

BAB I

PENDAHULUAN

Judul Perancangan :

Gedung *Art Center* di Nitiprayan, Yogyakarta Dengan Pendekatan *Architecture Psychology*.

Penekanan :

Merancang bangunan *Art Center* di Nitiprayan, Yogyakarta dengan pendekatan *Architectural Psychology* sebagai acuan rancangan dari bangunan *Art Center* tersebut.

Batasan Pengertian Judul :

1. *Art Center*

Center atau Pusat dapat diartikan sebagai inti, ruang utama, pokok, pangkal, atau yang menjadi tumpuan dan bersifat mengumpulkan. Sedangkan *Art* atau Seni merupakan produk manusia yang mengandung nilai keindahan (bagus, permai, cantik, elok, molek dan sebagainya). *Art Center* merupakan ruang utama yang menjadu pusat berkesenian sebagai nilai keindahan.

2. *Architectural Psychology*

Architectural atau Arsitektural adalah seni yang dilakukan oleh setiap individual untuk berimajinasikan diri mereka dan ilmu dalam merancang bangunan. Sedangkan *Psychology* merupakan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku dan proses mental. Dalam hal ini, *Architectural Psychology* merupakan seni merancang bangunan yang mempertimbangkan aspek pembentukan tingkah laku dan proses mental dari pengguna bangunan tersebut.

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Masalah

“*Jangan mengaku seniman bila belum pernah tinggal di Kampung Seni Nitiprayan.*” (Yogyes, 2015).

Kalimat diatas merupakan sebuah *anekdot* yang tumbuh dikalangan seniman Yogyakarta. Nilai-nilai tradisional yang terdapat di Kampung Seni Nitiprayan dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu dari model rumah penduduk yang masih tradisional jawa yang berjenis limasan dengan berbagai variasinya, selain itu semangat gotong royong dengan nilai-nilai moral jawa yakni sopan santun dan saling menghargai masih sangat terasa. Kampung Seni Nitiprayan termasuk Kampung seni yang menjunjung nilai-nilai sosial dan budaya yang terdapat di Yogyakarta.

Karakteristik bermasyarakat masih diwarnai oleh kehidupan khas pedesaan. Hal itu tampak dari kuatnya ikatan sosial yang terjalin antar warga. Nilai gotong royong, keramahaman, dan persaudaraan dalam kehidupan sehari-harinya. Sebagian juga masih memegang teguh tradisi yang ditinggalkan tetua mereka, meskipun banyak juga beberapa tradisi yang hilang seiring dengan pengaruh kehidupan perkotaan. Tradisi yang masih berjalan rutin dilaksanakan oleh masyarakat Nitiprayan adalah *Suran* (upacara/ritual yang dilakukan pada malam satu sura) dan *Nyadran* (biasa juga disebut ‘*apem-an*’, kegiatan yang dilakukan ketika ruwatan sebelum masuk Bulan Ramadhan). Dan juga tradisi yang sekarang sudah jarang dilaksanakan misalnya melaksanakan *Kenduri*.

Setiap tahunnya di bulan September, warga Pedukuhan Jomegatan menggelar acara seni besar, yaitu *Kenduri Desa*. Hal ini merupakan bukti masyarakat Nitiprayan sangat menghargai seni yang mereka miliki dan menjadi bukti usaha agak hal tersebut bisa berjalan dengan optimal. Dengan adanya apresiasi masyarakat yang sangat besar, bukan hanya dari warga

pedukuhan dan sekitarnya, namun sampai wisatawan mancanegara banyak turut ikut serta menyaksikan acara tersebut. Hal ini merupakan karakter unik yang sangat menonjol pada masyarakat kampung Nitiprayan

Kampung ini banyak ditinggali oleh berbagai macam seniman, seperti seniman rupa, musik, tari, dan teater. Nilai moral jawa yang masih melekat cukup kental di masyarakat yang tinggal di Kampung Seni Nitiprayan membuat warganya saling menghargai mereka yang bekerja sebagai seniman di tempat tersebut. Banyaknya seniman yang tinggal di Kampung Nitiprayan membuat tempat ini memiliki beberapa tempat untuk memamerkan seni yang mereka buat, yaitu Sangkring Art Space, Studi Musik Rumahan, Keluarga Sanggar Anak Alam (Salam) dan masih banyak lainnya.

Akan tetapi, terpaan modernisasi juga tidak dapat dihindari, pengembangan nilai tersebut memiliki permasalahan yang cukup beragam dan rumit. “Sudah saatnya yang tua dihormati, yang muda dihargai, yang pinggiran dibela, yang alternatif diberi kesempatan, untuk sama-sama berkarya. Sebab harus disadari bahwa sepenuhnya ruang seni sebagai ruang berbagi dan solidaritas masih sangat dibutuhkan di negeri ini” (Putu Sutawijaya, 2016)

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa adanya sebuah jarak, pemisah, dan kesenggangan antar generasi ataupun kelompok yang menjadikan masyarakat Nitiprayan kurang *guyup* antar pelaku berkesian. Seperti semakin rendahnya keinginan masyarakat Nitiprayan untuk mempertahankan aspek sosial budaya, langkanya sebuah apresiasi terhadap sejarah seni rupa yang pada dasarnya merupakan salah satu pembentuk unsur sosial budaya daerah tersebut.

Ruang yang disediakan masih terbilang kurang memadai dan masih kurangnya ruang di kampung seni ini untuk mengembangkan perilaku masyarakat yang tinggal di Nitiprayan. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan Kampung Seni Nitiprayan tidak terlihat selayaknya kampung seni di masyarakat sekitar.

Selain itu, minimnya ruang untuk berkumpul yang membuat masyarakat luar kurang dapat mengapresiasi dan mengeksplorasi karya yang terdapat di kampung tersebut.



Gambar 1.1 Galeri Sangkring Art

Permasalahan tersebut dapat tertutup jika ruang untuk mengembangkan Kampung Seni Nitiprayan diciptakan sehingga menjadi salah satu jembatan pembentuk perilaku antar masyarakat Nitiprayan . Dalam hal ini, perencanaan dan perancangan permasalahan tersebut memerlukan sebuah metode desain agar persoalan-persoalan tersebut dapat terselesaikan secara arsitektural. Perancangan bangunan yang akomodatif sangat diperlukan dan menjadi kriteria yang mendukung rancangan. Dalam perancangan arsitektur, cara mengakomodasi aspek emosi dan psikologis dapat melalui penerapan pendekatan *Architecture Psychology*.

Architecture Psychology adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dengan psikologi dan perilaku manusia, dimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lainnya, (Halim, 2005). Unsur Psikologi Arsitektur yang digunakan pada strategi desain untuk pembentukan suasana , yakni: unsur bentuk, unsur warna, unsur tekstur dan unsur proporsi. Ilmu psikologi dalam menciptakan lingkungan binaan, yang mampu

menghasilkan respon berupa perilaku yang diinginkan berupa perancangan yang sesuai dengan karakteristik anak (Munandar & Utami, 2002).

Pembuatan *Art Center* perlu dilakukan, dimana nantinya *Art Center* akan mengangkat segala unsur kesenian beserta aspek sosial budaya yang terdapat di Kampung Nitiprayan yang nantinya akan menjadi simbol ataupun ciri khas dari kampung seni. *Art Center* di Kampung Seni Nitiprayan yang nantinya dapat dijadikan sebagai sarana penghubung antar masyarakat Nitiprayan. Dengan adanya *Art Center*, masyarakat Nitiprayan bisa lebih mengapresiasi dan mendukung hasil karya seni yang dibuat oleh seniman Kampung Nitiprayan. Oleh karena itu, pembuatan *Art Center* ini menggunakan pendekatan *Architectural Psychology*, dimana permasalahan mendasar masyarakat Nitiprayan seperti adanya sebuah jarak, hirarki yang kaku, dan pemisah, hingga kesenggangan antar generasi ataupun kelompok bisa terselesaikan dengan adanya hubungan antara psikologi manusia dan Kawasan wisata yang berkesenian.



1.2. ISU NON ARSITEKTURAL DAN ARSITEKTURAL

1.2.1. Permasalahan Non Arsitektural

ISSUE	VALUE	VARIABEL
Kurangnya egaliter antar pelaku seni di Kampung Nitiprayan	Perasaan	<i>Guyub, Setara, Kebersamaan</i>
Kampung Seni Nitiprayan tidak terlihat selayaknya kampung seni.	Citra Kawasan	<i>Landmark, publik area, art area</i>

Tabel 1. 1 Permasalahan Non Arsitektural

1.2.2. Permasalahan Arsitektural

ISSUE	VALUE	VARIABEL
Tidak ada simbol atau ciri sebagai kampung kesenian	Citra Bangunan	<i>Landmark, Fasade</i>
Tidak adanya ruang umum seperti tempat berkumpul.	Ruang Sosial	<i>Public area, sirkulasi.</i>
Penempatan yang tidak jelas mengenai aktivitas seniman, berhubungan dengan pola aktivitas	Pola aktivitas	<i>Ploting ruang</i>

Tabel 1. 2 Permasalahan Arsitektural

1.3. RUMUSAN MASALAH

1.3.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana hubungan aktivitas seniman dan kawasan Kampung Seni Nitiprayan yang menerapkan pendekatan *Architectural Psychology*?

1.3.2 Rumusan Masalah Khusus

Bagaimana mendesain Gedung *Art Center* yang dapat memfasilitasi kegiatan dan aktivitas berkesenian dengan pendekatan *Architectural Psychology*?

1.4. TUJUAN

Merancang Gedung *Art Center* di Nitiprayan merupakan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini. Hal tersebut tentu untuk menjadikan *Art Center* Nitiprayan sebagai sebuah wadah berkesenian yang menaungi kebutuhan pengguna kampung seni dalam melakukan kegiatan atau aktivitas melalui sebuah rancangan Arsitektural.

1.5. SASARAN

Untuk mempelajari dan merancang Gedung *Art Center*, kampung seni, dan dampak dari rancangan yang melalui pendekatan *Architectural Psychology*.

1.6. ORIGINALITAS TEMA

Berikut adalah beberapa contoh tugas akhir yang memiliki kesamaan jenis bangunan atau juga pendekatan dengan tugas akhir ini.

a. **Museum Seni di Pekanbaru Dengan Pendekatan Arsitektural Tropis, oleh Agnes Yunus Agaperi (2015).**

Tugas akhir ini mengambil lokasi di Pekanbaru. Proyek ini bertujuan merancang museum seni dengan pendekatan Arsitektural Tropis yang bertujuan agar bisa merespon kondisi iklim setempat untuk memwadahi suatu karya seni maupun pelaku seni. Dengan pendekatan tersebut, terbentuklah zonasi ruang yang menerapkan konsep dasar perancangan ke dalam perancangan museum seni. Metode yang digunakan pada perencanaan dan perancangan Museum seni ini adalah menerapkan karakteristik 3 seni yang diwadahi pada bangunan Museum Seni ini dengan mempertimbangkan ciri arsitektur tropis, seperti orientasi bangunan, ventilasi silang, bentuk atap, vegetasi dan warna.

b. **Penerapan Pendekatan Psikologi Arsitektur Pada Sekolah Luar Biasa (SLB Tipe B) Tunarungu Di Kota Bekasi, oleh Ariani Nurfakhirah (2017)**

Tugas akhir ini mengambil lokasi di Kota Bekasi. Proyek ini bertujuan Sekolah Luar Biasa (SLB) dengan pendekatan *Architectural Psychology*. Kondisi sekolah khusus tuli sungguh sangat memprihatinkan. Hal itu yang mendasari penulis untuk meneliti karakteristik tuli dalam beberapa aspek desain untuk meningkatkan fisik dari kenyamanan psikologis. Penyesuaian dalam perancangan bangunan ini disesuaikan terhadap arsitektur psikologis pada analisis situs, penataan tata letak sekolah, dan juga penampilan interior dan eksterior sekolah khusus untuk tunarungu.

c. Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Priaman, oleh Utiya Soviati (2015)

Tugas akhir ini mengambil lokasi di Kota Priaman, Minangkabau. Proyek ini bertujuan agar masalah pergeseran budaya Minangkabau tidak meluas. Proyek ini menyajikan dimana penyediaan wadah untuk pengenalan budaya Minangkabau dengan mengusung tema Reinterpreting Tradition sebagai pendekatan rancangan untuk mendapatkan solusi perancangan yang diinginkan berdasarkan permasalahan yang ada.

d. Desain Arsitektur, Gedung Seni Pertunjukan Yogyakarta, oleh Narastya Mahottama (2016)

Tugas akhir ini menjelaskan tentang seni pertunjukan sebagai ungkapan budaya, wahana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan perwujudan norma-norma estetik artistic yang berkembang sesuai perkembangan zaman. Akan tetapi bentuk seni pertunjukan kesenian kontemporer lebih eksis dibandingkan dengan kesenian tradisional. Hal tersebut yang mendasari issue untuk memberikan wadah dari pelaku seni yang tidak maksimal hingga berdampak pula terhadap para penikmat seni yang semakin berkurang di zaman millennial ini.

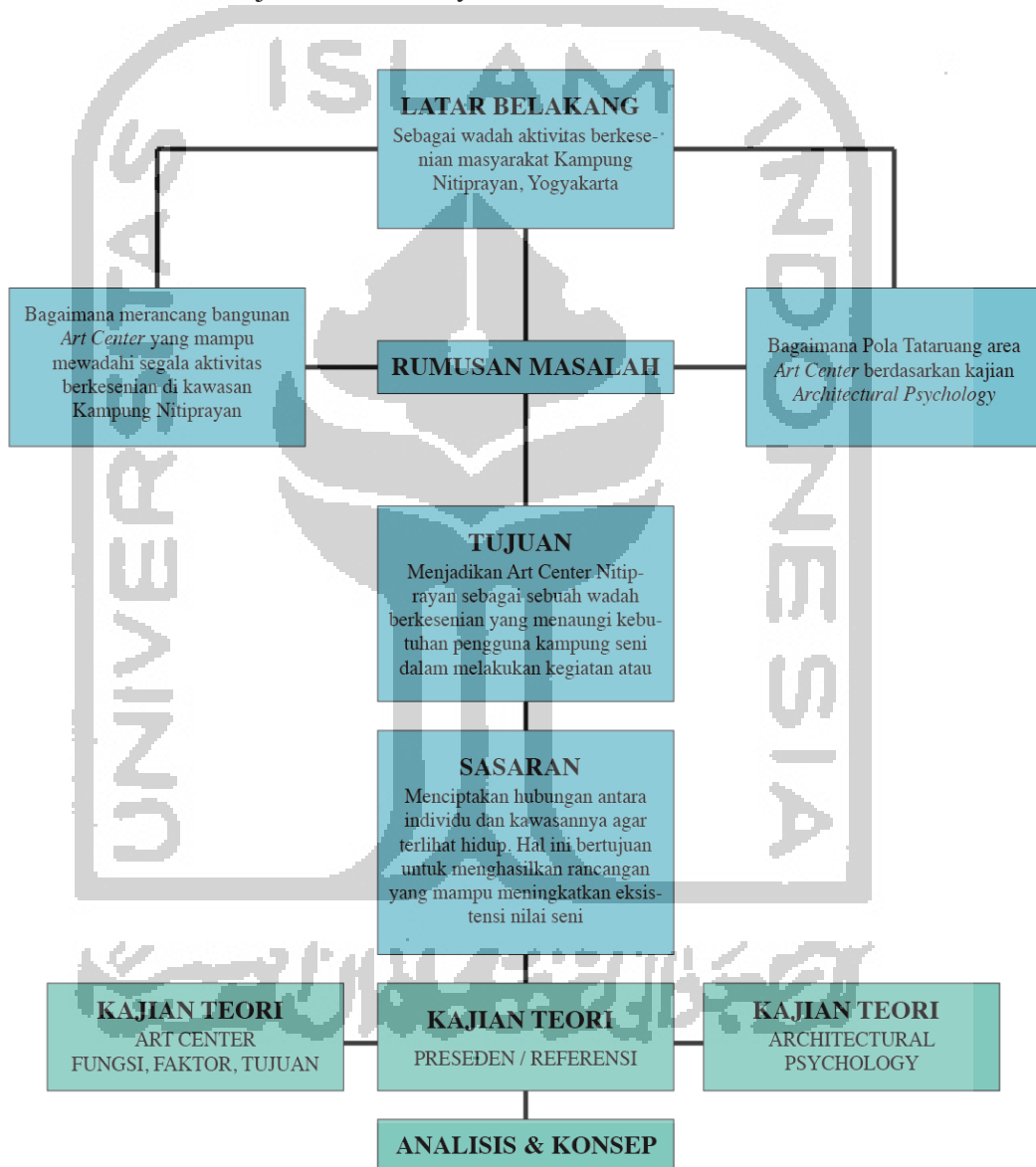
e. Museum Seni Rupa di Yogyakarta, oleh Jaril Safh (2007)

Tugas akhir ini menjelaskan tentang bagaimana di Yogyakarta sangatlah penting untuk diberikan kehadiran museum yang bisa memberi ruang akomodasi atas (potongan) artefan seni rupa yang telah dihasilkan oleh seniman Yogyakarta atau Indonesia

Singkatnya sudah saatnya bersama-sama membaca ulang dan membongkar kembali cara pandang serta bersikap yang kuno dan stereotipe ihwal museum yang selama ini dipahami sebagai “kuburan” tempat mengonggokkan masa lalu saja, dan bukan sebagai “supermarket ingatan” tempat orang berbelanja dokumentasi.

1.7. KERANGKA BERFIKIR

Permasalahan pada tugas akhir ini terbagi dalam dua garis besar isu-permasalahan-variabel. Isu merupakan gagasan atau awal permasalahan yang berkembang dan ada dalam masyarakat terutama dalam kawasan kajian. Kemudian isu tersebut dikerucutkan menjadi permasalahan hingga menemukan tujuan untuk menyelesaikan masalah tersebut.



Gambar 1. 2 Kerangka Berfikir Isu Permasalahan

Untuk mencapai penyelesaian masalah dibutuhkan kajian teori yang mendasar agar sasaran bisa terlaksana dengan semestinya. Kajian teori tersebut diklasifikasikan berdasarkan penjabaran dari rumusan masalah yang ada sehingga garis besar isu bisa menjadi urgensi yang bisa dilakukan analisis dan konsep perancangan.

1.8. METODA PERANCANGAN

1.8.1. Metoda Pengumpulan Data

Metoda yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi terkait dengan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. **Studi Literatur**, pencarian data yang bersumber dari buku, jurnal, ataupun penelitian sumber lainnya.
- b. **Observasi lapangan**, pengamatan langsung terkait penelitian untuk mencari informasi berupa data penelitian.
- c. **Dokumentasi**, pengambilan objek kawasan terkait dengan penelitian.

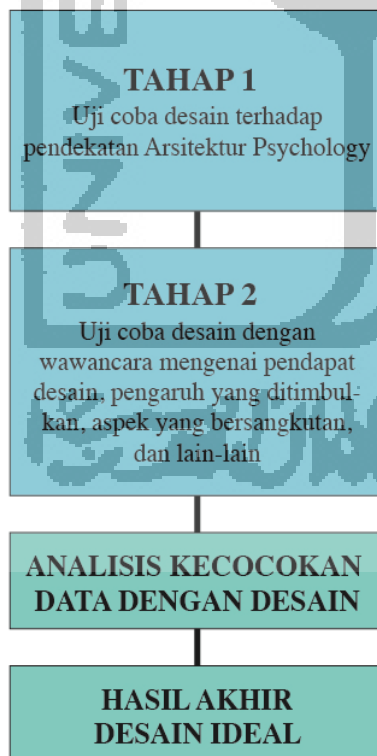
1.8.2. Metoda Analisis Masalah

Dalam menganalisis bangunan *Art Center* perlu melakukan identifikasi observasi secara langsung dengan penggiat seni dan pecinta seni, dan studi literatur. Identifikasi yang dilakukan meliputi fungsi, kebutuhan ruang, organisasi ruang, fasilitas, psikologi ruang yang terbentuk dan perilaku pengguna. Data tersebut selanjutnya diidentifikasi lalu dianalisis dengan menggunakan pendekatan *Architectural Psychology*.

1.8.3. Metoda Uji Desain

Metoda pengujian ini berfungsi sebagai cara menyelesaikan persoalan desain sesuai dengan tema penerapan konsep desain. Beberapa software yang mendukung perancangan, yaitu :

- a. Sketch Up, merupakan salah satu software yang digunakan untuk desain grafis modeling tiga dimensi agar memudahkan pekerja profesional di bidang arsitektur, teknik sipil, dll.
- b. Archi Cad, merupakan software untuk menggambar dua dimensi ataupun tiga dimensi berjenis BIM Cad. Software ini memudahkan arsitek menerapkan konsep rancangan yang telah dibuat agar mempermudah penerapannya.
- c. Google Form, digunakan untuk mengukur apakah parameter perasaan dari pendekatan *Architectural Psychology* sudah relevan dengan hasil desain



Uji coba desain berguna untuk mencapai kualitas desain yang di inginkan , uji coba desain menggunakan cara wawancara dengan masyarakat sekitar dan menggunakan teori yang telah memiliki spesifikasi sesuai dengan pendekatan . tahapan teknik uji desain dapat dilihat di samping (Gambar 1.3)

Gambar 1. 3 Tahapan Uji Desain