

## BAB II

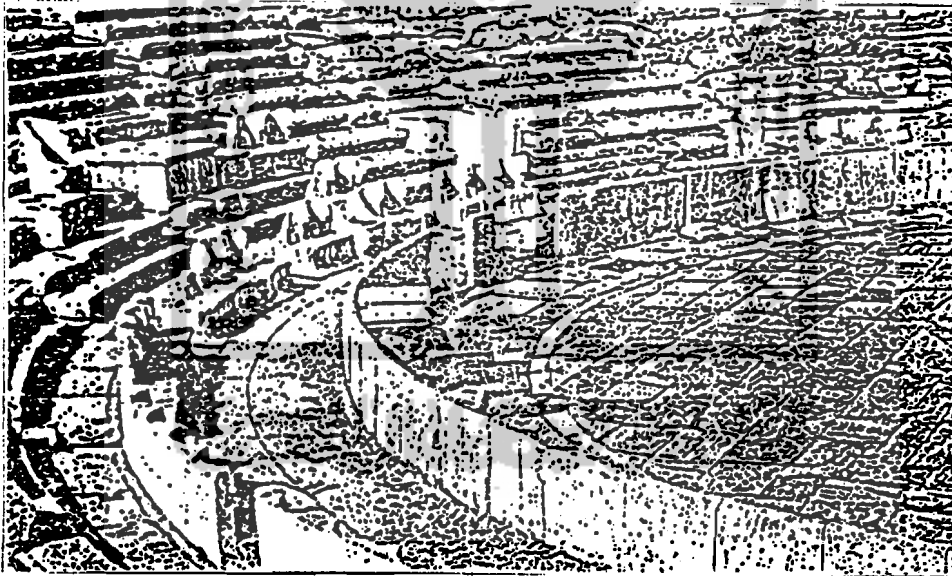
# TINJAUAN TEATER DAN ARSITEKTUR FANTASI ANAK PADA CITRA BANGUNAN

### 2.1 TINJAUAN TEATER

#### 2.1.1 Pengertian Teater

Kata *Theater* berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*Theatron*", yang berarti tempat untuk melihat, berupa sederetan kursi yang disusun miring menyerupai lereng bukit membentuk setengah lingkaran<sup>1</sup>. Pada waktu itu, tempat ini digunakan untuk menonton pertunjukan drama Yunani klasik. Sampai saat ini, kata teater masih digunakan untuk menggambarkan struktur atau bangunan yang menjadi tempat untuk pertunjukan.

Gambar 2.1  
Lycurgian Theater at Athens



---

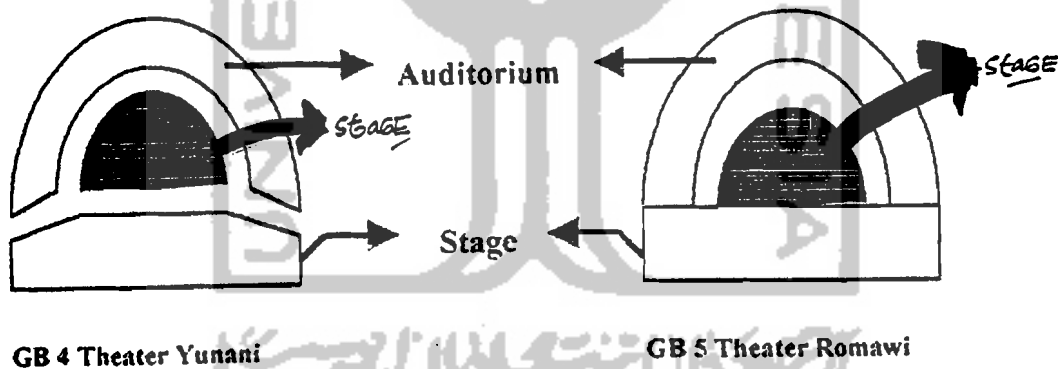
<sup>1</sup> Robert Cohen, 1983

## 2.1.2 Elemen Khusus Pembentuk Teater

Teater sebagai wadah dari pertunjukan pada dasarnya terbagi menjadi bagian-bagian antara lain:<sup>2</sup>

1. Stage / Panggung  
Meliputi juga back stage (ruang ganti, kantor dan lain-lain)
2. Orchestra / Hall Konser  
Ruang terbenam didepan panggung sebagai ruang untuk musik pengiring
3. Auditorium / Ruang Duduk Penonton  
Ruang penonton juga termasuk Lobby, lavatory, tiket dan lain-lain

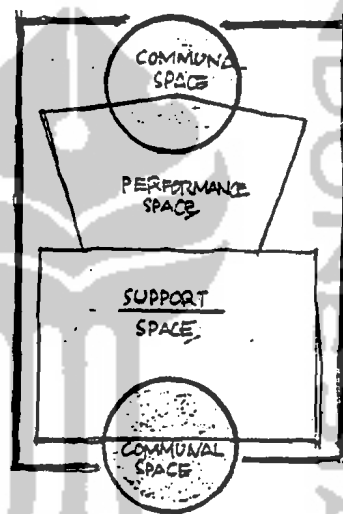
**Gambar 2.2**  
**Theater Yunani dan Romawi**  
(Pemisahan stage dan auditorium)  
*Sumber Athanasopolus 1983*



<sup>2</sup> Sumber Antabasopolu, 1983

Ruang dalam fasilitas seni pertunjukan yang dipelopori oleh teater, menurut Robert M Beckley, dapat dibagi dalam tiga kelompok besar, yaitu *performance space* (ruang panggung), *Support space* (ruang pendukung), dan *communal space* (ruang Publik). Dalam ruang pertunjukan terjadi komunikasi antara penonton dan pemain baik komunikasi audio-visual maupun komunikasi batin. Ruang publik yaitu ruang dimana terjadi komunikasi antara sesama penonton. Ruang pendukung adalah ruang yang membantu pelaksanaan pertunjukan, dimana terjadi komunikasi antara sesama pemain, sutradara, dan semua orang yang berkompeten dengan pelaksanaan pertunjukan.

**Gambar 2.3**  
**Hubungan Kelompok Ruang**  
(sumber Theater Facilities)



Menurut Don Jewel (1978), ada empat macam pengelompokkan ruang, yaitu ruang publik, ruang pemain, ruang servis, dan ruang pendukung. Ruang publik memiliki akses yang jelas keruang bantuan darurat, plasa, telepon, toilet, kafetaria, restaurant. Ruang pemain meliputi ruang rias, ruang penyimpanan kostum, dan ruang property. Ruang ini secara fisik terpisah dari publik dan servis. Ruang pendukung meliputi ruang bantuan darurat. Ruang servis meliputi bengkel kerja, komisaris, area dropping, ruang mesin, ruang penyimpanan, dan ruang pemeliharaan. Masih terdapat beberapa pembagian ruang menurut standar dari beberapa literature. (Lihat lampiran Organization Chart)

### 2.1.3 Type Panggung

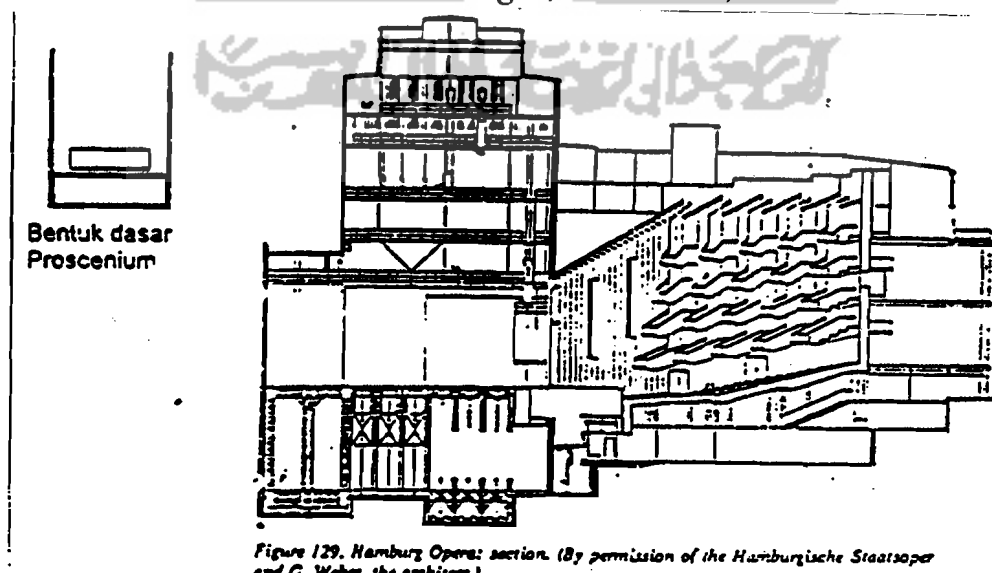
Kemudian type panggung dibagi menurut aktivitas yang melatar belakangi terbentuknya teater yaitu daerah pentas dan daerah penonton yang kemudian disebut “ Front “ (auditorium) dan “ Back “ (panggung). Dari hubungan keduanya memunculkan type panggung yaitu:

#### 2.1.3.1 Type Proscenium

Ada jarak yang memisahkan antara front dan back. Disini antara panggung dan auditorium terpisah oleh garis lurus (gambar). Type ini menawarkan pementasan harus ditonton dari satu arah frontal, dan sebagian besar menggunakan latar belakang panggung sebagai pembentuk suasana lakon yang dimainkan. Panggung ini banyak digunakan dalam jenis pementasan di istana ketika penonton dan pemain harus mempunyai status berbeda yang terpisah.

Adanya pemisahan antara penonton dan pemain menjadi salah satu halangan dalam pencapaian komunikasi antara keduanya. Jarak ini menjadikan penonton bersifat pasif dan hanya sebagai penonton yang melihat pementasan, bukan bagian dari setting pementasan. Panggung Proscenium umumnya mewadahi pementasan seni pertunjukan klasik atau pementasan dengan tema-tema sejarah, opera, film dan sebagainya.

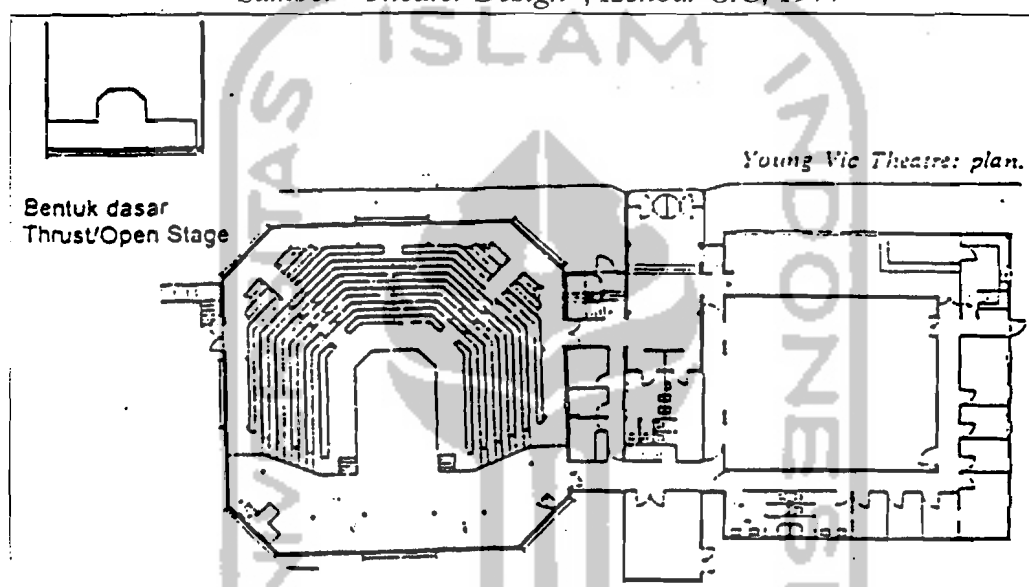
Gambar 2.4.  
Teater Proscenium  
Sumber “Theater Design”, Izenour G.C, 1977



### 2.1.3.2 Thrust Stage / Open Stage

Panggung menjorok ke arah auditorium (gambar). Bentuk umumnya adalah panggung yang tempat penonton berada pada tiga sisinya. Bentuk ini merupakan adaptasi dari teater Elizabethan di Inggris. Pementasan yang dilakukan bertema teater pusi seperti karya-karya Shakespeare. Suasana dibentuk dari percakapan dan dialog dari pementas dan aktor, dengan demikian bersifat imajinatif.

**Gambar 2.5**  
**Thrust Stage / Open Stage**  
Sumber "Theater Design", Izenour G.C, 1977



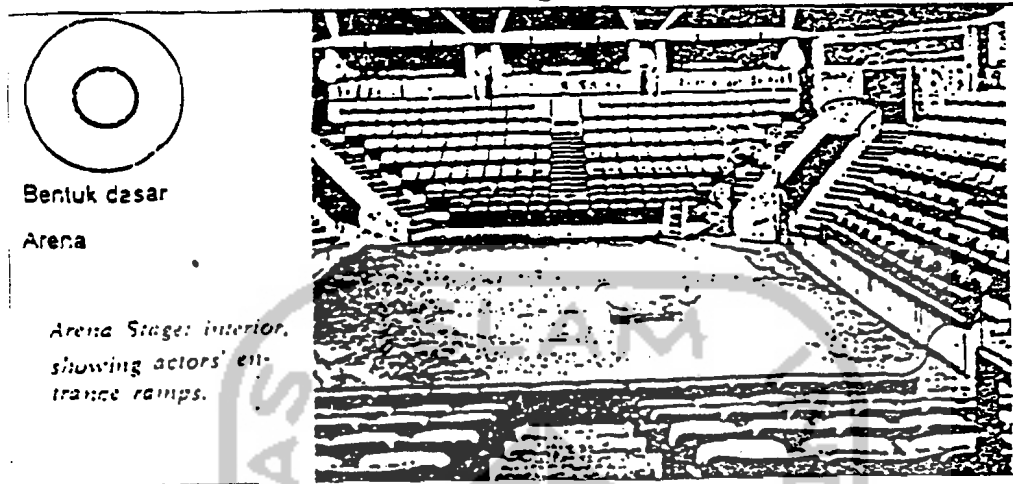
### 2.1.3.3 Arena

Panggung ditengah-tengah auditorium (Gambar). Bentuk ini berawal dari pertunjukan-pertunjukan tradisional yang mengungkapkan tema kenyataan sehari-hari. Penonton sekaligus menjadi satu setting hidup, dan batas antara pentas dan kenyataan sehari-hari hampir tidak ada<sup>3</sup>. Pementasan panggung tidak menggunakan latar belakang untuk membentuk suasana tertentu. Setting panggung dibentuk oleh imaji penonton melalui simbol-simbol yang diutarakan oleh pementas sehingga intensitas interaksi antara penonton dengan pementas cukup tinggi. Bentuk panggung ini sangat populer untuk mewadahi teater modern, kontemporer: sebagai wadah pertunjukan dengan

<sup>3</sup> Sumardjo Jakob. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia* 1992

menggunakan setting tradisional adalah: Lenong Betawi, Tari kecak, jatilan, reok dan lain-lain.

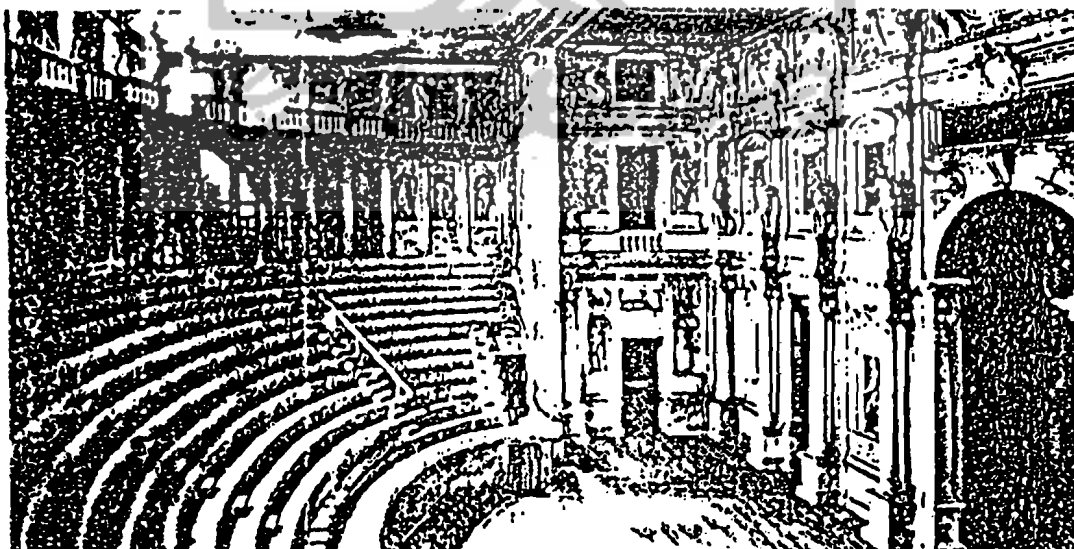
**Gambar 2.6**  
**Panggung Arena**  
Sumber "Theater Design", Izenour G.C, 1977



#### 2.1.3.4 Bentuk Panggung Eksperimental / Fleksibel

Bentuk panggung ini umumnya hanya merupakan satu ruang kosong yang mempunyai bentuk panggung atau susunan tempat duduk yang dapat diubah sesuai jenis pertunjukan yang dilakukan. Penonton dan pemain dapat menjadi satu atau pementasan dapat berlangsung di antara penonton.

**Gambar 2.7**  
**Bentuk Panggung Expremental**  
Athanasopulos, Chistos G. Contemporary Theater, 1983



**Tabel 2.1**  
**Lebar Panggung**

	Minimum	Normal	Maksimum
Drama	8	10	12
Ruang Perdana	10	11	14
Ruang Musik	10	12	15
Ruang Opera	12	18	25

Sumber data arsitek (ernest Neufert)

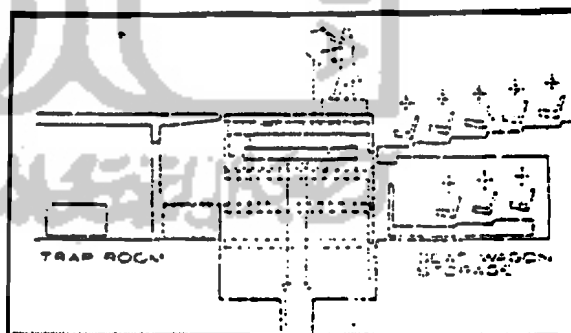
#### 2.1.4 Type Hall Konser

Hall konser adalah ruang terbenam di depan panggung yang digunakan untuk pemain musik pengiring pertunjukan. Diharapkan pemain musik disini tidak menghalangi pandangan penonton ke panggung, disamping mengusahakan dukungan akustik yang kuat, sehingga suara dapat didengar oleh penonton dan pemain di atas panggung

Standar ruang hall konser adalah  $0,93 - 1,3 \text{ m}^2 / \text{orang}^4$  dengan jumlah pemain musik pada pertunjukan opera berkisar antara 50 – 65 orang. Sebagai contoh adalah pementasan opera jaman klasik tidak terlalu jauh berbeda dengan sekarang – menggunakan iringan orkestra sebanyak 53 orang<sup>5</sup> Sedangkan jumlah pemain musik pada seni pertunjukan asli Indonesia – yaitu gamelan dalam pagelaran wayang wong/kulit – jika lengkap adalah 57 orang<sup>6</sup>

##### *Type Hall Konser Yang Fleksibel*

Untuk memberikan Tampilan Hall konser yang fleksibel, yang dapat digunakan sebagai panggung/tempat duduk tambahan dimungkinkan dengan menggunakan sistem hidrolik seperti dalam gambar



*Sumber Architectural Graphic Standar*

<sup>4</sup> Athanasopoulos, Chistos G, Contemporary Theater 1983

<sup>5</sup> Prier, Karl- Edmund sj. Sejarah Musik 2, 1983

<sup>6</sup> Kodrat, Ki Harsono, Gending-gending karawitan jawa lengkap Slendro-Pelog Jilid 1, 1982

### 2.1.5 Type Auditorium

Untuk memberikan kenyamanan kepada penonton dibuat persyaratan-persyaratan sebagai suatu standar dengan 7 pertimbangan yang harus dilakukan

#### 2.1.5.1 Efisiensi

Efisiensi daerah lantai dalam  $\text{feet}^2$  / tempat duduk = Fungsi dari jarak baris, lebar rata-rata + ruang untuk gang tiap kursi

$F(\text{ef})$  = Faktor tempat duduk + factor gang sirkulasi

$F(\text{kaki}^2 / \text{tempat duduk}) = WsT / 144 + IT / 144 + 1/Savg$

Keterangan

$Ws$  = Rata-rata lebar tempat duduk (in)

$T$  = Jarak antar baris (in)

$I$  = Rata-rata lebar gang (in)

$Savg$  = Rata-rata jumlah tempat duduk dalam satu baris tiap gang, yaitu:

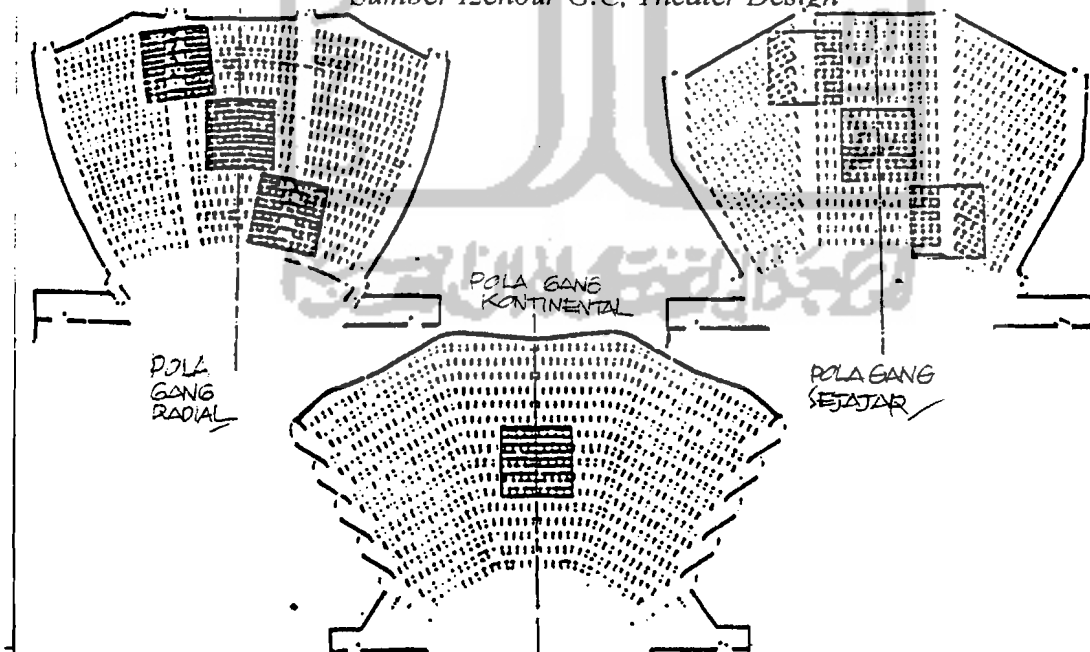
< 8 tidak efisien

14-16 paling efisien (tempat duduk dengan gang ganda)

18-50 < tempat duduk kontinental<sup>7</sup>

**Gambar 2.8**  
**Efisiensi Tempat duduk**

*Sumber Izenour G.C. Theater Design*



<sup>7</sup> Ramsey / Sleeper "Architectural Graphic Standards, 1981"



### 2.1.5.2 Kapasitas dan area penonton

**Tabel 2.2**  
**Area Penonton = kapasitas x efektifitas**

Kapasitas Penonton	Keterangan
35 – 75	Ruang Kelas
75 – 150	ruang kuliah, teater eksperimen
150-300	ruang kuliah besar, teater kecil
300-750	rata-rata teater drama untuk pendidikan
750-1500	teater komersial kecil, teater reportasi
1500-2000	teater besar sedang, teater komersial besar
2000-3000	rata-rata teater pemerintah, concert hall, hall multifungsi
3000-6000	Auditorium sangat besar
7000<	fasilitas pertemuan Khusus

Sumber: Architectural Graphic Standarts

**Tabel 2.3 Area Pertunjukan (tidak termasuk area penunjang yang berdekatan)**

Fungsi	Minimal	Rata-rata	Maksimal
Kuliah (1 pembicara)	150	240	500
Pertunjukan nyanyian, Tarian, lelucon dsb	350	450	700
Panggung sandiwara	250	550	1000
Tari-tarian	700	950	1200
Musical, opera rakyat	800	1200	1800
Konser simfoni	1500	2000	2500
Opera	1000	2500	4000
Pertunjukan sejarah (kolosal)	2000	3500	5000

Sumber : Architectural Graphic Standarts

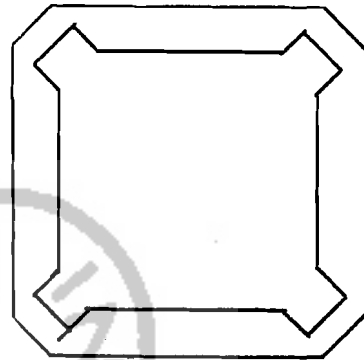
## 2.1.6 Bentuk Teater

Gabungan dari ketiga elemen diatas, melahirkan berbagai macam bentuk-bentuk teater. Bentuk-bentuk tersebut antara lain:<sup>8</sup>

### 1. Fully Enveloping auditorium (Type Arena )

Bentuk ini dapat dikatakan sebagai nama lain dari arena, yaitu panggung di tengah-tengah auditorium, tetapi dalam type teater Oterbuka. Dalam teater ini, ruang dibawah panggung sangat berperan untuk keluar masuknya pemain.

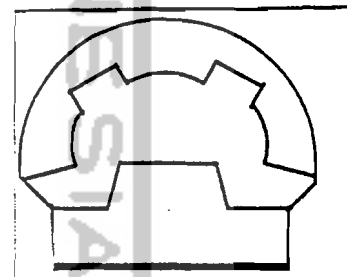
**Gambar 2.9 (1)**  
**Fully Enveloping auditorium**



### 2. Partially Enveloping auditorium (Type Trust / Open Stage)

Teater Auditorium melingkupi sebagian panggung sehingga masih ada ruang dibelakang panggung. Bentuk ini berdasarkan type dasarnya masuk dalam kategori Trust Stage dengan tampilan sebagai terbuka.

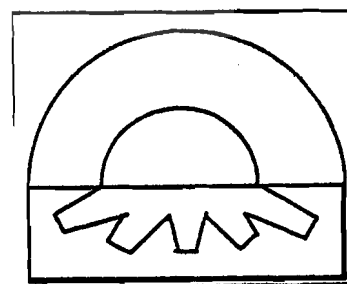
**Gambar 2**  
**Partially Enveloping auditorium**



### 3. Non Enveloping auditorium (Type Proscenium)

Auditorium dan panggung dipisah oleh garis lurus

**Gambar 3**  
**Non enveloping auditorium**

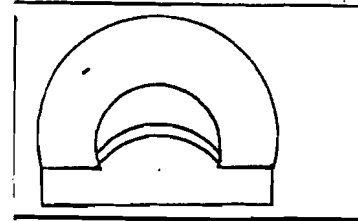


<sup>8</sup> Izenour G C, Theater Design. 1977

4. Horseshoe-shaped auditorium (Type Proscenium)

Bentuk auditorium seperti tapal kuda

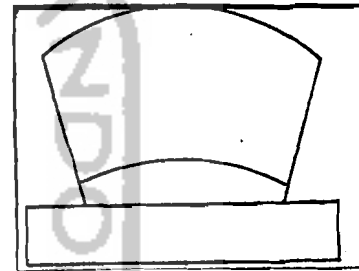
**Gambar 4**  
**Horseshoe-shaped auditorium**



5. Wedge-shaped auditorium (Type Proscenium)

Bentuk auditorium seperti kapak

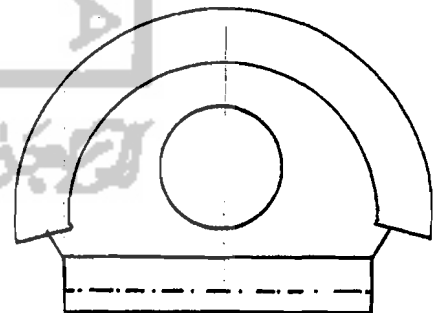
**Gambar 5**  
**Wedge-shaped auditorium**



6. Convertible auditorium and multiform stage, proscenium to thrust (Type Proscenium dan Thrust)

Tipe ini adalah yang paling fleksibel karena dapat berubah dari proscenium ke thrust atau sebaliknya menurut kebutuhan.

**Gambar 6**  
**Convertible auditorium and multiform stage, proscenium to thrust**



Sumber : Theater Design, Izenour G.C 1977

### 2.1.7 Akustik

Ada dua sistem akustik yaitu akustik alami dan akustik dengan tata suara buatan. Prinsip utama adalah suara dari pementas harus sampai pada penonton dengan intensitas suara yang relatif sama, dan hanya melalui satu proses refleksi. Refleksi kedua harus ditekan sekecil mungkin karena merupakan sumber gema yang mengganggu.

Untuk gedung opera, kualitas akustik yang diinginkan adalah distribusi bunyi yang merata, mengutamakan kualitas suara dan pembicaraan aslinya, dan menghalangi terjadinya cacat akustik yang tak diinginkan. Itu semua dapat dicapai dengan perencanaan penyebaran bunyi (difusi bunyi) yang dapat dicapai dengan beberapa cara yaitu:<sup>9</sup>

1. Pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tak teratur dalam jumlah yang banyak sekali.  
Untuk penerapan cara yang dilakukan adalah dengan menonjolkan elemen-elemen bangunan, perancangan langit-langit dengan permukaan yang dibuat bertonjolan, penggunaan balok-balok telanjang pagar balkon yang dipahat / tekstur kasar dan lain-lain
2. Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap bunyi secara bergantian
3. Distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tak teratur / acak dan lain-lain.

### 2.1.8 Jenis dan Fungsi Teater

Jenis-jenis teater yang ada adalah nama yang diberikan sesuai fungsi masing-masing teater tersebut :

- Opera House : Untuk pertunjukan opera
- Hall Konser : Untuk pertunjukan musik berupa orchestra, band, instrumental dan olah vokal
- Teater Ballet : Teater untuk pertunjukan tari
- Teater Film : Gedung Bioskop
- Teater Radio dan Tv : Merupakan studio
- Legitimate Teater : Teater untuk pentas drama

---

<sup>9</sup> Doelle, leslie L, *Environmental Graphic*, 1972

## 2.2 TINJAUAN ARSITEKTUR FANTASI

### 2.2.1 Definisi Arsitektur Fantasi

Beberapa pengertian menurut Webster New Collegiate Dictionary:

- Permainan bebas dari imajinasi kreatif
- Kreatif imajinatif yang dipikirkan maupun yang diekspresikan.
- Sesuatu dengan kualitas aneh (*grotesque*), tidak lazim (*bizarre*) atau tidak nyata
- Fiksi imajinatif yang menawarkan setting dan karakter yang aneh
- Proses penciptaan sesuatu yang tidak realistik atau image-image tertentu untuk menjawab kebutuhan psikologi seseorang
- Kemampuan untuk membentuk image mengenai sesuatu yang tidak ada

Sesuatu yang berasal dari fantasi akan menghasilkan sesuatu yang fantastis, Pengertian fantastis adalah:<sup>10</sup>

- berdasarkan pada fantasi : tidak nyata
- tidak dapat dipercaya
- mengandung sesuatu yang tidak sesuai dengan kenyataan, kebenaran atau tidak dapat dengan akal sehat

Sedangkan fantastis menurut Oxford English Dictionary berarti sesuatu yang eksentrik atau ekstravagan. Kata fantastis berasal dari kata benda fantasi (*Phantasy*) atau lebih cenderung pada *Phantasy*, suatu konsepsi visioner yang lebih imajinatif. Ejaan 'ph' berasal dari bahasa Yunani, yang berhubungan dengan proses mental dari persepsi akan sesuatu yang sebenarnya tidak ada atau hanya berupa vision.

Sesuatu yang fantastis dapat dibuat oleh siapapun dari kalangan bukan arsitek seperti pengrajin, petani, tukang pos, montir, dll yang biasanya tidak berdasarkan pada teori arsitektur apapun, terjadi secara spontan dari bahan-bahan sederhana. Arsitektur yang berasal dari fantasi ini justru lebih kaya akan aspirasi dan pandangan masa depan daripada kurikulum atau teori arsitektur yang ada. Karena hal tersebut maka ada perdebatan apakah arsitektur fantastis dapat dikategorikan dalam arsitektur tertentu.

---

<sup>10</sup> Webster New Collegiate Dictionary

Karena sifat-sifat di atas maka arsitektur fantasi digolongkan pada arsitektur populer atau yang disebut orang Prancis "*Soft Architecture*" yaitu:

Arsitektur yang menolak proses produksi, prosedur industri dan divisi tenaga kerja.... Maka itu *soft architecture* berusaha menetapkan kembali bentuk hubungan baru antara prosedur dan pengguna dengan melibatkan hubungan antara manusia dan alam dalam penghargaan yang lebih dalam pada ekosistem, dan mengejar otonomi. *Soft Architecture* menawarkan diri sebagai suatu kemungkinan ekspresi puitis dan realisasi total yang tidak membedakan antara karya kaum intelektual dan manual. Metode produksinya berjiwa seni, mandiri, antimonumental, dan puitis (Scyult, 1980)

### 2.2.2 Jenis dan Bentuk Arsitektur Fantasi

Fantasi arsitektural memanisfestasikan dirinya dalam banyak cara. Kadang-kadang spektakuler, kadang sederhana. Sesuatu yang fantastis dapat bervariasi mulai dari utopia kompleks dan visi teknologis sampai pada yang berupa hobi dari orang yang suka membentuk dan membuat sesuatu di waktu luang.<sup>11</sup>

Sesuatu yang fantastis dapat bersifat avant-garde maupun tidak. Dalam bukunya *Fantastic Architecture*, Scyult membagi pembahasan mengenai arsitektur fantastis ke dalam tujuh kategori yaitu : *houses, garden, exterior – interior, the artist, the visionaries, dan unusual materials serta naïve architecture.*

Yang paling menonjol dari ketujuh kategori tersebut adalah golongan *visionaries*. Kaum *visionaries* memberi kontribusi terbesar bagi dunia fantasi yang berdasar pada visi masa depan. Mereka terdiri dari berbagai profesi dengan latar belakang disiplin ilmu yang berbeda seperti seniman, arsitek, ilmuwan, dll. Kaum *visionaries* memainkan peran penting dalam dunia konseptual arsitektur dengan cara merepresentasikan pernyataan atau posisi teoritis, spekulatif dan bahkan puitis tentang masa yang akan datang. Hasilnya adalah karya-karya yang ekstravagan, eksentrik, aneh, menyeramkan representatif fisik dari suatu visi.

---

<sup>11</sup> Scyult, 1980

Termasuk kaum visioner adalah Gaudi, Rudolph Steiner, Eric Mendelsohn, dan Paolo Soleri. Gerakan visioner mewabah tahun 60-an ditandai dengan berdirinya studio-studio visioner seperti Archigram, The British Comic-Stric Group, Italian Superstudio. Ada dua macam vision yaitu:

- *Social Vision* yang mengarah pada utopia, saying visinya jarang di representasikan secara visual dan elemen arsitekturalnya agak membosankan. Contoh: komunitas Auroville di Pondicherry India, berkesan fantastis karena bentuk elips struktur utamanya dilapisi permata dan mengandung arti kosmologis.
- *Techological vision*, dengan fantasi science fiction-nya, kebanyakan berisi fantasi angkasa luar, seperti karya Buckminster Fuller, Thomas Shannon, Geradt K O'Neil; Ledoux dan Boullie dari jaman klasik romantis, Wasilli Luckhard, Herman Finsterling dan Bruno Taut dari jaman Ekspresionisme, Nikolai Aleksandrovich Ladovsky dari kelompok konstruktivis formalis.

(Gambar 2.10 Visionaries Architecture)

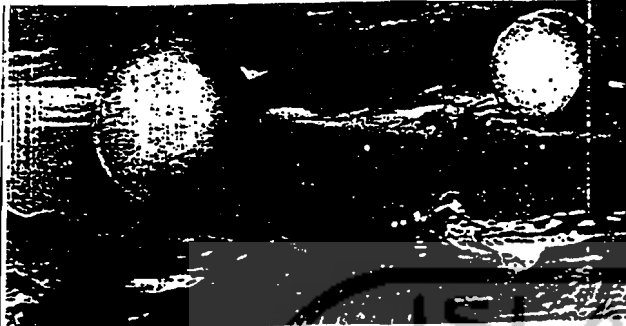
Suatu jenis penggolongan lain diberikan oleh Charles Jenks dalam bukunya " Bizarre Archiecture " yang membagi arsitektur tidak lazim, tidak konvensional dan tidak diakui dalam kategori apapun ini kedalam beberapa kategori yaitu:

(*"Bizarre Architecture"*)

**a. Bizarre Juxtaposition**

Merupakan arsitektur hibrud dan bervariasi mulai dari oposisi image, langgam, Content dan bahan bangunan. Seperti yang dilakukan Gaudi dengan menggabungkan tulang, tengkorak, lava, ikan, dan lain sebagainya hingga membentuk arsitektur yang aneh. Contoh lain adalah Disneyland di Anamhelm, California yang menggabungkan berbagai jenis transportasi dari kereta kuda sampai kapal selam. Bizarre Juxtaposition merupakan metode komposisi utama dari sebuah taman hiburan yang juga menawarkan humor, kaya dalam asosiasi dan mempesona, walaupun sering dianggap jelek. Namun seperti yang sering dikatakan oleh para seniman jaman romantik " I'd rather be interesting than good; I'd prefer character to beauty"

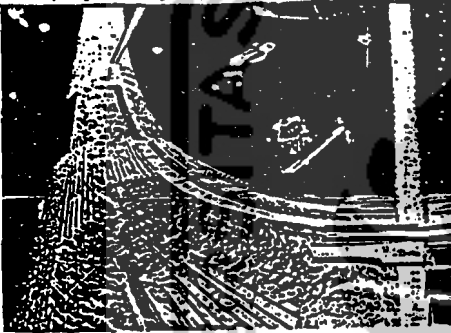
**Gambar 2.10**  
**Arsitektur Visioner**



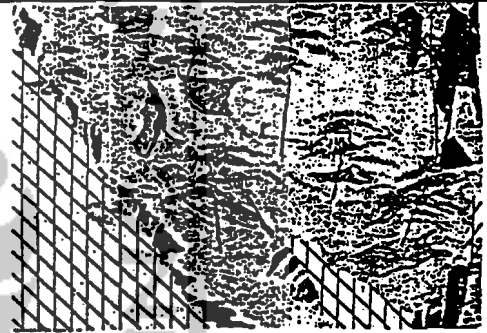
**Ruckmiser Fuller; Floating Geodesic Spheres; 1967**  
 Kota yang melayang di ruang angkasa



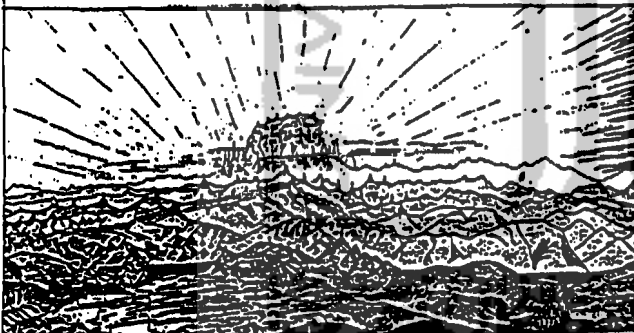
**Thomas Shannon, Airborne Islands; 1973-79**  
 Garden parks yang melayang seperti awan



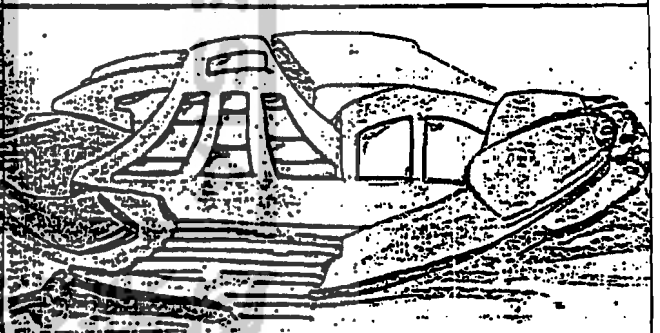
**Gerard K. O'Neill; Twenty First Century Space Colonies**  
 Permukiman ruang angkasa terbust dari asteroid



**Roger C. Ferris; Corporate Skyscraper for Madison Square Tower**  
 Tower yang di dalamnya terdapat hutan dan pegunungan



**Bruno Taut; Building Site Seen From Mountain Generoso; 1919**  
 Visi tentang gunung Alps yang dilapisi dengan struktur kaca kristal



**Herman Finsterlin; Museum; 1918**  
 Arsitektur kota kristal

Sumber : Schuyt, Michael; *Fantastic Architecture : Personal and Eccentric Visions*; 1980

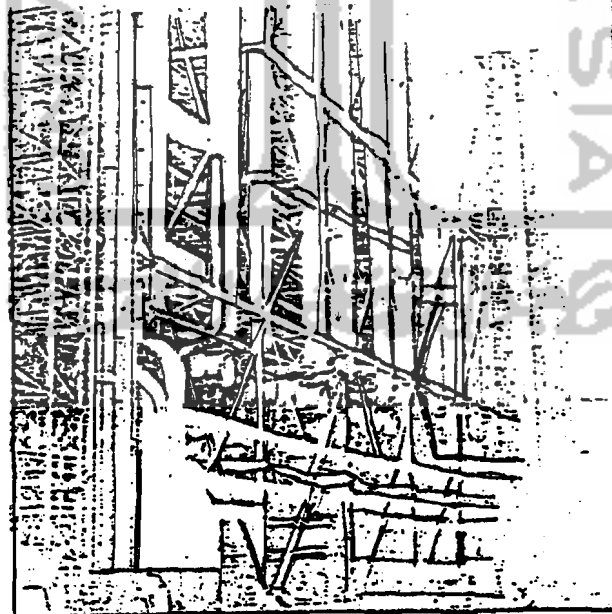


dari lukisan istana Les Tres Riches Heures atau Japanese Love Hotel yang meniru istana Cinderela dari dongeng Walt Disney. Puri-puri dari negeri dongeng ini dilengkapi dengan menara, dan elemen-elemen lain untuk menekankan image sebuah istana yaitu 'negeri diatas awan'.

d. *Technological Fantasy*

*Technological Fantasy* sama halnya dengan *Geometrical Fantasy* berakar dari abad ke-19 seiring dengan perkembangan bangunan air dan jembatan. Kedua kategori ini merupakan esensi dari arsitektur oleh arsitek. Teknologi dan Geometri dapat menjadi sesuatu yang aneh atau fantastis karena ada kefanatikan atau penekanan yang berlebihan pada suatu bagian tertentu dari bangunan yang mendominasi keseluruhan. *Technological fantasy* pertama kali diperkenalkan pada World Expo di London dan Paris. Contohnya Crystal Palace, Eiffel Tower, USA Pavillion yang berbentuk telur raksasa dan Fuji Pavillion yang berbentuk Gajah di Osaka tahun 1970, apartemen berbentuk karavan, Pompidou Centre, Truk berbentuk gereja Gothic, dll. Dalam setiap kasus teknologi menjadi tidak lazim karena *Juxtaposisi* yang ditimbulkan terhadap fungsi atau lingkungan sekitar

**Gambar 2.12**  
**Technological Fantasy**

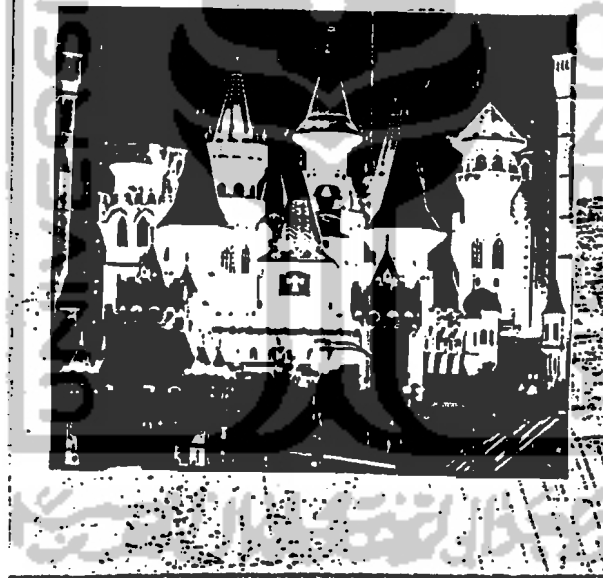


**Technological Fantasi**  
**Pompidou Centre, Paris, 1977**  
**Richard Rogers & Renzo Piano**

e. *Geometrical Fantasy*

Menekankan pada detail konstruksi, raut struktural atau aturan. Contohnya Sinagoga Beth Shaloin yang dirancang Wright menggandakan raut segitiga dan heksagonal dalam denah, tampak sampai ke detailnya. Banyak gereja yang kemudian mengikuti langgam simbolisme krista! ini (*crystalosophy*), yang seakan-akan mengadaptasi bahwa iman adalah ledakan cahaya dan Tuhan ada didalam kristal "God is in the crystal". Trik-trik geometris juga dapat diolah pada konteks normal seperti yang dilakukan Peter Elsenman pada rumah-rumahnya, dimana diantara dinding, tembok dan balok tidak dapat dibedakan.

**Gambar 2.13**  
**Geometrical Fantasy**



**Geometrical Fantasy**  
**Casa Paganica, Rome, 1969-70**  
**Paolo Portoghesi**

f. *Animalorphic*

Berarti campuran metafor arsitektural dimana tubuh dan image-image vegetatif berada secara bersamaan. Biasanya berdasar pada hal-hal yang non arsitektural yaitu binatang, tumbuhan atau analogi tubuh manusia. Disebut juga arsitektur ikonik karena

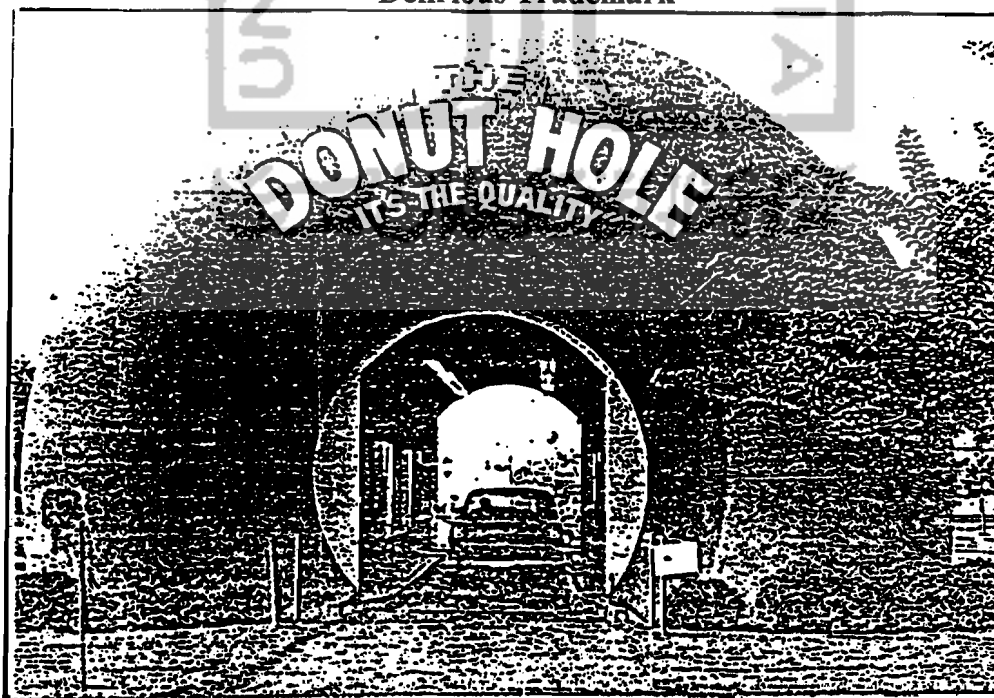
adanya hubungan antara raut dan ide, bentuk dan fungsi, volume dan pola tradisional yang dapat bersifat abstrak atau spesifik. Dibagi menjadi tiga macam yaitu *Ekspressionisme*, *face house* dan *animalorpic* adalah bangunan ikan paus karya Saarinen dan Sydney Opera House.

Untuk *face house* sudah ada teori khusus tentang itu yaitu *Body – Image Theory* yang mengatakan bahwa sebuah rumah harus berdiri pada kakinya, mengungkapkan kedinamisan otot-ototnya, memiliki mata (jendela) dan jantung (cerobong asap) yang harus ditunjukkan secara implisit. Rumah yang tidak tersenyum dan bicara dengan pemiliknya adalah rumah yang terasing. Dapat ditonjolkan sisi humoris dari *face house* ini atau dapat juga diletakkan kesan yang lebih serius.

g. *Delirious trademark*

Termasuk golongan arsitek ikonik, berasal dari *bizarre juxtaposition* yang dikomersialkan, dengan cara penambahan humor. Kelemahan jenis arsitektur ini adalah humor yang ditawarkan lebih tertuju untuk iklan sehingga menjadi terlalu gamblang dan kesan humornya cepat hilang. Contohnya bangunan berbentuk hotdog yang menjual hotdog, toko sepatu berbentuk sepatu, dll. Di sisi lain kekayaan desain dapat diperoleh melalui konteks lingkungan atau transformasi ide lebih jauh, Oleh karena itu ide dasar disain harus diolah secara eksplisit dan implisit

Gambar 2.14  
Delirious Trademark



### 2.2.3 Fungsi Arsitektur Fantasi

Arsitektur fantasi dapat mewadahi fungsi beragam, dari yang praktis sampai yang fantastis serta tergantung apakah dibangun secara profesional atau dari budaya populer. Bangunan dapat mewadahi fungsi mulai dari fantasi pribadi, sampai fantasi yang bersifat urban. Dari yang terwujud spontan maupun yang berupa *"paper architecture"*. Representasi pada arsitektur fantasi didominasi oleh imajinasi dan menjadi sekedar wujud ekspresi untuk mengkomunikasikan image.

Arsitektur fantasi berdasarkan budaya populer biasa ditemukan pada modifikasi perumahan dimana pemilik rumah berusaha menampilkan jati dirinya.

Rumah berbentuk kapal untuk orang yang terobsesi ingin naik kapal tanpa mabuk laut, rumah dengan menara nanas, dll. Mereka dapat dibuat untuk kebutuhan praktis atau memenuhi impian sang pemilik tanpa fungsi tertentu seperti Sir Cough Williams – Ellis yang membangun foiles dengan berbagai gaya di halaman belakang rumahnya untuk memenuhi impian masa kecilnya.

Sementara arsitektur fantasi yang dibangun para visionaris biasanya hanya berupa visi di atas kertas, misalnya kota rancangan Paolo Soleri yang dapat menampung 170.000 orang. Konsep O'neil tentang koloni ruang angkasa. *Skyscraper Roger Ferry* dengan hutan buatan didalamnya, kota berjalan Ron Herron, Pulau terapung di udara rancangan Thomas Shanon, dll.

Selain dua hal di atas terdapat juga kategori bangunan komersial seperti taman hiburan, misalnya Disneyland dalam skala besar atau taman bermain anak-anak dalam skala kecil dengan rumah jamur dan gazebo yang berbentuk kue ulang tahun dimana anak-anak dapat merayakan pesta ulang tahunnya. Juga banyak bangunan berbentuk benda-benda atau binatang yang berfungsi sebagai kafe, hotel, restoran, toko dan lain sebagainya.

## 2.2.4 ARSITEKTUR FANTASI PADA BANGUNAN TEATER OPERA

### 2.2.4.1 Fantasi Anak-anak

Teater opera anak yang akan dibuat berdasarkan fantasi anak-anak karena sifatnya yang umum. Kesanggupan jiwa membentuk tanggapan yang telah ada, dinamakan *berfantasi*. Anak-anak sangat luas dan leluasa fantasinya, artinya dapat membuat gambaran khayal yang banyak dan luar biasa sehingga orang dewasa menganggapnya mustahil, misalnya sapu dan tongkat diciptakan menjadi kereta kuda, dan sebagainya. Menurut buku “Psikologi perkembangan” karangan Drs Zulkifli L, masa fantasi anak di begi menjadi dua berdasarkan tingkatan usia anak-anak, yaitu:<sup>12</sup>

- Perkembangan fantasi masa anak-anak
- Perkembangan fantasi masa anak sekolah

Sejak anak berumur lima atau enam tahun, perhatiannya mulai ditujukan ke dunia luar, ke alam kenyataan. Tetapi bukan berarti fantasinya menjadi lenyap, fantasi itu masih terus hidup. Fantasi yang senantiasa hidup itu akan mencari lapangan penyaluran lain, misalnya hiburan seperti membaca buku, mendengarkan cerita, membuat sesuatu dan sebagainya. Setelah anak-anak mengalami masa egosentris, fantasinya mengalami perkembangan melalui masa-masa sebagai berikut:<sup>13</sup>

a. *Masa Dongeng: 4 s/d 8 tahun*

Masa ini bertepatan waktunya dengan perkembangan anak ke arah kenyataan. Anak-anak suka sekali mendengarkan cerita kehidupan seperti anak yang lucu, timun mas, Cinderella, Bawang merah dan bawang putih, dsb. Masih pada masa ini juga, anak suka kepada cerita raja –raja ( castle) Kerajaan.

b. *Masa Robinson Crusoe: 8 s/d 12 tahun*

Dalam masa ini anak tidak menyukai lagi dongeng yang fantastis, dongeng yang tidak masuk akal. Sekarang ia lebih menyukai cerita yang benar-benar terjadi, cerita yang masuk akal seperti cerita perjalanan dan cerita roman kehidupan

<sup>12</sup> Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan), Dr Kartini Kartono, 1990

<sup>13</sup> Psikologi Perkembangan, Drs Zulkifli L

c. *Masa Pahlawan*

Anak suka membaca buku-buku perjuangan, karya orang-orang kenamaan yang pernah terjadi. Lambat laun lenyaplah fantasi ilusionistis, yaitu fantasi yang terikat pada tanggapan kenangan: *sedangkan fantasi mengkombinasi maju dengan pesat.*

Di dalam dunia khayal tidak ada konflik, serba santai dan menyenangkan. Anak bebas menciptakan segala yang aneh dan bisa menjadi seseorang yang bukan dirinya.

Dalam cerita fantasi anak mencurahkan harapan serta keinginan yang belum terpenuhi dan memberinya kesempatan guna mengembangkan imajinasinya mengenai sesuatu yang tidak nyata. Kemampuan ini dapat memperkaya daya pikir anak untuk tidak terlalu terikat untuk hal-hal yang bersifat kongkret (Sobar, 1991). Ilmu pengetahuan lebih mudah diserap anak dalam bentuk cerita fantasi. Fantasi anak-anak tergantung dari sifat si anak. Anak yang perasa cenderung penakut sehingga lebih menyukai fantasi yang menyenangkan. Anak yang teguh cenderung berani terhadap fantasi yang menyeramkan.

#### **2.2.4.2 Arsitektur Fantasi Pada Bangunan Teater Opera Anak**

Arsitektur teater opera termasuk dalam *commercial vernaculer* seperti yang diperkenalkan Robert Venturi dalam bukunya *learning from las Vegas* (1968), seperti halnya *high-style architecture* yang dihidupkan oleh penemuan di bidang industri, atau *primitive vernaculer* seperti dalam *architecture without architect*, *commercial vernaculer* di perkenalkan oleh arsitektur Las Vegas dan Disneyland.

Arsitektur fantasi kaya dengan simbol dan imajinasi tetapi khusus untuk bangunan rekreasi atau komersial simbol tematik tidak pernah mengandung arti ganda (*double-coded*), kompleks atau kontradiktif, melainkan selalu sederhana, seperti contohnya bangunan berbentuk bebek menjual bebek. Daya tarik utama dari simbol tematik ini justru terletak pada sifatnya yang langsung dalam menyampaikan pesan dan tidak pernah mengarah pada estetika abstrak.

Arsitektur commercial vernaculer banyak mendapat kritik seperti style yang terlalu vulgar, kurangnya originalitas dan kekacauan komersial. Namun seiring dengan meningkatnya toleransi terhadap budaya populer, perubahan selera masyarakat dan mass media, maka pada 1977. Charles Jencks dalam bukunya *Language of Postmodern Architecture* memuji arsitektur Disneyland dan Las Vegas karena konstruksi ilusionistiknya.

Salah satu tujuan arsitektur fantasi pada *Teater Opera Anak* adalah menjual ilusi dan untuk proyek ini dikhususkan pada ilusi untuk anak-anak. Di dalam teater opera anak imajinasi anak dapat diarahkan pada dunia ciptaan tertentu, dunia masa lalu, dongeng, abad luar angkasa, dunia khayal, dll. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan memperlakukan muka bangunan seolah-olah wajah orang, kue tart, boneka / badut, atau binatang. Untuk itulah ornamen-ornamen yang dibuat disesuaikan dengan fantasi anak-anak sehingga diharapkan anak-anak dapat menikmatinya dan juga menyenangkan.

## 2.3 WARNA PADA ARSITEKTUR FANTASI

### 2.3.1 Teori Warna

*Warna didefinisikan sebagai*

**Color is considered to be mental phenomenon which is evoked by light striking the back of eye after passing through the ocular media<sup>14</sup>**

Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna suatu objek ditentukan oleh kemampuan relatifnya menyerap gelombang cahaya. Penampilan warna tergantung dari kondisi pandang, obyek atau area sekitar, ukuran dan posisi relatif dari obyek dan tingkat adaptivitas pengamat.

Ada tiga hal penting yang terdapat dalam warna yaitu:

- a. Corak (Hue)
- b. Nilai (Value)
- c. Intensitas (Intensity)

---

<sup>14</sup> The Use of Color in Interior, Halse 1978

Corak adalah tampilan dari warna itu sendiri seperti biru, hijau, dan lain sebagainya. Nilai menentukan tingkat kecerahan warna misalnya biru muda, biru tua dll. Warna-warna yang terang lebih mudah merangsang retina daripada warna gelap. Sedangkan intensitas menentukan seberapa banyak warna tersebut terpengaruh oleh warna putih. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Inter Society Color Council (ISCC), warna-warna yang dianggap sebagai warna dasar yaitu merah, kuning, hijau, biru dan ungu.

### 2.3.2 Efek Psikologis Warna

Berbagai warna dapat memberikan efek-efek emosional yang kuat. Beberapa warna dan efek psikologis yang ditimbulkannya antara lain:<sup>15</sup>

- **Biru,** Meredakan ketegangan, membantu konsentrasi, dingin dan menenangkan bila digunakan berlebihan akan memberi kesan melankolis. Ditemukan pada abad pertengahan dan digunakan secara besar-besaran pada jendela *Stained glass* katedral-katedral yang dibangun masa itu
- **Hijau,** Memiliki kualitas menyejukan dan tenang
- **Kuning,** Merupakan warna yang paling bercahaya, mengesankan kegembiraan, keriangannya dan membangkitkan semangat serta menarik perhatian.
- **Merah,** Warna yang menggairahkan dan merangsang otak, berkualitas agresif, sering diasosiasikan dengan kekerasan dan kegembiraan. Merah sedang mencerminkan vitalitas sedangkan merah terang memiliki konotasi cinta kasih
- **Ungu,** Pertama kali dihasilkan oleh sejenis kerang yang hidup diperairan Mediterania. Warna ini biasa digunakan untuk kalangan bangsawan karena proses pembuatannya yang sangat mahal.
- **Orange,** Memiliki efek stimulasi, Penggunaan warna ini harus dibatasi karena efeknya yang sangat keras.

---

<sup>15</sup> The Use Of Color in Interior, Halse Albert O 1978



- **Coklat,** Mengesankan kehangatan dan ketenangan tetapi dalam penggunaannya harus dicampur dengan warna orange, kuning atau emas karena bila digunakan warna coklat saja akan memberikan efek depresif.
- **Abu-abu,** Dingin dan seperti warna coklat dapat memberi efek depresif bila tidak dikombinasikan dengan warna lain yang lebih hidup
- **Putih,** Warna yang riang terutama bila dikombinasikan dengan warna merah, kuning atau orange.

### 2.3.3 Warna Pada Arsitektur Fantasi

Selama ratusan tahun ada kontraversi tentang bagaimana sebaiknya warna digunakan pada masa dan dekorasi. Setelah satu abad jaman klasik yang penuh warna putih, ditemukan bahwa pada jaman purba warna digunakan untuk tujuan simbolis, maka arsitektur abad 19 pun bercermin dari jaman purba, menjadi lebih berwarna terutama yang berasal dari tradisi vernaculer populer yang mulai menggunakan campuran warna-warna eksotis. Warna dapat mengekspresikan bentuk dan bila tidak hati-hati dapat pula merusak bentuk arsitektural.

Penggunaan warna pada arsitektur fantasi, sangat bebas walaupun tetap dilakukan dengan hati-hati mengingat kesan apa yang hendak ditimbulkan. Arsitektur fantasi sangat kaya warna. Pewarnaannya sangat berani, polikromatis dan bermakna secara simbolis dibandingkan dengan arsitektur lain sepanjang sejarah.

Warna dapat dipakai sebagai alat indentifikasi dan menekankan image suatu fantasi misalnya warna tipikal untuk sebuah istana, atap biru menara putih, benteng yang suram, dan lain sebagainya. Warna yang dimanipulasi melalui fantasi geometris dapat menghasilkan abstraksi optis atau hipnotisme visual terutama bila vector-vektor pembuatnya dibuat berwarna. Contohnya strip-strip berwarna rancangan "Paolo Porthogesi" dalam bangunan "Roman Casa Papanice". Strip vertical mengelilingi eksterior bangunan dalam berbagai variasi irama ritmis yang seakan-akan dibangun berdasarkan komposisi Vivaldi dengan melodi stakatonya. Kilauan dinding keramik dan cahaya putih-biru membuat repetisi geometri semakin menarik.

## 2.4 SKALA PADA ARSITEKTUR FANTASI

Skala arsitektur fantasi sangat bervariasi mulai dari skala fantastis sampai skala manusia. Sebaiknya skala dapat diarahkan untuk membentuk fantasi tertentu. Misalnya bangunan berbentuk sepatu raksasa atau cangkir dan teko raksasa membuat manusia merasa seperti semut yang hidup di dunia raksasa. Arsitektur fantasi dengan skala manusia yang terkenal adalah arsitektur main street USA dan central plaza Disneyland yang terasa hangat karena dibuat dengan skala manusia.

Skala dapat diatur sehingga ruang yang terbatas dapat berkesan lebih dalam dan luas seperti yang dilakukan oleh Walt Disney and Imageners yang membuat skala main street dan central plaza lebih luas dengan menggunakan trick "force perspective". Yaitu bangunan dari landscape dibuat semakin kecil keatas atau ke belakang secara bertahap. Hasilnya adalah sebuah ilusi dramatis dari scene yang muncul lebih dalam dan luas. Ditambah detail yang teliti sehingga menghasilkan pengalaman visual luar biasa. Warna juga dapat digunakan untuk menentukan skala, dengan warna ukuran obyek dapat dimaksimalkan atau diminimalkan.

## 2.5 CITRA BANGUNAN

### 2.5.1 Pengertian

Citra sebenarnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti seseorang melihat suatu bangunan atau benda-benda lainnya. Citra juga menunjukkan tingkat kebudayaan pada suatu benda atau seseorang yang menggunakan suatu bahan / peralatan dirinya. Citra dapat menunjukkan pada tingkat kebudayaan dan guna menunjukkan pada segi ketrampilan atau kemampuan.<sup>16</sup>

Citra merupakan sesuatu yang di tangkap oleh penglihatan manusia yang kemudian dapat dirasakan oleh hati yang kemudian menimbulkan image dari orang yang melihat.

---

<sup>16</sup> Mangunwijaya YB, 1995 ;p31

Citra dalam arsitektur mempunyai fungsi untuk mengkomunikasikan jiwa bangunan melalui ungkapan visual bangunan, ungkapan visual bangunan dapat diwujudkan melalui bentuk. Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk:

- a. Fungsi ,sebagai pemenuhan aktivitas manusia
- b. Simbol, arti yang ditangkap ketika bangunan dilihat
- Simbol Tersamar, menyatakan peran dari suatu bentuk
- Simbol Metafor, pandangan tertentu terhadap bentuk dengan membandingkan
- Simbol sebagai unsur pengenalan, melalui fungsi dan lambing
- c. Bahan / Tekstur, menggabungkan/ mempertegas bentuk
- d. Warna, muda, tua, gelap, terang
- e. Sistem Struktur
- f. Skala dan Proporsi
- g. Irama, bukaan, massa, pengolahan eksterior bangunan

Urban space biasanya terbentuk oleh muka bangunan, open space mewakili alam di dalam dan di sekitar kota. <sup>7</sup>Artinya bahwa muka bangunan yang merupakan bagian dari citra bangunan bisa membentuk karakteristik dari kawasan tersebut, tentunya dengan kontinuitas yang berkesinambungan. Selain itu juga lingkungan dari kawasan tersebut juga harus dapat mendukung kegiatan yang diwadahi oleh fasilitas ini.

## 2.6. PENAMPILAN BANGUNAN

Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman. Memang ada banyak macam pengalaman, tetapi dalam arsitektur pengalaman ini terutama ialah melihat ungkapan visual, dan yang dapat dilihat adalah bentuk, sedangkan dari segi batin tidak. Bentuk dapat mengekspresikan sesuatu, bukan sebagian bentuk tetapi bentuk keseluruhan.<sup>8</sup>

Untuk dapat merakan bentuk itu seseorang tidak cukup melihat tampak luarnya saja, tetapi ia harus mengelilinginya, memasukinya berkali-kali dan mungkin tinggal

---

<sup>7</sup> Spreiregen, Paul D:1965:p.14

<sup>8</sup> Ishar H.K : 1992 : p.75

untuk beberapa waktu. Ada beberapa syarat penting untuk mencapai keindahan ekspresi dalam penampilan bangunan, pertama karakter, kedua gaya dan ketiga warna, disamping itu juga keindahan perspektif dan keindahan struktur.<sup>9</sup>

Artinya adalah bahwa karakter, gaya/style, warna, dan struktur sangat mempengaruhi dalam penampilan bangunan yang kemudian dapat menimbulkan image atau citra yang ditangkap oleh seseorang.

### 2.6.1 Fasade

Fasade merupakan bagian yang menutupi atau meliputi bangunan bagian luar yang ditangkap oleh mata seseorang pertama kali. Yang termasuk dalam fasade ini adalah karakter, gaya dan warna.<sup>10</sup>

#### a. Karakter

Pada umumnya, jika semua jenis bangunan kita buat ukuran dan bentuknya menurut fungsinya, maka dengan sendirinya timbul suatu pengelompokkan bentuk dan ukuran menurut jenisnya. Masing-masing kelompok mempunyai satu ciri atau karakter tersendiri misalkan karena ukuran jendela dan tinggi plafon dan sebagainya.

#### b. Gaya./ Style

Secara umum gaya dalam arsitektur berarti suatu cara membangun atau merancang secara berbeda dengan yang lain atau bisa juga sesuai dengan bangunan yang ada di lingkungannya. Gaya dapat terjadi karena mengikuti sejarah suatu zaman atau kebudayaan, pemakaian bahan, iklim, detail dan pribadi arsitek.

#### c. Warna

Peranan warna dalam arsitektur dapat dipakai untuk memperkuat bentuk. Warna memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya. Sebab itu warna juga sedikit banyak menentukan karakter.

---

<sup>9</sup> Ishar H.K : 1992 :p.125-150

<sup>10</sup> Ishar H.K : 1992 :p.125-150

## 2.6.2 Struktur

*“Struktur bangunan dapat ditonjolkan jika dipakai sistem yang sama bagi seluruh bangunan, seperti kata “Schoppenhauer”, jika kita sanggup memperlihatkan perjuangan antara kekuatan bahan-bahan struktural melawan gravitasi, maka ekspresi struktur mendekati sempurna” (Ishar H.K : 1992 : p.131)*

Struktur memegang peranan penting dalam memberikan kesan pada bangunan yang kemudian dapat mempengaruhi kesan penampilan dari bangunan tersebut. Misalkan pengguna bahan kayu, memberikan kesan hangat, alami dan menyegarkan. Penggunaan bahan beton memberikan kesan kokoh, kaku dan formil.

## 2.7 TINJAUAN LOKASI DAN SITE

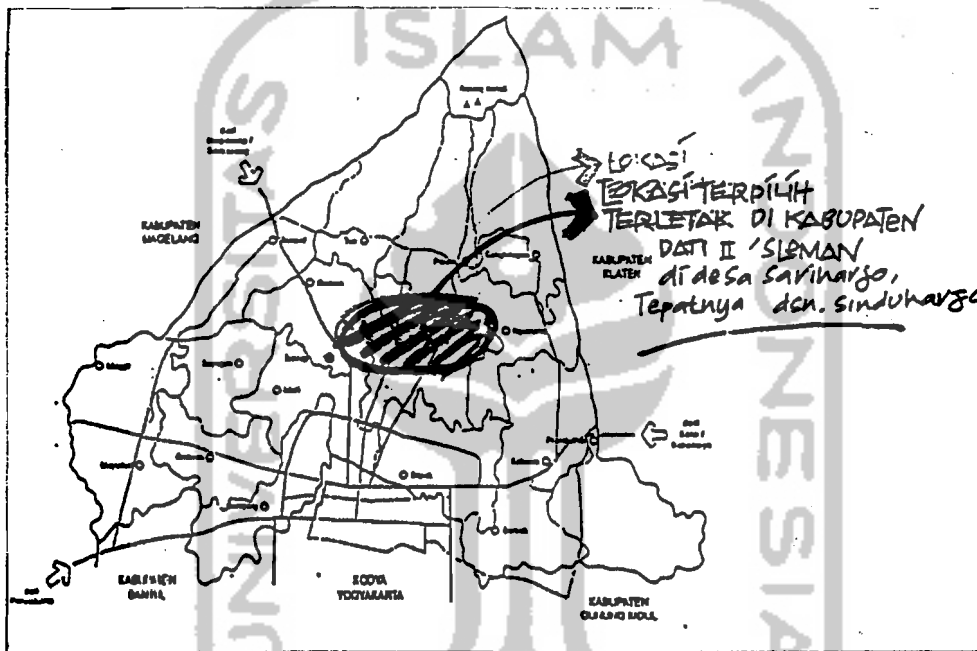
### 2.7.1 Lokasi

Lokasi Teater Opera Anak ini terletak di Kabupaten Dati II (Sleman). tepatnya di desa Sariharjo di sebelah utara Monumen Yogya Kembali. Adapun pertimbangan didalam pemilihan lokasi:

- a. Kabupaten Daerah Tingkat II Sleman yang merupakan salah satu dari lima kabupaten di DIY mempunyai letak strategis dalam jalur pariwisata
- b. Potensi pariwisata di Kabupaten Dati II Sleman – DIY secara umum maupun khusus, mempunyai prospek yang sangat baik mengingat wilayah Sleman yang berbatasan dengan kota Yogyakarta dan juga terletak pada jalur wisata Borobudur – Kraton Yogyakarta – Prambanan – Surakarta.
- c. Potensi fisik alam yang indah dan berudara sejuk di kawasan lereng Merapi selatan dengan beberapa lokasi tujuan wisata yang sangat menarik

- d. Dalam masyarakat Sleman telah tumbuh berbagai corak seni dan atraksi budaya tradisional, seperti: seni jatilan, angguk, ketoprak, pedalangan, seni gamelan, dll. Potensi ini berpeluang bagi pengembangan kegiatan atraksi kesenian tradisional di berbagai obyek wisata yang ada.
- e. Adanya beberapa perguruan tinggi ternama di wilayah Sleman.

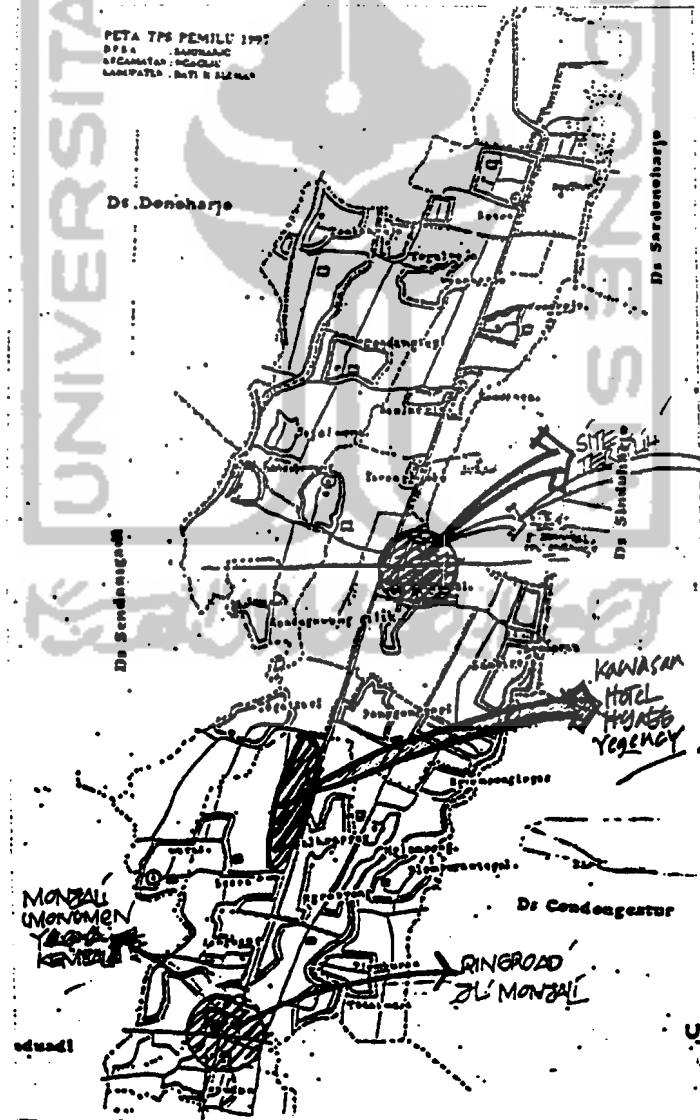
**Gambar 2.15**  
**Pemilihan Lokasi**  
*Sumber Dinas Pariwisata*



### 2.7.2. Site

Site terletak di dusun sinduharjo, lebih tepatnya Kab. Sleman didesa sariharjo dusun sinduharjo terdapat pada Jl. Monjali. Dusun sinduharjo berbatasan dengan dusun sendangadi. Site merupakan kawasan pengembangan wisata komersial adapun sarana wisata yang telah ada seperti monjali (monumen yoga kembali), wisata rekreasi kaliurang, dan bangunan komersial seperti Hotel Hyatt dan juga terdapat kawasan pendidikan (kampus). Site merupakan tanah /lahan kosong yang terletak di sebelah utara hotel hyatt. Adapun site yang terpilih dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.16  
Site



### 2.7.3. Kondisi Lingkungan

Lingkungan di kawasan ini merupakan lingkungan dengan kegiatan yang bervariasi, beberapa bentuk kawasan , meliputi:

- a. Kawasan perdagangan
- b. Kawasan pendidikan
- c. Kawasan wisata budaya
- d. Kawasan perkantoran
- e. Kawasan hotel
- f. Kawasan industri
- g. Kawasan hunian

Gambar 2.17  
Kondisi Lingkungan



Arah menuju lokasi terpilih merupakan daerah ring road utara:

Sebelah utara : Jl. Monjali

Sebelah selatan : Jl. A.M Sangaji

Sebelah barat : Jl. Magelang (arah menuju ke magelang)

Sebelah timur : Jl. Kalirang







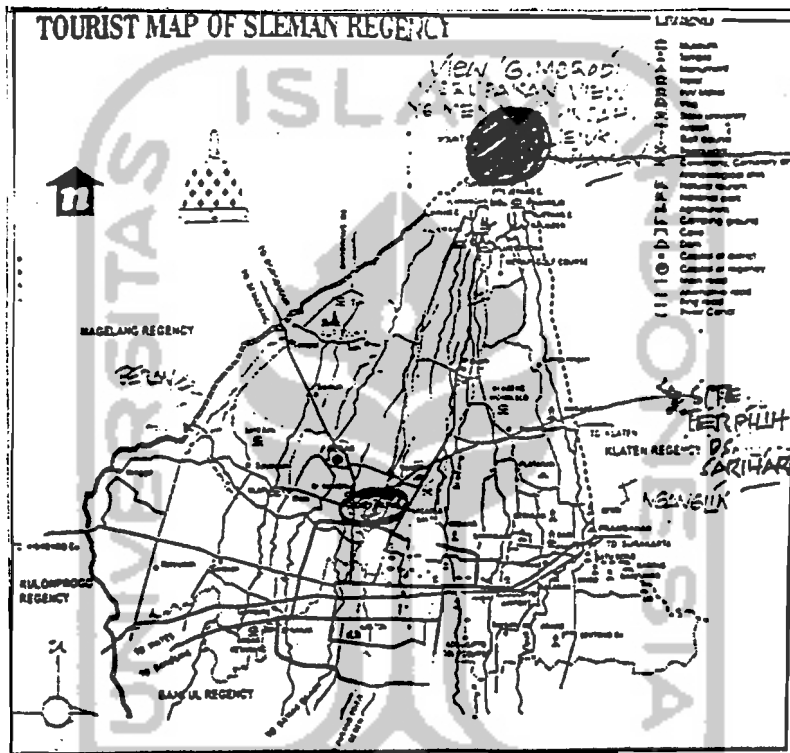
Kegiatan pada lokasi terpilih sangat bervariasi, seperti terdapat beberapa kawasan perdagangan yang terdiri dari rumah-rumah toko (ruko) di sepanjang Jl. Monjali, beberapa kompleks ruko ini merupakan salah satu pertimbangan dalam pemilihan lokasi



Terdapat kawasan komersial, seperti hotel Hyatt (hotel bintang tiga bertaraf international ) yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang berupa “Recreation, Golf club & tennis club dan driving area”, dengan view yang menarik “merapi”

### View

Selain itu pada 25 km ke arah utara dari pusat kota Yogya, merupakan kawasan kota wisata kaliurang, yang merupakan kota rekreasi pegunungan di lereng Gunung Merapi, view yang paling menarik gunung merapi dengan panorama yang indah, sejuk dan nyaman. Banyak dikunjungi oleh para wisatawan baik luar maupun dalam.



Gambar 2.18  
Arah View

## 2.8 STUDY KOMPERATIF

### 2.8.1 Sydney Opera House, Sydney Australia

Sydney Opera House merupakan gedung opera yang didirikan tahun 1973 dengan perancang John Utzon. Sydney Opera House ini berada pada site Bennalong Point yang dekat dengan kawasan pusat bisnis.



Pengulangan bentuk dari jembatan memberikan keserasian

Bentuk yang konteks dengan lingkungan (lingk. Air) metamorf dari binatang air (siput)

Gambar 2.19  
Sydney Opera House  
Sumber Breen, Ann & Dick Rigby 1996

### 2.8.2 Disneyland

Walt Disney berhasil merasionalisasikan dimensi teknologis experimental dan managerial menjadi suatu konsumsi yang tidak terprediksikan sebelumnya.

Disneyland mendasarkan temanya pada tokoh kartun yang dihidupkan seiring dengan berkembangnya industri film Hollywood yang telah berhasil membawa kemampuan dan sumber daya teknis untuk mewujudkan ide-ide fantastis menjadi sebuah kenyataan.

Beberapa kegiatan Disneyland dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. MAIN STREET

Jalan utama yang membelah Disneyland, bertuliskan Disneyland population 192.000.000 (jumlah penduduk amerika) berberuk replica kota kecil di Missouri tempat Disney dibesarkan.

2. Central Plaza

Lapangan terbuka , sentra dari keseluruhan Disneyland ujung dari MainStreet USA, dari sana terdapat sirkulasi yang menuju ke empat tema.

3. Subtema terdiri dari :

**Frontierland**

Membangkitkan nostalgia jaman pionir, amerika dengan bentuk rumah jaman pionir, praire house, suburban ranches, kota koboi dan padang gurun buatannya. Dengan drama perampokan pura-pura seperti yang terjadi Wild west pada jaman koboi, kereta uap dan kapal uap kuno juga melintasi kawasan.

**Tomorrowland**

Dibuat berdasarkan prediksi tentang masa depan, simulasi penerbangan ke mars, submarine voyage, dan lain sebagainya.

**Fantasiland**

Dibuat berdasarkan cerita dongeng dan science fiction, disini terdapat istana Cinderella dan tokoh-tokoh kartun ciptaan Disney lainnya.

3. Fasilitas penunjang (Transportation)

Jaringan utilitas yang ada di Disney land sudah menggunakan teknologi tinggi antara lain:

- Sistem pengumpulan sampah otomatis dan terpusat
- Sistem pemipaan AVAC
- Pengolahan air dari danau buatan dengan luas permukaan air 43 mil persegi
- Pusat pembangkit energi sentral untuk distribusi gas, bahan bakar, udara dingin dan suplai air.
- Exprimen energi matahari
- Program konservasi
- Sistem telpon, sambungan langsung jarak jauh dengan sistem komputer.