

## BAGIAN EMPAT

### ANALISIS DAN TRANSFORMASI KONSEP

#### A. Kriteria Pemilihan Lokasi Site

Lokasi diprioritaskan dekat dengan sanggar lama yang terletak di Dusun II Kersan RT 06/ RW 05 Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, DIY, Indonesia. Lokasi site terletak di DIY bagian selatan.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa sanggar yang ada telah mampu menjadi bagian dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial disekitarnya sehingga sanggar yang direncanakan hendaklah dekat hubungannya dengan sanggar baru. Adapun kedekatan yang dimaksudkan adalah kedekatan dari beberapa aspek.

##### 1. Kedekatan aktivitas

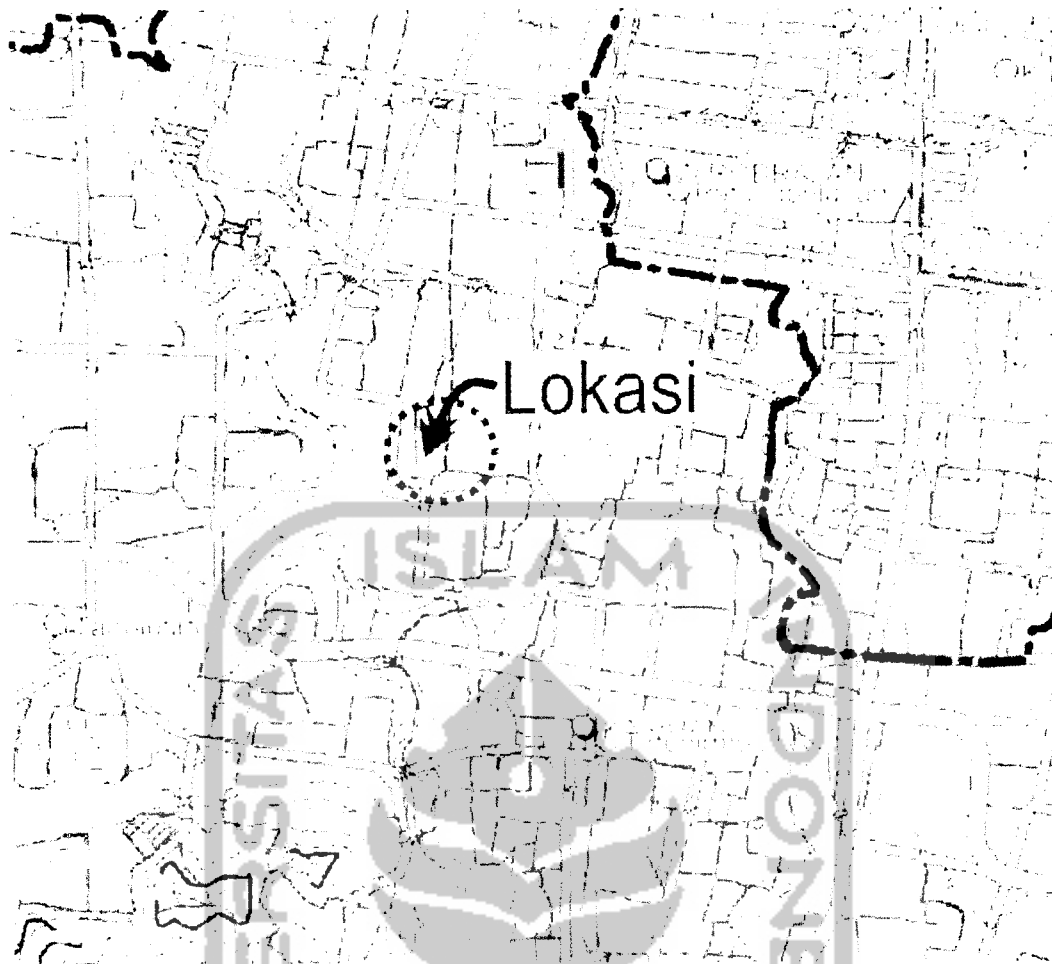
dekat yang dimaksudkan adalah sanggar baru harus tetap menjalin hubungan aktivitas dengan sanggar lama, karena sanggar lama tetap memegang peran yang cukup penting dan merupakan bagian dari sanggar Kua Etnika secara keseluruhan.

##### 2. Kedekatan lingkungan sosial

Interaksi sanggar yang ada dengan masyarakat sekitar sudah cukup baik, sehingga itu merupakan modal yang baik untuk menciptakan ruang yang baru dengan tetap mengacu pada pergerakan interaksi yang telah tercipta sebelumnya.

##### 3. Kedekatan fisik

ada keinginan untuk mempertahankan kan eksistensi sanggar lama, dan mengacu pada rencana penggunaan sanggar lama sebagai pusat dari kegiatan divisi gravis dan administrasi. sehingga ada kebutuhan untuk menjaga kedekatan jarak dengan sanggar yang direncanakan.

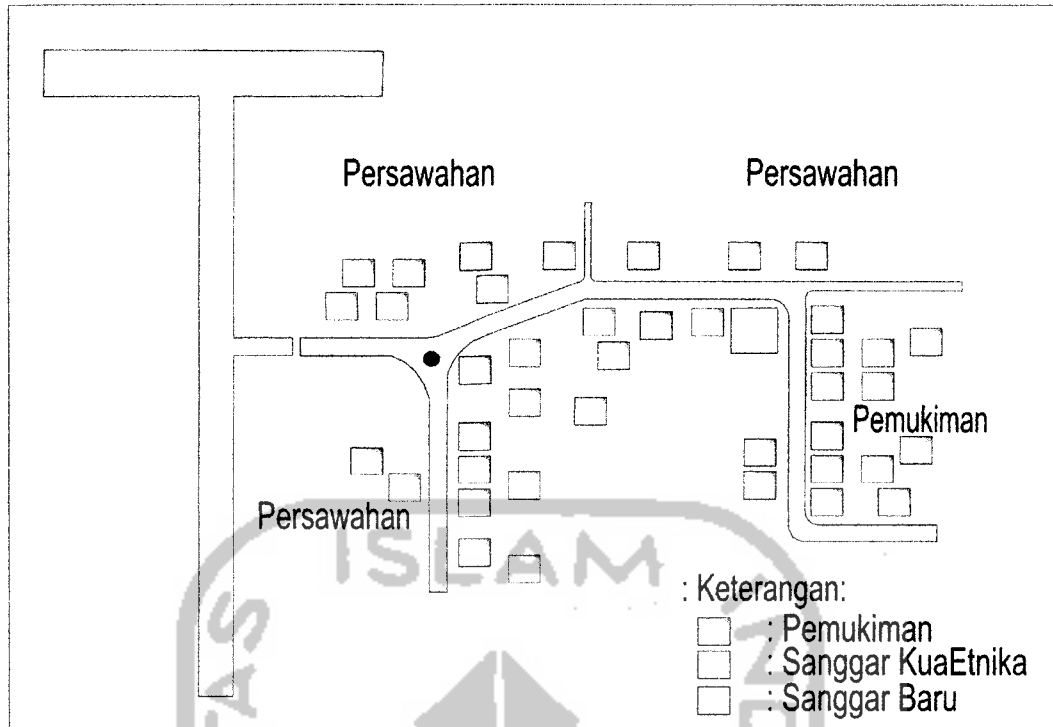


Gambar : Peta lokasi  
Sumber : triple A

#### B. Kriteria Pemilihan Site

Untuk menentukan lokasi site, terdapat beberapa criteria yang harus dimiliki site tersebut yaitu

1. Site berada di jalan utama perkampungan, ini berkaitan dengan site sebagai sarana interaksi.
2. Site harus berada di sudut jalan, hal ini berkaitan dengan penciptaan jalur pedestrian ke dalam site yang akan menjadi jalan alternative para pejalan kaki.
3. Berada dekat dengan pemukiman penduduk.
4. Kelerangan kontur yang tidak terlalu curam berkaitan dengan upaya menstimulasikan pengalaman pengunjung gallery.



Gambar : lokasi site

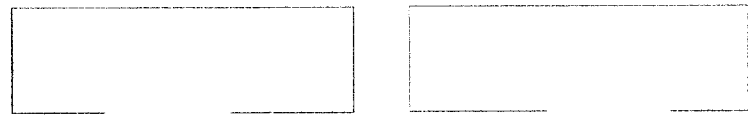
Sumber : -

### C. Konsep Subjek Interaksi

Interaksi akan terjadi bila melibatkan dua subjek atau lebih. Sehingga untuk mengundang adanya interaksi diperlukan subjek lain, yang akan menjadi "lawan" interaksi dari Komunitas Kua Etnika.

Adapun interaksi yang diharapkan adalah interaksi antara Kua Etnika dengan seniman-seniman lain (antar seniman), serta Kua Etnika dengan masyarakat sekitar (seniman dengan masyarakat)

# INTERAKSI Kua Etnika



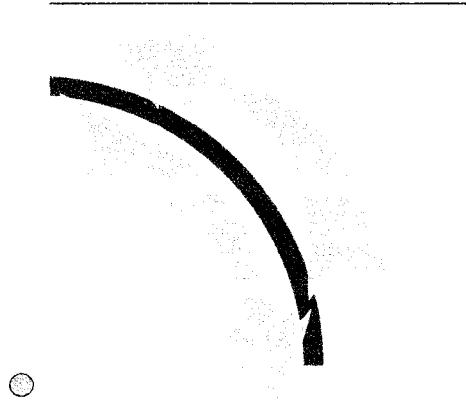
Seni Rupa	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Anak2	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	# pameran	# Galery		# ronda	# ronda
	# Workshop	# R. Galery		# nongkrong	# nongkrong
Seni Rupa	# sanggar	# R.	Bapak2	# tirakatan	# tirakatan
	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>		<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	# pemertasan	# R. Pentas		# pemertasan	# R. Pentas
Seni Teater	# pembuatan	# Hall	Ibu-ibu	# pembuatan	# Hall
	film drama	# Studio		<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>
	anak/ teater	AudioVisual		# Beli sayuran	# Sar. olah raga
Seni Musik	<b>Aktifitas</b>	<b>Fasilitas</b>	Remaja	# posyandu	# R. Workshop
	# pemertasan	# R. Pentas		<b>Aktifitas</b>	# Angkringan
	# saresehan	# Hall		# R. Workshop	# galery
Seni Musik	# Rekaman	# Studio	Anak2	# bermain	# bermain
	# take vokal	Rekaman		# Workshop	# belajar

#### D. Konsep Keterbukaan

Sirkulasi menjadi faktor utama dalam upaya menjadikan sanggar sebagai sarana interaksi. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menarik orang agar masuk dan berinteraksi dalam lokasi site.

##### 1. Pengadaan jalur / Path (pedestrian)

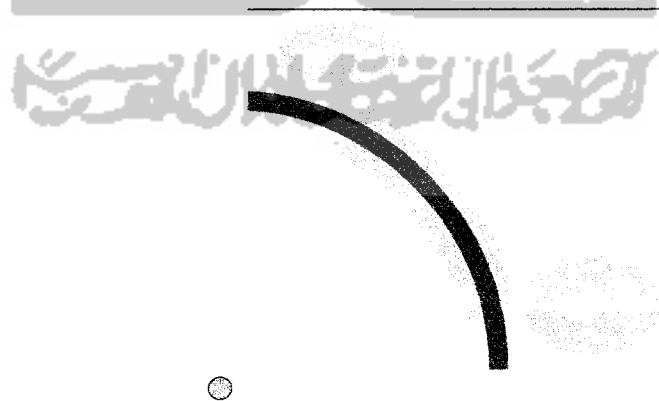
Jalur pedestrian disediakan dengan tujuan masyarakat mau mengaksesnya sebagai jalur alternative, sehingga diharapkan dengan banyaknya masyarakat yang melewati site akan memungkinkan terjadinya interaksi, baik yang sifatnya langsung maupun tidak langsung.



Gambar : Konsep pengadaan jalur pedestrian  
 Sumber : Pemikiran

2. Objek sebagai penarik

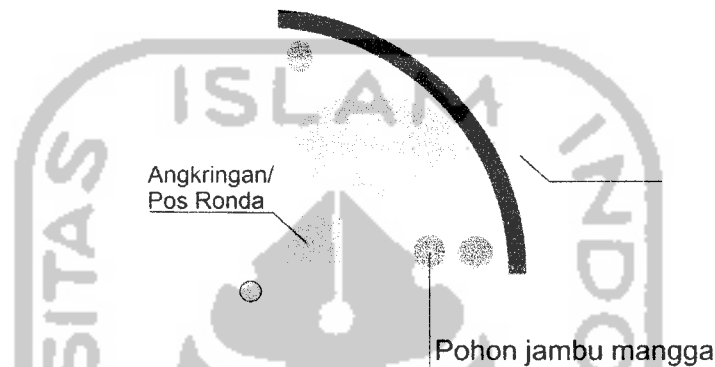
Setelah tersedianya jalur pedestrian yang melewati site, maka dibutuhkan adanya objek penarik yang akan menjadi alasan mengapa melewati jalur tersebut. Strategi yang dilakukan dengan menjadikan jalur pedestrian sebagai galeri terbuka yang akan menjadi tempat memamerkan karya-karya dan atau dengan menempatkan ruang latihan dekat dengan jalur sirkulasi, agar masyarakat yang melewati jalur tersebut dapat melihat aktivitas para seniman, sehingga masyarakat mendapatkan suatu pengalaman yang lebih.



Gambar : Konsep objek penarik  
 Sumber : Pemikiran

3. Objek sebagai tujuan

Interaksi dapat terwujud ketika ada persamaan kepentingan diantara kelompok masyarakat, maka disediakanlah tempat yang akan menjadikan sanggar sebagai tempat tujuan dalam beraktivitas. Misalnya dengan menyediakan sarana yang dapat digunakan publik seperti : pos ronda, angkringan, lapangan tennis meja atau tempat bermain untuk anak-anak.

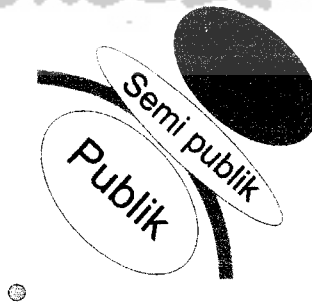


Gambar : Konsep objek tujuan

Sumber : Pemikiran

E. Konsep Zoning Keruangan

penzoning dilakukan dengan membagi tiga derajat privasi. Wilayah publik ditempatkan di bagian muka site, dengan begitu diharapkan akan banyak terjadi interaksi diantara masyarakat sekitar dengan seniman. Sirkulasi pedestrian akan jadi wilayah semi publik yang juga akan menjadi batas maya dengan wilayah privat.



Gambar : zoning ruang

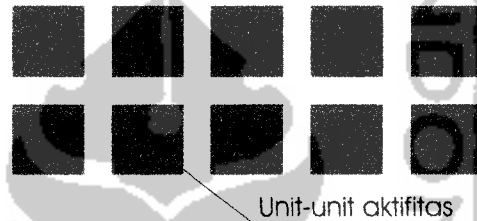
Sumber : Pemikiran

F. Konsep Kontrol pada Ruang

1. Kontrol terhadap fluktuasi kegiatan

a) Keseharian

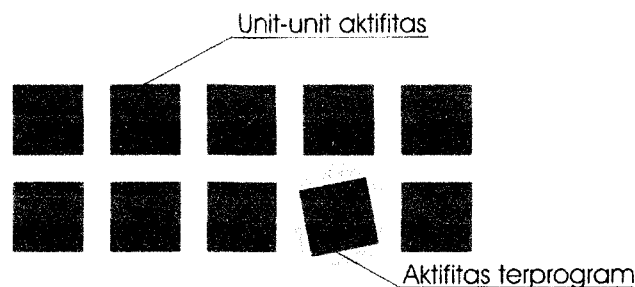
Sanggar pada kesehariannya berfungsi sebagai tempat berinteraksi dan bersosialisasi. Sanggar terbuka untuk akses warga sekitar untuk menjalani aktivitas kesehariannya, site sanggar juga dapat digunakan untuk aktivitas warga berolah raga, ibu-ibu posyandu, bapak-bapak melakukan ronda, anak-anak bermain dengan waktu yang bersamaan. kontrol terhadap penggunaan ruang tersebar setara diseluruh kawasan site..



Gambar : Fluktuasi kegiatan keseharian  
Sumber : Pemikiran

b) Latihan

Kuantitas kegiatan sanggar bertambah dengan adanya kegiatan latihan, kegiatan latihan tidak mengganggu kegiatan keseharian secara keseluruhan, latihan tetap dilakukan ditengah-tengah kegiatan masyarakat di dalam site. Dalam hal ini kepemilikan ruang jadi penting, dan dapat dibentuk melalui perbedaan karakter ruang seperti adanya beda ketinggian atau dengan pemberian atap pada tempat latihan. (*Hierarchies of domain*)

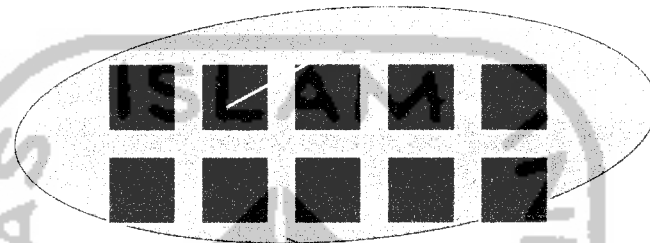


Gambar : Fluktuasi kegiatan latihan dan pentas skala kecil

Sumber : Pemikiran

c) Pementasan

Pada saat ada pementasan yang berskala besar, kontrol terhadap lingkungan jadi menyeluruh, karena hampir seluruh site digunakan sebagai area pertunjukan, pengendalian sirkulasi jadi perhatian, salah satu caranya melalui pengendalian sejak dari akses masuk (entrance).



Kontrol Aktifitas Menyeluruh

Gambar : Fluktuasi kegiatan pementasan besar

Sumber : Pemikiran

2. Kontrol akustik

a) Kontrol akustik lingkungan

Kontrol akustik pada lingkungan site menggunakan elemen-elemen arsitektur yang berupa elemen vegetasi, dan perbedaan ketinggian ruang.

Cara ini sangat cocok untuk meredam kebisingan yang datang dari jalan kampung yang cukup ramai dilalui kendaraan bermotor.



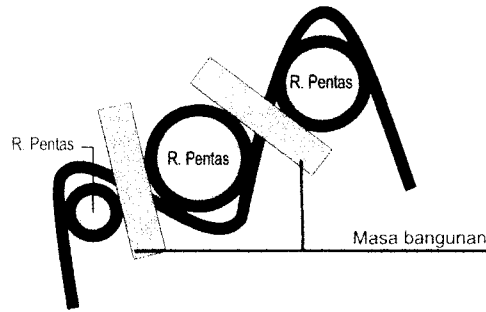
Gambar : kontrol akustik lingkungan

Sumber : pemikiran

Dan untuk meredam atau mencegah pencampuran bunyi yang terjadi ketika kegiatan latihan dilakukan bersama sama, maka masa



bangunan dapat dijadikan sebagai penghalang percampuran bunyi tersebut.

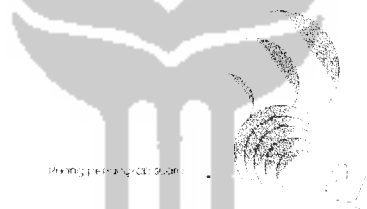


Gambar : kontrol akustik lingkungan

Sumber : pemikiran

b) Kontrol akustik ruang

Studio rekaman menjadi tempat yang memerlukan perlakuan khusus, untuk menghindari adanya kebocoran suara dibutuhkan treatment khusus misalkan dengan dinding rangkap dan peredam pada dinding.



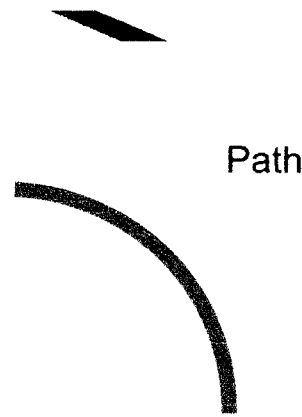
Gambar : Akustik ruang

Sumber : Pemikiran

G. Proses Perancangan

1. Sirkulasi Pedestrian / Path

Jalur yang akan menjadi akses utama untuk memasuki site, dibuat membagi dua bagian site.

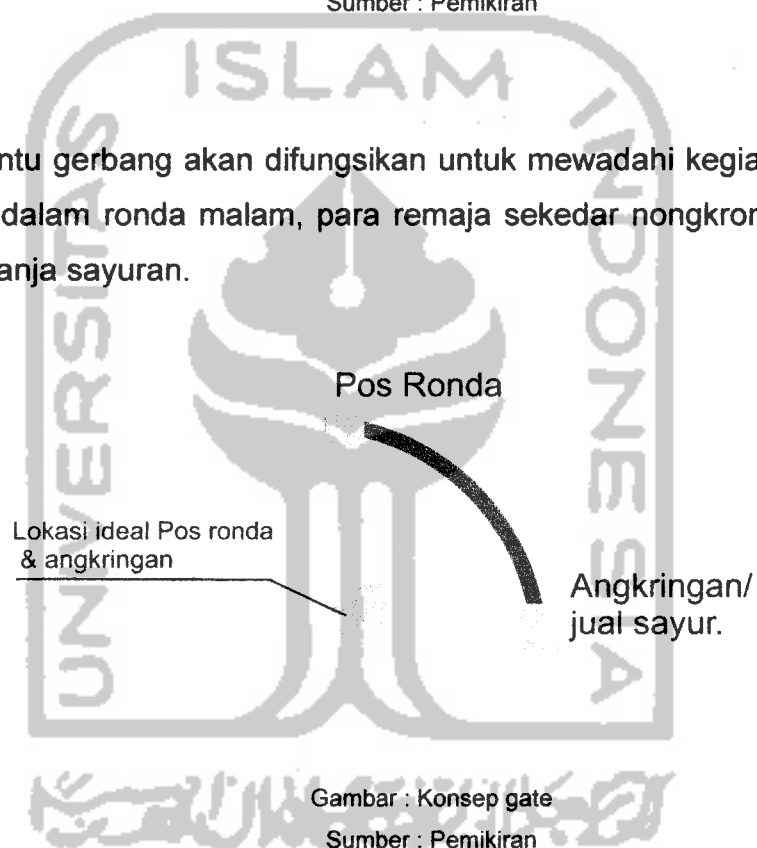


Gambar : Konsep sirkulasi

Sumber : Pemikiran

## 2. Gate

Dua pintu gerbang akan difungsikan untuk memudahhi kegiatan bapak-bapak dalam ronda malam, para remaja sekedar nongkrong dan ibu-ibu belanja sayuran.



Gambar : Konsep gate

Sumber : Pemikiran

## 3. Ruang Pertunjukan Besar

Ruang pentas besar ditempatkan di depan, menimbang ruang yang digunakan cukup besar, maka ditempatkan pada wilayah publik dengan tujuan apabila tidak ada kegiatan pentas maka ruang tersebut dapat digunakan dalam kegiatan lain misalnya anak-anak bermain, belajar mural (dengan disediakannya dinding-dinding kecil sebagai media gambar) atau dapat juga digunakan sebagai sanggar lukis.



Pentas  
besar

Gambar : Konsep ruang pertunjukan Out door

Sumber : Pemikiran

#### 4. Ruang Latihan

Dua buah ruang latihan ditempatkan dekat dengan masing-masing gate dan berada pada jalur sirkulasi pedestrian dengan tujuan akan menjadi salah satu pengalaman lebih bagi masyarakat yang berkunjung ke dalam bangunan. Ketika terjadi latihan, maka akan menjadi hiburan gratis bagi masyarakat dilingkungannya. ruang ini berfungsi pula sebagai ruang pentas semi terbuka, atau digunakan kaum ibu untuk kegiatan posyandu.



R.Latihan

R.Latihan

Gambar : Konsep ruang latihan

Sumber : Pemikiran

5. Galery dan Ruang pentas Indoor

Ruang pentas indoor dan galery ditempatkan dekat dengan jalur utama, tetapi ruang lebih diarahkan kedalam dengan pertimbangan, Galery dan Ruang pertunjukan Indoor merupakan kawasan yang mulai lebih "serius"(semi privat) yang apabila ada kegiatan saja bangunan ini bisa diakses. .

Galery



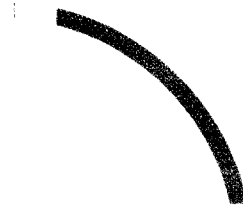
Gambar : Konsep ruang gallery dan pentas indoor

Sumber : Pemikiran

6. Studio Audio Visual dan Studio Recording

R. Studio Audiovisual dan studio rekaman ditempatkan jauh dari sirkulasi utama dan lebih kedalam. Dimaksudkan untuk menjauhkan dari gangguan, baik itu gangguan teknis yang berupa kebisingan ataupun gangguan dari orang-orang yang tidak berkepentingan

Studio Rekaman &  
Studio AudioVisual



Gambar : Konsep ruang studio  
Sumber : Pemikiran

#### 7. Ruang Penunjang

Ruang penunjang yang dimaksudkan adalah Ruang Rias ,toilet dan ruang ganti yang akan mendukung kegiatan pameran, pentas dan kegiatan di ruang AudioVisual. Ruang penunjang ini diupayakan mudah diakses dari ruang-ruang pertunjukan, ruang audio visual dan galeri.

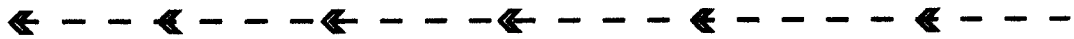


R. Penunjang

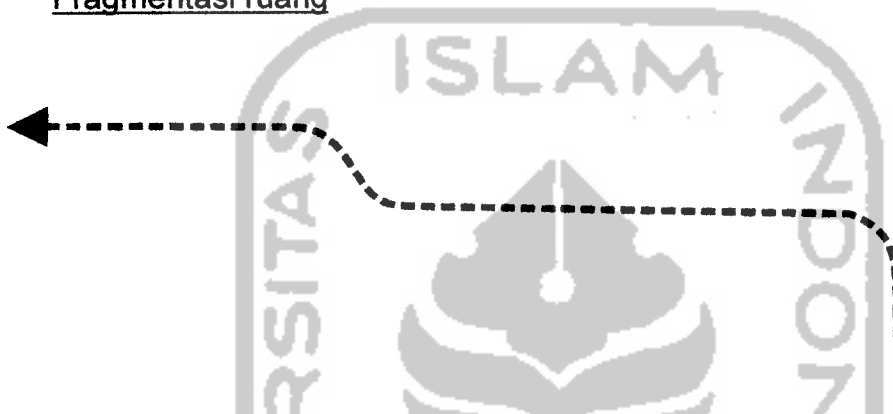
Gambar : Konsep ruang penunjang  
Sumber : Pemikiran

H. Konsep Sirkulasi Dalam Site/Bangunan

Sirkulasi yang diinginkan adalah sirkulasi dengan runtutan pergerakan yang jelas, ruang sirkulasi dibuat terfragmentasi dalam unit-unit yang lebih kecil dengan tujuan ruang akan lebih terasa nyaman untuk dijadikan tempat berinteraksi.



Fragmentasi ruang

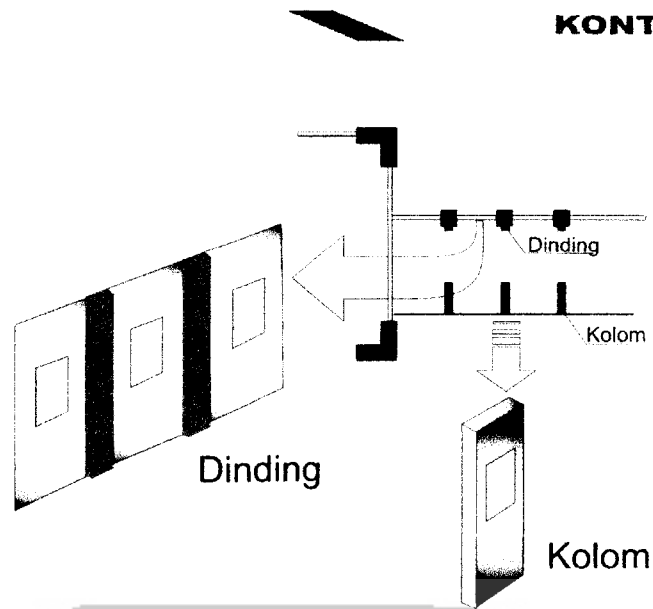


Untuk lebih memperkuat karakter ruang, maka tiap fragmentasi ruang diletakkan kolom-kolom yang akan membatasi ruang-ruang tersebut, serta Pola lantai yang akan memperjelas fragmentasi ruang tersebut



I. Konsep Sirkulasi Sebagai Galery Terbuka

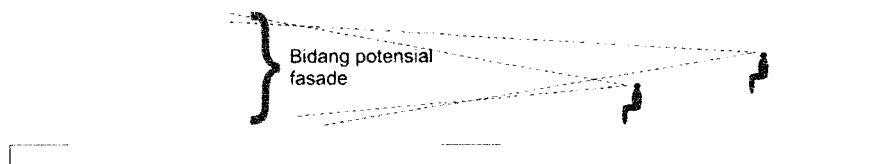
Sehubungan dengan jalur sirkulasi pedestrian yang digunakan sebagai galeri outdoor, maka dibutuhkan bidang-bidang yang dapat ditemplei panil-panil. Dinding dan kolom memiliki potensi untuk mengemban tugas tersebut.



Gambar : Konsep galeri out door  
 Sumber : Pemikiran

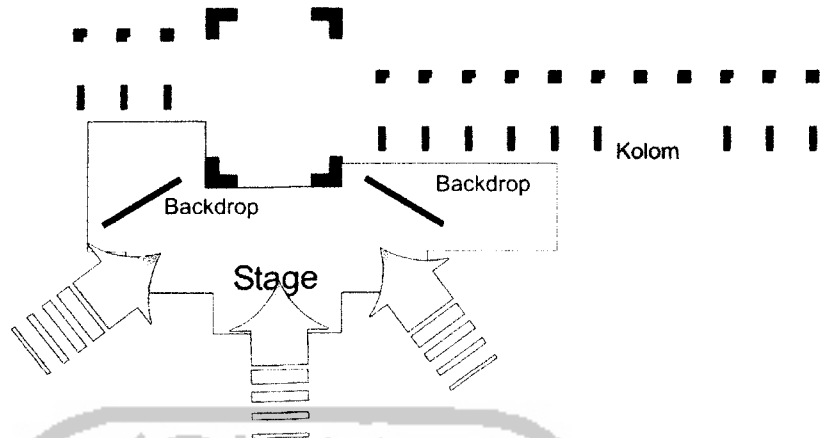
J. Konsep Fasade Bangunan

Penempatan ruang pentas didepan / halaman masa bangunan menjadikan fasade bangunan potensial untuk dijadikan background pentas. Untuk memanfaatkan potensi tersebut maka fasade dirancang agar dapat merespon karakter dari background. Perlu adanya penerapan karakter pada elemen-elemen fasade. Kolom-kolom sebagai bidang fertikal dirancang agar dapat menjadikan pengarah pandangan penonton, semua bidang vertical dibuat seolah berhenti pada batas ketinggian ideal sebagai background. Adapun batas ketinggian potensial sebagai background adalah 5(lima) meter dari *stage*. Untuk memperkuat batasan bidang background, pada bagian atas kolom siletakan lampu yang brbentuk bola, sehingga pada pentas malam hari lampu-lampu tersebut akan membentuk bidang horizontal sebagai batas atas background panggung.



Gambar : Konsep fasade bangunan  
 Sumber : Pemikiran

Denah bagian ruang yang potensial sebagai backdrop stage



Gambar : Konsep fasade bangunan

Sumber : Pemikiran

K. Konsep Pemilihan Bahan

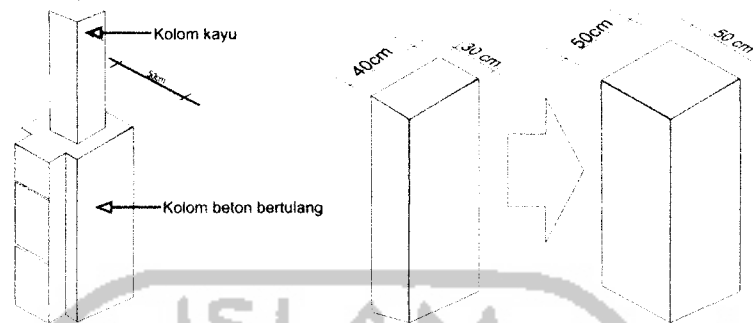
Material bahan yang dipilih adalah bahan-bahan yang dapat mewakili karakter tradisional dan modern serta dapat merespon bangunan lama. Maka melihat kebutuhan tersebut dipilihlah bamboo dan kayu untuk mengapresiasi material tradisional yang ringan dan artistik, struktur beton bertulang untuk mengapresiasi karakter kuat dan modern serta penutup atap rumbia untuk merespon karakter penggunaan bahan pada sanggar lama.

L. konsep Karakter Kontemporer Pada Struktur dan Partisi

Struktur tidak hanya berfungsi sebagai rangka pada bangunan untuk menjadikan bangunan dapat berdiri, struktur mengemban tugas mengapresiasi material dan karakter dari material tersebut. Dengan alasan inilah maka struktur lantai satu bangunan dipilih berbahan beton bertulang yang mewakili karakter kokoh, sedangkan untuk lantai dua dipilih material kayu yang mengapresiasi kesan ringan.



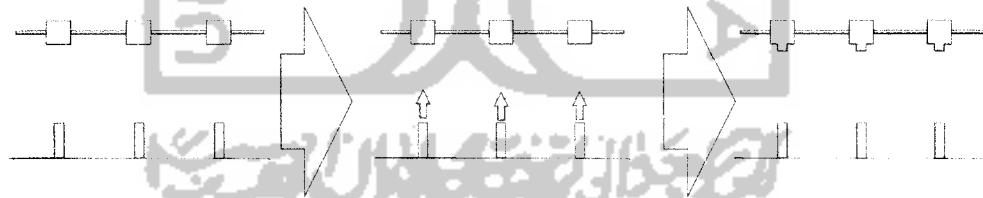
Pengapresiasian struktur tidak hanya melalui pemilihan bahan tetapi juga dilakukan dengan memperbesar besaran kolom struktur menjadi lebih dari yang dibutuhkan. besaran kolom diperbesar dari yang dibutuhkan adalah 30/40cm (dua lantai) menjadi 50/50cm



Gambar : Karakter struktur

Sumber : Pemikiran

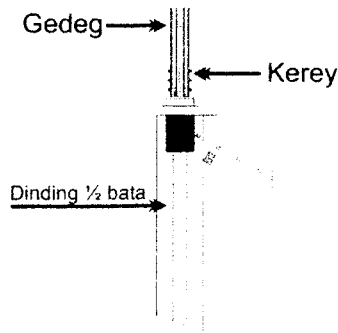
Setelah karakter struktur didapat , ada masalah yang timbul yakni hilangnya orientasi kolom yang berada diselas depan. Kolom-kolom selasar depan jadi seolah terpisah dan berdiri sendiri. Dibutuhkanlan penyesuaian bentuk kolom agar kolom tersebut dapat menjadi satu kesatuan dengan kolom struktur utama. Langkah yang dilakukan adalah dengan merancang bentuk kolom struktur utama bagian depan dengan bentuk yang berbeda.



Gambar : Karakter Struktur

Sumber : Pemikiran

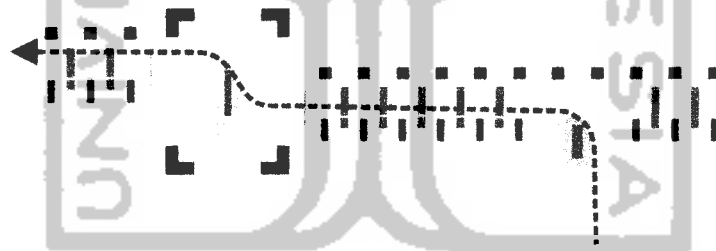
Begitu juga pada pemilihan bahan partisi, dinding lantai satu dipih dari material batu bata yang ditutup plesteran untuk mengaspresisikan kesan massif dan “ Berat “. Sedangkan partisi lantai dua, untuk bagian dalam bahan yang dipilh berupa anyaman bambu (gedeg), sedangkan kerey bambu diletakkan pada bagian luar, yang keduanya memiliki karakter material ringan.



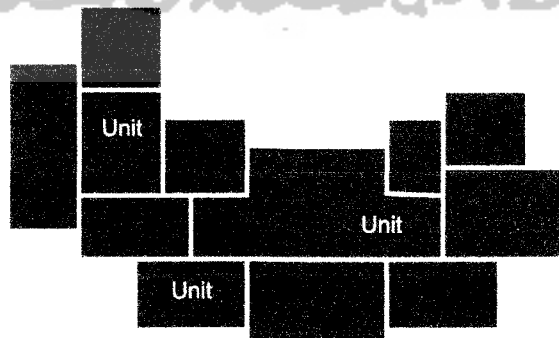
Gambar : Karakter bahan  
 Sumber : Pemikiran

M. Konsep Keruangan

Ruang – ruang yang dirancang, diinginkan menjadi tempat yang nyaman untuk berinteraksi. Ruang untuk berinteraksi cenderung dibutuhkan ruang yang “kecil” karena semakin kecil ruang maka kemungkinan orang untuk bersinggungan semakin besar. Dengan alasan inilah ruang-ruang besar diupayakan menjadi ruang yang “lebih” kecil dengan cara memfrakmentasikan ruang seperti terlihat pada tribun penonton dan selasar.



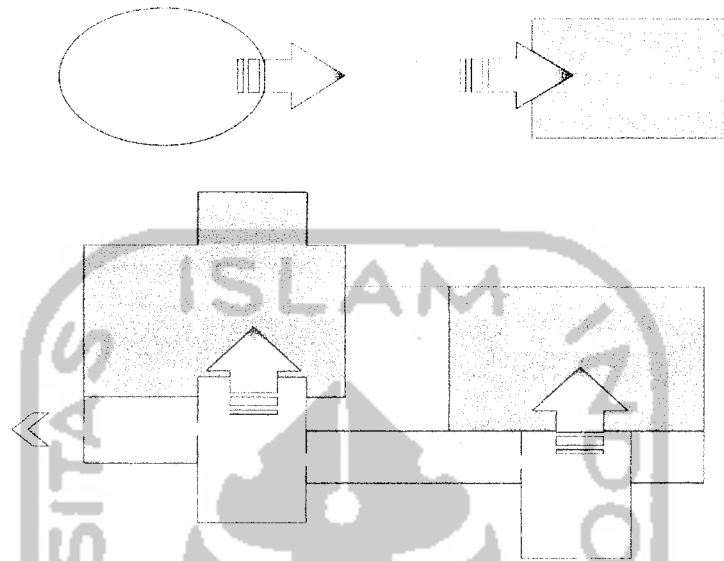
Gambar : Fragmentasi ruang  
 Sumber : Pemikiran



Gambar : Fragmentasi ruang  
 Sumber : Pemikiran

Ruang – ruang dengan fungsi tetap diupayakan memiliki hall sendiri-sendiri sebagai ruang penerima.

Hall berfungsi sebagai ruang transisi dari ruang publik dengan ruang-ruang yang lebih privat.

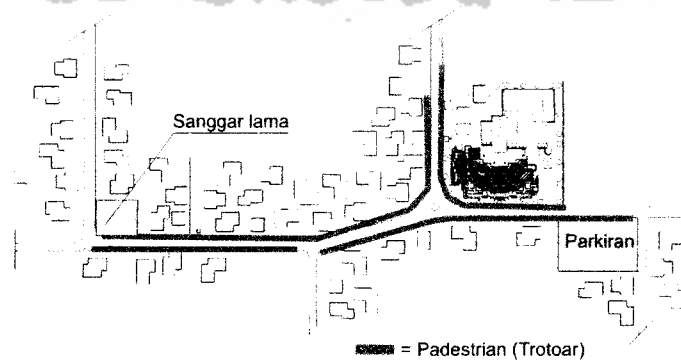


Gambar : Konsep ruang penerima

Sumber : Pemikira

#### N. Konsep Koneksitas

Tempat parkir bagi penonton ditempatkan pada sekolah dasar yang terletak didepan sanggar yang berjarak 20 meter arah timur entrance selatan. Dan sanggar lama terletak 200m arah ke barat. Maka untuk menyatukan-nya dibangun trotoar sebagai symbol koneksitas ketiga bangunan tersebut.



Gambar : Koneksitas Ruang

Sumber : Pemikiran

## O. Konsep Fleksibilitas ruang

Ruang yang dirancang harus dapat memwadhahi beberapa jenis karakter aktivitas, sehingga ruang yang diciptakan harus dapat dialih fungsikan pada saat-saat tertentu. Adapun fleksibilitas ruang dapat dicapai dengan adanya aspek-aspek berikut ini:

### 1. Ragam skala

Selasar depan memiliki neragam fungsi yang tergantung pada jenis Aktivasnya, selasar dapat ditafsirkan sebagai padestrian bagi penduduk sekitar, galeri terbuka dan atau menjadi tempat sekedar duduk-duduk. diharapkain Aktivitas-Aktivitas tersebut dapat diwadahi dengan sama baiknya.

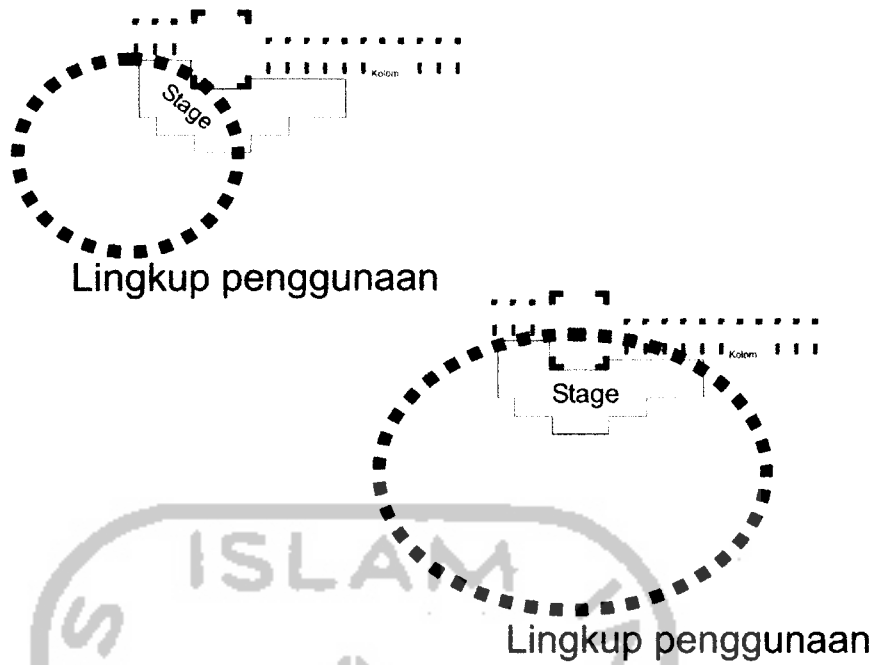


Gambar : Fleksibilitas Ruang

Sumber : Pemikiran

### 2. Proporsi ruang

Proporsi ruang sangat dibutuhkan dalam penciptaan konsep *Scale of habitation*, ruang-ruang besar coba diskalakan dengan fragmentasi. Untuk menciptakan ruang yang responentif terhadap keadaan yang diinginkan, misalkan ruang pentas outdoor yang dapat diatur penggunaannya tergantung yang diinginkan tetapi tetap nyaman untuk ditempati.

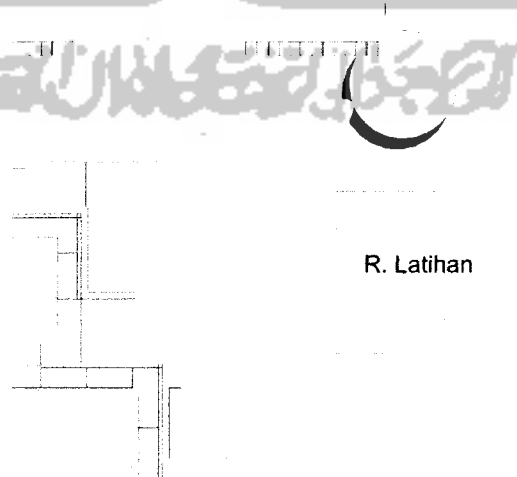


Gambar : Fleksibilitas Ruang

Sumber : Pemikiran

3. Fleksibilitas pada bentuk

Fleksibilitas dapat efektif bila bentuk dapat merespon Aktivitas kegiatan, misalkan pada keseharian, ruang terbuka digunakan sebagai tempat latihan tetapi pada saat-saat tertentu ruang tersebut dapat digunakan sebagai ruang pentas semi terbuka, sehingga orientasi masa bangunan menjadi perhatian dan besaran ruangpun harus dapat merespon kebutuhan tersebut.



Gambar : Fleksibilitas Ruang

Sumber : Pemikiran