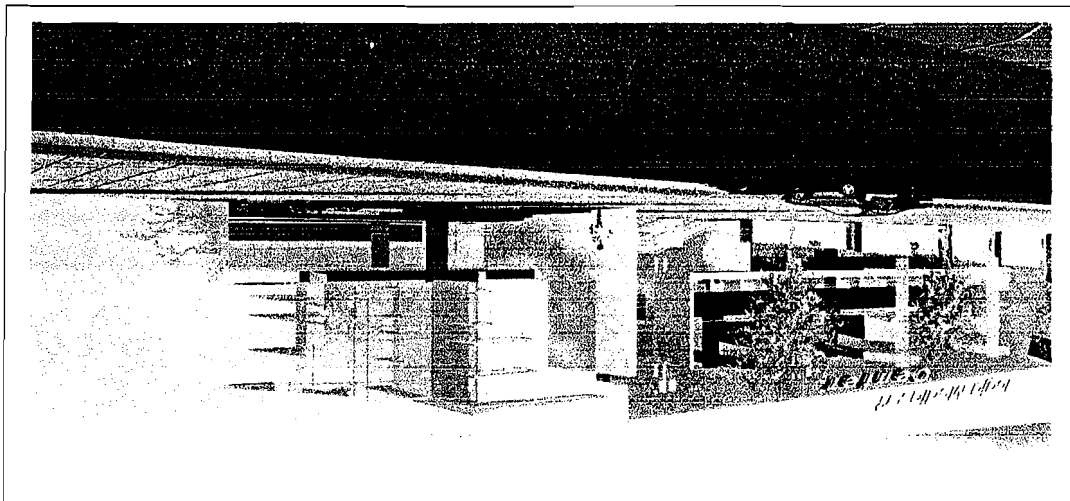
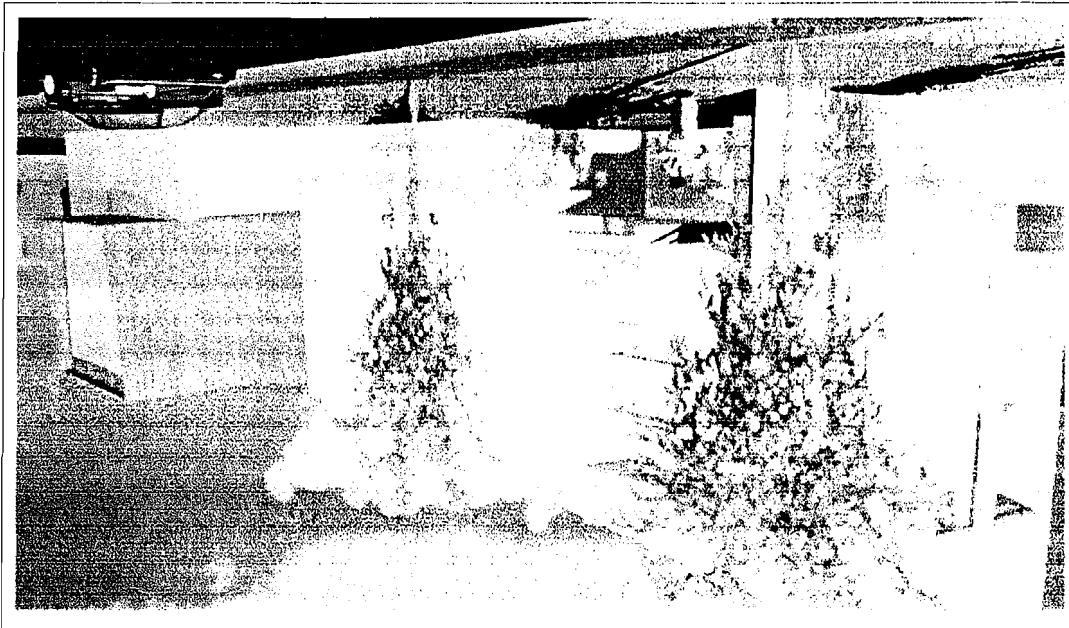


Perubahan warna bangunan yang kontras antar satu ruang dengan ruang yang lain memberikan nuansa dan pengalaman baru kepada pengunjung merupakan hasil transformasi dari *unpredictable*. Selain itu juga penggunaan metode kontras antara tampilan luar bangunan dengan dinding miring seolah-olah lantai bagian dalamnya

Juga ikut miring namun pada kenyataannya lantainya tidak ikut miring, hal ini dapat dilihat pada ruang perpustakaan dan ruang pameran.



Wujud transformasi karakter eksperimental diekspresikan melalui bentuk kolom bergantung pada dinding miring yang menjorok keluar pada perpustakaan.



DAFTAR PUSTAKA

Architectural Graphic Standart

Data Arsitek, Ernst Neufert

Ir. Rini Darmawati., *Materi Kuliah Metode Perancangan 1*, Jogjakarta 2002.

<http://www.jakweb.com>

LAMPIRAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS SEBELAS MARET

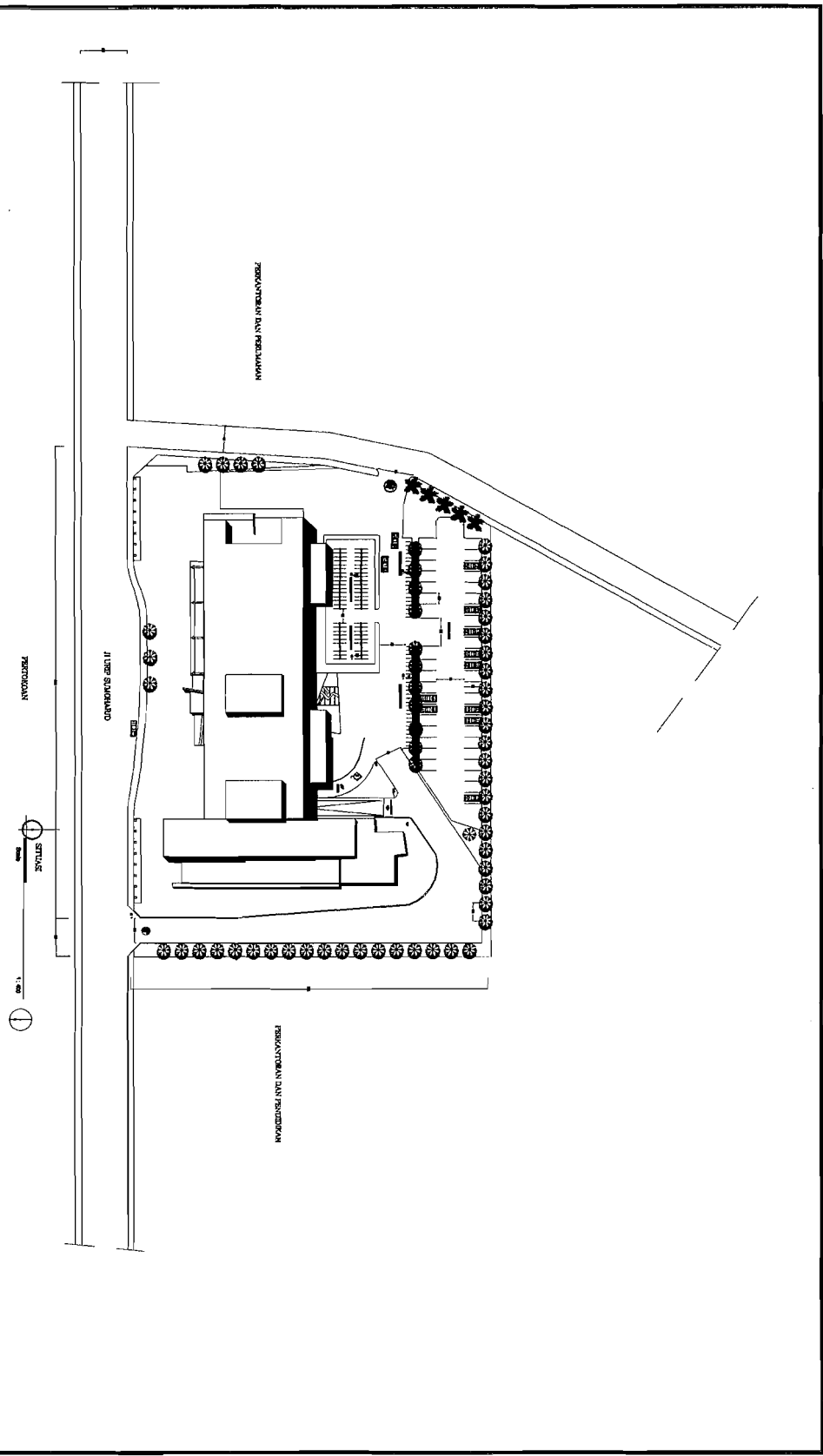
PERIODE II
SEMESTER GENAP
 TH. AK. 2003/2004

JOGJA
MEDIA ART CENTER

DOSEN PEMBIMBING :
 DR. ALAMONDYONO, S.M.A.
 DESAINERS / PENYUSUN :
 RIZKI MUGIYANI
 NPM. 98 812 151

SITUASI
 SKALA 1:400

01/09





TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS SEBELAS MARESI

PERIODE II
 SEMESTER GENAP
 TH. AK. 2003/2004

JOGJA
MEDIA ART CENTER

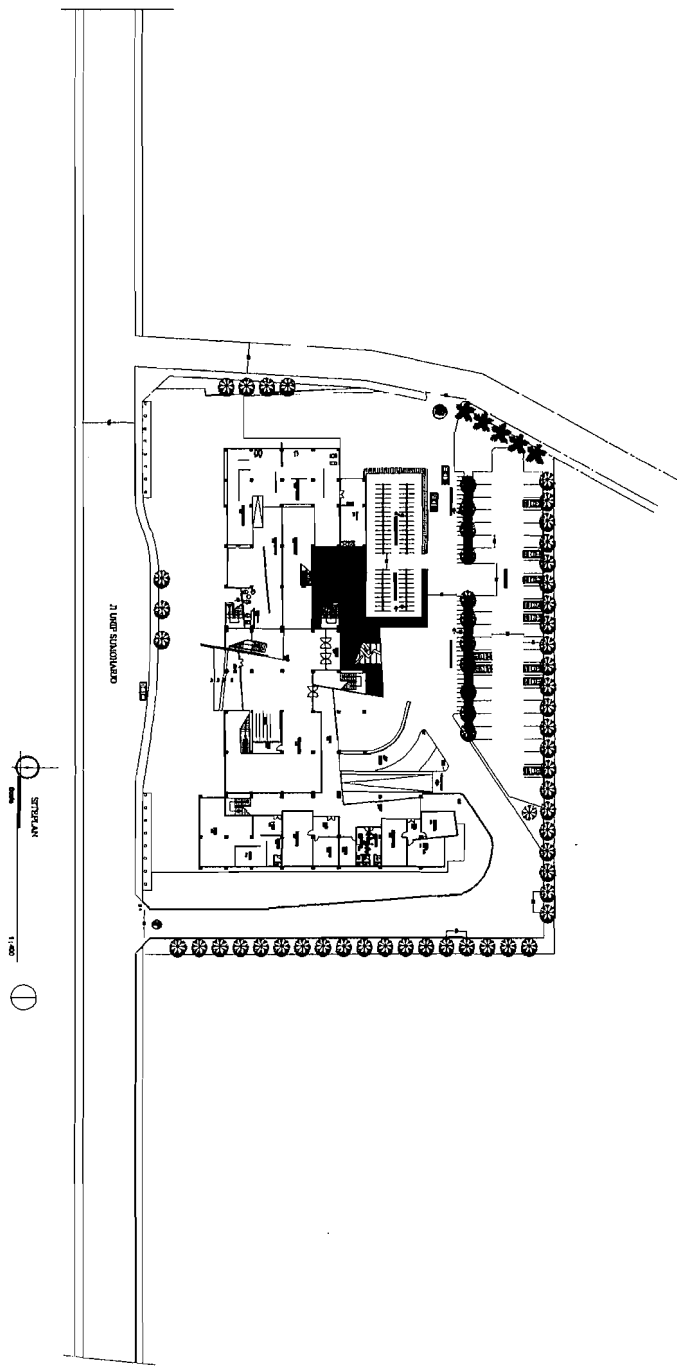
DOKUMEN PERENCANAAN 1
 DESAIN ARSITEKTUR, JIKA
 DIREKTORI KAWASAN
 KAWASAN KAWASAN
 NO. 88 612 151

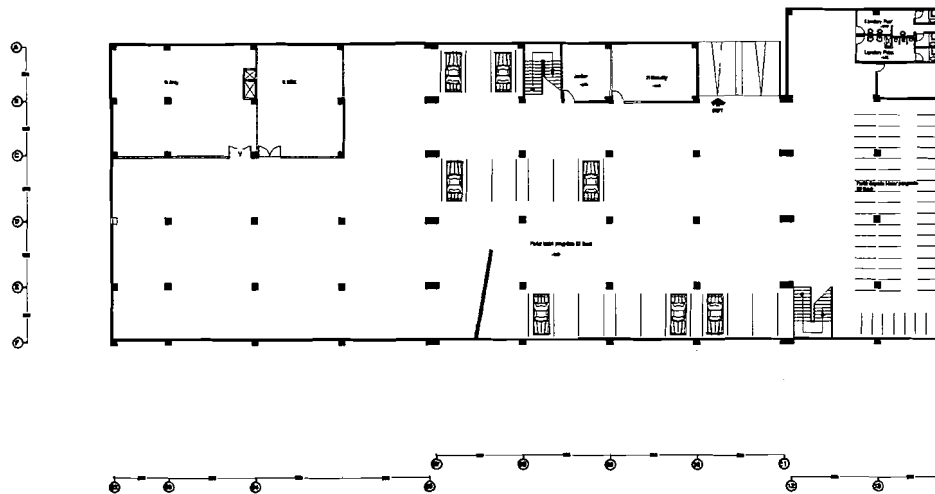
JENIS GABUNGAN 1

STEPIAN
 RUMAH 1 : 400

NO. JAMBUAN / PERENCANAAN 1
02/09

PERENCANAAN 1





DENAH BASEMENT
Scale 1:200



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

PERIODE II
SEMESTER GENAP
TH. AK. 2003/2004

JOGJA
MEDIA ART CENTER

DIREKSI PERENCANAAN :
ILHANDOYOTOMO, MEA
TIMENTAS MAHASISWA
NAMA : **MUGIADI**
NO. MAHASISWA : **98 512 151**

JUDUL GAMBAR :
DENAH
SKALA 1:200

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR
03/09

PERFORMAN



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

PERIODE II
 SEMESTER GENAP
 TH. AK. 2003/2004

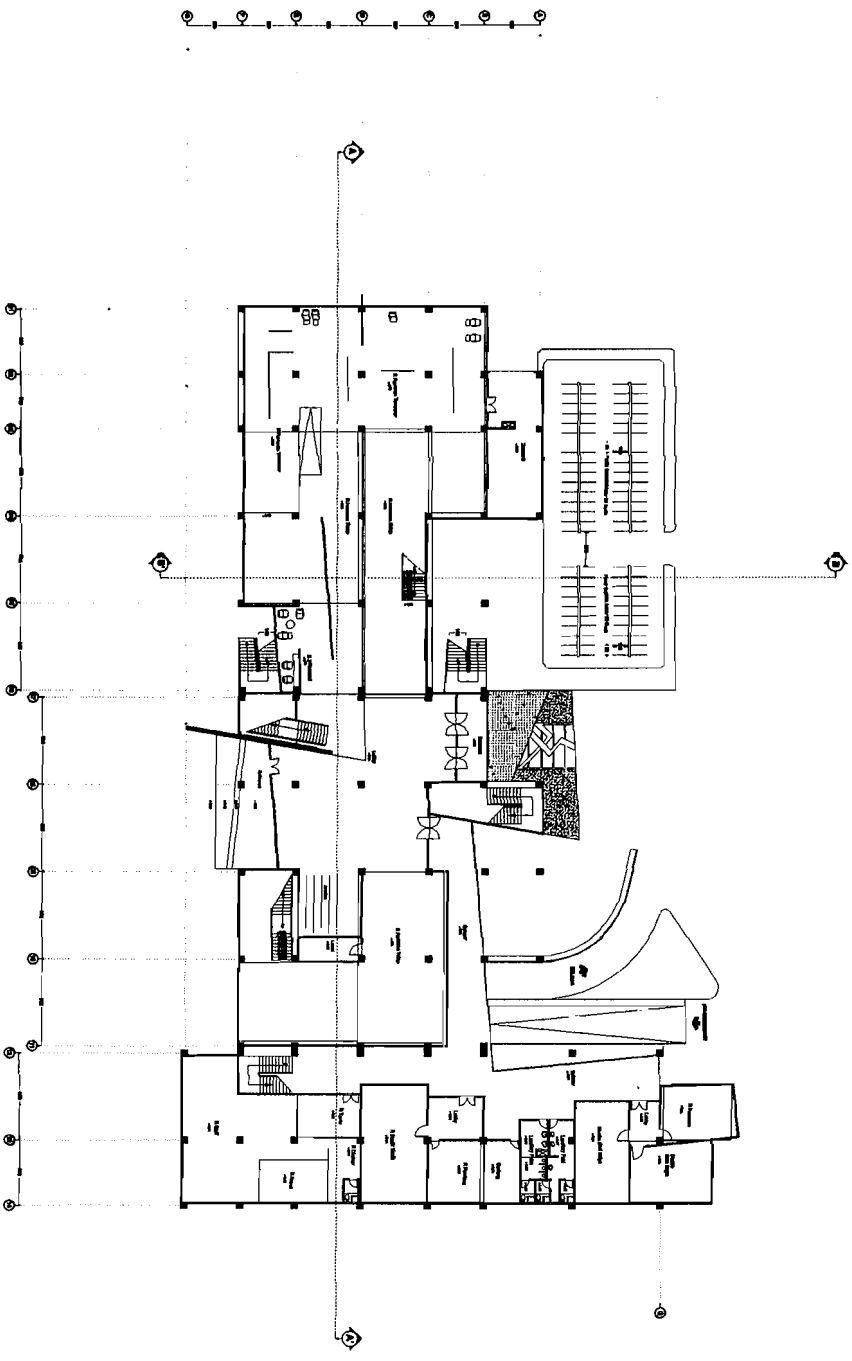
JOGJA
MEDIA ART CENTER

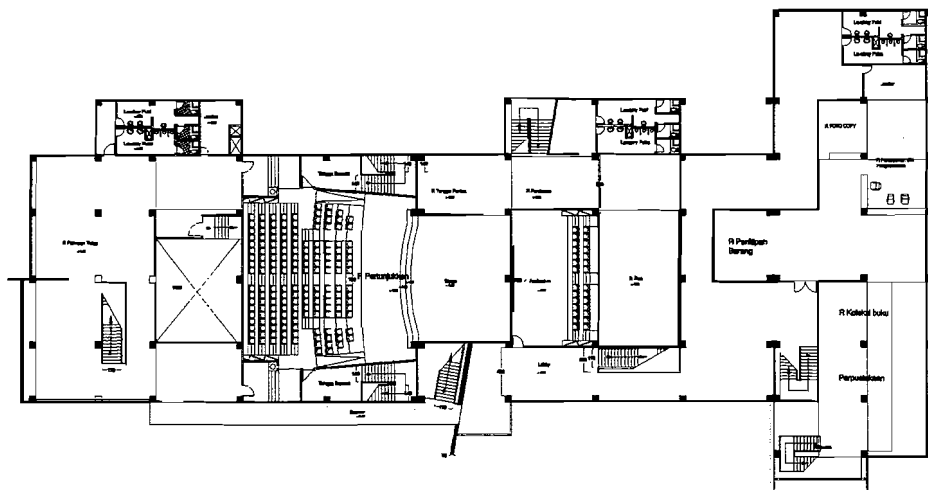
DESAIN PERENCANAAN :
 DEBAROTOTOMO, SBA
 DESAIN ARSITEKTUR :
 MUGGIADI
 NO. REGISTRASI :
 98 612 161

DENAH
 SKALA 1:200

04/09

DENAH LANTAI 1
 Skala 1:200





DENAH LANTAI 2
Scale 1:200



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

PERIODE II
SEMESTER GENAP
TH. AK. 2003/2004

JOGJA
MEDIA ART CENTER

DOKUMEN PERENCANAAN :
ELHAMDOTOMO, MSA

TEKNIKAS KARSASAWA

NAMA : **MUGIADI**

NO. KARSASAWA :
98 612 161

CANDA TANGAN

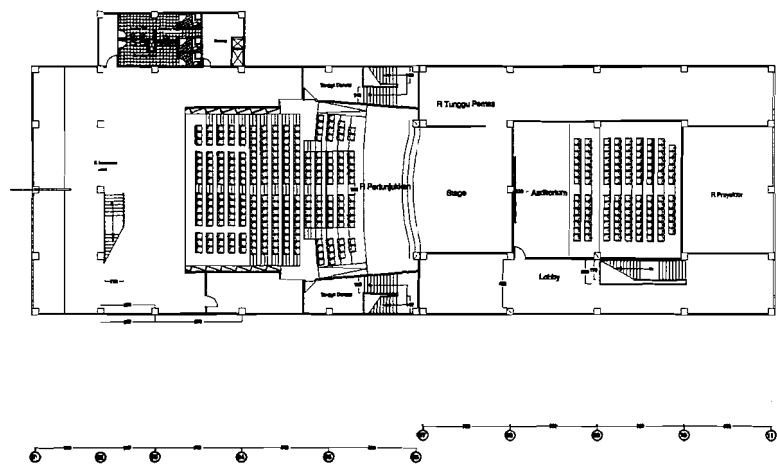
JUDUL GAMBAR :

DENAH

SKALA 1:200

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR
05/09

PEREKSEKSIAN



DENAH LANTAI 3
 Scale 1:200



TUGAS AKHIR

JURUBAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
SEMESTER GENAP
TH. AK. 2003/2004

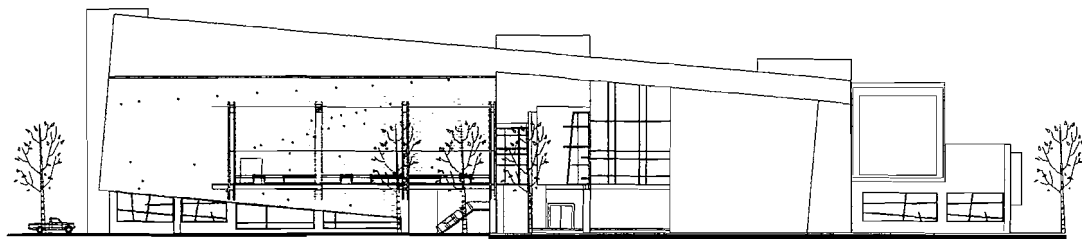
JOGJA
MEDIA ART CENTER

DOKUMEN PERENCANAAN :
 ILMHANDOYOTOMO, MBA
 TRIDIPPITAS MARANDIWA
 NAMA : **MUGIADI**
 NO. MARANDIWA :
98 612 151

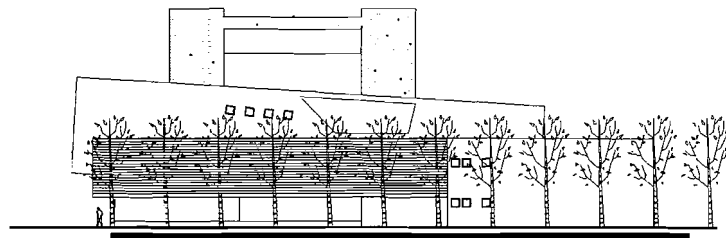
JUDUL GAMBAR :
DENAH
 SKALA 1:200

NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR
06/09

PEREKORAN



TAMPAK DEPAN
Scale 1:200



TAMPAK SAMPIING KANAN
Scale 1:200



TUGAS AKHIR

JURUBAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE II
SEMESTER GENAP
TH. AK. 2003/2004**

**JOGJA
MEDIA ART CENTER**

DOKUMEN PERENCANAAN :

ILHAMDOTOMO, MHA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : MUGIADI

NO. MAHASISWA : 98 512 151

RAMA YANUAR

JURUSAN GAMBAR :

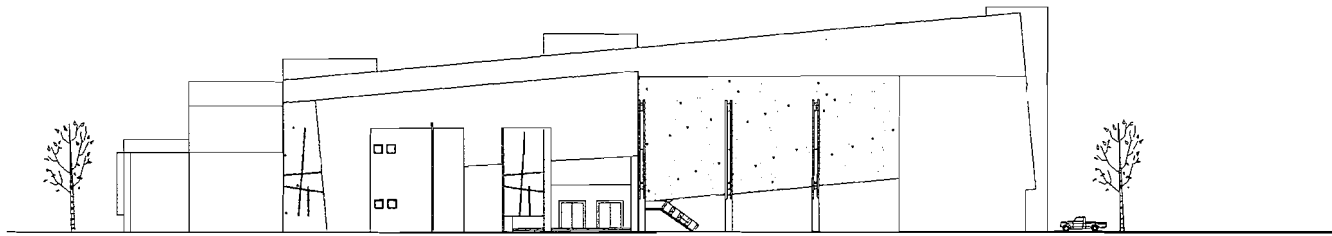
TAMPAK

SKALA 1:200


NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR

07/09

PENYUSUNAN



TAMPAK BELAKANG
Scale 1:200

	<p>TUGAS AKHIR</p> <p>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE II SEMESTER GENAP TH. AK. 2003/2004</p>	<p>JOGJA MEDIA ART CENTER</p>	<p>DOKUMEN PERENCANAAN : ILHAMDOTOTOMO, MSA</p> <p>IDENTITAS MANGROBWA</p> <p>NAMA : MUGIADI NO. MANGROBWA : 98 612 151</p>	<p>JUDUL GAMBAR : TAMPAK</p> <p>SEKALA 1:200</p>	<p>NO LEMBAR / JUMLAH LEMBAR 08/09</p>	<p>REVISI</p>
---	---	---	---	---	---	---	---------------



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

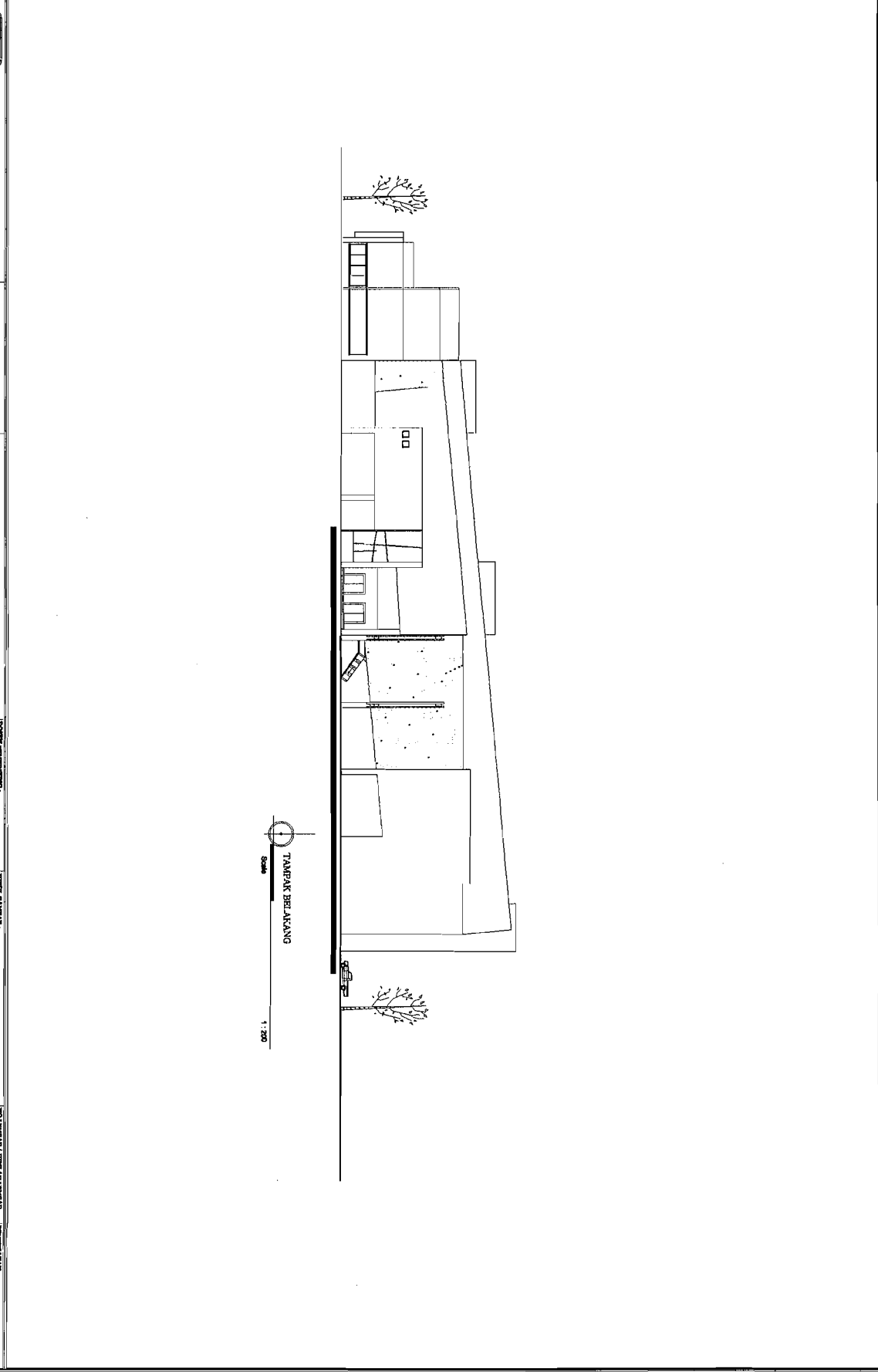
PERIODE II
 SEMESTER GENAP
 TH. AK. 2003/2004

JOGJA
MEDIA ART CENTER

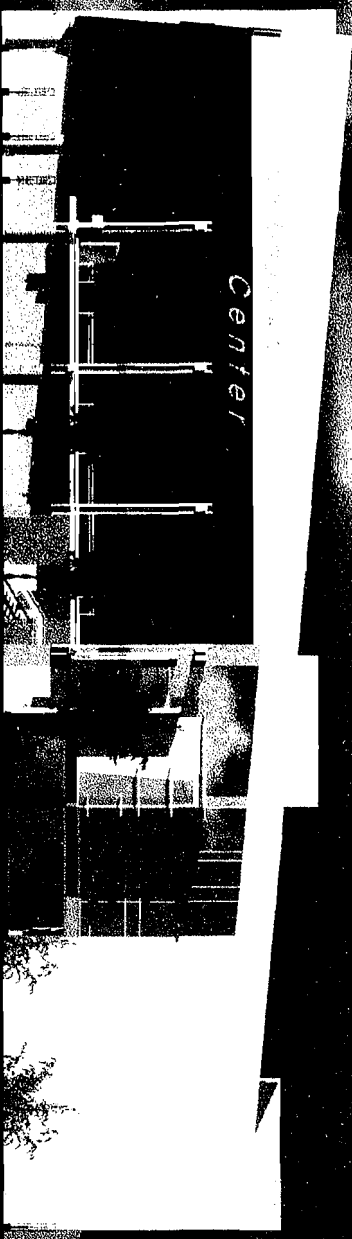
DOSEN PEMBIMBING:
 DR. SANDIOTOMO, SIA
IDENTIFIKASI MAHASISWA:
 NAMA: MUGIADI
 NO. KARTU MAHASISWA: 98 512 161

JENIS GAMBAR:
TAMPAK
 SKALA 1:200

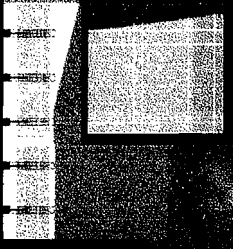
NO. LEMBAR / JUMLAH LEMBAR:
08/09



Jaya Medical Art Center

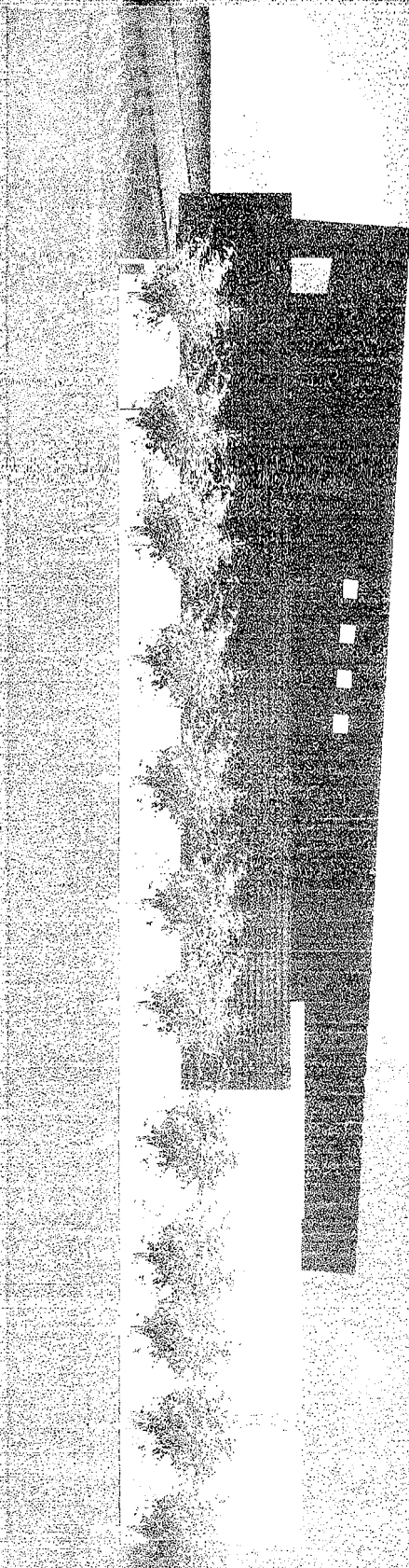


Tampak Depan

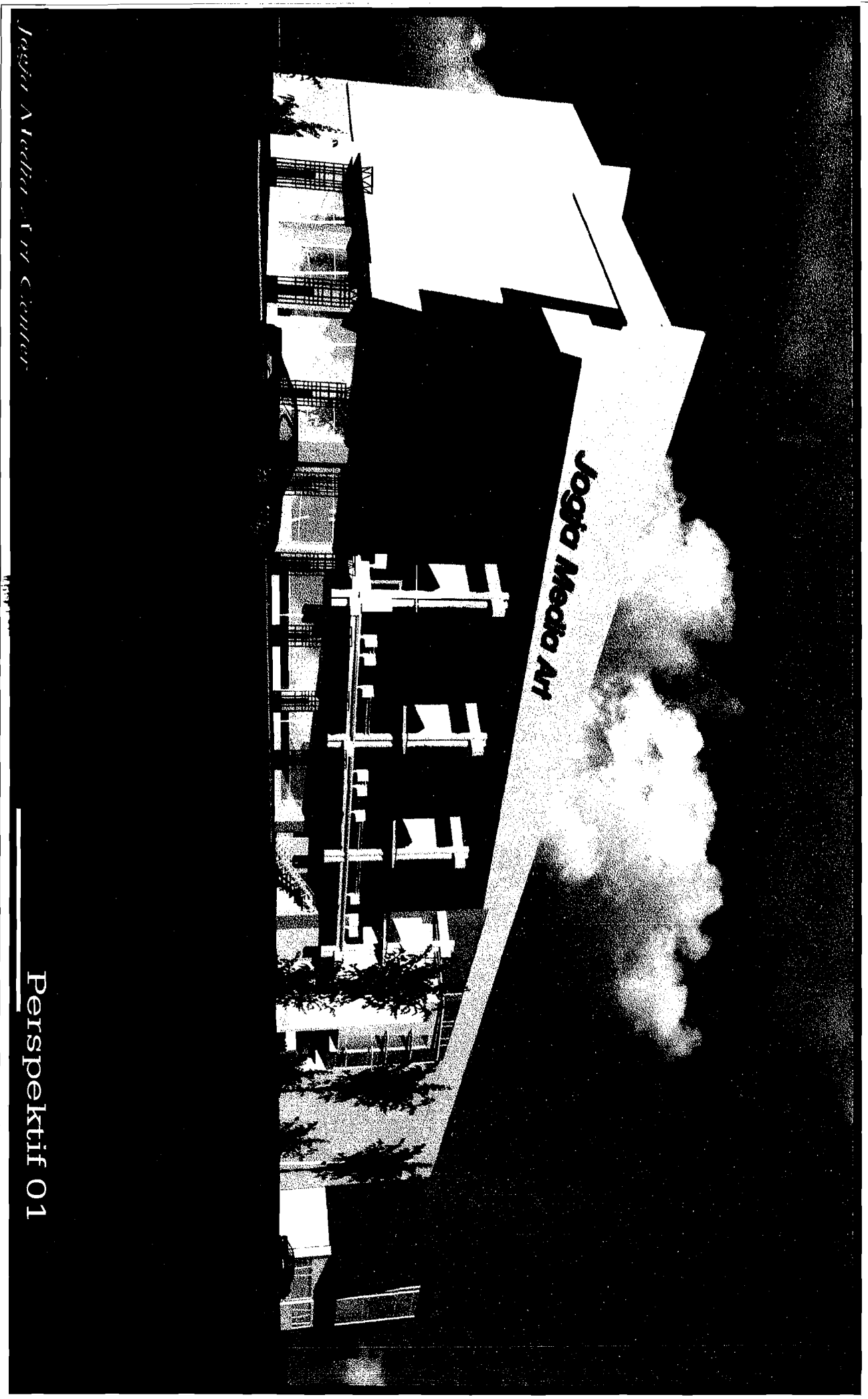


Jaya Media Art Center

Rembang Sampung



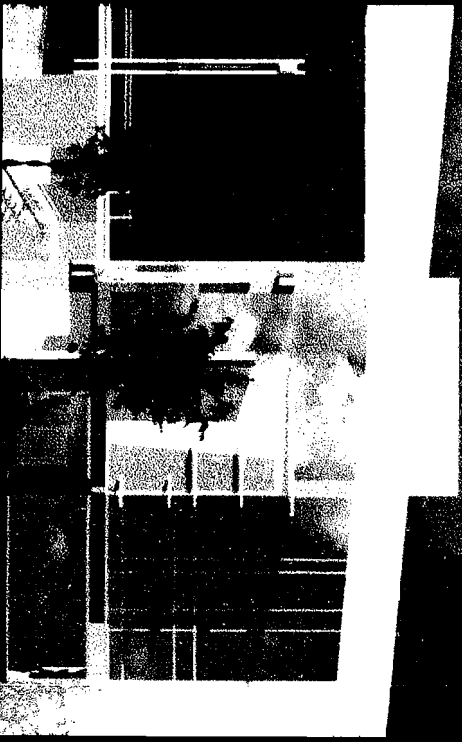
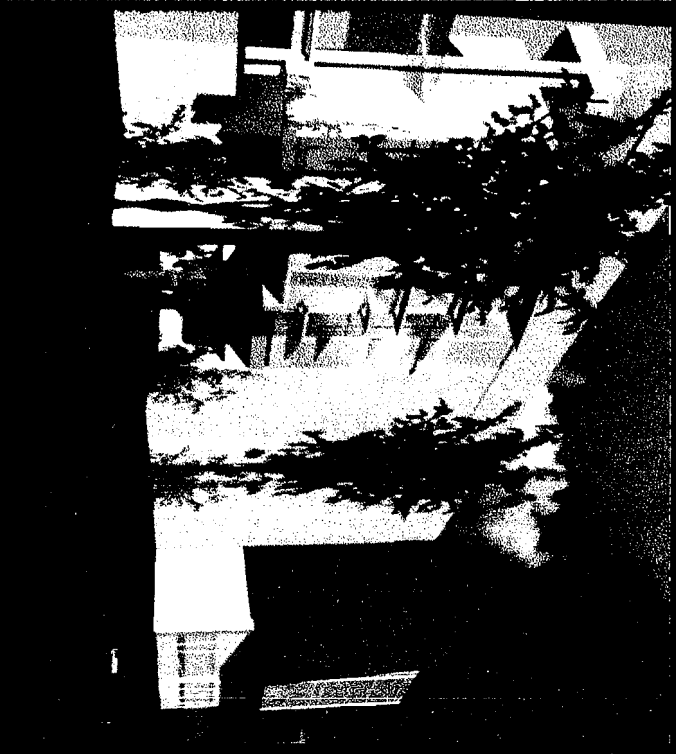
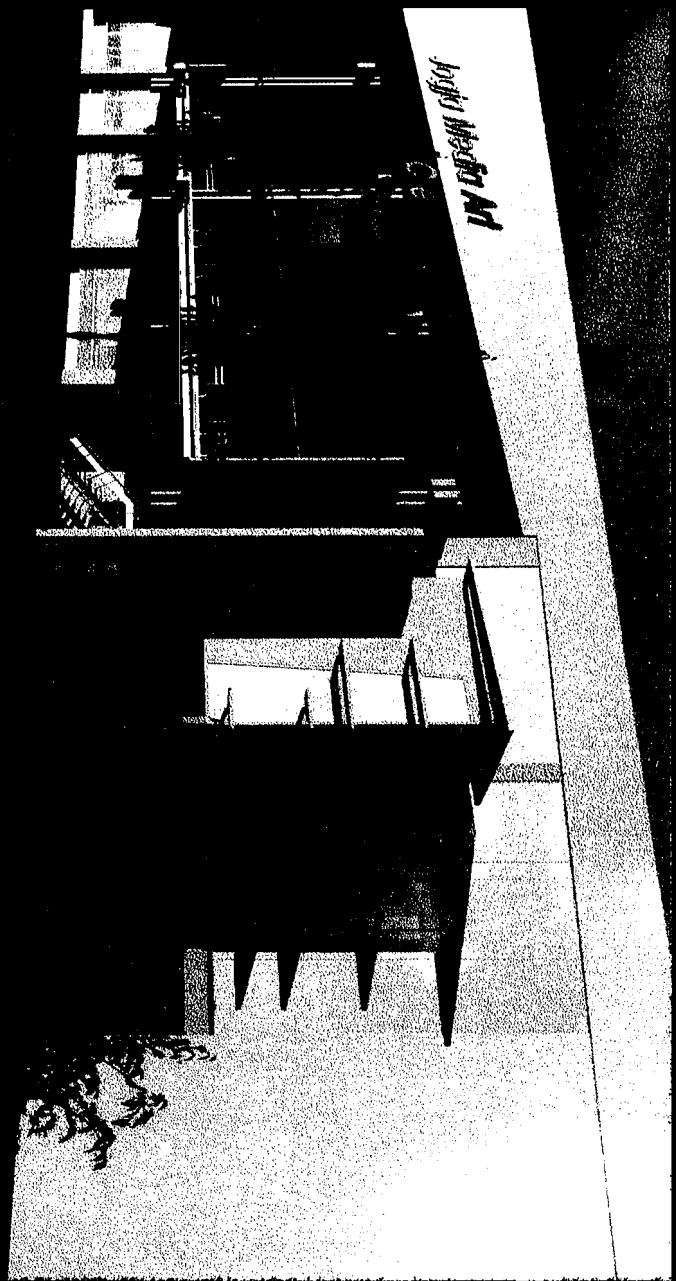




Jogja Media Art Center

Perspektif 01

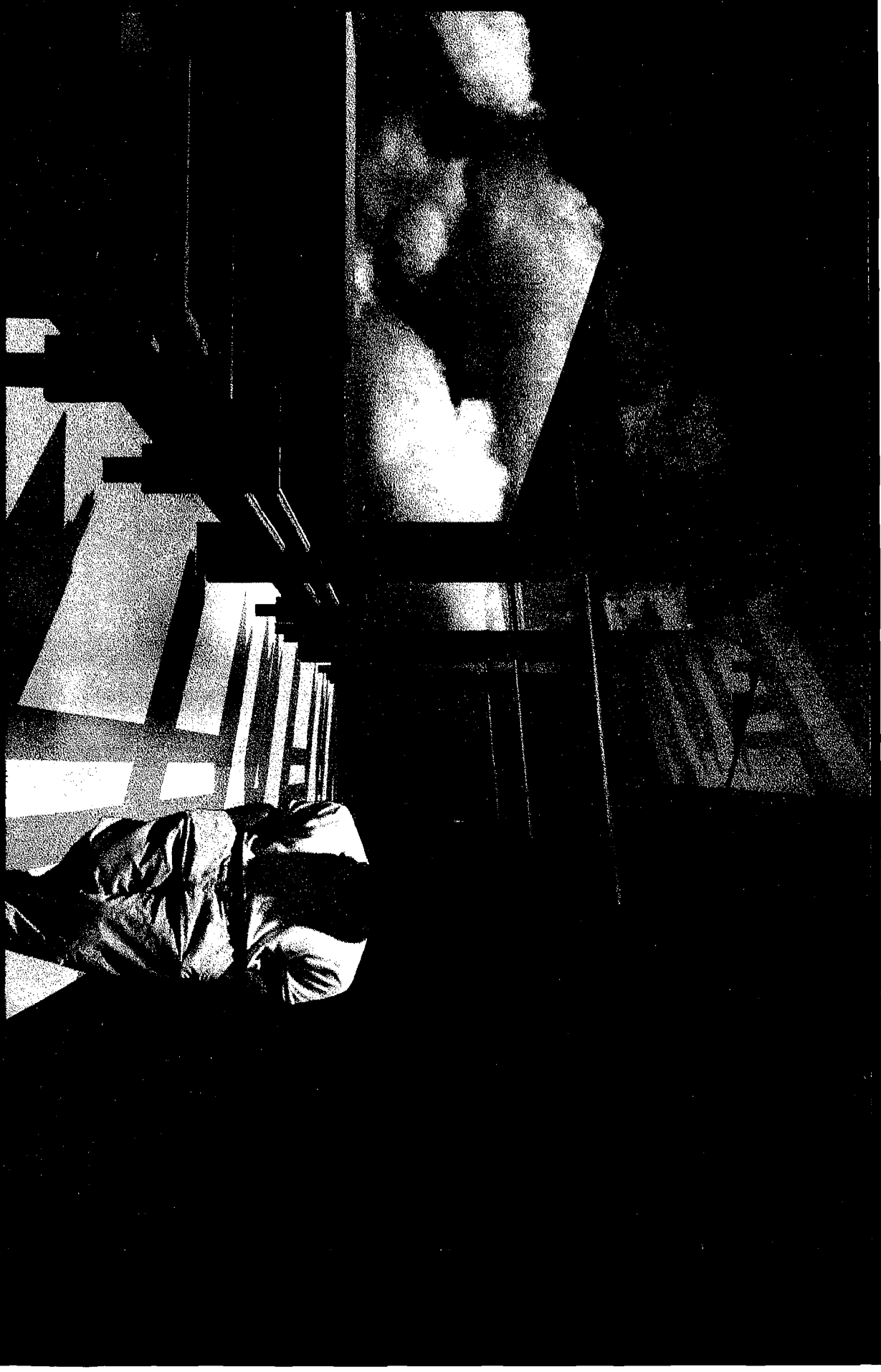
Joseph A. LeBlond, AIA



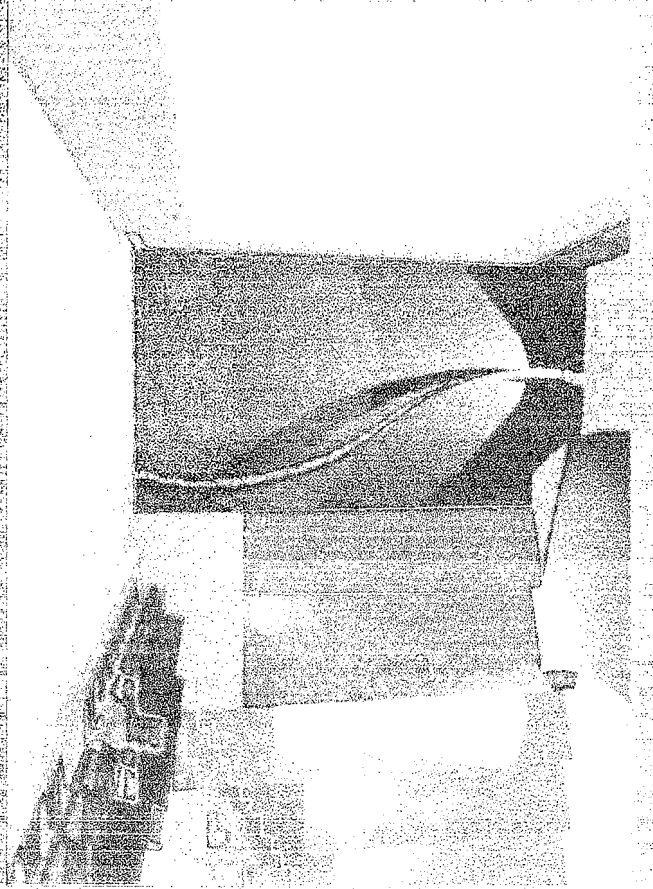
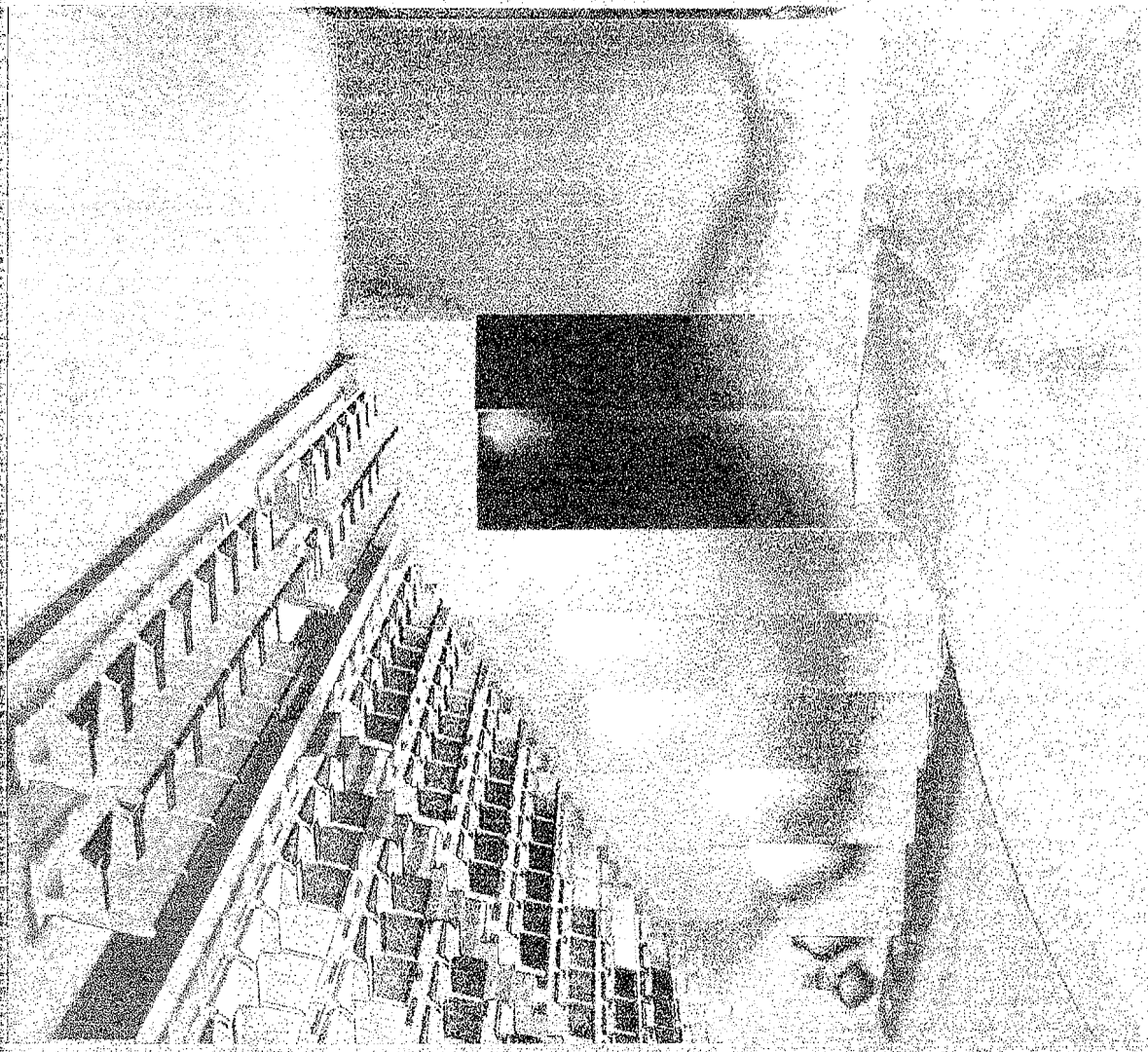
Entrance

Jagat Medika - TV Cipta

Selasar



1984 Visual Communication Design Audio Visual



Jasa Media Art Center



KUJENGO PAMERAN

