

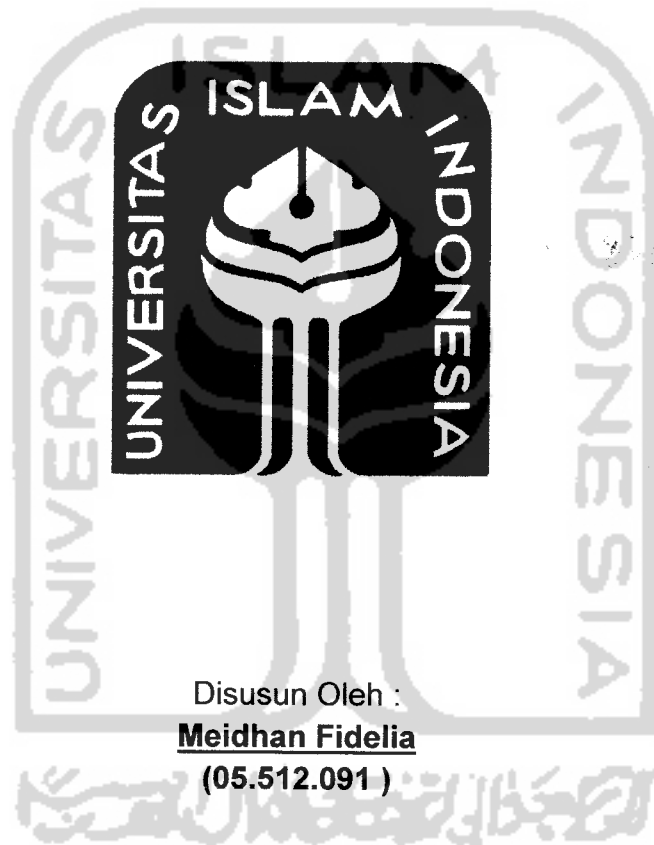
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN SENI RUPA di YOGYAKARTA

Integrasi Perpustakaan, Galeri dan Kafe, dengan Memasukkan Karakteristik
Karya-Karya Dimitri Maksimov Sebagai Sumber Inspirasi

ART LIBRARY in YOGYAKARTA

*Library with an integrated gallery and café fusion inspired by the works and style of
Dimitri Maksimov*



Disusun Oleh :

Meidhan Fidelia

(05.512.091)

Dosen pembimbing :

Ir. Rini Darmawati, M.T.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2009**

LEMBAR PENGESAHAN

PERPUSTAKAAN SENI RUPA di YOGYAKARTA

Integrasi Perpustakaan, Galeri dan Kafe, dengan Memasukkan Karakteristik Karya-Karya Dimitri Maksimov Sebagai Sumber Inspirasi

ART LIBRARY in YOGYAKARTA

Library with an integrated gallery and café fusion inspired by the works and style of Dimitri Maksimov

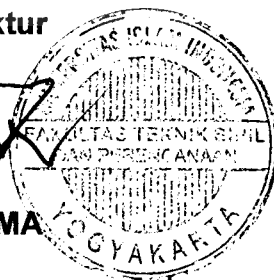


MENGETAHUI

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Hj. Hastuti Saptorini, MA



Dosen Pembimbing

Ir. Rini Darmawati, MT

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, Januari 2010



Meidhan Fidelia

PRAKATA

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillah, segala puji syukur hanyalah kepada Allah SWT dan semoga shalawat serta salam dilimpahkan terhadap junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk, kekuatan dan ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Universitas Islam Indonesia dan sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang diperoleh selama menjalani masa studi di Jurusan Arsitektur FTSP Universitas Islam Indonesia.

Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada berbagai pihak yang ikut serta demi kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir ini kepada:

- Ir. Rini Darmawati, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan, masukan dan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- Dr. Ing. Ilya Fadjat Maharika, MA. selaku dosen penguji, terimakasih atas saran, ilmu dan pelajaran-pelajaran baru yang saya dapatkan.
- Ir. Lucia Asdra Rudwiarti, M.Phil, Ph.D selaku dosen penguji, terimakasih atas ilmu dan sarannya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih kurang dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik penulis harapkan semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamu'alikum wr.wb

Penulis
Januari, 2010

HALAMAN PERSEMBAHAN

Humongous thanks to :

- Allah SWT atas semua karunia yang telah Kau berikan padaku, tak akan sampai ku sejauh ini jika tanpa campur tangan dariMu. Segala puji bagi Allah!
- Ibu dan Bapakku, terimakasih atas segala *supports* untuk anakmu yang bandel ini dan doa yang tak henti-hentinya untuk segala kebaikan dan kesuksesanku. You're so special!
- Mas Dema, kakakku yang selalu menemani setiap malam dengan kegaduhannya, sehingga adekmu yang penakut ini tidak pernah merasa sendiri di rumah.
- Teman-teman satu bimbingan , Iren, Tara, Alfia, Mbak Apay. dua kata untuk kita semua : OH FINALLLLYY!!
- My beloved friends Citra, Dinda, Nanda , entah apa yang bisa kuucapkan selain sun sayang sepanjang masa untuk kalian semua :* hahay. Spending my times with you guys was one of my best time, ever! ☺
- My partners in crime : Alfina and Panji , kita adalah pasangan aneh sepanjang masa! Let's have a coffee in central perk, New York..... someday in the future ;) (Amen!)
- Keluarga besar AK23, Mas Opal, Mas Andy, Mas Ridho, Mas Anas dan mas, abang, adek lainnya yang setiap hari bergentayangan disana terimakasih untuk semua ilmu yang telah tertransfer di otakku sekarang, dan juga telah (dengan terpaksa) mau direpotkan dengan gangguan – gangguan maha annoying di injury time. Kalian super awesome!
- My twitter friends yang selalu menemani malam panjangku bercinta dengan WORD dan CAD. Ah pasti sepi tanpa *update-update* penting-gak-penting kalian... hihihhi (@paramitta, @yogex, @samull, @irfanarghi, @oomkoko, @lyruben, @uthieeee, @tony_ariawan @nicowijaya, @madpotatoez, @lala, @shalomsophie, @souterrain, @allyv, @march_mop and else)
- Teman- teman yang luar biasa slepek keren : Pakdhe, Aan, Davin, Lilih, Irwin, Eep, Cherry, Rama, Audi, Minati, Ruben, Uti, Tita, Nadya, Wissha, Dian. kalian Istimewaaa!!!
- Keluarga besar Arsitek 2005, we're awesome!! you're awesome!!
- BEJO, TIMMY and MIU the cats. (why you have to be so cute?? It's just impossible to ignore you.. kitt..)

- itunes, the big bang theory, dan gitar hero 3!
- Mas Yusuf atas pinjaman buku-buku seninya yang sangat oke dan mbak Entik, yang liburan ke Jogjanya harus terganggu dengan koreksian draft Taku 😊
- Keluarga besar dari bapak dan Ibu atas *support* dan doanya
- Dan semua orang yang kukenal yang secara langsung ataupun tidak langsung membantu kelancaran Tugas Akhir ini, semoga Allah selalu memudahkan segala urusan, dan melimpahkan segala rahmatNya.



:worship:

ABSTRAKSI

Yogyakarta sebagai kota budaya menyimpan banyak potensi bibit unggul dalam menghasilkan seniman berbakat. Buku sebagai salah satu sumber informasi dan referensi bagi para seniman, adalah satu elemen penting untuk mewujudkan kualitas unggul bagi seniman-seniman di Yogyakarta untuk meningkatkan produktifitasnya.

Selama ini perpustakaan tak banyak dikunjungi orang, karena kurang fleksibelnya jam berkunjung dan kurangnya daya tarik pada perpustakaan-perpustakaan yang telah ada mengakibatkan tak banyak pengunjung berminat masuk kedalamnya. Terlalu kaku dan formalnya bentuk bangunan, serta kurang dapat menarik perhatian pengunjung khususnya seniman untuk memanfaatkan perpustakaan menjadi salah satu tempat berkarya dan menuangkan ide-ide mereka mereka. Maka dibangunlah galeri serta tempat berkumpul secara santai (café) pada perpustakaan ini sebagai sarana penunjang kegiatan-kegiatan seniman dalam memaksimalkan potensi mereka dalam berkarya. Pengaruh karya seniman satu terhadap hasil karya seniman lain menjadikan penulis memasukkan karakteristik seorang seniman sebagai sumber inspirasi perancangan bangunan. Dimaksudkan agar suasana “nyeni” nya semakin terasa pada beberapa elemen ruangan.

Metode perancangan dilakukan penulis dengan cara studi kasus, juga pengamatan langsung pada perpustakaan, serta galeri dan juga tempat-tempat yang sering dijadikan tempat berkomunitas para seniman, serta analisis terhadap sebagian karya-karya Maksimov yang bisa diterapkan dalam perancangan bangunan ini.

Hasil rancangan yaitu pembagian ruang berdasarkan analisis kegiatan dari pengunjung serta pengelola terhadap ketiga fungsi bangunan yang lalu diintegrasikan menurut klasifikasi kegiatan yang bisa digabungkan. Misal ruang pameran yang digabungkan dengan ruang buku dan ruang baca karena salah satu karakteristik ruang pameran yang tenang dan tidak terlalu membutuhkan space yang besar, sehingga kegiatan pengunjung yang berada di ruang buku pun tidak terganggu oleh pengunjung pameran, atau pengunjung perpustakaan sekaligus dapat menikmati karya seniman yang sedang dipamerkan. Begitu pula sebaliknya. Lalu memasukkan karakteristik dari seniman Dimitri Maksimov yang telah dianalisis karya-karya nya ke dalam elemen-elemen ruangan. Seperti pada fasad, innercourt, dan juga dinding luar ruang pameran. Adanya perpustakaan seni yang fasilitasnya berbeda dengan perpustakaan lain, yang didalamnya menyediakan galeri serta ruang berkomunitas, diharapkan dapat memaksimalkan potensi sumber daya manusia pada para seniman di Jogja.

(Kata kunci : Perpustakaan, seni, seniman, galeri, komunitas)

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v-vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 JUDUL	
1.1.1 Judul proyek	1
1.1.2 Pengertian Judul Proyek	1
1.2 LATAR BELAKANG	
1.2.1 Yogyakarta Sebagai Salah Satu Kota Penghasil Seniman terbanyak di Indonesia	1
1.2.2 Peran Perpustakaan Di Masyarakat	3
1.2.3 Perpustakaan Seni Rupa di Yogyakarta	4
1.2.4 Komunitas Seniman di Yogyakarta	6
1.2.5 Karya Seniman Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Perancangan	6
1.2.5.1 Dimitri Maksimov	7
1.2.6 Struktur Seni Rupa	7
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN	
1.3.1 Permasalahan Umum	9
1.3.2 Permasalahan Khusus	9
1.4 TUJUAN DAN SASARAN	
1.4.1 Tujuan	9
1.4.2 Sasaran	9
1.5 KEASLIAN PENULISAN	
1.5.1 Tugas Akhir	9

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terhadap perpustakaan	
2.1.1 Perpustakaan Khusus Seni Rupa	10
2.1.2 Tinjauan Pengguna Perpustakaan Seni Rupa	10
2.1.2.1 Macam Jenis Pengunjung Perpustakaan Seni Rupa.....	10
2.1.2.2 Beberapa karakteristik pengguna dalam menunjang aktifitasnya	11
2.1.2.3 Kebutuhan yang biasanya ditemui oleh pengguna menurut Fisher	11
2.1.3 Tinjauan terhadap Aktifitas di Perpustakaan Seni Rupa	12
2.1.4 Standar penyimpanan koleksi perpustakaan dan penyimpananya	14
2.2 Tinjauan Terhadap Integrasi Perpustakaan, Gallery dan Café.....	16
2.3 Tinjauan Terhadap Karakteristik Karya Seni Dimitri Maksimov	19
2.4 Struktur Seni Rupa	
2.4.1 Garis	21
2.4.2 Warna	21
2.4.2.1 Klasifikasi Warna	22
2.4.2.2 Warna Sebagai Media Komunikasi	23
2.4.3 Tekstur	25
2.4.4 Gelap dan Terang	25
2.4.5 Ruang	27
2.5 Teori Bentuk	
2.5.1 Bentuk Dalam Arsitektur	27
2.5.2 Hubungan Seni dan Arsitektur	28
2.6 Studi Kasus	
2.6.1 Perpustakaan LIP Yogyakarta	31
2.6.2 Kedai Kebun Forum (Art Gallery dan restoran).....	33
2.7 Data Eksisting	36
2.7.1 Kriteria Pemilihan Site	36
2.7.2 Batasan Wilayah Site	37

BAB III. METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap Pencarian Data	38
3.2 Studi Literatur	38
3.3 Studi Kasus	38
3.4 Tahap Analisis	39
3.4.1 Metode Analisis	39
3.4.2 Metode Pengujian	39
3.5 Tahap Perumusan Konsep	39
3.6 Tahap Perancangan	39
3.7 Kerangka Pola Pikir	40

BAB IV. ANALISIS

4.1 PROGRAM RUANG

4.1.1 Analisa Kegiatan	41
4.1.1.1 Pelaku Bangunan (Pengguna)	41
4.1.2 Analisa Alur Kegiatan Pengguna	42
4.1.2.1 Skema Aktifitas Pengelola	42
4.1.2.2 Skema Penyewa Retail	42
4.1.2.3 Skema Aktifitas Pengunjung Perpustakaan	43
4.1.2.4 Skema Aktifitas Pengunjung Umum	43

4.2 ANALISIS INTEGRASI RUANG

4.2.1 Analisa penempatan fungsi ruang	44
4.2.2 Analisa Pengelompokan Ruang	44
4.2.3 Analisa Penggabungan Fungsi Ruang	45
4.3.4 Hasil Studi Kemungkinan Kegiatan	46
4.3.5 Pembagian Zona berdasarkan Tingkat Kebisingan	47

4.3 ANALISA PERILAKU PENGUNJUNG

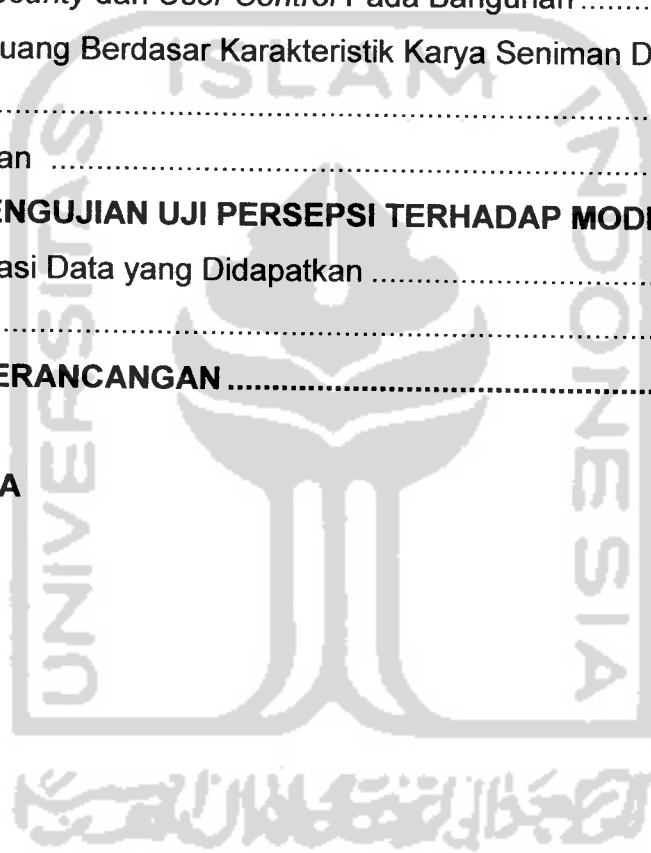
4.3.1 Analisis Perilaku Pengunjung Perpustakaan	50
4.3.2 Analisis Perilaku Pengunjung Umum (Gallery dan Café)	54

4.5 Analisis Karya-Karya Dimitri Maksimov

4.5.1 Karya-Karya yang telah Ia Hasilkan	56
4.5.2 Proses Transformasi Bentuk Karakteristik Karya Dimitri Maksimov	60

4.6 Analisis Site

4.6.1 Analisis Kebisingan.....	61
4.6.2 Analisis View.....	62
BAB V. KONSEP dan DESAIN SKEMATIK	
5.1 Konsep Integrasi tiga Fungsi Banagunan.....	64
5.1.1 Sirkulasi ke Ruang perpustakaan, galeri dan <i>Café</i>	65
5.1.2 Konsep Penggabungan Ruang.....	67
5.1.2.1 Penggabungan Ruang Baca dengan <i>Café</i>	67
5.1.2.2 Penggabungan Ruang Pameran dengan <i>café</i>	68
5.1.2.3 Penggabungan Ruang Pameran dengan Perpustakaan	69
5.1.3 Konsep Sirkulasi ke Ruang Luar dan Innercourt.....	70
5.1.4 <i>Safety, Security</i> dan <i>User Control</i> Pada Bangunan	71
5.2 Konsep Tata Ruang Berdasar Karakteristik Karya Seniman Dimitri Maksimov	72
5.3 Konsep Ruangan	76
BAB VI. HASIL PENGUJIAN UJI PERSEPSI TERHADAP MODEL	
6.1 Hasil Rekapitulasi Data yang Didapatkan	77
6.2 Kesimpulan	78
BAB VII. HASIL PERANCANGAN	80-85
LAMPIRAN	
DAFTAR PUSTAKA	



**1.1 JUDUL****1.1.1 Judul Proyek****“PERPUSTAKAAN SENI RUPA DI YOGYAKARTA”
(ART LIBRARY in YOGYAKARTA)****1.1.2 Pengertian Judul Proyek**

Perpustakaan Seni Rupa ini merupakan sebuah bangunan perpustakaan yang khusus hanya menyediakan buku-buku, majalah, jurnal, dan segala informasi dan ilmu pengetahuan mengenai seni rupa baik yang berupa media cetak maupun media rekam. Tidak hanya menyediakan ruang penyimpanan buku saja, perpustakaan ini juga merupakan tempat berkumpulnya para seniman karena disediakan juga galeri, ruang workshop, café, serta space untuk mengadakan acara semacam bedah buku ataupun launching buku.

1.2 LATAR BELAKANG**1.2.1 Yogyakarta Sebagai Salah Satu Kota Penghasil Seniman Terbanyak di Indonesia**

Tidak banyak kota-kota di Indonesia yang mempunyai Institusi yang memfokuskan pendidikannya di jalur seni, dan Yogyakarta adalah salah satunya. Sebagai kota budaya dan sekaligus kota pelajar. Yogyakarta memiliki Taman Budaya, Sekolah Menengah Kejuruan Kesenian, Pusat Pengembangan dan Penataran Guru (PPPG) Kesenian, serta sanggar-sanggar seni yang tersebar di seluruh wilayah DIY, dengan demikian keberadaan Institusi-Institusi tersebut tidak saja memperoleh manfaat dari lingkungan seni budaya yang subur, namun juga dapat lebih berperan serta dalam membina dan mengembangkan kehidupan seni di Indonesia.

Tiap tahunnya Institusi-institusi tersebut terus membuka kesempatan bagi orang-orang yang ingin belajar ataupun mengenyam pendidikan seni secara formal. Institut Seni Indonesia contohnya, setiap tahunnya rata-rata menerima pendaftar sampai dengan 800 pendaftar dengan total rata-rata jumlah mahasiswa 2500-an¹.

¹ <http://www.pdat.co.id/pertiti/?called=pt&kode=00213> (Diakses tgl 29 Agustus 2009)



Setiap tahunnya . Tak hanya Institusi milik Negara yang diminati oleh calon mahasiswa seni, Akademi Seni Rupa dan Desain (MSD) yang merupakan milik swasta dengan kurang lebih 400 mahasiswa tiap tahunnya juga tidak kalah sepi peminat². Ini menjadikan pendidikan seni merupakan pendidikan yang cukup.

Dipandang jika disejajarkan oleh program studi lain yang dimiliki oleh perguruan tinggi – perguruan tinggi pada umumnya. Universitas/Institut yang menyediakan pendidikan seni di program studinya di Yogyakarta antara lain ISI, SMSR, ADVY, MSD, dan lain- lain.

Jenis – Jenis program studi yang biasanya di sediakan oleh institusi- institusi seni :

1. Jurusan Seni Murni

- Seni lukis
- Seni patung
- Grafis

2. Jurusan Kriya

- Kriya kayu - Kulit
- Logam - Tekstil
- Keramik

3. Jurusan Desain

- Desain Interior
- Desain komunikasi Visual
- Fotografi

Minat masyarakat dalam berkesenian dari tahun ke tahun semakin meningkat. Terlihat dari perkembangan kesenian di Yogyakarta seperti data dibawah ini.

Tabel 1. Data Organisasi Kesenian di DIY Tahun 1990-2007 No. Jenis Kegiatan Jumlah Organisasi Jumlah Seniman

No	Jumlah Kegiatan	Jumlah Organisasi	Jumlah Seniman
1.	Seni Rupa	156	2.200
2.	Seni Musik	615	45.667
3.	Seni Tari	648	25.905
4.	Teater, sastra, pendalangan	873	766

(Sumber : Kalender Kegiatan "Taman Budaya" Prop.DIY)

² <http://www.msd.ac.id/tentang.php> (Diakses tgl 29 Agustus)



Pada dasarnya seniman tidak hanya muncul dari institusi –instusi yang mempunyai sistem pendidikan formal seperti dua contoh institusi seni yang ada di Yogya tersebut. Banyak orang menjadi seniman karena memang telah tertanam bakatnya dari kecil lalu kemudian terlatih secara intensif di tempat-tempat penyaluran kreatifitas seperti sanggar-sanggar ataupun kelas semi non-formal. Ragam seni yang diajarkan pun sangat beragam dari seni lukis, seni lukis kain batik, seni patung sampai seni membuat keramik. Seperti contohnya sanggar lukis Pratista yang berada di daerah Kotabaru, membuka kelas bagi anak-anak yang sejak kecil sudah berminat di bidang seni lukis, ada juga kelas workshop yang diadakan oleh pabrik tegel kunci di daerah Jl.Pathuk. Pendidikan seni tidak formal seperti ini juga ikut andil dalam menciptakan seniman-seniman yang dapat diperhitungkan keberadaanya.

1.2.2 Peran Perpustakaan di Masyarakat

Tingginya kebutuhan mencari data dan informasi sekarang ini, membuat orang-orang mencari alternatif lain yang lebih cepat dalam mengakses data yaitu dengan kehadiran internet, padahal terkadang internet tidak dapat memberikan data secara lengkap jika dibandingkan dengan buku. Proses menyerap informasi dari internet jika dibandingkan dengan proses membaca buku pun sebenarnya cukup memberikan dampak berbeda bagi pola pikir manusia. Kita dilatih untuk berfikir kritis dan sistematis dalam memperdalam pengetahuan jika kita membaca buku.

Era globalisasi yang menciptakan iklim persaingan menuntut kita untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya³. Karena itulah *reading society* dan *learning society* diperlukan untuk menciptakan persaingan yang sehat, sekaligus membentuk komunitas masyarakat yang gemar membaca dan belajar. Melalui membaca dan belajar, masyarakat dapat menyerap ilmu pengetahuan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang dicita-citakan dapat terwujud.

Perpustakaan pada hakikatnya merupakan tempat menyimpan segala informasi dan ilmu pengetahuan yang terangkum dalam sebuah media yang tercetak, yang itu bisa berupa buku, majalah, koran, dll. Tapi tidak hanya

³ <http://www.rumahdunia.net/wmview.php?ArtID=712> (diakses tgl 30 Agustus 2009)



sebatas media cetak saja, kini perpustakaan juga mulai menyediakan informasi dari media rekam (audio dan video). Perpustakaan dipilih karena buku di Indonesia masih dianggap barang yang "mewah". Apalagi buku-buku referensi yang biasanya diimpor dari luar negeri dan harganya yang sangat mahal. Akan tetapi, pandangan yang telah tertancap di sebagian besar orang Indonesia bahwa perpustakaan adalah salah satu tempat yang membosankan membuat orang enggan berlama-lama di dalam perpustakaan.

1.2.3. Perpustakaan Seni Rupa di Yogyakarta

Perpustakaan khusus (menurut Arif Surochman selaku penanggung Jawab Perpustakaan Pusat Studi Keamanan dan Perdamaian UGM) merupakan perpustakaan yang didirikan untuk mendukung visi dan misi lembaga-lembaga khusus dan berfungsi sebagai pusat informasi khusus terutama berhubungan dengan penelitian dan pengembangan. Biasanya perpustakaan ini berada di bawah badan, institusi, lembaga atau organisasi bisnis, industri, ilmiah, pemerintah, dan pendidikan misal perguruan tinggi, perusahaan, departemen, asosiasi profesi, instansi pemerintah dan lain sebagainya.

Tabel 2. Perbedaan Perpustakaan Umum dan Perpustakaan khusus/spesifik

Kedudukan	Bernaung di bawah badan/ instansi/ lembaga/ organisasi tertentu seperti organisasi profesi, perusahaan, pusat studi, departemen, dsb.	Bernaung di bawah lembaga / badan / organisasi publik seperti pemerintah, yayasan social, dsb.
Cakupan Subyek	Berkaitan erat dengan bidang/subyek tertentu (khusus) dari berbagai disiplin ilmu.	Mencakup bermacam subyek / bidang ilmu pengetahuan.
Koleksi	Mempunyai jenis-jenis koleksi yang mempunyai informasi tertentu (bidang tertentu tergantung dari spesifikasi perpustakaan) dan termuat dalam berbagai media.	Biasanya koleksi berupa buku dan pamlet dengan cakupan bidang koleksi yang lebih luas dan umum.
Pemakai	Mempunyai / Melayani pemakai dalam kelompok tertentu.	Mempunyai / Melayani pemakai secara umum / luas.



Fungsi	Berfungsi untuk menyimpan, menemukan, memberikan dan menyebarkan informasi secara cepat.	Berfungsi untuk memberikan fasilitas baca dan pinjam untuk tujuan pendidikan, rekreasi dan penelitian.
---------------	--	--

(Sumber : <http://arifs.staff.ugm.ac.id>)

Perpustakaan khusus seni rupa di Yogyakarta hanya bisa ditemui di institusi-institusi seni sebagai fasilitas yang diberikan universitas kepada mahasiswanya. Yang dapat diartikan pula bahwa hanya yang terdaftar sebagai mahasiswa yang bisa mendapatkan fasilitas meminjam buku keluar perpustakaan.

IVAA (*Indonesian Visual Art Archives*) merupakan alternatif lain perpustakaan khusus seni rupa yang ada di Yogyakarta. Berada di Jalan Patehan Kidul sebagian besar koleksinya adalah rekaman proses berkarya seniman dan peristiwa seni visual dalam format foto dan audio/video⁴. Ada juga yang berupa hibah materi referensi dalam berbagai format seperti buku referensi seni visual budaya, katalog pameran dalam dan luar negeri, portfolio perupa, dan juga karya audio dan video art. Perpustakaan ini sebenarnya terbuka untuk umum, tetapi hanya anggotalah yang bisa mendapatkan fasilitas meminjam untuk dibawa pulang. Tempatnya yang kecil dan sedikit sumpek, sehingga kurang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjungnya.

Semakin bertambah banyaknya jumlah perupa/seniman serta mahasiswa seni, buku-buku referensi, literatur, jurnal ilmiah, hasil penelitian serta ensiklopedi yang khusus tentang seni banyak di cari. Entah untuk keperluan akademi, keperluan yang menyangkut bisnis, ataupun sekedar untuk mencari hiburan. Tetapi hanya segelintir instansi yang menyediakan buku-buku seni rupa membuat para mahasiswa seni ataupun orang-orang yang ingin mencari buku seni menjadi sedikit mengalami kesulitan. Lalu kegiatan bedah buku yang seharusnya bisa menjadi kegiatan reguler yang diadakan di perpustakaan sebagai "tempat dimana buku berada" selalu di adakan di tempat lain. Entah dengan alasan tempat yang terbatas ataupun suasana yang kurang mendukung untuk menciptakan ruang kegiatan yang nyaman bagi penikmat buku.

⁴ <http://www.ivaa-online.org/>



1.2.4 Komunitas Seniman di Yogyakarta

Perkembangan seni rupa Indonesia sendiri meningkat dengan adanya berbagai komunitas seni yang bermunculan sepuluh tahun terakhir ini. Komunitas-komunitas seni tersebut secara tidak langsung mendukung aktifitas seni di Yogyakarta baik secara edukatif maupun secara eksploratif, dengan kata lain komunitas-komunitas ini deposisi sebagai instansi nonformal. Semakin banyaknya kegiatan pameran serta festival kesenian Yogyakarta juga mendukung kuatnya atmosfer berkesenian di kota budaya ini. Semakin menjamurnya keberadaan seniman, menjadikan mereka membentuk suatu kelompok-kelompok yang kadang terbagi-bagi tergantung aliran dan dimana tempat mereka sering berkumpul. Mereka membangun jaringan yang mengakar di suatu tempat tertentu. Dan biasanya orang-orang yang sudah menjadi bagian dari komunitas tersebut akan terus mempertahankan eksistensi tempat itu. Seperti pada Kedai Kebun Forum (KKF) yang awalnya adalah tempat "ngumpul" seniman visual ketika sedang mempersiapkan karyanya yang hendak dipamerkan, yang pada akhirnya, akibat pertemuan yang terlalu intensif, dan kesamaan latar belakang minat, mereka membuat ruang-ruang imajiner di sekitar lingkungan Kedai Kebun Forum yang dulunya hanya sebatas ruang Gallery dan Restoran. Sekarang KKF sendiri telah dibangun menjadi tempat berkegiatan yang dapat menampung aktifitas mereka dalam berkesenian.

Rumah seni dan komunitas seni bisa diidentikkan dengan maksud yang hampir sama. Tetapi rumah seni tidak selalu membangun komunitas seni rupa. Jika rumah seni merupakan perluasan galeri yang mulanya lebih mengutamakan aktifitas seni rupa dan berorientasi pada pasar, sedangkan komunitas seni lebih seperti sekelompok seniman bergabung untuk menciptakan sebuah ruang untuk berinteraksi, berdialog, dan merepresentasikan gagasan dalam bentuk karya dan berkolaborasi, lalu ruang untuk merepresentasikan karya-karyanya bisa dilakukan di tempat lain. Artinya galeri atau ruang pameran tidak selalu menghasilkan komunitas seni⁵.

1.2.5 Karya Seniman Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Perancangan

Pada dasarnya tidak ada sesuatu hal yang orisinal di dunia ini. Seperti kata Chuck Palahniuk dalam bukunya *Invisible Monster* ia menulis "Nothing of me is original. I am the combined effort of everyone I've ever known." Yang kurang lebih berarti : "Tidak ada sesuatu dari ku yang orisinal, aku adalah

⁵ Rahmawati, D.S. 2009. *Penerapan Konsep Seni Kontemporer Pada Masa Bangunan*. Yogyakarta : UII.



kombinasi dari usaha (karya) dari orang-orang yang pernah aku tahu. Maka dapat disimpulkan bahwa apa yang dilakukan atau di hasilkan seseorang dapat mempengaruhi apa-apa juga yang dilakukan dan dihasilkan orang lain. Dan pada kasus ini, saya ingin mengambil 'sample' karya dari seorang seniman dan menerapkan ide-ide dan pemikiran dari penciptaan karya-karyanya ke dalam bangunan perpustakaan seni rupa ini,. Seniman itu bernama Dimitri Maksimov. Seorang seniman muda yang mengusung seni kontemporer memang lebih banyak dinikmati oleh anak muda jaman sekarang pada umumnya, Yang tentu saja selain itu pas di terapkan pada bangunan pepustakaan seni rupa dengan sebagian besar *usernya* adalah anak muda yang dinamis dan kritis.

1.2.5.1 Dimitri Maksimov

Sudah cukup banyak orang yang mengenal sosok seorang Dimitri Maksimov di dunia maya. Ia adalah seorang pemuda asal Moscow, Rusia, yang merupakan seorang seniman grafis, dan ia masuk kedalam seniman yang cukup dikenal dengan melebarkan sayapnya di dunia maya. Sejauh ini, karya-karyanya telah banyak di publikasikan serta di "feature" banyak orang di website pribadi atau website bergenre art mereka. Jurnal pribadinya (<http://tebe-interesno.livejournal.com/>) memuat hampir seluruh hasil kreasinya yang mendapat sambutan yang cukup luar biasa dari para pengunjung websitenya.

Hal yang cukup mendominasi dari setiap hasil karyanya dalam keberhasilannya menyampaikan ide-ide yang ada dikepalanya menjadi sebuah "piece of art". Berbeda dengan seniman-seniman besar dengan karya yang fenomenal tetapi sulit difahami apa makna dibalik karyanya oleh orang awam, Dimitri mampu menceritakan fantasinya tentang kehidupan, kedalam visualisasi yang 'eye catchy' dan mudah dimengerti oleh orang-orang yang tidak terjun ke dunia seni sekalipun. Keberhasilannya untuk meninggalkan suatu kesan yang cukup mendalam kepada setiap orang yang melihat karyanya membuat Dimitri dengan mudah diingat dan dikenali.

1.2.6 Struktur Seni Rupa

Seni rupa menurut H.W. Fowler dan F.G. Fowler merupakan seni yang meliputi gambar, goresan, cukilan, serta sketsa yang dicetak di suatu



bidang kertas⁶. Lebih jauh, Bernard S Meyers dalam bukunya *"Understanding the art"* juga mengatakan bahwa seni rupa dalam istilah populer selalu dihubungkan dengan pelipat gandaan gambar berwarna. Seni dari waktu ke waktu memberikan batasan dengan indikasi bahwa seni selalu dapat mempengaruhi perkembangan jaman, karena selalu adanya aktifitas kejiwaan manusia yang diungkapkan dalam berbagai wujud karya. Menurut Ensiklopedia Indonesia, dijelaskan bahwa:

*Seni adalah penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa orang, dilahirkan dengan perantaraan alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indra*⁷.

Dari beberapa konsepsi mengenai seni yang begitu luasnya, dapat disimpulkan bahwa seni akan berubah-ubah dan dinamis menurut bentuk medium dan jaman serta berkaitan dengan sifat subyektif, yang memandang seni sebagai sesuatu yang mendatangkan kesenangan, dan dilain pihak dapat menampilkan nilai estetis.

Dalam hubungannya dengan pengertian seni rupa, Sudarmadji dalam bukunya *Dasar-dasar Kritik Seni*⁸ menjelaskan bahwa seni rupa adalah manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan media garis, warna, tekstur, volume, dan ruang. Mengacu dari penjelasan Sudarmadji tersebut, maka pengertian seni rupa, ada kaitannya dengan struktur seni rupa yang di golongkan menjadi :

- a. Unsur unsur visual (*The Visual Elements*) yang terdiri dari **(line) garis, (color) warna, (texture) tekstur, (dark bright) gelap terang, dan (space) ruang.**
- b. Organisasi dari elemen-elemen tadi yang meliputi *unity* (kesatuan), *balance* (keseimbangan), *rythm* (ritme), seta *proportion* (proporsi) membentuk menjadi prinsip-prinsip seni rupa.

Unsur-unsur seni rupa tersebut nantinya akan di transformasikan ke dalam objek arsitektural yang humanis berdasar perilaku pengguna bangunan perpustakaan tersebut.

⁶ H.W Fowler and F.G Fowler, *The Concise Oxford Dictionary*, London : Oxford University Press 1975, 1975, hal 536

⁷ Ensiklopedia Indonesia; Jilid V; Penerbit Ichtar Baru-Van Hoeve Bandung, 1984), hal.3081

⁸ Sudarmadji, *Dasar- Dasar Kritik Seni*, (Yogyakarta; STSRI "ASRI", 1971) , hal.13



1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang perpustakaan yang juga menjadi tempat berkomunitas para seniman.

1.3.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang bangunan perpustakaan seni rupa yang berintegrasi dengan bangunan yang mewadahi pendidikan seni, kegiatan pameran, dan rekreasi.
- b. Bagaimana mengaplikasikan karakteristik karya-karya seniman Dimitri Maksimov pada elemen ruangan.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Merencanakan dan membangun suatu bangunan perpustakaan yang mempunyai daya tarik ,sehingga pandangan masyarakat tentang bangunan perpustakaan yang membosankan tidak didapat di bangunan ini.

1.4.2 Sasaran

Merancang dan menciptakan suatu wadah terpusat yang rekreatif baik dari segi eksterior maupun interior serta bermanfaat bagi para seniman/perupa, untuk mengembangkan bakatnya dalam berkesenian .

1.5 KEASLIAN PENULISAN

Tugas Akhir

1. Redisain Perpustakaan Pesantren Madrasah Ulumul Quran Yaayasan Dayah Bustanul Ulum Kota Langsa
Pemanfaatan Material Transparan Tipe Perlubangan Sebagai Pemisah Zona Gender. (Sayed Mahathir ,2009)
2. PerpustakaanUmum Kabupaten Dati II Bantul
Suasana yang rekreatif sebagai daya tarik perpustakaan.
(Agung Yuni Eko W, 1995)



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terhadap Perpustakaan

2.1.1 Perpustakaan Khusus Seni Rupa

Pada umumnya perpustakaan merupakan tempat menyimpan serta merawat koleksi-koleksi media tercetak seperti buku, majalah, jurnal, ensiklopedia dll. Menurut Wikipedia⁹ perpustakaan merupakan tempat mencari informasi dan ilmu pengetahuan yang tersimpan dalam media cetak maupun rekam yang dikumpulkan di dalam satu bangunan.

Perpustakaan khusus seni rupa adalah perpustakaan yang didirikan untuk mendukung visi dan misi lembaga-lembaga khusus seni rupa dan berfungsi sebagai pusat informasi terutama berhubungan dengan penelitian dan pengembangan seni rupa. Perpustakaan ini merupakan alternatif lain dari perpustakaan yang menyediakan koleksi arsip-arsip dokumentasi, riset, dan referensi ragam seni visual.

2.1.2 Tinjauan Pengguna Perpustakaan Seni Rupa

Pada dasarnya perpustakaan seni rupa ini terbuka untuk umum. Tak hanya orang-orang yang berkecimpung di dunia seni saja yang dapat menggunakannya. Mereka yang hanya sekedar mencari tahu tentang suatu hal yang terkait dengan dunia seni rupa pun boleh menggunakannya.

2.1.2.1 Macam Jenis Pengunjung Perpustakaan Seni Rupa:

- a. Seniman yang mencari data dan informasi (tugas & keperluan pribadi)
- b. Mahasiswa Seni yang mencari data dan referensi (tugas & keperluan pribadi)
- c. Umum yang mencari data dan informasi
- d. Umum (sekedar melihat-lihat buku)

⁹ (<http://id.wikipedia.org/wiki/Perpustakaan>)



2.1.2.2 Beberapa karakteristik pengguna dalam menunjang aktifitasnya ¹⁰.

1. **Individual atau group** yaitu apakah si pengguna datang ke perpustakaan sebagai individu atau sebagai suatu kelompok
2. **Place of learning**, yaitu tempat yang biasa digunakan oleh pengguna untuk membaca buku atau belajar.
3. **Social situation**, yaitu aspek sosial dari pengguna perpustakaan
4. **Leisure or necessity factor**, yaitu apakah pengguna berkunjung ke perpustakaan untuk sekedar mengisi waktu luang atau karena dia membutuhkan buku atau informasi tertentu
5. **Subject of study** yaitu bidang apa yang sedang dialami pengguna. Apakah dia sedang menulis mengenai suatu subjek tertentu yang sangat khusus, atau sedikit lebih luas
6. **Level of study** yaitu tingkat pendidikan pengguna. Kebutuhan mahasiswa S1 tentu berbeda dengan kebutuhan mahasiswa tingkat S2 atau S3.
7. **Motivation** yaitu sejauh mana keinginan dan antusiasme pengguna dalam memanfaatkan layanan perpustakaan.

2.1.2.3 Kebutuhan yang biasanya ditemui oleh pengguna menurut Fisher (1988)¹¹

1. **Need for information**, merupakan suatu kebutuhan akan informasi yang bersifat umum.
2. **Needs for material and facilities**, merupakan kebutuhan untuk mendapatkan buku-buku atau bahan pustaka lain, serta kebutuhan akan fasilitas perpustakaan yang menunjang kegiatan belajar.
3. **Needs for guidance and support**, merupakan kebutuhan untuk mendapatkan bimbingan atau petunjuk yang memudahkan pengguna mendapatkan apa yang diinginkan.

2.1.3 Tinjauan terhadap Aktifitas di Perpustakaan Seni Rupa

Perpustakaan melibatkan beberapa pelaku kegiatan yang akan berperan dalam aktifitas di perpustakaan serta sarana penunjang kegiatan para seniman antara lain :

¹⁰ <http://noorikaahmad.multiply.com/journal/item/3> (diakses tgl 25 September 2009)

¹¹ <http://noorikaahmad.multiply.com/journal/item/3>(diakses tgl 25 September 2009)



a. Petugas perpustakaan :

1. **Kepala perpustakaan** yang tugasnya mencakup :

- Menyusun dan merencanakan pembinaan dan pengembangan perpustakaan.
- Mengkoordinasikan dan mengawasi semua kegiatan di perpustakaan.
- Membantu Kepala Sekolah bersama-sama dengan guru dan orang tua murid meningkatkan kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh mutu pendidikan yang lebih tinggi melalui pelayanan perpustakaan.
- Memilih dan merencanakan pengadaan bahan pustaka dan peralatan perpustakaan.
- Melakukan pengolahan bahan pustaka dan administrasi perpustakaan menurut sistim yang ditentukan.
- Melaksanakan pelayanan baca, referensi dan pelayanan informasi lainnya.
- Membina kerjasama dengan perpustakaan lain dalam hal pelayanan perpustakaan.
- Membuat laporan perpustakaan.

2. **Library staff** yang meliputi *Library helper* dan *shelving attendant*

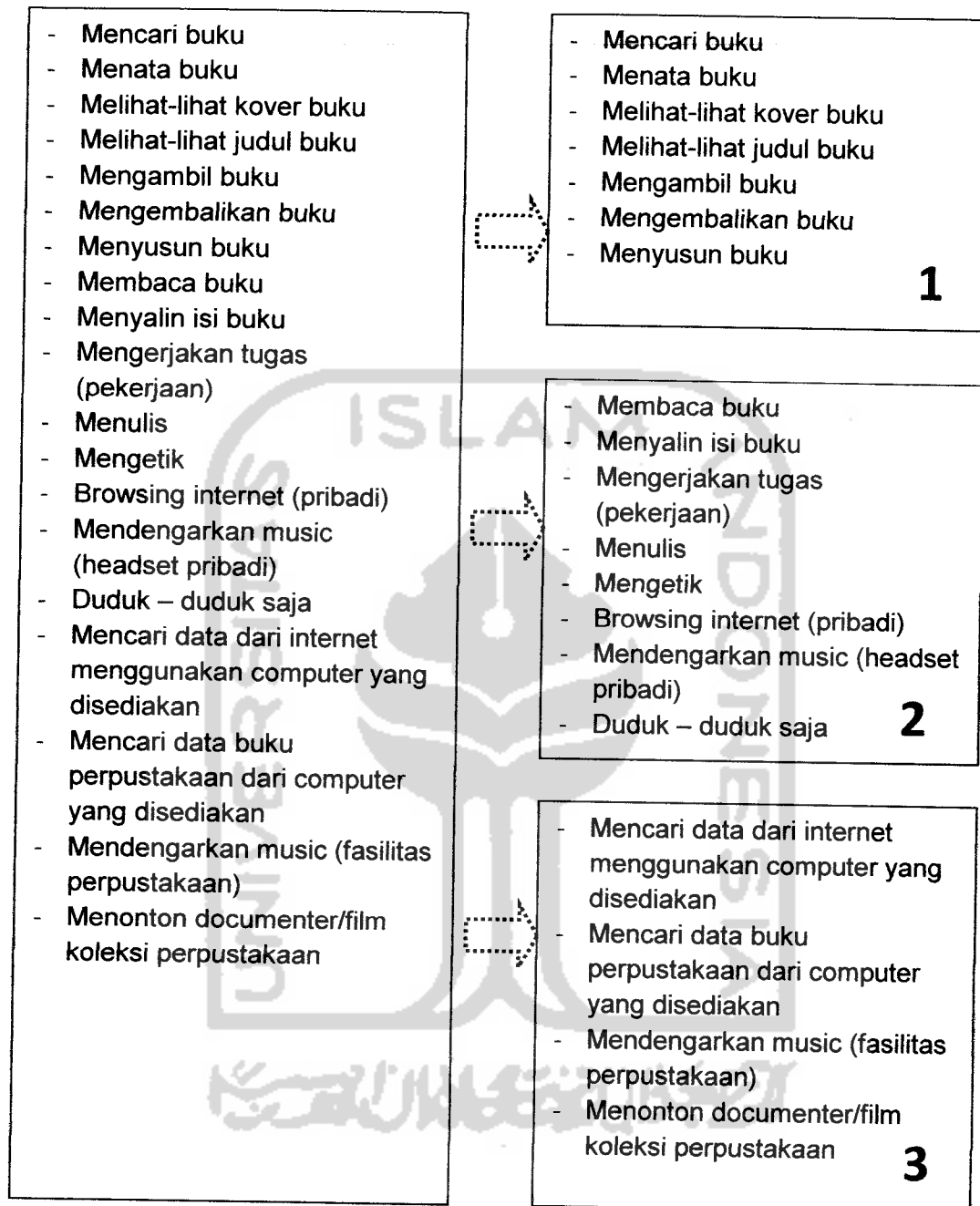
.Tugasnya mencakup :

- Mengerjakan pekerjaan ketata usahaan perpustakaan.
- Mengolah bahan pustaka sehingga siap pakai.
- Memberikan layanan perpustakaan.
- Memelihara layout, susunan buku dan kebersihan ruangan.
- Mengerjakan preservasi buku.
- Memberikan layanan peminjaman dan pengembalian buku
- Menyusun buku di rak.
- Membubuhi stempel buku.
- Melaksanakan preservasi buku dan menyampul buku.
- Memelihara kebersihan.
- Membuat klipping, display dan Poster perpustakaan.

3. **Pengunjung perpustakaan** yang meliputi seniman, mahasiswa, dan umum.



Tabel 2. Skema Pengelompokan kegiatan pengunjung Perpustakaan



(Sumber : Pengamatan)

Dapat disimpulkan bahwa no 1 merupakan kegiatan utama orang berkunjung ke perpustakaan, no 2 kegiatan sekunder yang dimana merupakan kegiatan yang juga dilakukan di perpustakaan tetapi tidak merupakan kegiatan utama, no 3 merupakan kegiatan yang jarang dilakukan orang di perpustakaan tetapi tetap merupakan pilihan kegiatan yang di lakukan di perpustakaan.

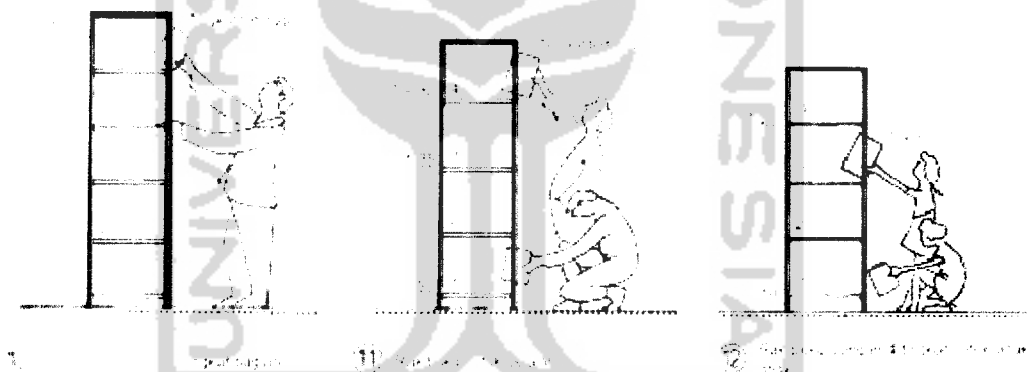


2.1.4 Standar penyimpanan koleksi perpustakaan dan penyimpanannya

Dalam merancang ruang penyimpanan koleksi perpustakaan (buku, majalah, arsip- arsip, kaset, vcd, dll) perlu diperhatikan ukuran standar dan penyimpanannya. Orientasi dimungkinkan dengan pembagian bidang-bidang dan penempatannya yang sistematis. Tempat pengembalian dan peminjaman buku juga harus disistematisasikan agar memberikan kelancaran arus keluar dan masuk perpustakaan. Dari pertengahan ruang, tangga/ pintu keluar harus dicapai dari jarak 38m.

Pada pemakaian standar di Indonesia bisa dipakai data sebagai berikut :

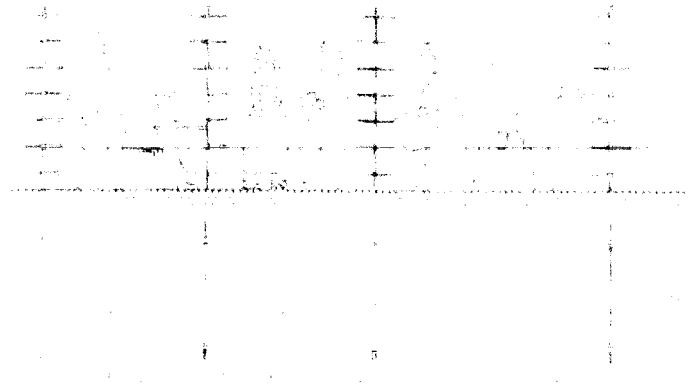
1. Tinggi badan rata-rata manusia Indonesia diasumsikan 160cm, dengan lebar dahi 10cm, sehingga titik mata manusia Indonesia rata-rata adalah 150cm.
2. Jarak capai tangan ke rak paling tinggi diukur dari rata-rata tinggi manusia Indonesia adalah 180cm. Jika menggunakan bantuan tumpuan kaki maksimal dapat mencapai 185cm.



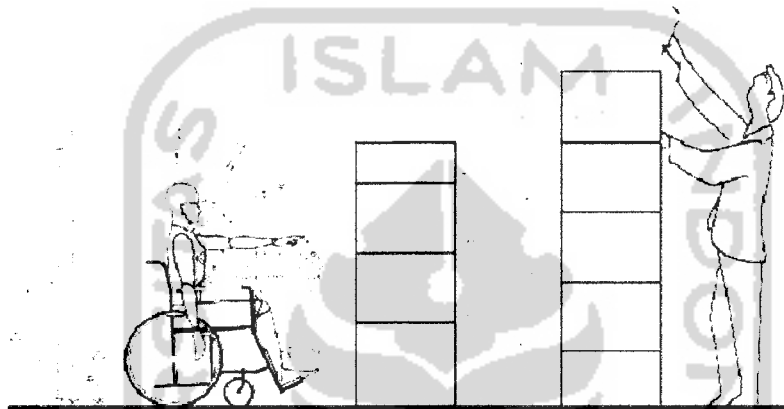
Gambar.1 Rak buku dengan 5 tingkat bagian

(Data Arsitek, Ernst Neufert, 2002)

Gambar di atas adalah standart ruang perpustakaan, *space* lorong yang dibutuhkan adalah antara 1,30 m-2,30 m, namun standart yang ada tidak memudahkan pengguna kursi roda atupun kruk untuk mengakses karena *space* lorong terlalu sempit. Jalur pejalan kaki diusahakan bebas dari persilangan lalu lintas pegawai .

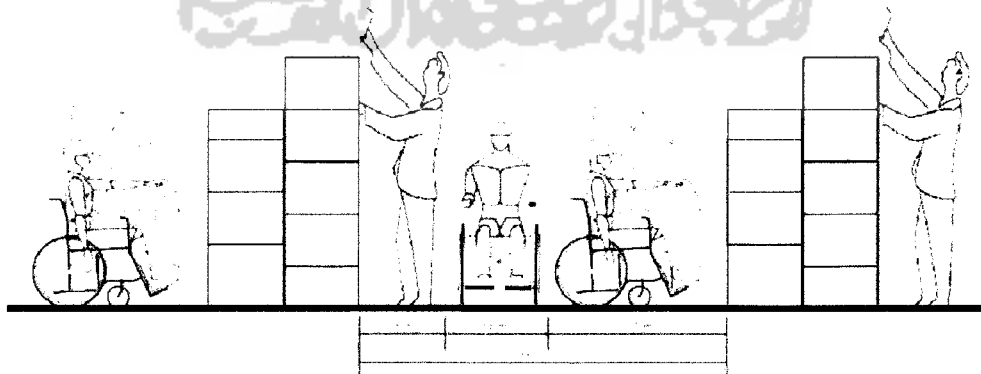


Gambar.2 Jarak- jarak minimal untuk lorong/jalan
 Sumber : Data Arsitek (Ernest Neufert)



Gambar.3 Analisis Besaran Ruang Perpustakaan Bagi Difabel
 Sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, J. Panero, 2003.

Gambar di atas adalah analisis ketinggian rak buku perpustakaan, ketinggian rak maksimal yang dapat diraih pengguna kursi roda adalah +135cm, sedangkan orang normal dan pengguna kruk adalah +170cm hingga +180.



Gambar.4 Analisis Besaran Ruang Perpustakaan Bagi Difabel
 Sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, J. Panero, 2003.



2.2 Tinjauan Terhadap Integrasi Perpustakaan, Galeri dan *Café*

Penggabungan beberapa fungsi ruang dalam kasus bangunan ini didasarkan pada belum adanya suatu bangunan yang menyediakan beberapa kegiatan yang berhubungan dengan seni rupa dalam satu tempat. Kegiatan-kegiatan itu antara lain :

2.2.1 Kegiatan edukasi :

2.2.1.1 Kegiatan di perpustakaan:

Perpustakaan seni rupa di Yogyakarta hanya terdapat di institut-institut yang menyediakan perkuliahan seni rupa. Dan menurut survey, perpustakaan-perpustakaan itu masih belum maksimal dalam melayani pengunjungnya. Yaitu dalam hal :

- Peminjam buku hanya terbatas orang-orang yang terdaftar menjadi mahasiswa institut setempat.
- Di beberapa tempat, koleksi buku masih kurang lengkap dan jarang bertambah. Akibatnya perpustakaan tersebut jarang dikunjungi karena koleksinya tidak berkembang.
- Jam buka yang mengikuti jam kantor mengakibatkan orang-orang yang ingin mencari buku diluar jam kantor mengalami kesulitan.
- Kurang menariknya bangunan perpustakaan membuat pengunjung cepat bosan dan tidak betah berlama-lama di sana.

2.2.1.2 Workshop :

Workshop biasanya diadakan oleh badan-badan tertentu atau komunitas seni tertentu untuk memberikan pelatihan atau pelajaran tentang suatu hal, misal : workshop tentang *lomography*, *workshop* menyablon kaos, *workshop* menulis dll. Sifat workshop ini adalah *short term class*, biasanya berlangsung selama 2-3 hari. Ada juga yang seminggu sekali selama sebulan, tergantung bentuk *workshop*, tingkat kesulitan dan jumlah pesertanya. Di Jogja sendiri biasanya workshop jika tidak diadakan ditempat yang membuat event workshop itu sendiri, mereka menyewa sedikit space *café* untuk dijadikan tempat berkumpul dan belajar. Karena sifat *café* yang santai



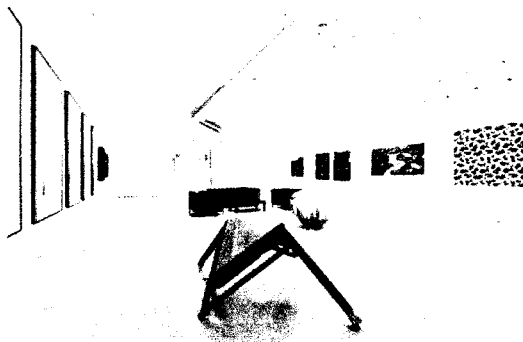
dan bebas cocok dengan kegiatan workshop seni rupa yang kebanyakan belajar sambil santai.



Gambar. 5-6 Suasana kegiatan workshop
(sumber : pribadi)

2.2.2 Kegiatan Pameran :

Karena hakikat seorang seniman adalah memamerkan karya yang telah di buatnya untuk mendapatkan eksistensinya, maka peran Gallery sangat penting bagi seorang seniman. Karena banyaknya seniman di Jogja, maka banyak pulalah Gallery yang tersebar di Jogja. Sebutkanlah Jogja Gallery di sebelah alun-alun utara, Rumah seni cemeti, Taman Budaya Yogyakarta, dll. Penggabungan gallery dalam bangunan ini dimaksudkan untuk memberikan alternatif baru kepada para seniman yang ingin memamerkan karya seninya. Karena disini juga merupakan center place bagi seniman-seniman yang membangun komunitasnya ditempat ini, maka mereka akan dengan mudah mendapatkan akses untuk mengadakan pameran di tempat ini. Gallery ini juga merupakan tempat pamer ketika kegiatan workshop dilaksanakan. Mereka yang telah mendapatkan ilmu dari mengikuti workshop dan membuat sebuah karya, nantinya akan dipamerkan di gallery ini.



(Gambar.7 Suasana ruang dalam gallery)



2.2.2.1 Makan, minum, nongkrong di café :

Café di Jogjakarta cukup mendapatkan apresiasi yang bagus dengan hampir semua café yang dibangun di jogja selalu laris dikunjungi. Tak hanya anak muda saja yang kerap mendatangi kafe, para eksekutif muda, turis dan juga pekerja dg kisaran umur mid 30 juga suka menghabiskan waktunya di kafe sekedar untuk nongkrong, makan, mengobrol dengan teman, kolega, atau pun meeting kantor pun sekarang sering dilakukan di café. Karena café juga merupakan salah satu tempat yang sering dijadikan para seniman untuk berkumpul dan berkomunitas, maka café ini dimaksudkan untuk menarik minat pengunjung untuk berkunjung.



Gambar.8 Suasana café
(sumber : pribadi)



2.3 Tinjauan Terhadap Karakteristik Karya-Karya Seni dari Dimitri Maksimov

Sebagai acuan dalam perancangan bangunan Perpustakaan Seni Rupa di Yogyakarta ini, digunakan pengkajian dari karya-karya yang telah dihasilkan Dimitri Maksimov. Tema dan ide yang dia angkat sebagian besar berkisar tentang sentilan-sentilanya terhadap issue-issue global, fenomena alam yang sedang terjadi, sampai hal-hal kecil dihidupnya yang kerap menjadi sumber inspirasinya dengan tetap selalu menyelipkan humor di dalam setiap karyanya. Dia menggambarkan semua elemen yang ada di dunia ini adalah sebuah taman bermain, dimana dia dapat berekspresi dan bermain-main dengan semua benda yang ada didalamnya.

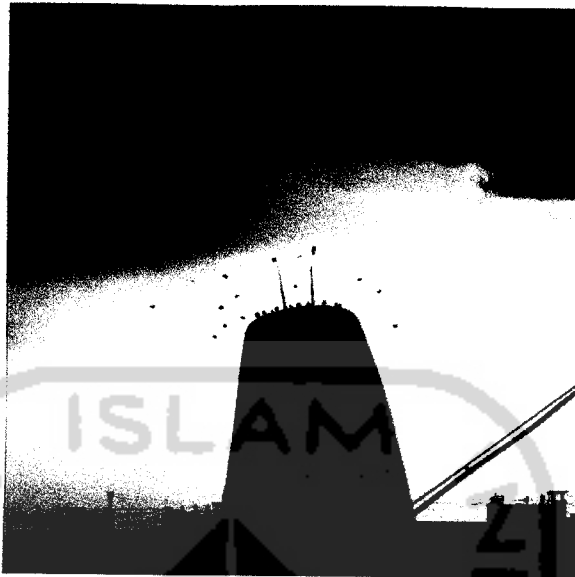
Berikut ini adalah sebagian dari karya-karyanya :



Gambar. 9-10 Gabungan foto dan ilustrasi karya Dimitri Maksimov
(Sumber <http://tebe-teresno.livejournal.com/>)



Hampir sebagian karya Dimitri Maksimov berkesan jenaka. Dia selalu bisa membuat sesuatu yang sebenarnya serius atau pun sesuatu yang hampir tak dihiraukan oleh orang-orang, menjadi sesuatu yang *memorable*.



Gambar.11 Foto + animasi

Karya di atas merupakan foto langit di sore hari, tampak sangat biasa memang. Lalu ia menambahkan gambar monster besar yang setiap 10 detik sekali dapat berkedip menatap orang yang melihatnya. ya, it's amazing!

2.4 Struktur Seni Rupa

Unsur-unsur seni rupa merupakan sesuatu yang dipakai para perupa untuk mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikanya melalui karya seni¹². Unsur-unsur tadi oleh seniman grafis disusun dalam suatu susunan yang merupakan ekspresi atau curahan ide, pengalaman-pengalaman estetis serta emosinya.

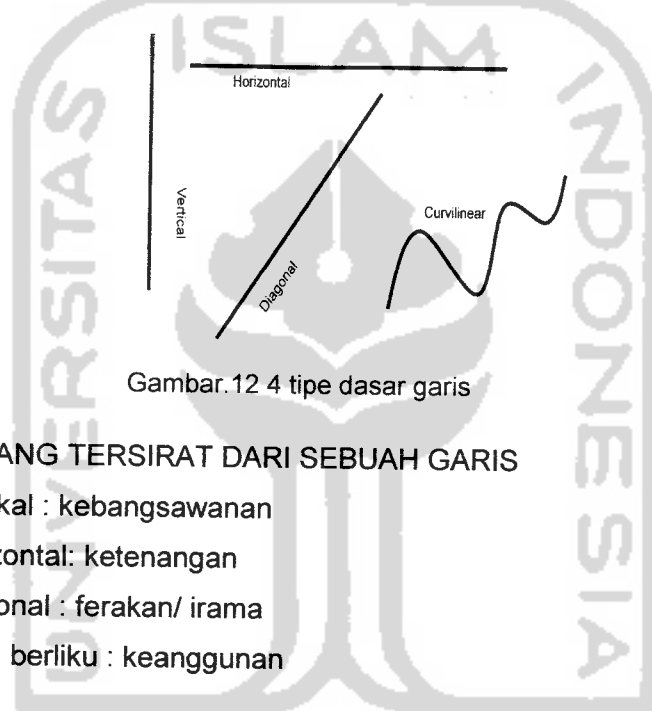
Sebelumnya Sudarmadji dalam bukunya Dasar-dasar kritik seni (1971) menerangkan dalam hubungannya dengan pengertian seni rupa, adalah segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan media garis, warna, tekstur volume dan ruang. Dan penilaian sebuah karya seni grafis diukur dengan melihat prinsip-prinsip pengorganisasian seperti *unity*, ritme, keseimbangan, dan proporsi yang tau kesemuanya bisa disebut harmoni.

¹² "Perceiving the Arts" by Dennis J. Sporre, any edition.



2.4.1 Garis

Dalam "Art structure" karangan Henry R. Ramunsen¹³ garis merupakan goresan atau coretan kaligrafi, sebuah batasan/ limit dari ruang, benda, warna atau nada merupakan unsur yang paling elementer di bidang seni rupa. Dengan hanya meletakkan posisi mata pensil di atas kertas dan selanjutnya digerakkan, maka jejak mata pensil itu akan menghasilkan garis. Oleh karenanya ada yang menyatakan bahwa garis adalah hubungan dua buah titik atau jejak titik-titik yang bersambungan atau berdempetan. Oleh karena itu garis dapat muncul secara rapi atau dapat juga muncul bergigi, bintik-bintik dan sebagainya, arah garis dapat menimbulkan garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag. Dan garis dapat berposisi tegak, datar, dan melintang.



Gambar.12 4 tipe dasar garis

MAKNA YANG TERSIRAT DARI SEBUAH GARIS

- Garis vertikal : kebangsawanan
- Garis horizontal: ketenangan
- Garis diagonal : ferakan/ irama
- Garis yang berliku : keanggunan

2.4.2 Warna

Warna dalam seni rupa sering disebut sebagai media pengekspresian dari ide-ide yang diwujudkan melalui karya seni. Warna disini mempunyai tujuan yang bermacam-amcam baik itu mewakili kenyataan, melambangkan suatu simbol, atau mewakili identitas warna itu sendiri. Warna dapat memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni, karena dapat menimbulkan kesan kesan menarik dan menyenangkan. Seiring berkembangnya waktu, warna juga dapat dijadikan referensi untuk sesuatu yang 'simbolik'.

¹³ Henry R. Ramunsen, Art Structure, (New York; Mc.Graw Hill, Book Company, hal.8.



Penginterpretasian warna juga bisa berbeda-beda maknanya antar suatu kelompok atau kebudayaan tertentu.

2.4.2.1 Klarifikasi Warna

Menurut klarifikasinya, warna dibagi kedalam 3 jenis. Yaitu Warna primer, sekunder dan tersier. Yaitu sebagai berikut :

a. **Warna Primer**

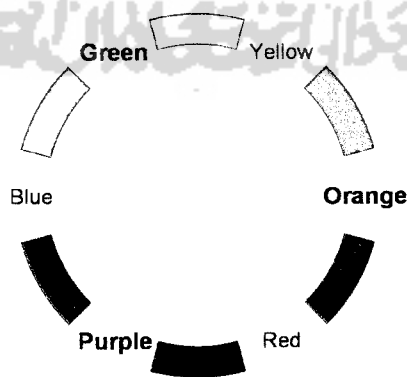
Merupakan warna yang tidak dapat diciptakan dengan mencampur 2 warna lain menjadi satu dan terbebas dari unsur warna lain. Warna primer ini merupakan pondasi dari roda warna. Yaitu : Merah, Kuning, Biru (RGB : Red Green Blue)



Gambar 13. Warna primer

b. **Warna sekunder**

Warna sekunder didapat dari mencampurkan dua warna primer menjadi satu. Proporsi warnanya 1:1 dari warna primer.

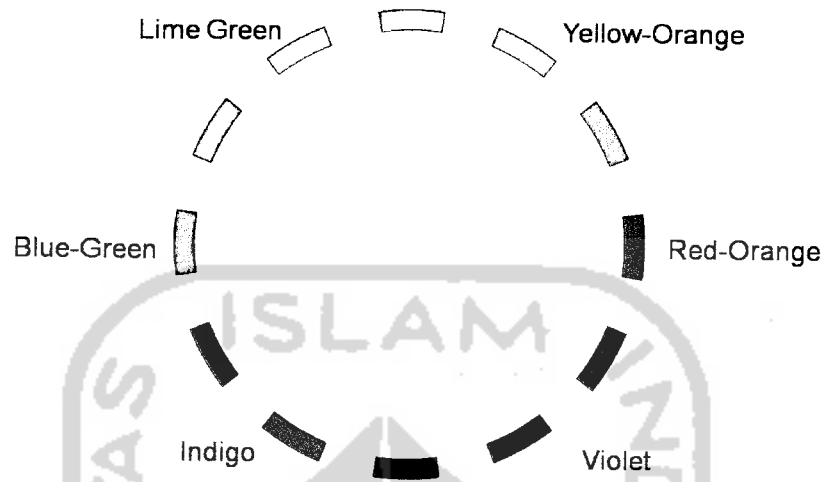


Gambar.14 Warna sekunder



c. Warna Tersier

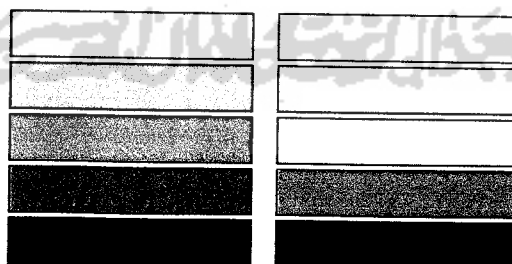
Merupakan warna yang didapat dengan cara mencampur warna primer dan sekunder.



Gambar.15 Warna tersier

2.4.2.2 Warna Sebagai Media Komunikasi

Warna mempunyai efek yang bisa mempengaruhi pikiran dan tindakan manusia, bisa juga dijadikan media untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan. Dari sekian banyak warna ini, para ahli membaginya menjadi 2 bagian: hangat dan dingin. Sedangkan warna hitam dan putih masuk kedalam warna netral tak dimasukkan dalam dua kategori ini. Karena bila dicampur ke warna lain akan menimbulkan gradasi karena hitam itu terdiri dari seluruh komponen warna yang dicampur



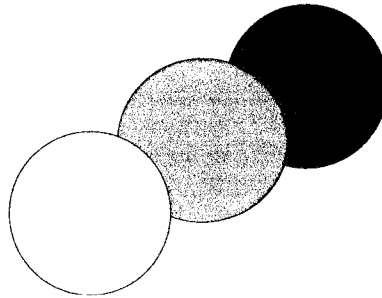
Gambar. 16 Gradasi Warna
Sumber: internet

a. Warna Hangat

Dalam teori warna jenis warna ini warna yang mengesankan kekuatan dan jika digunakan dapat mensiratkan stimulasi emosi kemarahan ataupun kehebatan. Kelompok warna ini juga diasosiasikan



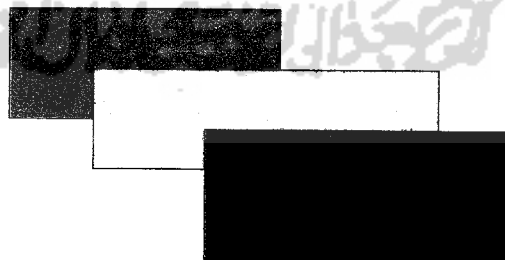
dengan kebahagiaan dan kenyamanan dan merupakan kelompok warna yang mudah mengambil perhatian. Yang termasuk kelompok warna ini antara lain : kuning, merah, oranye dll



Gambar.17 Warna hangat

b. Warna dingin

Bila melihat warna dingin, persepsi pada waktu seakan diperlambat. Maksudnya, Anda dibawa ke suasana yang lebih tenang dan santai. Perasaan ini timbul karena warna dingin lebih selaras dengan alam di sekeliling kita¹⁴. Warna-warna dingin menyejukkan bisa didapatkan dari warna-warna biru kehijauan, warna-warna biru, sampai warna-warna biru keunguan. Sementara warna-warna dingin yang menyegarkan kita peroleh dari warna-warna hijau kekuningan, warna-warna hijau, sampai warna-warna hijau kebiruan. Kekurangan warna dingin ini jika terlalu mendominasi dan tidak di kombinasikan dengan warna hangat, kesan yang ditimbulkan menjadi sendu dan kesedihan. Maka agar dapat menghasilkan kesatuan warna yang harmonis dan tidak membosankan, kombinasi warna dingin dan hangat haruslah seimbang.



Gambar.18 Warna Dingin

¹⁴ . <http://www.putraindonesiamalang.or.id/warna-dalam-kehidupan/> (diakses tg; 30 September 2009)



2.4.3 Tekstur

Tekstur menunjuk pada apa yang terasa pada permukaan bidang, membangkitkan sensasi ketika indra peraba menyentuh sesuatu permukaan. Tekstur bisa berupa sesuatu yang licin, kasar, berkerut, halus, bergeronjolan dan lain lain. Untuk lebih jelasnya kita bisa mengambil batu sebagai umpamanya. Bentuk asli batu yang 3 dimensi, akan terasa kasar, agak halus, dan terasa sangat keras ketika diraba atau di pegang. Seniman melukiskan batu dengan membuat ilusi pada mata untuk menunjukkan rasa ketika memegang batu tersebut melalui permainan warna, garis atau penggunaan elemen alam¹⁵.

Ragam jenis tekstur ditunjukkan oleh karya seni berikut :



Gambar. 19 Jo Hamilton Knitting on wall
Sumber: <http://www.hallofritz.com/?p=691>

2.4.4 Gelap dan Terang

Gelap terang berkaitan dengan cahaya, artinya bidang gelap berarti tidak kena cahaya dan yang terang adalah yang kena cahaya. Goresan pensil yang keras dan tebal akan memberi kesan gelap sementara goresan pensil yang ringan-ringan akan memberi kesan lebih terang. Gelap terang

¹⁵ http://arthistory.about.com/cs/glossaries/g/t_texture.htm



dalam gambar dapat dicapai melalui teknik arsir yaitu teknik mengatur jarak atau tingkat kerapatan suatu garis atau titik, semakin rapat akan menghasilkan kesan semakin gelap demikian sebaliknya.



Gambar.20 Follow me by Enrique frazao
Sumber: www.deviantart.com

Gambar.21 Jatuh Bayangan Gambar Pensil
(Sumber: Sketsa Pensil, Thomas C Wang Edisi 2)



2.4.5 Ruang

Merupakan unsur seni rupa yang digunakan untuk menimbulkan kesan kedalaman, keluasan, cekungan, jauh dan dekat dari obyek yang divisualan oleh seorang seniman. Disamping mempunyai sifat-sifat yang hampir sama seperti garis, juga mempunyai area dimensi tambahan yaitu lebar dan dalam yang menyebabkan adanya perbedaan dengan garis. Karena dalam hal ini ruang mempunyai gerakan arah horizontal, diagonal, tegak lurus dan seterusnya, dan juga mempunyai cirri-ciri umum seperti bergelombang, lurus melengkung, panjang dan juga pendek.

Maka didapat kesimpulan bahwa ruang dalam seni rupa merupakan kemungkinan untuk menempatkan batas-batas tertentu yang digunakan dalam mengatur atau mengkomposisikan bentuk-bentuk dan warna serta unsur visual lainnya dalam suatu upaya pencapaian estetis seorang seniman.

Ruang adalah tak terbatas, tak terjamah, dan mempunyai sifat guratan dan dimensi yang beraneka ragam. Ruang juga mempunyai kekuatan estetik yang tak kalah penting di dalam seni rupa dimana di dalamnya obyek dapat berdiam diri atau bergerak dengan kesan datar, kotor, ataupun berkesan dalam dan jauh berperspektif.

2.5 Teori Bentuk

2.5.1 Bentuk Dalam Arsitektur

Bentuk (form) sangat melekat pada karya arsitektur. Dengan adanya bentuk maka dapat terlihat karakter dari sebuah bangunan.

Bentuk merupakan :

- Penampilan luar yang dapat dilihat
- Gambar struktur formal, tata susun, komposisi yang menghasilkan gambaran nyata
- Massa 3 dimensi, wujud, penampilan, konfigurasi

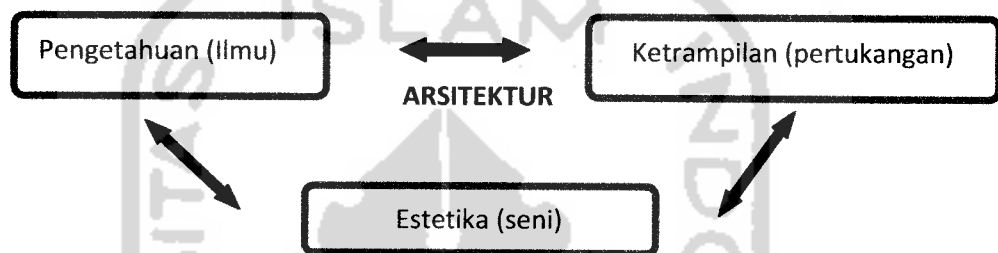
Bentuk dalam arsitektur sering di hubungkan dengan wujud luar bangunan yang dapat dijadikan sebagai karakteristik dan identitas dari sebuah bangunan. Bentuk dapat diwujudkan dengan menampilkan unsur pembentuk citra visual. Seperti misalnya dimensi yang dapat menentukan proporsi dari bentuk, Posisi yang menentukan relatifitas bentuk pada lingkungan atau lingkungan visual dimana bentuk itu terlihat, orientasi yang merupakan arah dari sebuah bentuk relative terhadap bidang dasar, arah



mata angin, atau terhadap objek pelihatnya. Bentuk juga sering dihubungkan dengan warna, tekstur dan inersia visual.

2.5.2 Hubungan Seni dan Arsitektur

Menurut J.A Borgins dalam bukunya "*Elementary Treatise on construction*" (1823), Arsitektur adalah seni yang lebih banyak menuntut penalaran daripada ilham, dan lebih banyak pengetahuan faktual daripada semangat. Kata "Arsitektur" sendiri dalam bahasa Yunani kuno berarti seni pertukangan (Pendekatan dalam perancangan Arsitektur, Markus Zahnd). Pada hakikatnya arsitektur adalah sintesis tiga lingkungan dasar yang berupa seni (estetika), pertukangan (ketrampilan) dan ilmu tehnik (pengetahuan).+



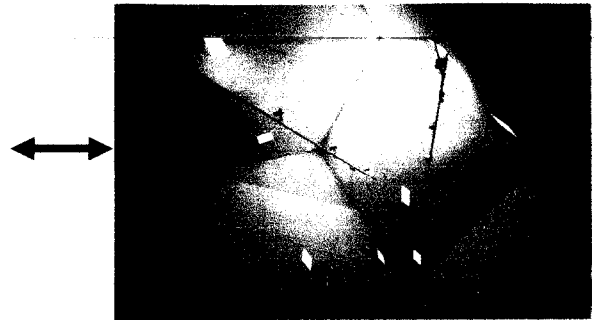
Gambar.22 Aspek Dasar Arsitektur

Seni sendiri adalah merupakan hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan secara indah dan menarik sehingga dapat merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia yang melihat ataupun menghayatinya. Dan dapat disimpulkan bahwa seni adalah "ekspresi". Seni rupa yang merupakan cabang seni visual yang diaplikasikan dalam media 2d dan 3d. Seperti lukisan, poster, patung, seni instalasi, fotografi, dll. Tapi pada dasarnya seni rupa bisa di terapkan dimana saja selama masih tersedia media yang dapat menampilkanya. Pada bangunan misal bisa di aplikasikan pada struktur , infrastruktur atau juga elemen bangunan.

Unsur–unsur seni rupa merupakan elemen penting yang menyusun rangka kesatuan dalam penciptaan sebuah karya seni rupa, yang dimana jika di harmonisasikan dengan baik, akan menghasilkan suatu karya seni yang berhasil. Unsur- unsure seni rupa ini akan menjadi acuan dalam perancangan bangunan Perpustakaan Seni Rupa, dimana unsur -unsur dasar pembentuk karya seni diterapkan untuk dasar perancangan untuk membentuk wujud bangunan.



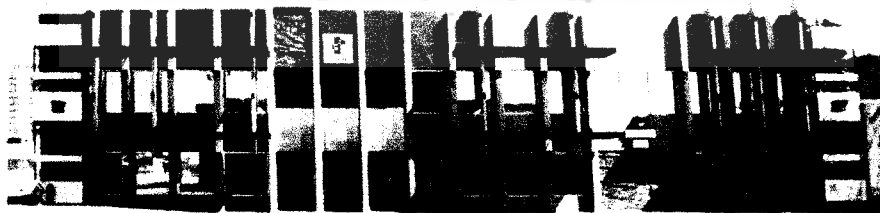
Berikut ini merupakan contoh beberapa unsur seni rupa yang juga diterapkan pada bangunan dan responnya pada manusia.



Gambar.22 Penerapan unsur gelap dan terang pada bangunan

Cahaya jika dilihat dari sumbernya, dapat dibagi menjadi 2, yaitu cahaya alami dan buatan. Cahaya alami berasal dari matahari dan benda – benda angkasa yang mampu memantulkan cahaya, seperti bintang. Cahaya yang masuk kedalam bangunan dapat dibentuk dan dimainkan agar menjadi suatu pola yang dramatis untuk memberikan suatu performa visual pada bangunan. Peletakan bukaan atau pencahayaan buatan untuk mendapatkan sisi terang dan sisi gelap juga dapat dijadikan estetika jika ditempatkan dengan benar.

Warna dalam seni rupa sering disebut sebagai media pengekspresian dari ide-ide yang diwujudkan melalui karya seni. Warna dapat memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni, karena dapat menimbulkan kesan menarik dan menyenangkan. Seiring berkembangnya waktu, warna juga dapat dijadikan referensi untuk sesuatu yang 'simbolik'. Penginterpretasian warna juga bisa berbeda-beda maknanya antar suatu kelompok atau kebudayaan tertentu.



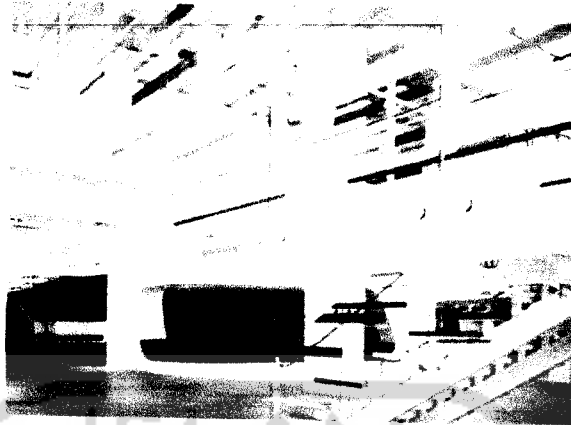
Warna hangat

Warna dingin

Gambar.23 Bangunan dengan cat warna hangat dan dingin



Penggabungan warna-warna terang untuk contohnya dapat memberikan kesan ceria, enerjik, serta mencerahkan suasana. Seperti yang terlihat pada ruang dibawah ini.



Gambar.24 Warna pada elemen ruangan

Permainan warna yang di terapkan pada infrastruktur bangunan seperti railing tangga serta plafon dapat memberikan dampak kesan yang berbeda-beda pada setiap pengunjungnya yang melihatnya.





a. Data-data yang didapat dari hasil pengamatan :

1. Pengunjung per hari sekitar 50-70 orang.
2. Ruang baca yang disediakan di dalam, lebih sering digunakan pengguna menggunakan *notebook*.
3. Untuk kegiatan membaca mereka meminjam buku untuk dibaca di luar ruangan perpustakaan (di kantin LIP).



Gambar. 28 Suasana café dan ruang baca outdoor LIP

b. Kegiatan Pengunjung

- Mencari buku dan meminjamnya
- Berinternet
- Mengerjakan tugas
- Sekedar mencari hiburan
- Mendengarkan musik

c. Ruang Perpustakaan LIP

- Fasilitas komputer yang dapat dipakai oleh anggota LIP.
- Ruang pelayanan
- Suasana ruang baca
- Rak-rak buku
- Rak penyimpanan kaset



Gambar. 30 Ruang Galeri



Gambar. 31 Ruang Galeri

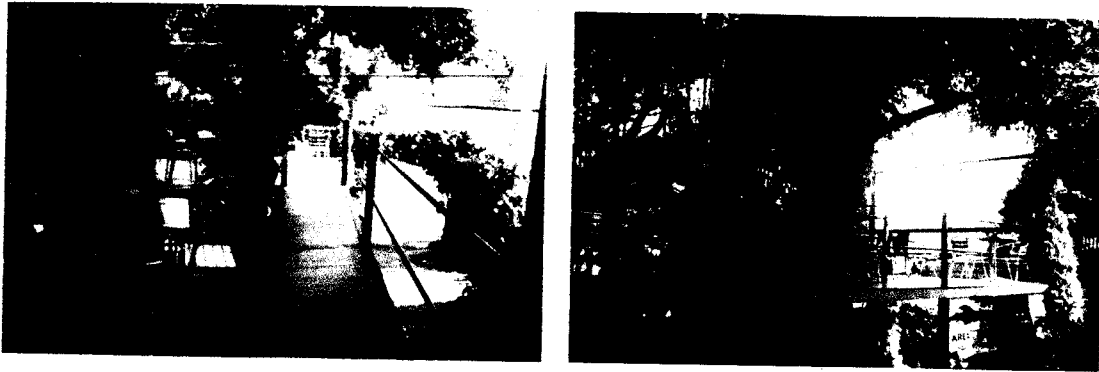
2. Restoran : Berkonsep tempat makan dengan suasana kebun dan merupakan ruangan terbuka



Gambar. 32-33 Sisi luar auditorium, Suasana restoran lt.2



3. Ruang pagelaran, dimana acara musik ataupun teater yang membutuhkan ruang yang lebih besar diadakan.



Gambar.34-35 Ruang *Outdoor* yang mengusung konsep "kebun"

Bagi beberapa seniman, KKF merupakan "Ruang bermain alternative". Dan untuk kedepanya, KKF berusaha untuk menjadi wadah dari semua ide-ide dan kreatifitas yang tercipta di dalam seni dengan cara mengeliminasi partisi atau batasan antara seni tinggi dan seni rendah, antara seni yang bagus maupun seni yang buruk.

Hasil survey pengamatan:

1. Banyak turis lokal yang memasukkan KKF sebagai tujuan kunjungan mereka.



Gambar.36 Restoran KKF

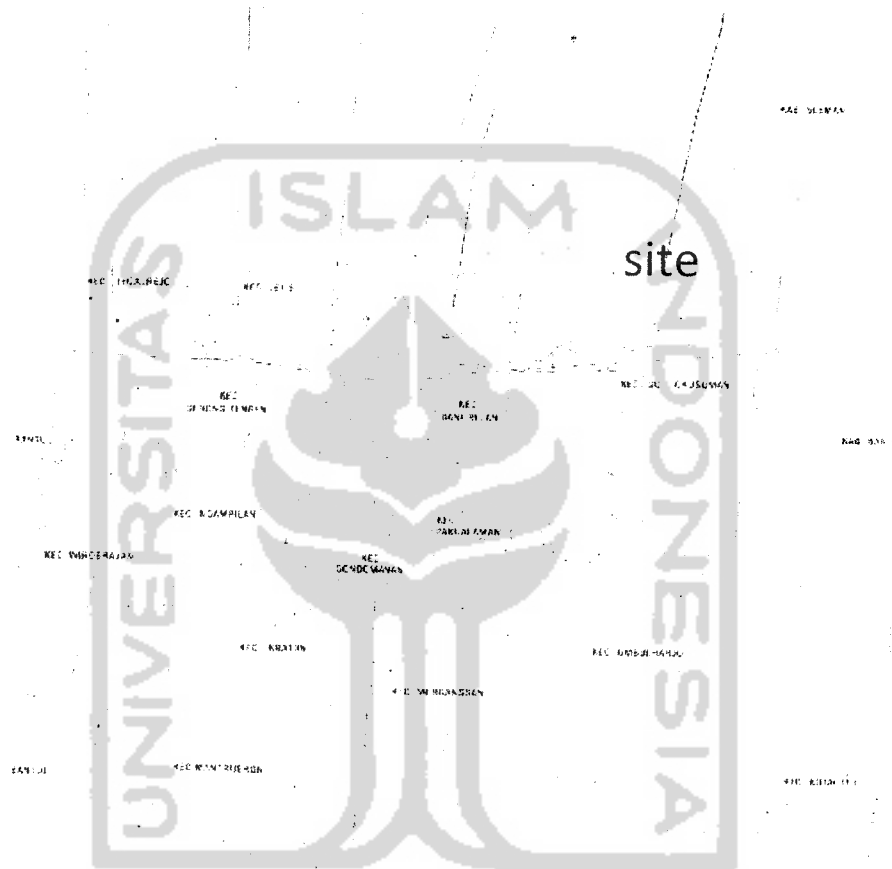


2. Event di Galeri seni selalu berubah setiap bulan, tergantung seniman yang menyewa ruangan tersebut.
3. Area restoran *outdoor* lantai dua, kadang disewakan untuk dipakai sebagai tempat *launching* buku-buku seni atau bedah buku.

2.7 Data Eksisting

2.7.1 Kriteria Pemilihan Site

Berdasar hasil survei, dipilih site di daerah jalan Timoho

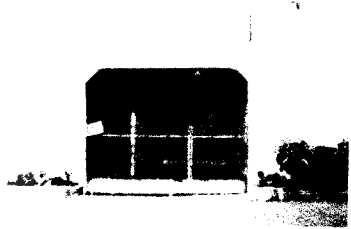
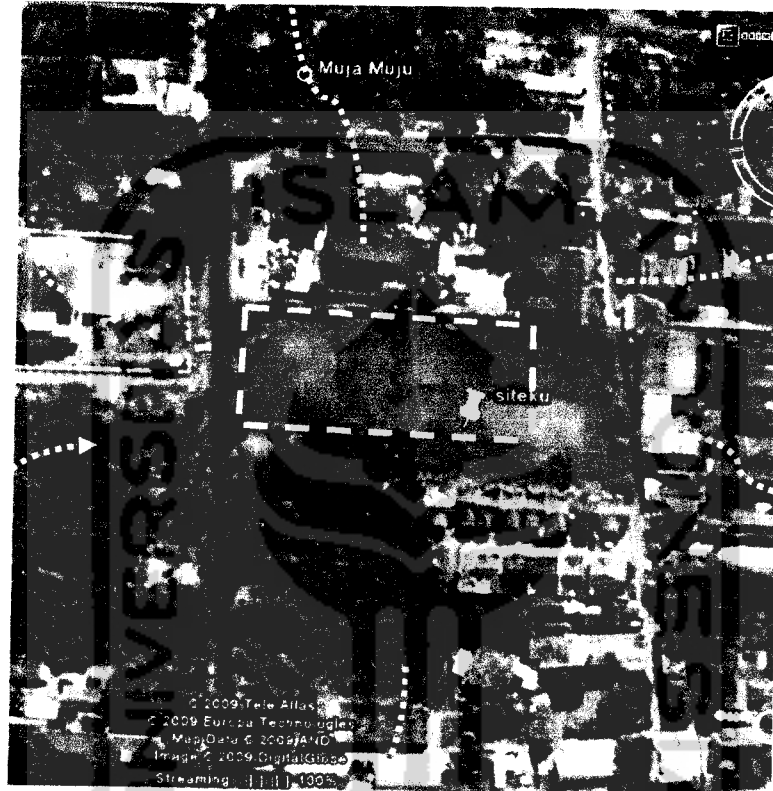
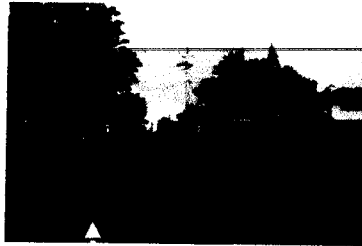


Alasan memilih site :

1. Site terletak di pinggir jalan besar, sehingga lokasi mudah dicapai. Visualisasi fasad bangunan diharapkan dapat terlihat dengan jelas nantinya.
2. Berada di tengah kota. Sehingga pencapaian ke lokasi tidak menyulitkan.
3. Ukuran site yang luas, sehingga kebutuhan parkir dan sirkulasi dapat dipenuhi.
4. Kemudahan memperoleh fasilitas infrastruktur kota yang lengkap seperti listrik, telepon dan PAM serta saluran drainase kota.



2.7.2 Batasan Wilayah Site



Site berbatasan dengan :

T : Gang Tunas Melati, yaitu rumah-rumah penduduk dan kos-kosan.

S : Rumah dokter gigi

B : Gedung DPRD Kota Yogyakarta

U : Restoran Sparta



BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap Pencarian Data

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan guna mendapatkan data mengenai kegiatan di dalam perpustakaan, juga kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan komunitas seniman.

3.3.2 Survei Site

Survey secara langsung ke site yang akan dipakai untuk mendirikan bangunan perpustakaan seni rupa.

3.3.3 Pengamatan langsung

Pengamatan langsung dilakukan penulis dengan berkunjung ke perpustakaan – perpustakaan yang ada di Yogyakarta, dan juga perpustakaan khusus seperti Perpustakaan LIP Yogyakarta dan community place seperti Kedai Kebun Forum. Hasil pengamatan akan dijadikan data pertimbangan dalam merancang perpustakaan seni rupa ini.

3.2 Studi Literatur

Mengumpulkan data-data dan informasi tentang perpustakaan, galeri dan kafe, makalah, artikel, majalah, dan juga internet. Mempelajari tentang berbagai teori untuk mendapatkan data sekunder yang berkaitan dengan perpustakaan dan fasilitasnya. Mengkaji karakteristik dari karya-karya seniman Dimitri Maksimov.

3.3 Studi Kasus

Studi kasus adalah suatu metode penelitian dengan cara meneliti secara khusus dan mendetail memilih dan mengkaji suatu fenomena tertentu atau yang spesifik. Studi ini dijadikan suatu perbandingan dan untuk bangunan yang akan dirancang. Kasus yang akan di pelajari adalah bangunan perpustakaan LIP Yogyakarta, dan Kedai Kebun Forum.



3.4 Tahap Analisis

3.4.1 Metode analisis

Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data-data pengamatan perilaku pengunjung di beberapa perpustakaan (komunitas seniman, wisatawan, umum). Hasil analisa diklasifikasikan dengan teori bentuk arsitektur untuk menemukan konsep pada bangunan perpustakaan seni rupa. Dengan menerapkan karakteristik karya seniman Dimitri maksimov sebagai sumber imajinasi dalam dasar perancangan.

3.4.2 Metode Pengujian

Metoda pengujian perancangan yang dilakukan adalah dengan memberikan hasil rancangan berupa gambar dua dan tiga dimensi kepada pihak yang pernah merasakan berada di dalam bangunan perpustakaan atau pada komunitas seniman, sehingga dapat digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki rancangan bangunan perpustakaan ini.

3.5 Tahap Perumusan Konsep

Merupakan tahap untuk menetapkan keputusan data yang akan dipakai sebagai acuan dalam proses perancangan. Perancangan yang dibutuhkan dalam kasus perpustakaan dan berbagai macam konsep dasar perancangan dengan acuan dari unsur-unsur dalam seni rupa.

3.6 Tahap Perancangan

Merupakan tahap aplikasi data dan informasi yang dituangkan dalam bentuk gambar teknis dengan penekanan pada penciptaan bentuk bangunan, ruang dalam dan luar.



3.7 KERANGKA POLA PIKIR

ISSUE – ISSUE

- Jumlah perpustakaan khusus seni rupa masih jarang di Yogyakarta
- Kurang lengkapnya fasilitas perpustakaan seni rupa yang ada di Yogyakarta
- Bentuk bangunan perpustakaan yang membosankan

LATAR BELAKANG

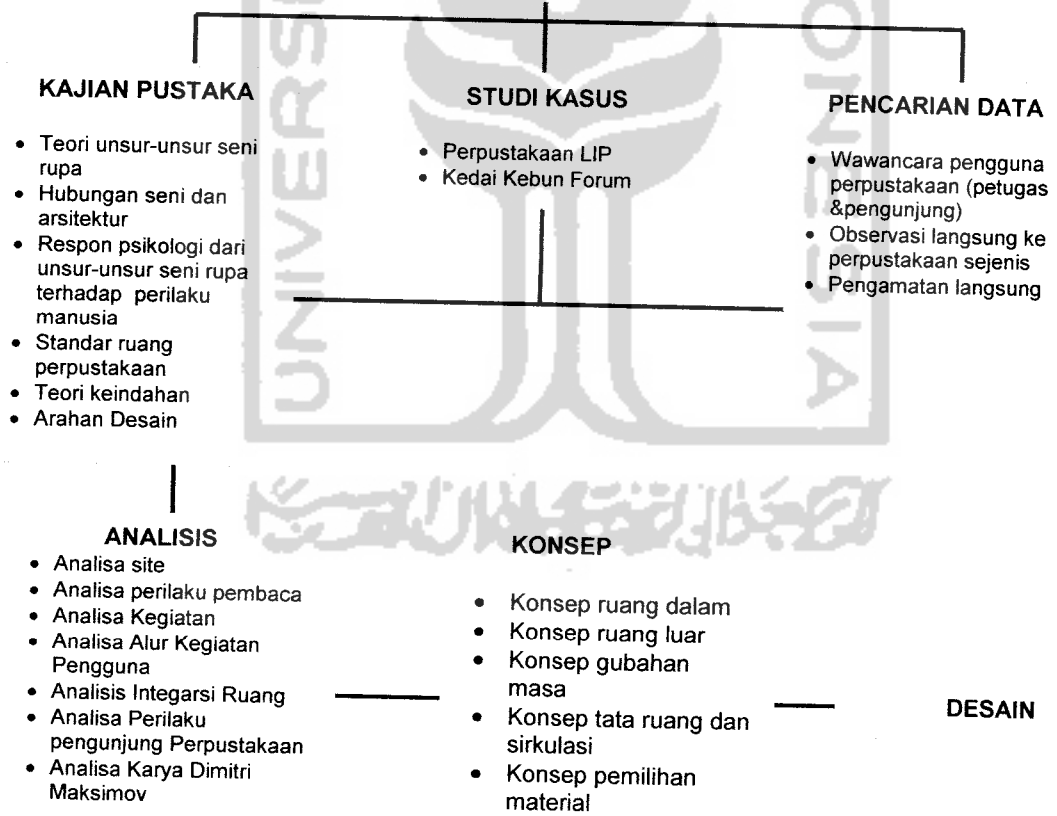
- Yogyakarta Sebagai Salah Satu Kota Penghasil Seniman Terbanyak di Indonesia
- Komunitas Seniman di Yogyakarta
- Peran Perpustakaan di Masyarakat
- Perpustakaan Seni Rupa di Yogyakarta
- Struktur Seni Rupa
- Seniman Rupa dan Karya-karyanya

PERMASALAHAN

Umum
 Bagaimana merancang bangunan perpustakaan seni rupa yang berintegrasi dengan bangunan yang mewadahi pendidikan seni, kegiatan pameran, dan rekreasi.

Khusus

- Bagaimana merancang sirkulasi ruang yang dapat mewadahi aktivitas yang beragam pada bangunan ini.
- Bagaimana mengaplikasikan dasar unsur-unsur seni rupa, yang diambil dari karakteristik karya-karya seniman Dimitri Maksimov pada elemen-elemen ruangan.





4.1 PROGRAM RUANG

4.1.1 Analisa Kegiatan

4.1.1.1 Pelaku Bangunan (Pengguna)

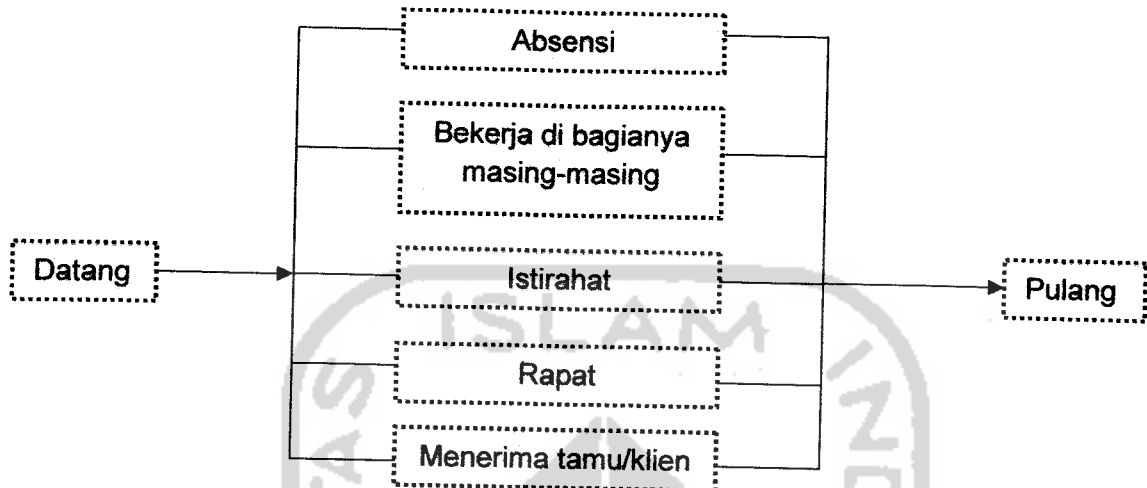
Pengguna atau pelaku bangunan pada bangunan perpustakaan ini perlu di klasifikasikan menurut kepentingannya agar didapat data kebutuhan dan kapasitas ruang.

- a. Pengelola - Merupakan orang yang bertanggung jawab dan bertugas dalam mengelola bangunan baik dari segi operasional maupun manajerial.
 - Kepala Gedung : 1 orang
 - Kepala perpustakaan : 1 orang
 - Library staff : 2 orang
 - Library helper : 2 orang
 - Administrasi : 1 orang
 - Pengelola gallery : 3 orang
 - Cleaning service : 2 orang
 - Satpam : 2 orang
- b. Penyewa adalah organisasi atau perorangan yang menyewa sebagian sisi bangunan yang digunakan untuk kepentingan promosi,
 - Penyewa ruang Galeri : grup / perorangan
 - Penyewa ruang untuk kegiatan workshop : grup / perorangan
 - Penyewa ruang untuk kegiatan lain-lain : grup / perorangan
- c. Pengunjung perpustakaan— pengunjung perpustakaan di klasifikasikan ke dalam beberapa kategori :
 1. Seniman yang mencari data dan informasi (tugas & keperluan pribadi)
 2. Mahasiswa Seni yang mencari data dan referensi (tugas & keperluan pribadi)
 3. Umum yang mencari data dan informasi
 4. Umum (sekedar melihat-lihat buku)
- d. Pengunjung lain - lain – Pengunjung ini datang untuk keperluan di perpustakaan dan juga berkepentingan lain seperti menonton pameran, mengikuti *workshop*, menghadiri bedah buku, sekedar makan, dll.

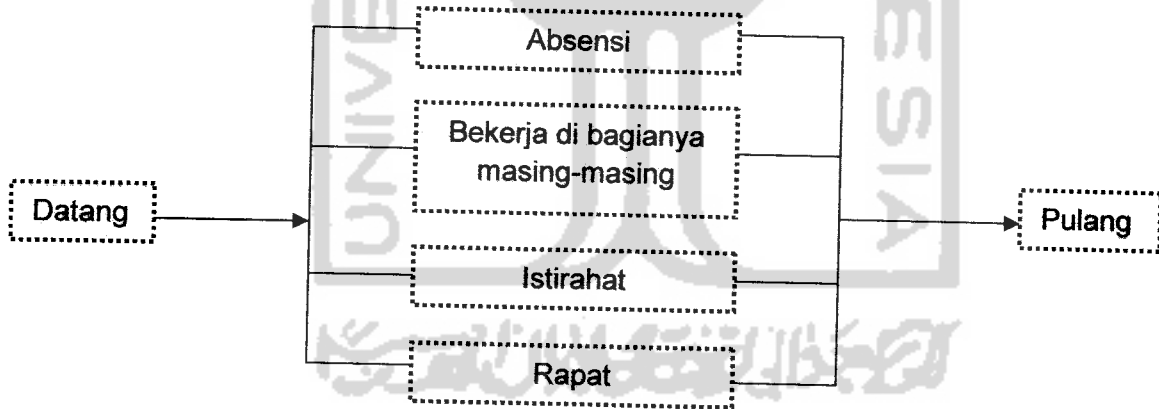


4.1.2 Analisis Alur Kegiatan Pengguna

4.1.2.1 Skema aktifitas Pengelola

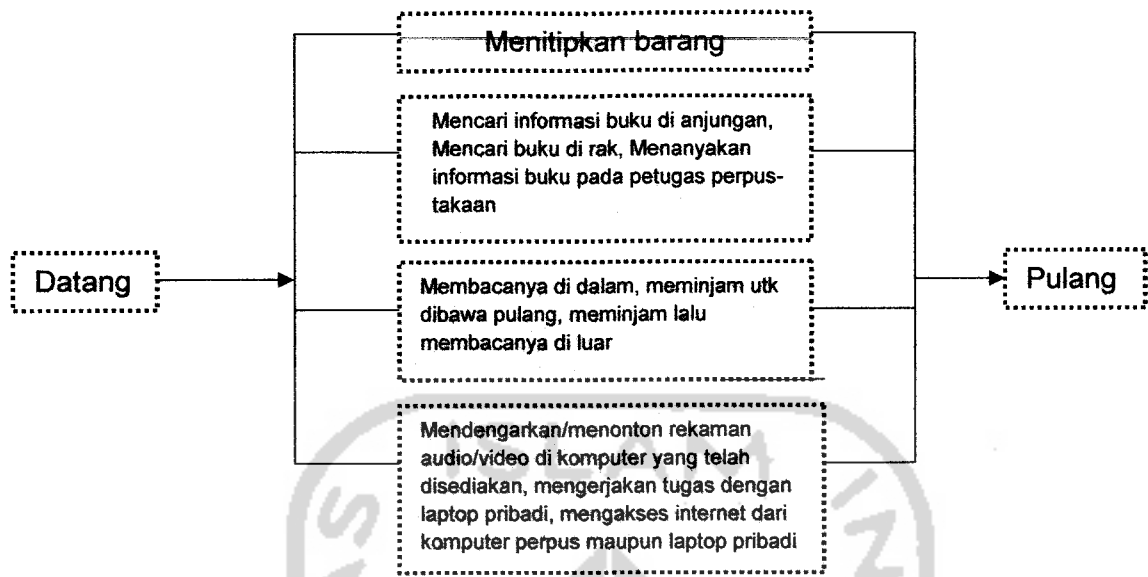


4.1.2.2 Skema Penyewa Retail





4.1.2.3 Skema aktifitas Pengunjung Perpustakaan



4.1.2.4 Skema aktifitas Pengunjung Umum





4.2 Analisis Integrasi Ruang

4.2.1 Analisis Penempatan Fungsi Ruang

Untuk menarik minat pengunjung, perpustakaan ini menggabungkan beberapa fungsi bangunan. Upaya ini dilakukan karena belum adanya *one stop center* yang mewadahi hal-hal tentang seni rupa yang bersifat edukatif, informatif dan rekreatif di Yogyakarta. Dari aktifitas yang berbeda-beda itulah bisa di klasifikasikan beberapa kegiatan yang seragam, lalu dikelompokkan dan kemudian digabungkan ke dalam satu ruangan.

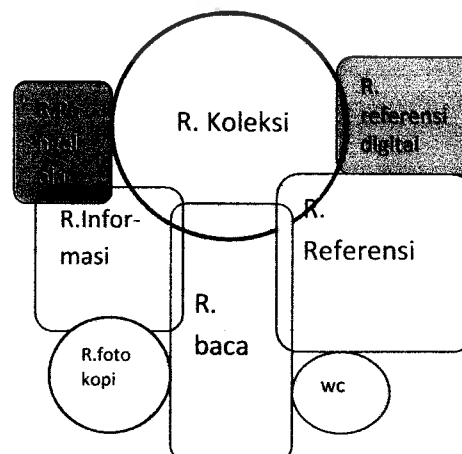
Berdasarkan dari contoh dua bangunan yang menjadi studi kasus pada kasus ini, maka yang cocok digabungkan fungsinya dengan perpustakaan seni rupa adalah galeri dan *café*. Karena perpustakaan seni rupa (edukasi) erat kaitanya dengan para seniman untuk meningkatkan eksitensinya diperlukan "*Self declaration*" salah satunya dengan cara pameran (informasi, rekreatif). Untuk yang ingin mengadakan dan menggali ilmu seni rupa disediakan juga ruang studio/workshop (edukasi).

Sedangkan penggabungan fungsi *café* di maksudkan untuk menarik minat pengunjung (rekreatif). Jadi dapat diartikan tanpa harus ke perpustakaan dan melihat pameran pun pengunjung tetap bisa mendatangi bangunan ini selain untuk makan/minum, untuk keperluan berkumpul, berdiskusi, mencari tempat untuk mengerjakan pekerjaannya, atau sekedar duduk-duduk saja.

4.2.2 Analisis Pengelompokan Ruang

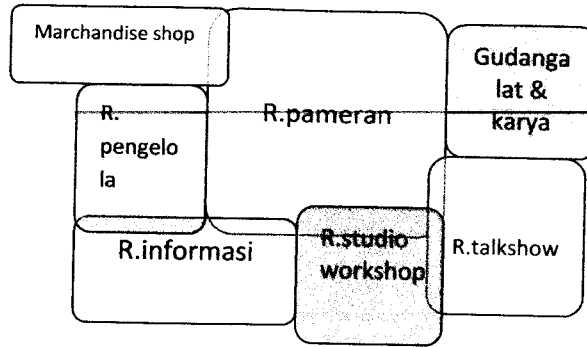
Berikut ini merupakan pola pengelompokan ruang berdasarkan fungsi bangunan perpustakaan, galeri dan *café* yang diperoleh dari survey.

- Fungsi Perpustakaan

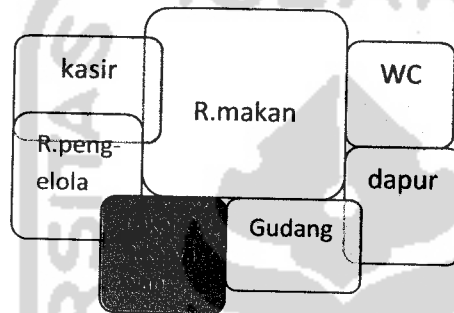




- Fungsi Galeri



- Fungsi café



4.2.3 Analisis Penggabungan Fungsi Ruang

Di bawah ini merupakan tabel studi kemungkinan *mixused*. Cara membaca tabel ini adalah dengan menyilangkan bilangan 1-38 pada koordinat (y) dengan nama-nama ruang pada koordinat x. Arsiran berwarna kuning merupakan blok area pada keseluruhan fungsi ruang induk, sedangkan arsiran hijau di dalam arsiran kuning menandakan fungsi ruang yang sewajarnya jika digabungkan ke dalam sebuah fungsi ruang induk. Hal ini diperkuat dengan garis diagonal yang membentuk benang merah dari kiri atas ke bawah.

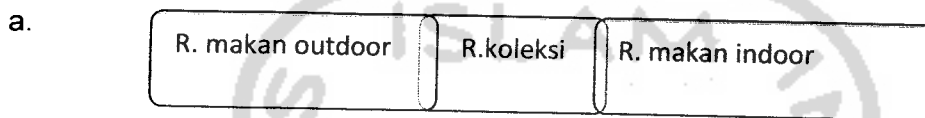
Arsiran hijau di luar arsiran kuning, menandakan bahwa fungsi ruang tersebut memungkinkan digabungkan (*mixused*) dengan fungsi ruang induk lainnya. (lihat tabel 3)



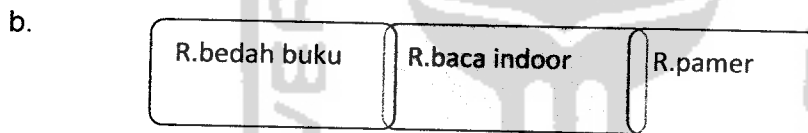
4.2.4 Hasil studi kemungkinan kegiatan yang bisa digabungkan dalam satu ruangan

Pengelompokan fungsi ruang pada diagram gelembung di bawah ini merupakan hasil studi kemungkinan *mixused* pada tabel studi kemungkinan *mixused*. Kemungkinan yang dimanfaatkan adalah kemungkinan yang secara fungsional memiliki sistem operasional yang sama atau mendekati.

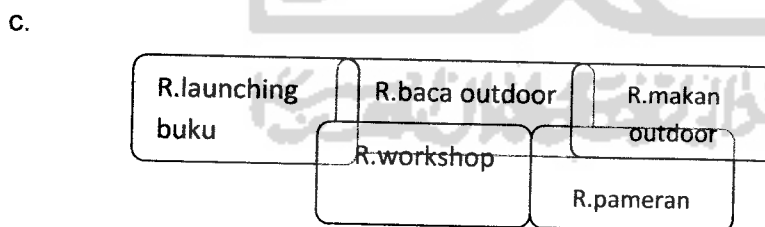
Secara garis besar, fungsi ruang yang memungkinkan untuk digabungkan adalah sebagai berikut :



R koleksi dapat digabungkan dengan fungsi R.pameran dan R. makan outdoor & indoor. Batas koleksi yang dapat diletakkan di ruang makan adalah jenis majalah dan buku-buku ringan yang mudah diperoleh kembali jika rusak ataupun hilang.



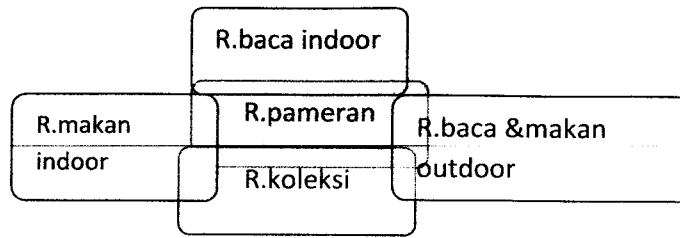
R. baca indoor juga bisa sebagai tempat memajang koleksi karya seni yang sedang dipamerkan di galeri dan untuk kesempatan tertentu juga bisa digunakan sebagai tempat acara bedah buku/ *launching* buku.



R. baca outdoor bisa digabungkan dengan R. makan outdoor yang juga bisa berfungsi sebagai ruang pameran. Dan pada kesempatan tertentu bisa dialihfungsikan untuk menampung kegiatan *workshop* dan *launching* buku.



d.



R.pameran berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan karya seni yang sedang dipamerkan. Barang yang dipamerkan bisa berupa bentuk 2d (lukisan, fotografi, dll) atau juga bentuk instalasi dan patung. Hasil karya yang dipamerkan selain dipamerkan di ruang galeri, bisa juga di letakkan di ruang-ruang yang kondisional dapat memberikan kemungkinan untuk dapat dilihat dan dinikmati dengan spesifikasi hampir mendekati standar ruang gallery.

e.



Kegiatan *workshop* dapat dilakukan di dalam ruang studio yang telah disiapkan atau juga mengambil sebagian tempat pada ruang baca & ruang makan outdoor tergantung *event* workshop dan kebutuhan jenis dan luasan ruang yang akan dipakai.

Dari pengelompokan gabungan fungsi ruang diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ruangan yang paling banyak digabungkan adalah ruang baca dan ruang makan outdoor, maka ruang baca dan ruang makan outdoor harus ditempatkan di tempat yang strategis dan mudah diakses dari ruangan lain.

4.2.5 Pembagian Zona berdasarkan Tingkat Kebisingan

Zona 1 : Zona dengan kebisingan yang tinggi

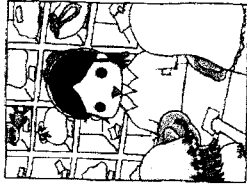
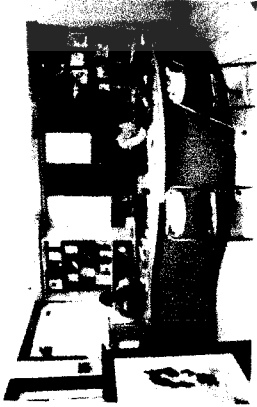
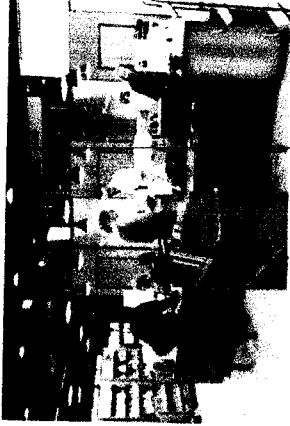
(nomor diurutkan dari ruang dengan tingkat kebisingan terbesar sampai kebisingan terkecil)

NO	Nama Ruang	Sifat
1.	Ruang makan (outdoor dan indoor)	Ketika ramai pengunjung, dan sedang ada acara di ruangan ini. Kegiatan utama yang memerlukan ketenangan




PERPUSTAKAAN SENI RUPA di YOGYAKARTA

4.3 Analisis Perilaku Pengunjung

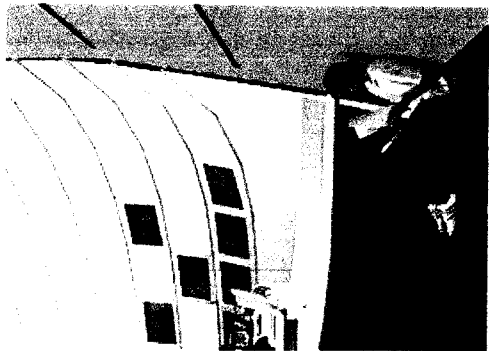


4.3.1 Analisis Perilaku Pengunjung Perpustakaan

No	Nama Kegiatan	Karakter kegiatan	Sifat	Elemen Arsitektur dan Permasalahan yang Kerap Muncul
1.	<p>Menitipkan Barang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengunjung menaruh barang bawaannya di loker yang sudah disediakan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat singgah sementara, ketika pengunjung akan memasuki kawasan ruang koleksi. - Tidak begitu padat, tetapi memerlukan tempat yang tidak mengganggu sirkulasi ke dalam/ke luar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rak-rak loker (berkunci atau hanya rak terbuka) - Rak loker yang kurang pengawasan bisa memancing tindak kejahatan seperti kemalingan barang berharga pribadi yang berada di tas yang diletakkan di rak loker tanpa kunci.
2.	<p>Bertanya pada bagian Informasi, meminjam & atau mengembalikan koleksi perpustakaan.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengunjung melakukan interaksi kepada petugas untuk menanyakan judul buku atau informasi yang terkait dengan koleksi perpustakaan. - Mengurus keanggotaan perpustakaan, dan mengurus buku yang akan dipinjam /dikembalikan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Biasanya loket informasi berada dibagian depan perpustakaan, karena juga bersifat sebagai monitoring pengunjung agar tidak membawa buku yang tidak dipinjam keluar ruangan. - Jam ramai loket tergantung jumlah pengunjung yang mendatangi perpustakaan, dan pengunjung yang membutuhkan informasi pada loket melebihi kapasitas tampung loket. 	<ul style="list-style-type: none"> - Loket informasi bisa berupa bilik atau meja resepsionis yang berperan sebagai media pembatas antara area petugas perpustakaan dan pengunjung.  <ul style="list-style-type: none"> - Jika loket/ meja informasi sedang penuh, akan menimbulkan keramaian yang memusat pada satu titik yang dapat mengganggu sirkulasi.

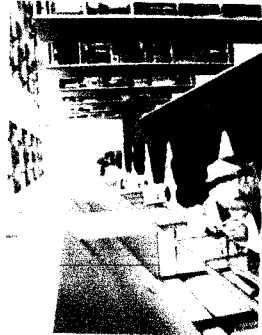



PEKPUSTAKAAN SENI RUPA di YOGYAKARTA

<p>3. Mencari dan memilih, koleksi-koleksi perpustakaan.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengunjung mencari langsung di rak-rak buku/cd/ yang mereka cari. - Jika yang dicari tidak ditemukan, pengunjung biasanya mencari data buku di rak katalog (sudah jarang dipakai) atau dapat <i>searching</i> di komputer yang telah disediakan. - Pengunjung menaruh buku kembali ke rak atau meninggalkannya di meja. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kadang jika ukuran antar rak kurang lebar, pengunjung yang sedang berada dalam satu lorong rak buku jika lebih dari 2 orang. Kurang memperoleh kenyamanan karena kurang bisa bergerak dengan nyaman. - Ramai pada bagian koleksi-koleksi yang sering dicari/diminati oleh pengunjung dan sepi pada bagian yang jarang diminati pengunjung. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rak yang tidak di desain mengikuti ergonomis tubuh manusia akan menyulitkan pengunjung untuk menemukan buku yang sedang dicari. misal : rak terlalu tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> - Penyusunan rak-rak yang terlalu rapat dan juga terlalu tinggi juga membuat lorong menjadi gelap sedikit suram. - Lorong yang jarang disinggahi dan tidak begitu terlihat dari pandangan, sering dijadikan pengunjung untuk duduk-duduk di lantai. 
--	---	---	--	---




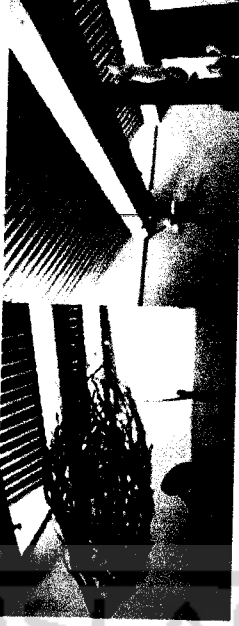


PEKUSIAKAN SENI RUPA di YOGYAKARTA

<p>4. Membaca</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca di ruang duduk - Membaca lalu menyalinya di buku catatanya atau laptop - Membaca di dekat rak (berdiri, jongkok) - Meminjamnya dan membacanya di luar ruangan perpustakaan. - Membaca sambil makan - Membaca sambil mendengarkan lagu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenang individual - Ribut jika yang datang merupakan sekelompok orang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja dan kursi yang bisa digunakan bersamaan. (+) Menghemat tempat (-) Mengganggu konsentrasi pengunjung lain  <ul style="list-style-type: none"> - Meja baca individu (+) User bisa lebih leluasa membaca/mengerjakan aktivitasnya (-) Memakan tempat 
---	---	---	---



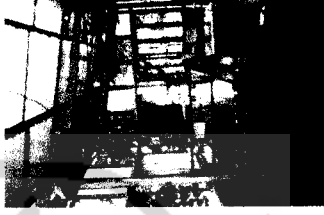
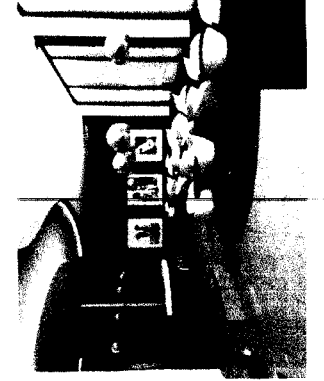
PEKUSIAKAAAN SENI RUPA di YOGYAKARTA

<p>5. Mencari dan mengakses koleksi dan fasilitas lain (internet,, audio visual dll)</p> 	<p>- Mendengarkan / menonton koleksi audio visual (kaset, cd, vcd, atau file-file yang tersimpan di komputer yang disediakan perpustakaan.</p> 	<p>- Individual atau maksimal 2 orang. Karena untuk mendengarkan suaranya harus menggunakan headset agar tidak mengganggu ketenangan.</p> 	<p>- Meja dan kursi individu yang terdapat media pemutarnya seperti audiotape ataupun seperangkat komputer.</p> <p>- Beragamnya perilaku pengunjung tidak bisa menjamin perangkat fasilitas tersebut dapat digunakan hati-hati dan sebagaimana mestinya, mengakibatkan sering terjadinya kerusakan.</p>
<p>6. Berdiskusi atau mengadakan acara bedah buku.</p> 	<p>- Diskusi suatu grup dalam satu meja kecil.</p> <p>- Diskusi /tanya jawab dalam sebuah forum formal dan informal.</p> <p>- Acara membahas sebuah buku serta mendatangkan pembicara yang biasanya merupakan penulis.</p>	<p>- Forum terbuka dan tertutup</p> <p>- Membutuhkan suasana ruang yang santai dan tidak mengganggu pengunjung lain.</p> <p>- Karena suasana nya santai, biasanya bisa diikuti dengan kegiatan makan dan minum.</p>	<p>- Jika ditempatkan pada ruangan yang tidak khusus dapat mengganggu user lain yang juga sedang menggunakan ruangan tersebut.</p> <p>- Jika diskusi skala kecil dan santai dapat dilakukan di café .</p>

4.3.2 Analisis Perilaku Pengunjung Umum (Galeri dan Café)

No	Nama Kegiatan	Karakter kegiatan	Sifat	Elemen Arsitektur dan Permasalahan yang Kerap Muncul
1.	Menonton Pameran 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi buku tamu - Mengambil catalog - Melihat karya-karya yang dipamerkan - Memotret - Berdiskusi dengan teman - Membeli merchandise/catalog pameran 	<ul style="list-style-type: none"> - Kadang ramai kadang sepi. - Bebas, tetapi tetap menjaga keutuhan karya yang dipamerkan - Pengunjung kadang berkelompok mengamati suatu karya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi alur pameran yang membingungkan, dapat menyebabkan atensi user terpecah. - Pencapaian untuk membantu presentasi sebuah karya seni. - Pembuatan user yang iseng merusak karya. - Bentuk karya yang tak hanya 2d menuntut kebutuhan space yang luas tak terhalang, dan juga fleksibilitas material ruangan agar mudah untuk bongkar pasanganya. 
2.	Workshop 	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar di kelas khusus - Belajar di ruangan umum - Belajar sambil makan - Berdiskusi - Kegiatan mayoritas dilakukan dengan duduk 	<ul style="list-style-type: none"> - Suasana workshop biasanya tidak begitu formal (serius tapi santai) - Studio workshop ini juga bisa dipakai sebagai ruang diskusi atau acara bedah buku. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kelas dengan penempatan meja dan kursi yang fleksibel sehingga memudahkan dalam pengaturan pola proses pembelajaran <p>a. Pola radial untuk Diskusi.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 10px auto;"></div> <p>b. Pola linier untuk penjelasan teori</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 60px; margin: 10px auto;"></div>

PERFUSIAKAN SENI KUPA DI YOGYAKARTA

<p>3. Makan / minum</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Duduk, dan memesan makanan/minuman atau keduanya. - Makan sambil membaca buku - Makan sambil mengakses internet - Makan sambil mengobrol,  <ul style="list-style-type: none"> - Makan sambil duduk-duduk saja - Merokok (disediakan area merokok di ruang outdoor) 	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan area umum - Tidak membutuhkan suasana yang tenang - Pengunjung yang datang jumlahnya beragam .Ada yang sendiri, ada yang berdua, dan ada pula yang berkelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang duduk pada café dibagi menjadi 3 area yaitu : <ol style="list-style-type: none"> a. Ruang indoor (tertutup) b. Ruang semi indoor (terbuka) c. Ruang outdoor  <ul style="list-style-type: none"> - Ruang duduk dibuat tidak seragam model dan bentuknya ,untuk memberikan keleluasaan pengunjung dalam memilih tempat yang sesuai denagan keadaanya. (sendiri,berkelompok, sambil mengetik, hanya makan saja, dll)  
-------------------------	--	---	---



4.5 Analisis Karya-Karya Dimitri Maksimov

4.5.1 Karya-Karya yang telah Ia Hasilkan

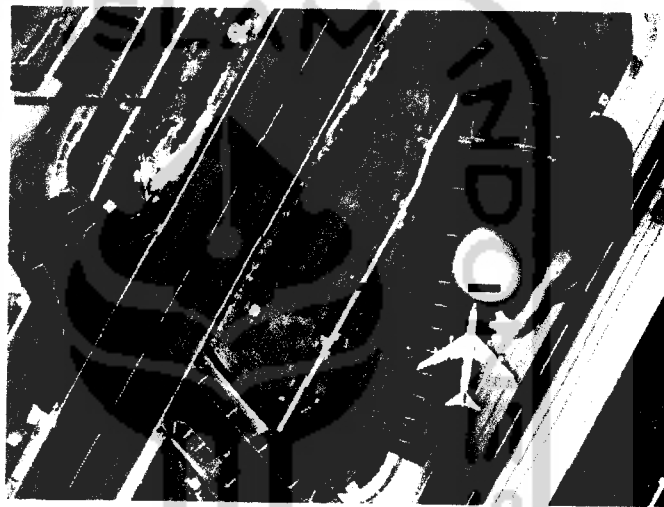
Dari sekian banyak jenis karya Dimitri Maksimov kemudian diambil dan ditentukan karya-karya yang dianggap mewakili serta representatif untuk dijadikan sampel dari seluruh karya yang dihasilkan sampai tahun 2009 ini.

- Dimitri sering menggabungkan dua media ilustrasi yang berbeda disetiap karyanya. Dan yang paling sering ia gunakan adalah media foto yang di gabung dengan ilustrasi.

Contoh :

Media foto

Ilustrasi gambar



Media foto

Ilustrasi gambar dengan media brush dan cat (digitally) untuk menceritakan konsep atau suatu cerita tertentu.

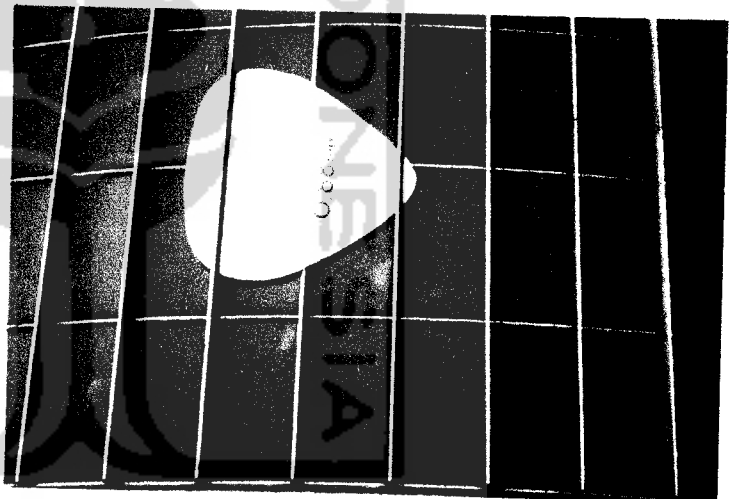




- b. Dalam beberapa karyanya, Skala yang ia gunakan dalam penggabungan media ilustrasinya menggunakan skala yang berbanding terbalik dengan ukuran benda di foto aslinya.

Contoh :

Foto disamping merupakan foto *spaceship* yang sedang meninggalkan landasnya. Jika dilihat dari mata manusia foto ini menggambarkan skala monumental. Dimitri lalu menambahkan seorang monster kecil yang terlihat seperti memegang pesawat untuk dijadikan mainan. Menjadikan foto ini terlihat menjadi skala manusia. Begitu ilustrasi pik gitar yang seperti terselup di senar gitar, yang merupakan gambar jendaela dari gedung pencakar langit.





- c. Sebagian besar dari karya-karyanya baik campuran foto dan ilustrasi ataupun, ilustrasi dan lukisan, selalu mengubah sesuatu yang terlihat serius menjadi sebuah karya yang bersifat jenaka. Kadang dia menampilkan dari tokoh terkenal, isu-isu global, fenomena alam, dan juga kegiatan kesehariannya.

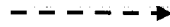


Foto ledakan (Suatu momen spektakuler yang sedang terjadi dan bersifat serius)



Di beri ilustrasi seseorang sedang Bermain ayunan dibawah pohon = foto tak lagi terlihat mengerikan,tetapi jenaka.

Lukisan disamping merupakan lukisan robot perang yang sedang mengamen untuk bekal membeli peluru.



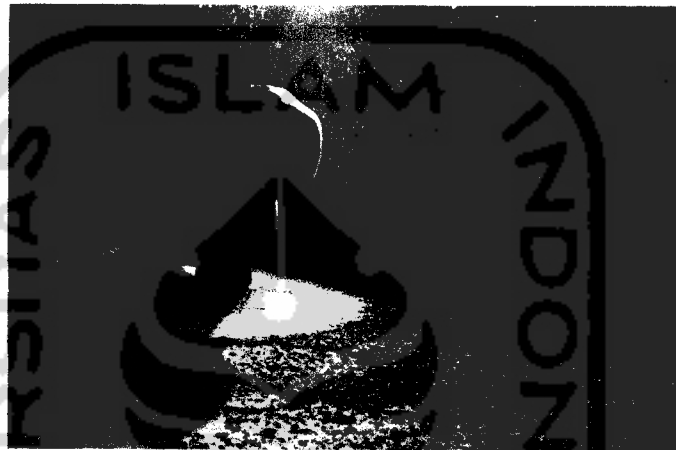
Karya disamping adalah sebuah kampanye untuk "clean the earth". Di simbolkan dengan sikat gigi yang kuas sikatnya adalah corong-corong asap pabrik yang sangat berpolusi bagi udara.

Let's clean the Earth



Ini adalah foto segumpal awan (*ordinary*). Diberi ilustrasi sebuah karakter yang sedang memegang garpu dan akan memakan awan. (*extraordinary*)

- d. Dalam pemilihan warna, selain warna-warna alam seperti hijau, coklat dan kuning, Dimitri banyak menggunakan warna-warna gelap dan sedikit suram atau juga monokrom tetapi tetap digunakan untuk mempresentasikan sesuatu yang jenaka dan memberikan kesan tersendiri bagi yang melihatnya.



Dapat ditarik kesimpulan bahwa Dimitri Maksimov mampu menggeser interpretasi seseorang akan suatu momen luar biasa menjadi suatu yang biasa atau sebaliknya sesuatu yang biasa menjadi luar biasa dan merubah sesuatu yang serius menjadi sesuatu yang entertaining walau harus tanpa memberikan elemen-elemen keceriaan disetiap karyanya.

4.5.2 Proses Transformasi Bentuk Karakteristik Karya Dimitri Maksimov

Alur :



Dengan meninjau pola pikir Maksimov dalam menuangkan apa yang terbentuk di kepalanya kedalam setiap karyanya, didapat gagasan-gagasan transformasi karakteristik karyanya ke dalam bangunan seperti :

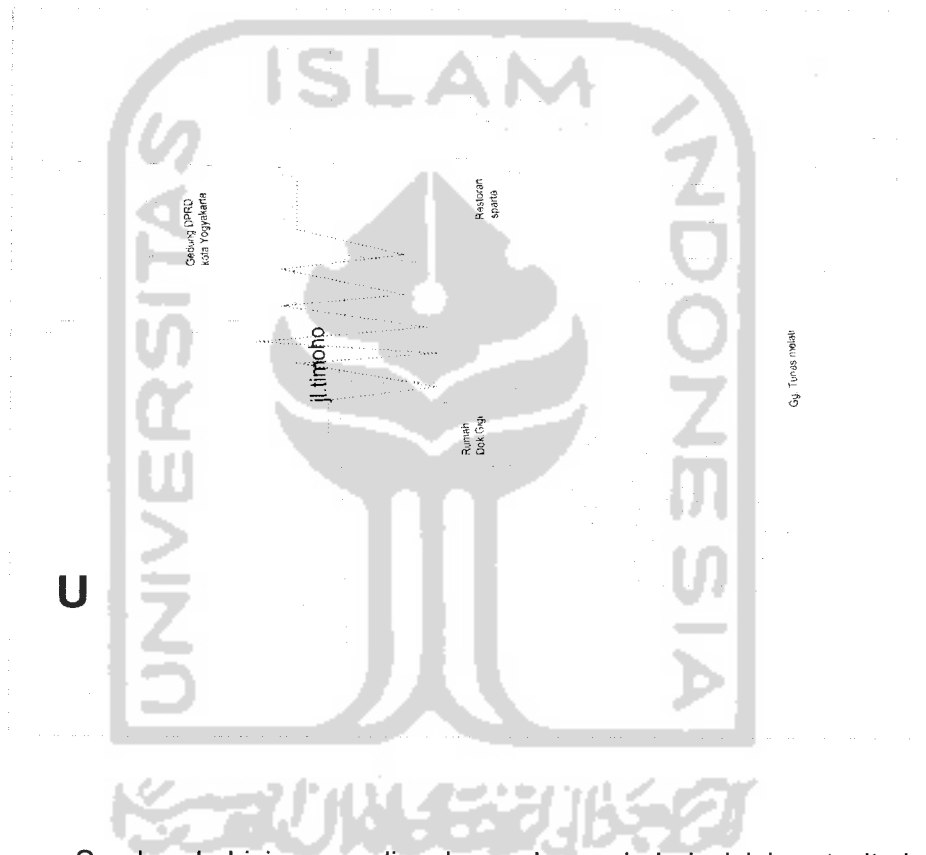
1. Mengangkat isu-isu yang sedang terjadi di Indonesia ke dalam sebuah ornamen ruangan yang “bercerita”.



2. Memanfaatkan potensi pada site dengan tetap memberikan “cerita” didalamnya.
3. Mengolah elemen-elemen ruangan dan bangunan yang kurang diperhatikan menjadi sesuatu yang dapat difungsikan dan tetap ada “cerita” yang melekat didalamnya.
4. Permainan skala.

4.6 Analisis Site

4.6.1 Analisis Kebisingan

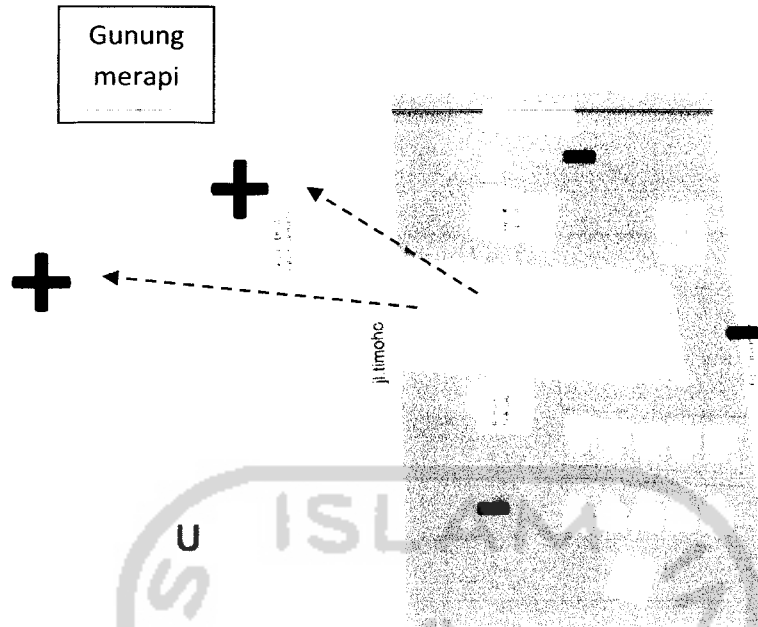


Sumber kebisingan paling besar berasal dari sisi barat site, karena berbatasan langsung dengan jalan utama (Jalan Timoho). Pada bagian utara dan selatan site berbatasan langsung dengan rumah-rumah penduduk dan restoran Sparta (restoran keluarga) yang berbatasan dengan dinding setinggi ± 3 m.

Menempatkan ruangan yang memerlukan ketenangan di bagian yang paling jauh dari sumber kebisingan terbesar merupakan salah satu alternatif pencegah masuknya polusi suara berlebihan yang mengganggu, selain dengan memberikan vegetasi sebagai pereduksi kebisingan.

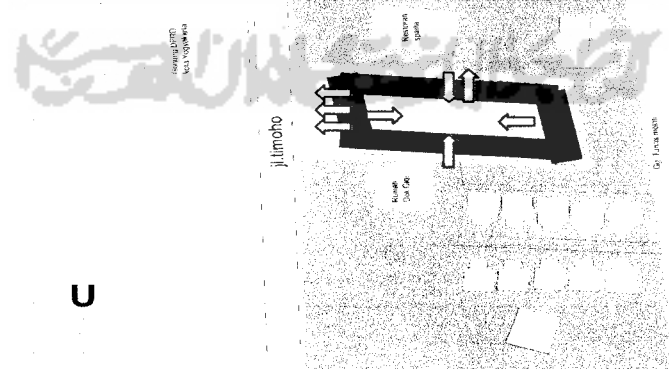


4.6.2 Analisis view



View keluar site kurang begitu menarik karena :

- a. View ke arah barat yaitu jalan raya yang berseberangan dengan tanah kosong dan gedung pemerintahan daerah
- b. View ke arah utara adalah dinding setinggi 3 m yang membatasi site dengan restoran Sparta. Tapi pada ketinggian tertentu, akan dapat melihat pemandangan gunung Merapi.
- c. View ke arah timur dan selatan adalah rumah-rumah penduduk..





Kecendrungan orang untuk melihat site dialihkan kedalam site dengan membuat *point of interest* di tengah site, atau dengan menempatkan *innercourt* di dalam bangunan. Sehingga sebagai ganti orang melihat kedalam site alih-alih ke luar site.

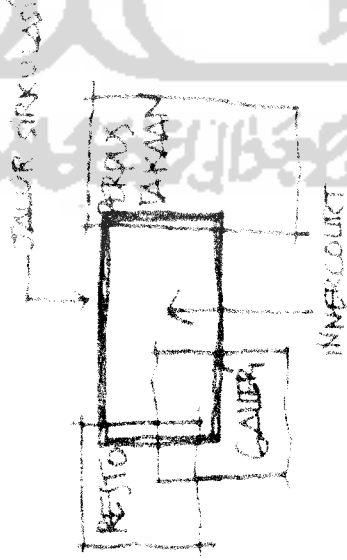


BAB V KONSEP dan DESAIN SKEMATIK

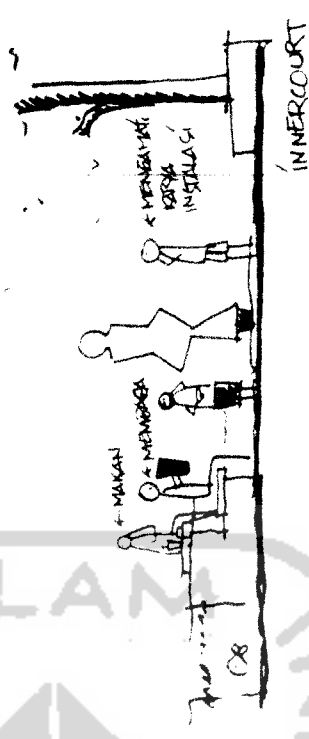
5.1 Konsep Integrasi Tiga Fungsi Bangunan

Bangunan terbagi menjadi tiga masa yang di satukan dengan jalur pameran yang berawal dari *café* – galeri – perpustakaan – galeri – *café*. Jadi akses masuk keluar dan masuk pameran juga sebagai pengikat ketiga bangunan tersebut.

Innercourt berfungsi sebagai *center point* dari bangunan ini. *Innercourt* didesain supaya beberapa kegiatan dari ketiga fungsi bangunan yang terintegrasi dapat dilakukan, seperti membaca, makan, *nongkrong*, mengadakan pameran, melihat pameran atau hanya sekedar duduk-duduk saja.



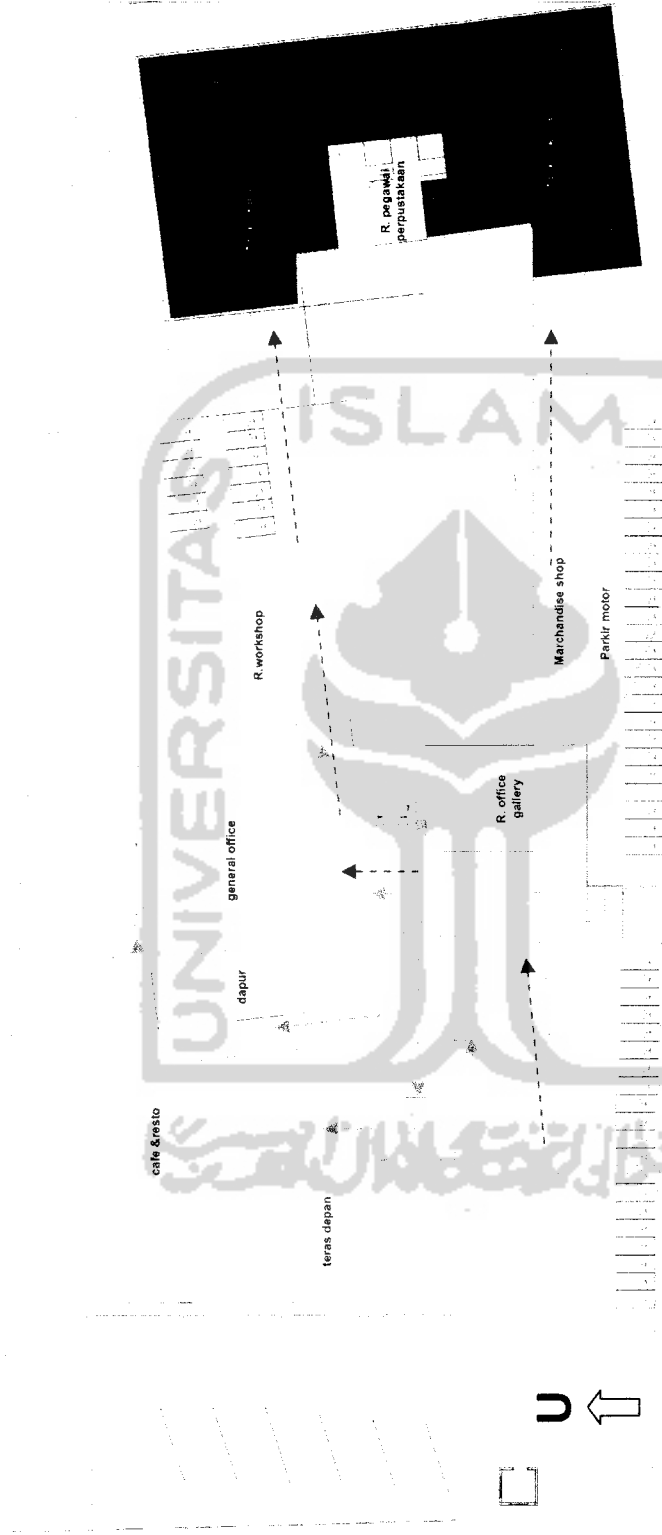
Gambar skema penggabungan ruang



Gambar skema penggabungan ruang

5.1.1 Sirkulasi ke Ruang perpustakaan, galeri dan Café

a. Lantai 1



Keterangan:

- : jalur pengunjung perpustakaan
- : jalur pengunjung gallery
- : jalur pengunjung cafe

Untuk menuju kedalam bangunan, akses utama berada di depan sebelah selatan bangunan, merupakan tangga yang menuju keatas karena adanya perbedaan level ketinggian. Baru setelah mencapai pintu masuk utama pengunjung disambut oleh meja resepsionis dan dapat menentukan arah tujuan *section* mana yang akan dituju.

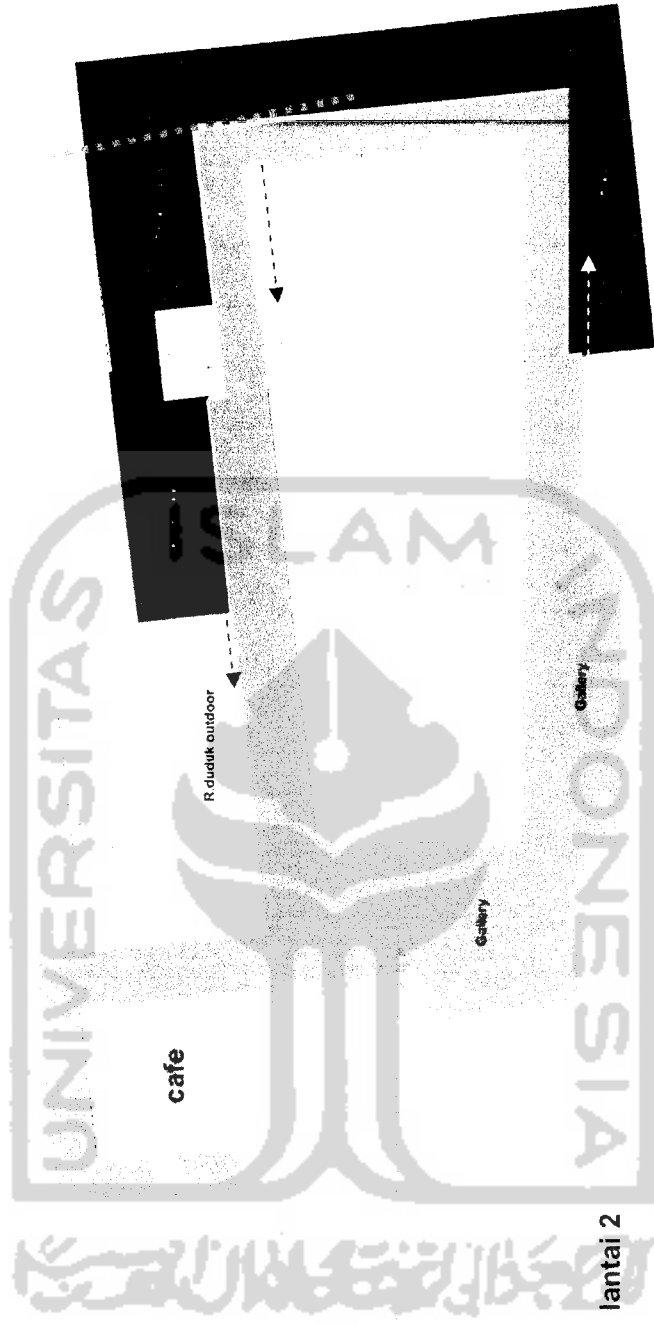
Terdapat akses keluar dan kedalam bangunan alternative. Yaitu bisa dicapai disebelah utara parkir motor. Untuk memudahkan user mencapai dalam bangunan dengan cepat.

SKEMA SIRKULASI KE RUANG PERPUSTAKAAN, GALLERY DAN CAFÉ (It.2)

b. Lantai 2

Perpustakaan lantai 2 dapat diakses melalui tangga pada lantai 1 perpustakaan atau juga dari galeri, bisa juga melalui ruang duduk outdoor yang berada pada sayap utara bangunan.

Jalur pergerakan pengunjung pada gallery menggunakan pola sirkulasi linier karena memungkinkan setiap ruang untuk dikunjungi dan memudahkan orientasi para pengunjung dalam arah. Sirkulasi ini juga merangsang pergerakan para pengunjung, dan menghindari kesan monoton. Jalur dibuat searah agar memberikan control keluar dan masuk pengunjung, karena pada section tertentu terintegrasi dengan bangunan lain yaitu café dan juga perpustakaan.



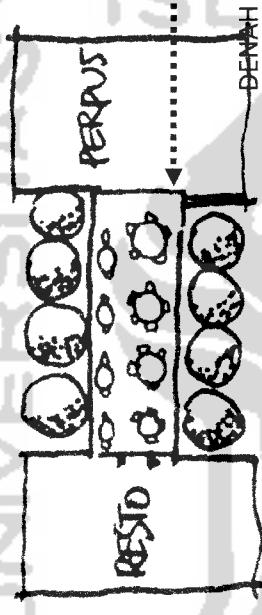
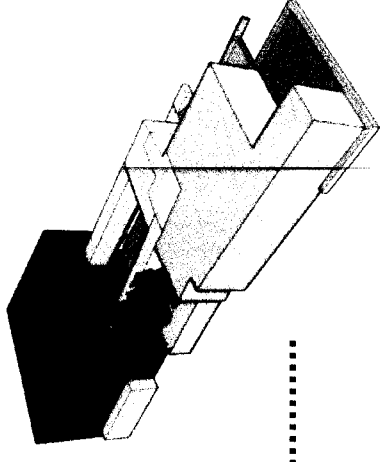
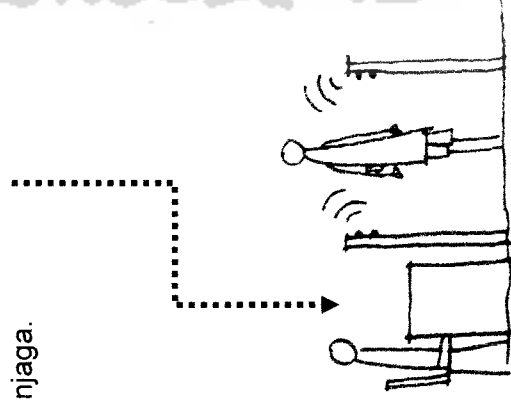
U ↑

-----> : Jalur pengunjung perpustakaan
.....> : jalur pengunjung gallery
————> : jalur pengunjung cafe

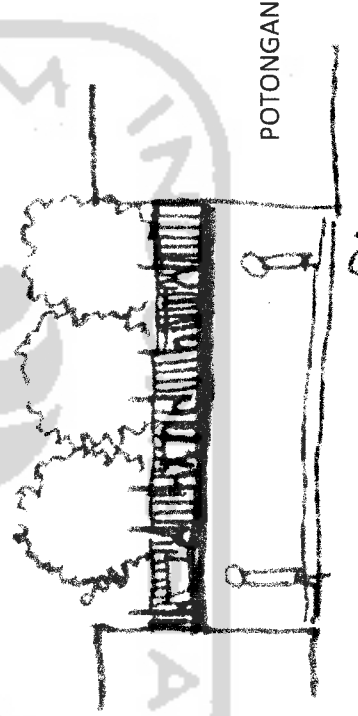
5.1.2 Konsep Penggabungan Ruang

5.1.2.1 Penggabungan Ruang Baca dengan cafe

Untuk memberikan kontrol terhadap buku-buku yang dipinjam, di sudut pintu keluar dari setiap akses dari perpustakaan diberi alat pendeteksi yang ditunggu oleh seorang penjaga.

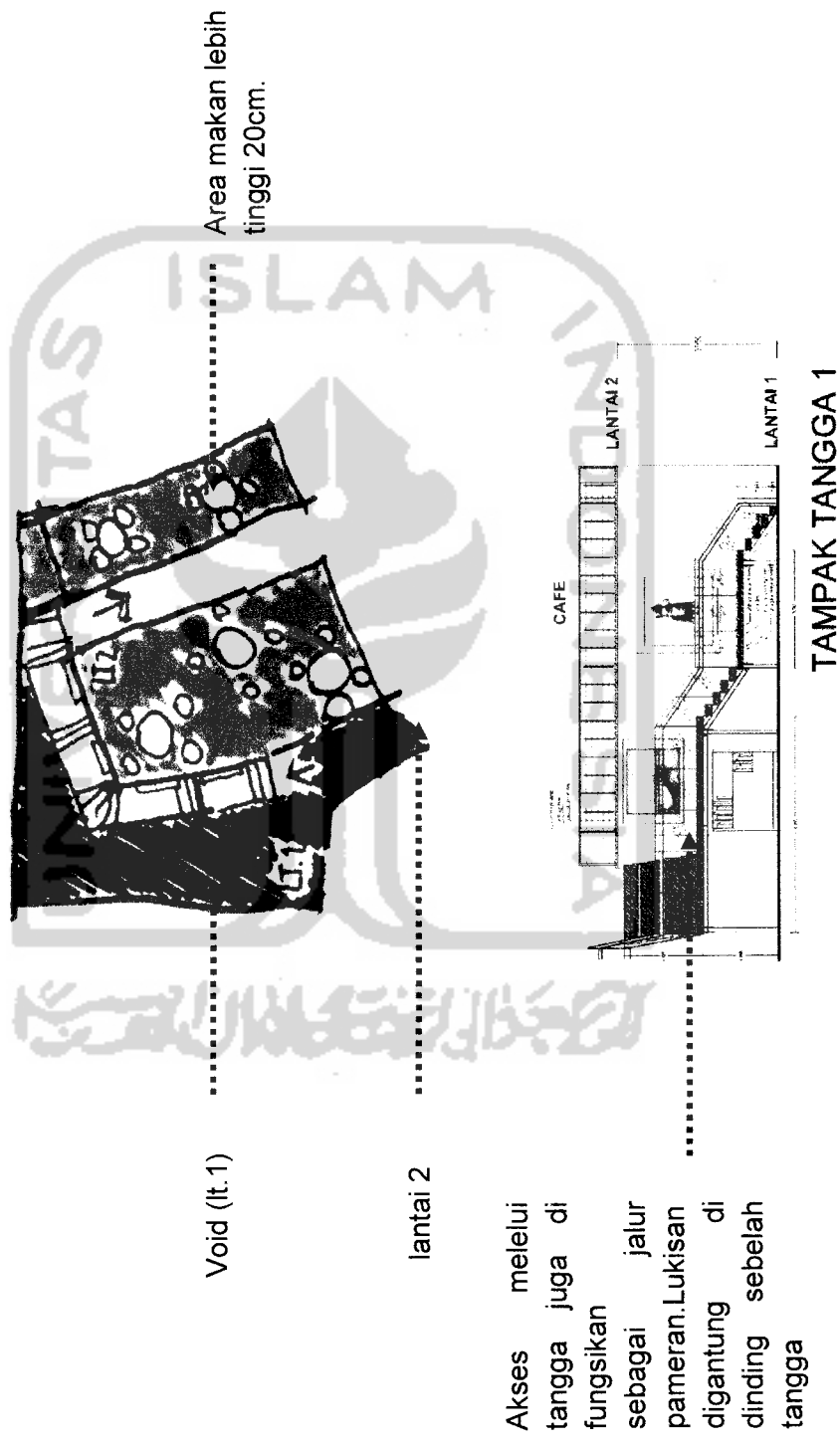


Area makan dan baca *outdoor* berada di antara resto dan perpustakaan. Jadi pengunjung yang ingin membaca buku diluar, dapat membawa keluar buku yang dipinjamnya.



5.1.2.2 Penggabungan Ruang Pameran dengan Café

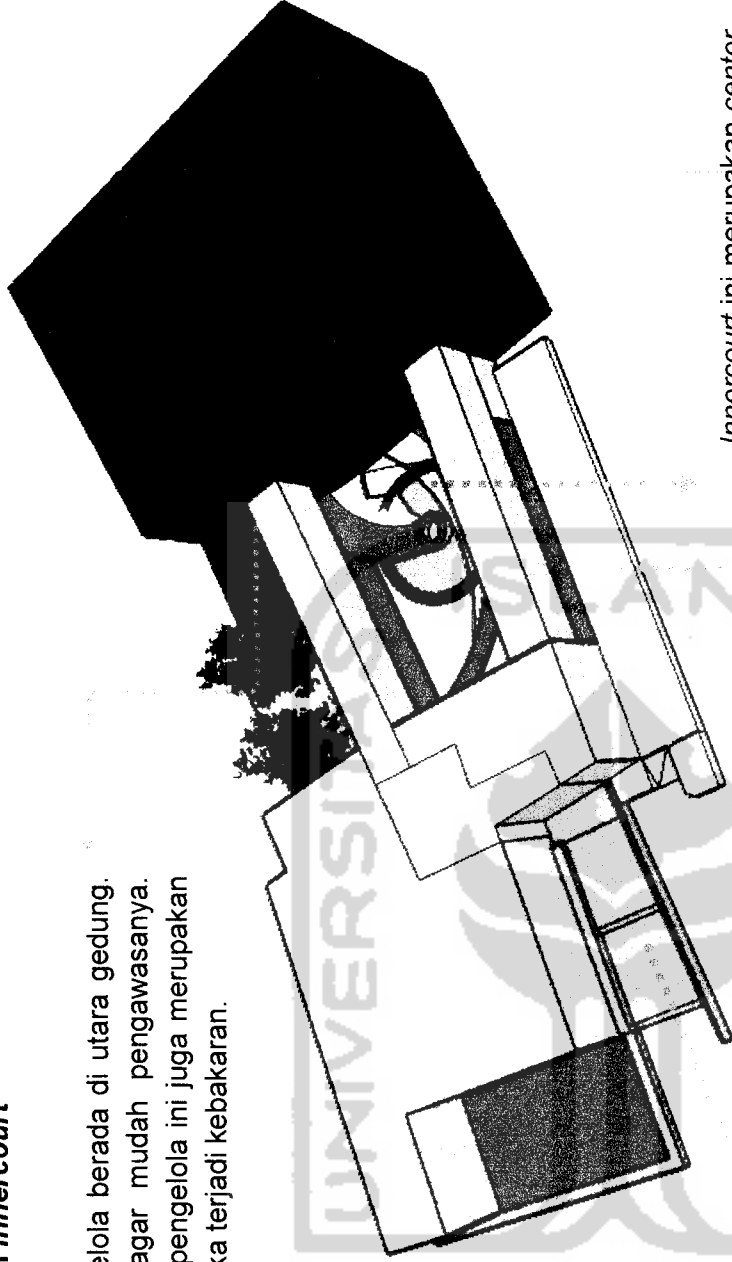
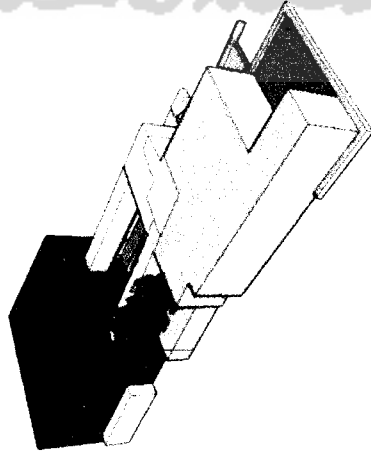
Jalur pameran bermula dari dalam café melewati Ruang duduk. Untuk memudahkan membedakan jalur pameran ketika bergabung dengan ruang yang berbeza fungsinya, dibuat perbeadaan level ketinggian lantai.



Akses melalui tangga juga di fungsikan sebagai jalur pameran. Lukisan digantung di dinding sebelah tangga

5.1.3 Konsep Sirkulasi ke Ruang Luar dan Innercourt

Area parkir motor pengelola berada di utara gedung. Disediakan tempatnya agar mudah pengawasannya. Akses ke tempat parkir pengelola ini juga merupakan emergency access ketika terjadi kebakaran.

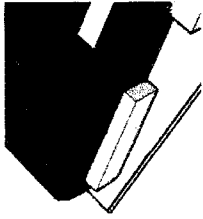


Untuk menuju teras depan, tidak bisa langsung diakses dari depan bangunan karena dibatasi kolam ikan setinggi 0,5 m, maka harus dicapai melalui pintu utama lalu melewati area informasi dan café.

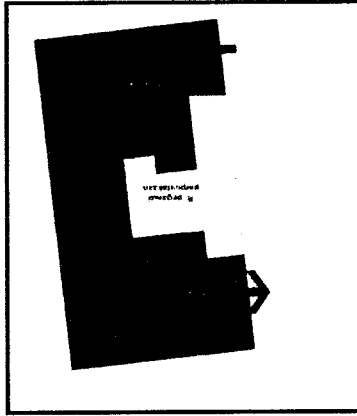
Area parkir motor pengujung berdekatan dengan akses keluar/masuk bangunan alternatif.

Innercourt ini merupakan center point bertemunya semua kegiatan dari ketiga fungsi bangunan. Akses menuju innercourt ini menggunakan ramp. Innercourt ini menghubungkan Ruang depan dan Perpustakaan.

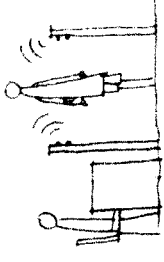
5.1.4 Safety, Security, dan User Control Pada Bangunan



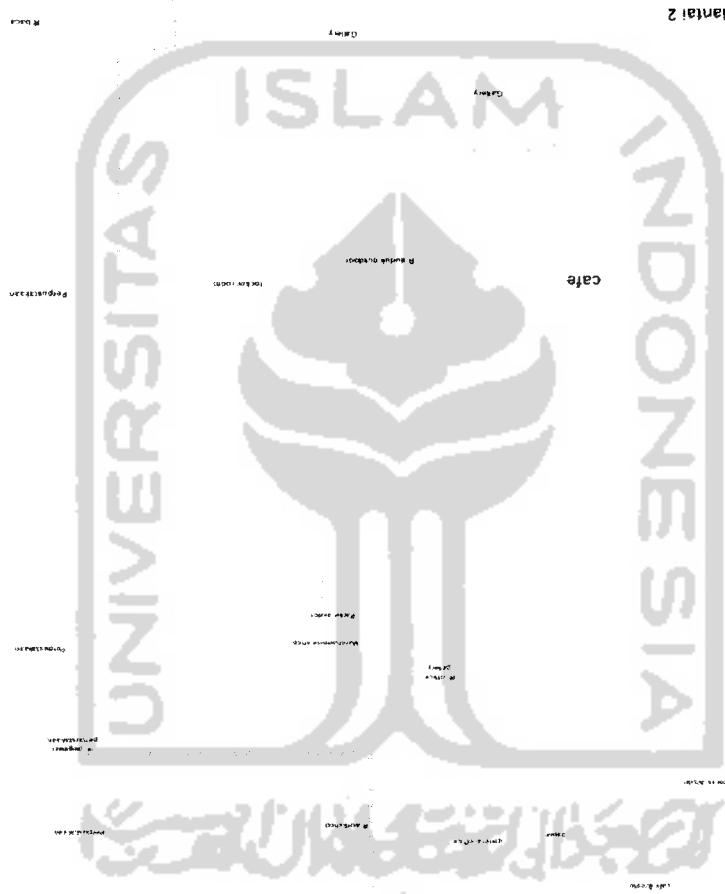
Pada sisi utara bangunan terdapat akses tangga darurat dari dalam perpustakaan ke bagian luar bangunan sebelah utara.



Area keluar masuk perpustakaan pun dibedakan untuk mengontrol pengunjung yang masuk dan keluar. Selain itu juga untuk menghindari penumpukan pengunjung di satu titik tertentu

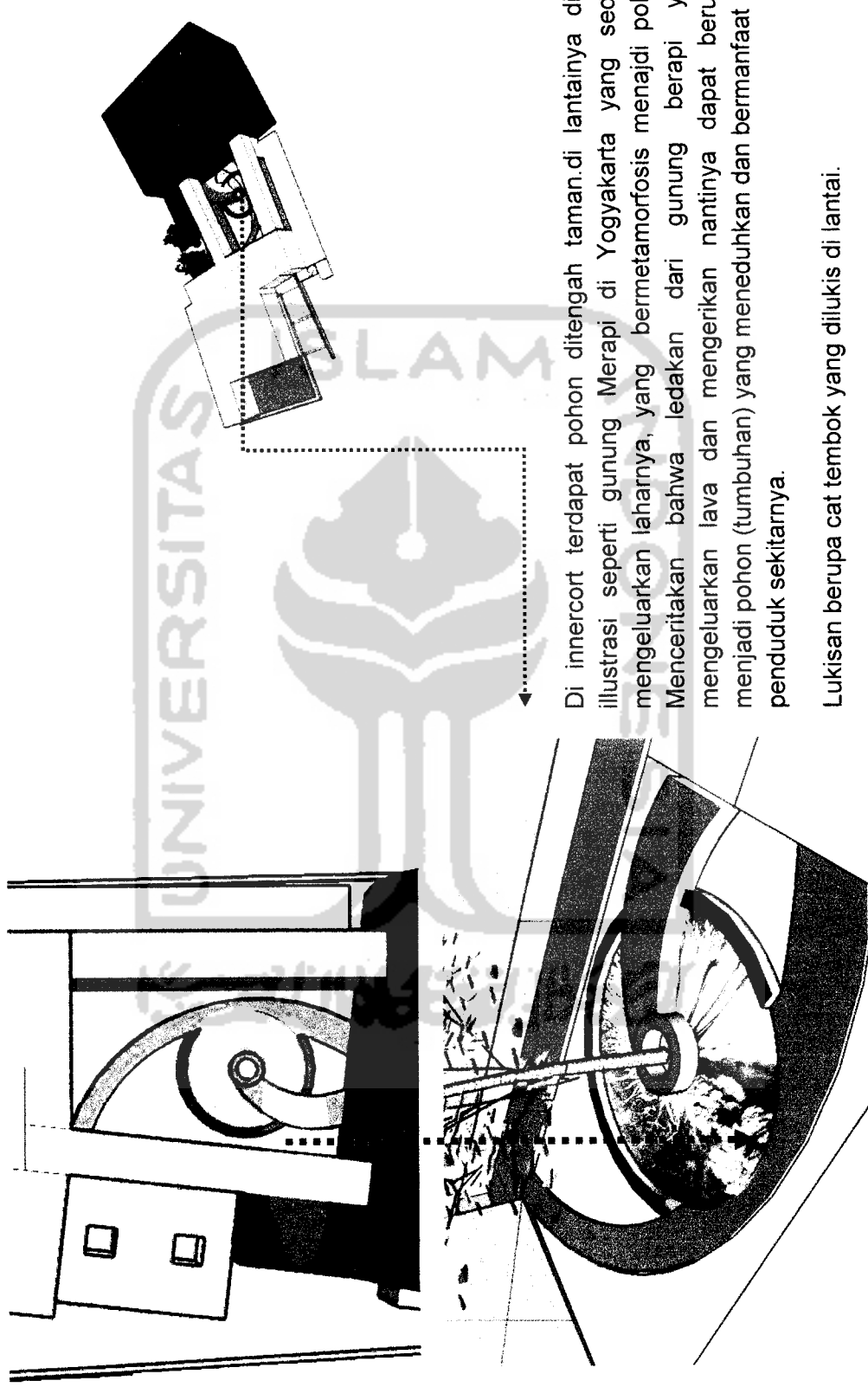


Untuk member kontrol pada pengunjung galeri yang memasuki kawasan perpustakaan, di setiap pintu masuk dan keluar dipasang *detector* buku, yang disetiap bukunya telah dipasang semacam sistem yang jika melewati alat tersebut akan menimbulkan bunyi alarm. Akses kedalam jika masuk melewati jalur galeri pun dibuat searah.



5.2 Konsep Tata Ruang Berdasar karakteristik karya Seniman Dimitri Maksimov

1.

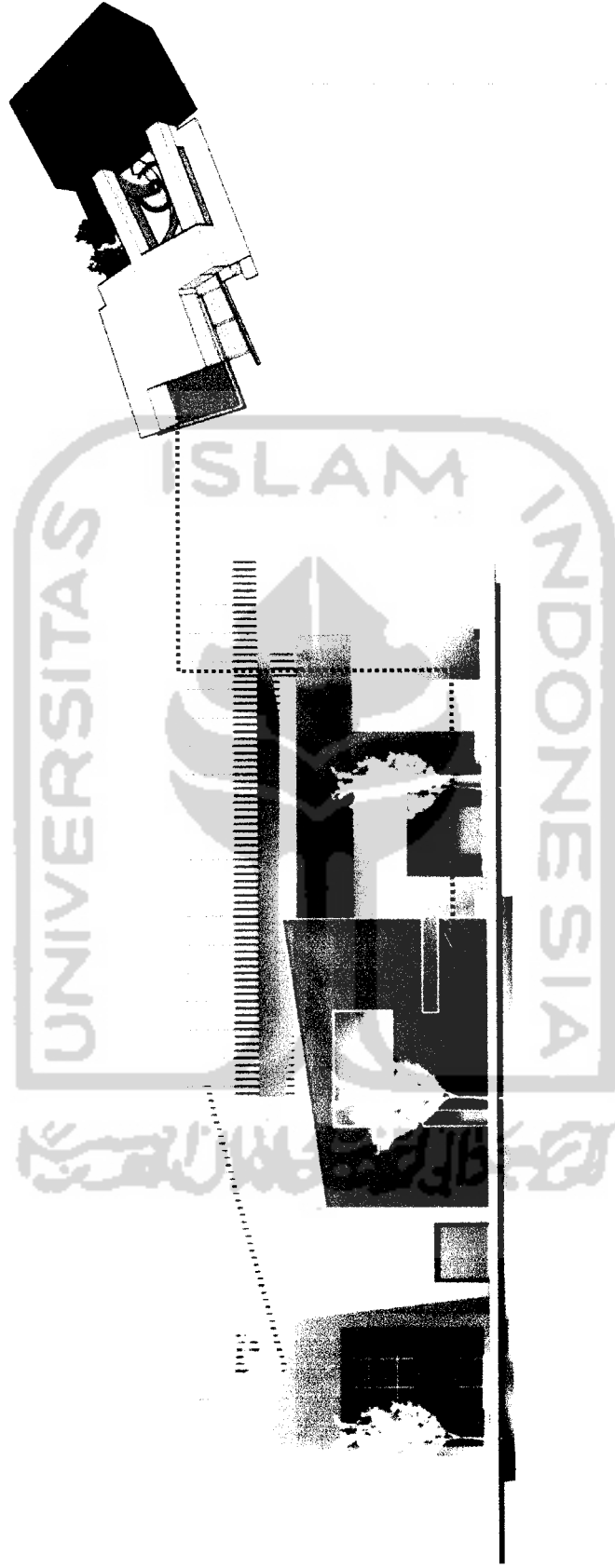


Di innercort terdapat pohon ditengah taman.di lantainya diberi ilustrasi seperti gunung Merapi di Yogyakarta yang sedang mengeluarkan laharnya, yang bermetamorfosis menjadi pohon. Menceritakan bahwa ledakan dari gunung berapi yang mengeluarkan lava dan mengerikan nantinya dapat berubah menjadi pohon (tumbuhan) yang meneduhkan dan bermanfaat bagi penduduk sekitarnya.

Lukisan berupa cat tembok yang dilukis di lantai.

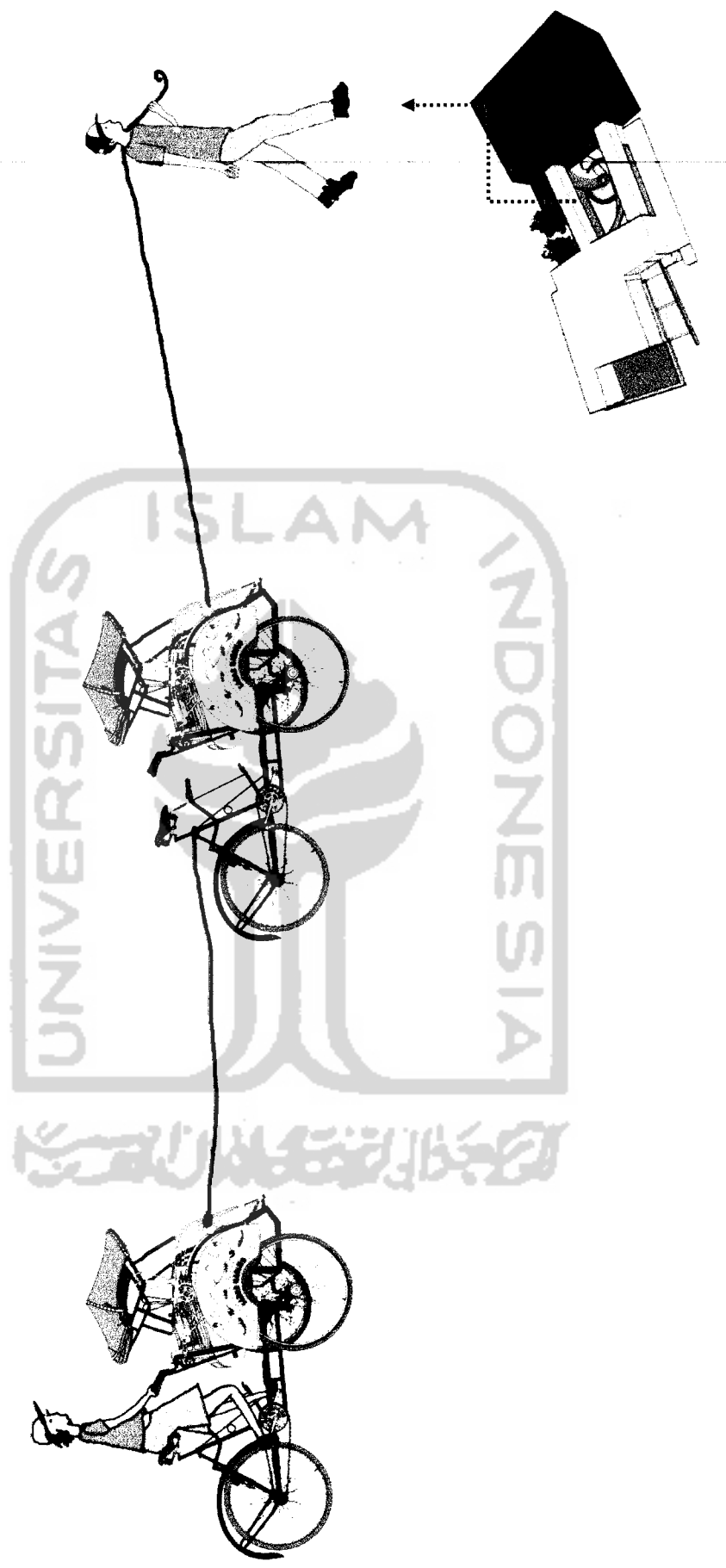
2.

Permainan skala pada fasad bangunan. Yaitu dengan Tulisan "ART" sebagai identitas bangunan. Kata "ART" pada fasad ini dibuat sebesar bangunan. Yang jika dilihat dari luar sebesar skala manusia tapi jika didekati berskala monumental.



3.

Memasukkan ilustrasi-ilustrasi yang jenaka tapi tetap dengan rasa lokal sebagai untuk menajuhkan kesan "kosong" pada dinding yang mengitari *innercourt*. Yaitu tentang fenomena "menarik becak" yang pada kenyataanya becak dikayuh bukan ditarik.



5.3 Konsep Ruang

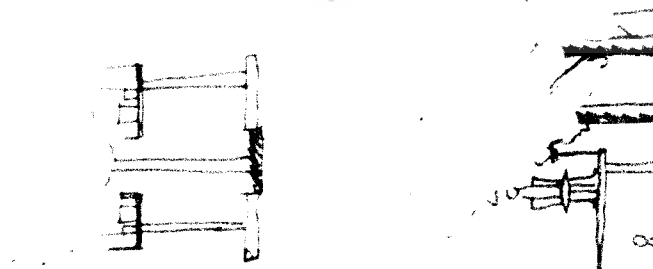
a. Penempatan Vegetasi di Tengah Ruang

POT .1 & POT.2

- Vegetasi dengan jenis pohon rindang diletakkan ditengah tengah ruang duduk/makan, ditujukan untuk memberikan suasana kebn yang terbuka.Selain itu pohon juga dapat menghalangi sinar matahari secara langsung dan membuat sejuk area disekitarnya.

- Lantai bawah juga sama fungsinya tetapi juga merupakan jalur akses menuju ruang lain.Digunakan sebagai pengganti ruang duduk diatasnya jika hujan.

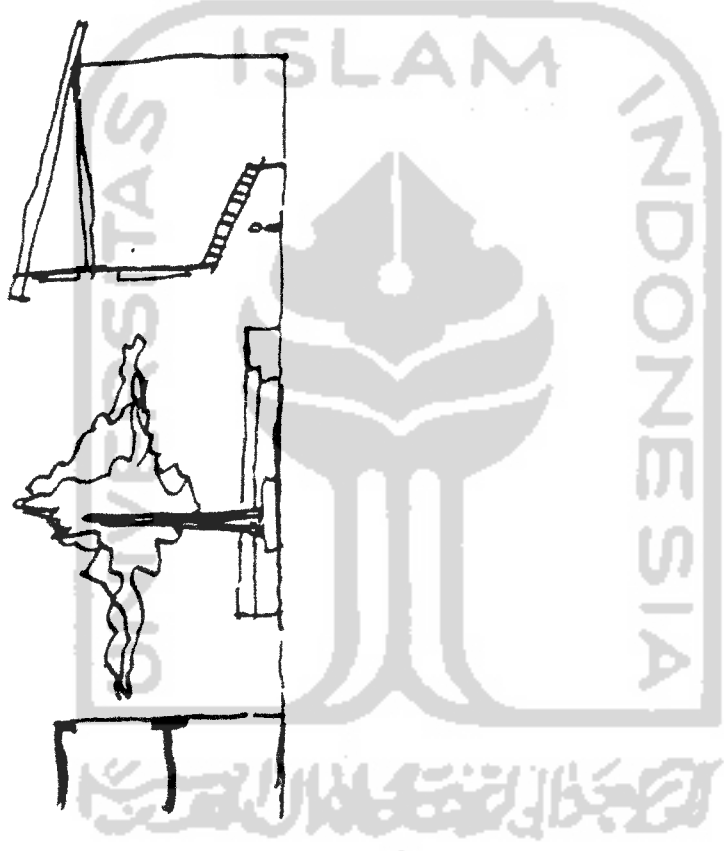
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



POT .1

POT .2

- a. Penempatan ruang kelas dan studio workshop yang membutuhkan kefleksibelitasnya pada besaran ruangan diletakkan bersebelahan serta dekat dengan innercourt untuk menyiasati jumlah pengunjung yang membludak. Maka innercourt pun bisa menjadi space yang serba guna.





BAB VI

HASIL PENGUJIAN UJI PERSEPSI TERHADAP MODEL PERPUSTAKAAN SENI RUPA

6.1 Hasil Rekapitulasi Data yang Didapatkan

(Jumlah responden 8 orang, dalam %)

a. Tentang Perpustakaan Seni Rupa

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Kehadiran perpustakaan seni rupa di Yogyakarta menguntungkan bagi saya	62,5	37,5	-	-
2.	Saya sudah puas dengan perpustakaan yang menyediakan buku - buku seni rupa yang telah ada di Yogyakarta sekarang ini	-	25	37,5	37,5
3.	Jika anda lewat depan bangunan ini, apakah anda akan tertarik untuk masuk?	37,5	50	12,5	-
4.	Jika anda hanya akan ke perpustakaan, apakah anda akan tertarik untuk melihat pameran atau makan di café ini?	50	37,5	12,5	-
5.	Jika anda hanya akan ke perpustakaan apakah mudah dicapai dari luar bangunan?	37,5	50	-	12,5
6.	Saya nyaman membaca di R. duduk yang disediakan (indoor maupun outdoor)	62,5	37,5	-	-
7.	Sirkulasi pada perpustakaan menurut saya sudah cukup baik	25	37,5	25	-

b. Tentang Integrasinya dengan Galeri dan Cafe

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Sebagian ruang gallery yang menyatu dengan perpustakaan menurut saya tidak mengganggu.	50	50	-	-
2.	Ruang makan yang menyatu dengan ruang pameran mengganggu saya dalam menikmati karya seni yang sedang dipamerkan?	-	25	75	-
3.	Apakah jalur gallery ini membingungkan anda?	-	25	75	-
4.	Apakah anda terganggu ketika sedang makan di café dan ada pengunjung yang melihat pameran disekitar anda?	-	37,5	62,5	-
5.	Fasilitas ruang baca outdoor yang menjadi satu dengan ruang makan outdoor memudahkan saya ketika ingin membaca dengan suasana yang santai	25	75	-	-



6.	Apakah dari tempat parkir ke dalam bangunan dapat dengan mudah dicapai?	12,5	50	37,5	
7.	Saya berminat untuk memamerkan karya anda disini	50	50	-	-

c. Lain-lain

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU
1.	Jika anda lewat depan bangunan ini, apakah anda akan tertarik untuk masuk?	37,5	62,5	-	-
2.	Dekorasi pada bagian depan bangunan mampu menarik saya untuk masuk ke dalam bangunan ini.	25	62,5	12,5	-
3.	Dekorasi pada ruang luar bangunan menarik perhatian saya	25	62,5	12,5	-
4.	Saya nyaman berada di tempat ini dan betah berlama-lama berada disini	12,5	75	12,5	-
5.	Saya akan mengajak teman2 komunitas saya untuk 'nongkrong' di tempat ini.	37,5	62,5	-	-
6.	Suasana ruang luar yang teduh dengan pohon perindang dapat membuat saya nyaman berada di dalamnya.	50	50	-	-

6.2 Kesimpulan

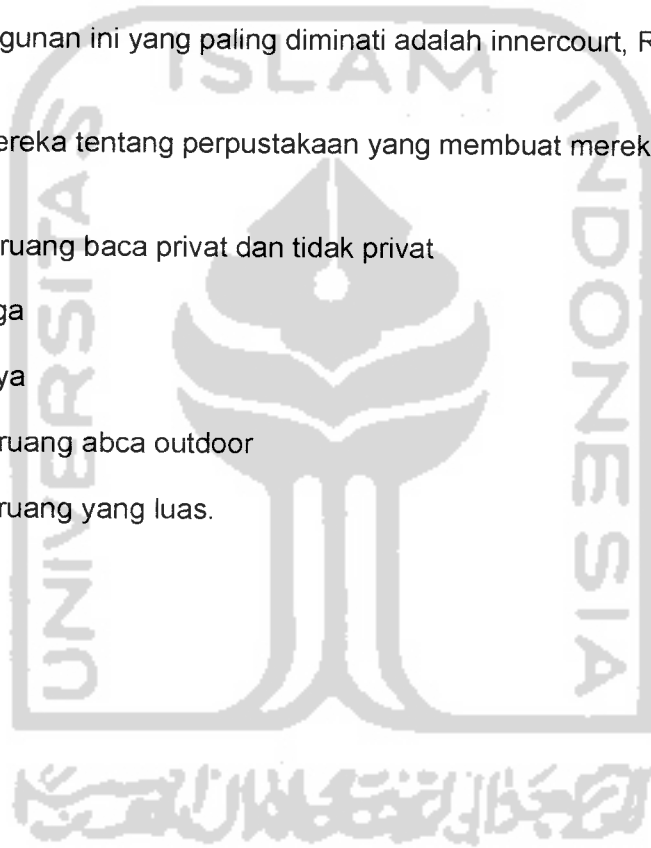
1. Bahwa kehadiran perpustakaan seni rupa di Yogyakarta sangat diharapkan.
2. Penggabungan fungsi gallery dan café pada perpustakaan ini dapat diterima dengan baik
3. Pengunjung perpustakaan tidak segan untuk mampir melihat pameran atau sekedar nongkrng di café.
4. Sirkulasi pada bangunan ini dirasa tidak terlalu membingungkan
5. Penggabungan R.koleksi dengan R.pamer tidak mengganggu aktifitas pengunjung yang menonton pameran ataupun yang sedang mencari buku/membaca



6. Ruang makan yang digabungkan dengan gallery dirasa masih agak mengganggu kegiatan menonton pameran ataupun makan & nongkrong
7. Menurut mereka bangunan ini menyediakan alternatif tempat untuk berkumpul, berdiskusi dan ataupun sekedar nongkrong.
8. Mereka lebih senang berkumpul di ruang terbuka

Hasil kesimpulan pertanyaan isian :

1. Hampir semua responden sering menghabiskan waktunya untuk berkumpul bersama komunitasnya di tempat mereka sering berkumpul.
2. Kegiatan yang dilakukan selain berdiskusi, nongkrong dan berkumpul antar lain :
nonton film, bermain semacam UNO, browsing internet, hunting foto dll.
3. Bagian dari bangunan ini yang paling diminati adalah innercourt, R.baca outdoor dan cafe
4. Masukan dari mereka tentang perpustakaan yang membuat mereka nyaman antara lain :
 - Mempunyai ruang baca privat dan tidak privat
 - Privasi terjaga
 - Cukup cahaya
 - Mempunyai ruang baca outdoor
 - Mempunyai ruang yang luas.



BAB VII HASIL PERANCANGAN

SITE PLAN

Luas site : ± 3000m²

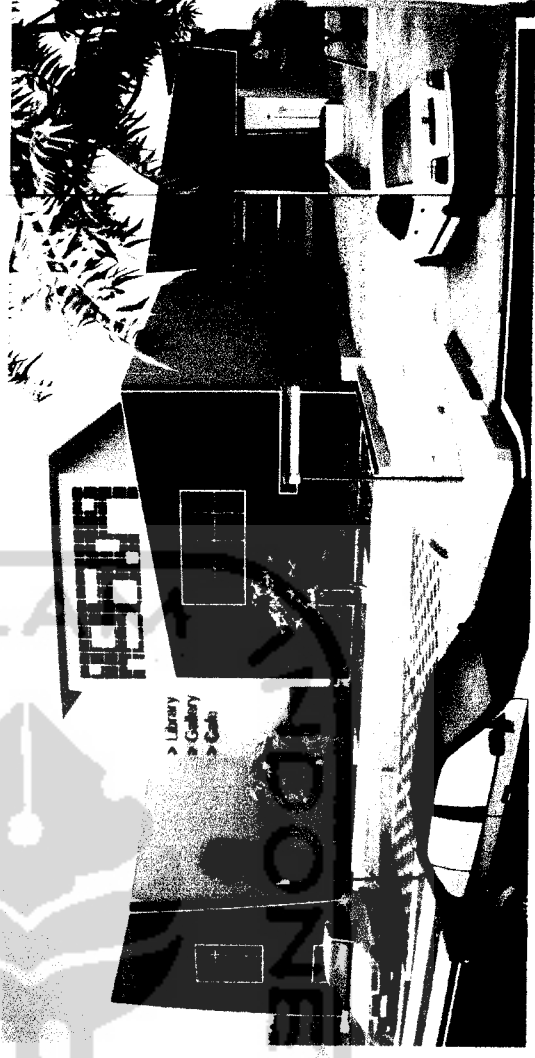
Luas Bangunan : 1815 m²

BC : 80 %, 20 % digunakan sebagai penghijauan.



Fasad bangunan dibuat mencolok dengan tulisan "ART" sebagai building envelope dan juga identitas bangunan. Pilihan warna merah (red), hijau (green) dan biru (blue) dengan bahan metal deck berlubang.

TAMPAK DEPAN

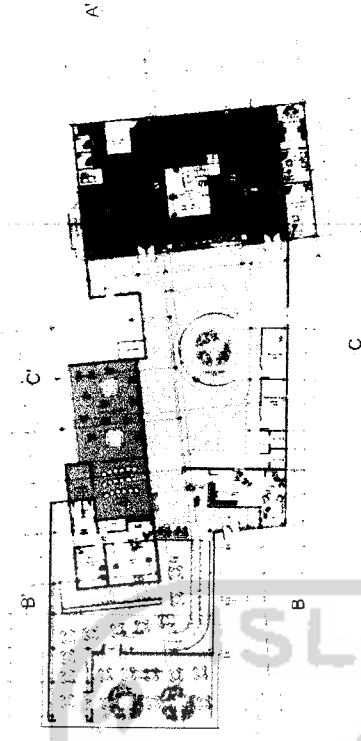




OUTDOOR CAFE

- Untuk menuju café outdoor, hanya bisa diakses melalui pintu masuk utama. Disekelilingnya di beri kolam sebagai boundary dari café menuju tempat parkir.

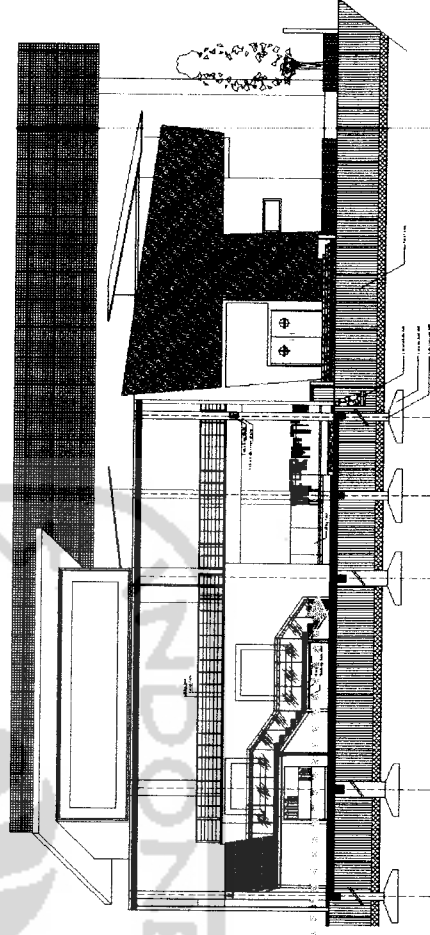
DENAH LANTAI 1



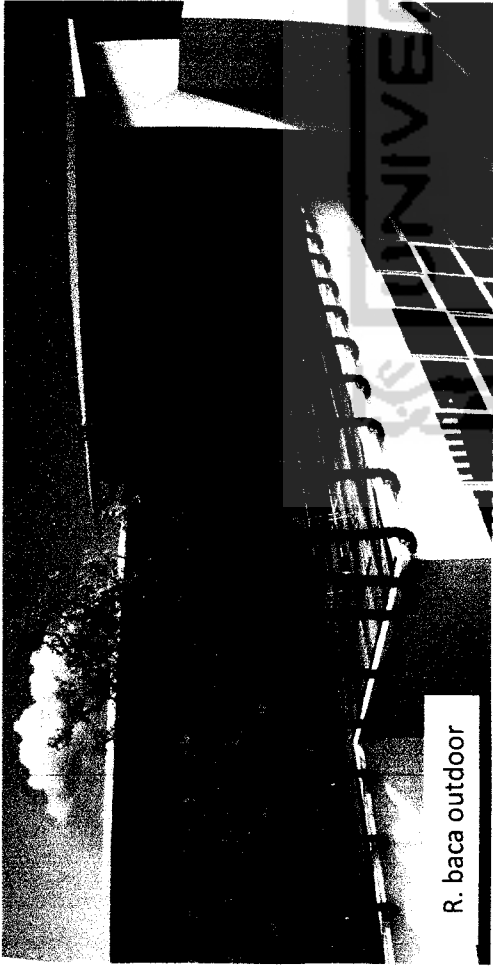
- Entrance menuju ke dalam di buat memusat pada sayap kanan bangunan. Diterima oleh foyer yang berfungsi sebagai titik tengah bertemunya jalur akses menuju tiga fungsi bangunan, yaitu perpustakaan galeri dan café.



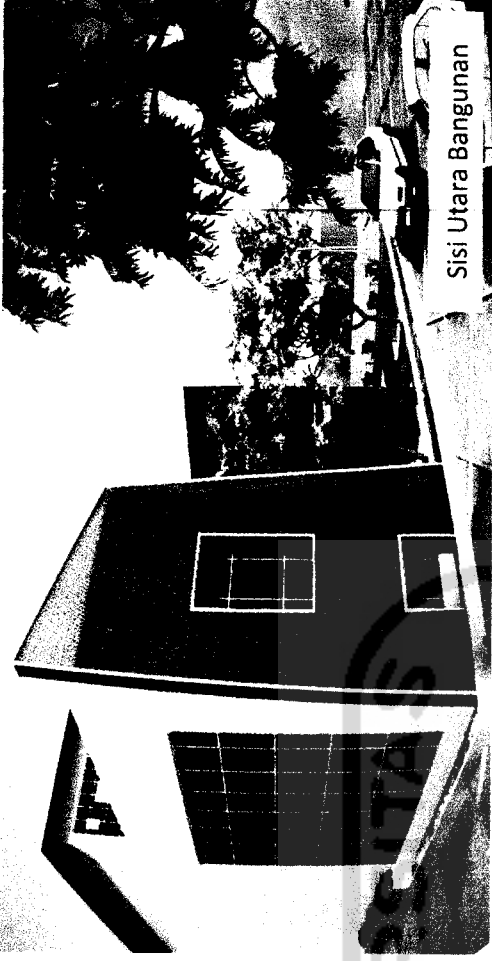
ENTRANCE



POT. B-B'



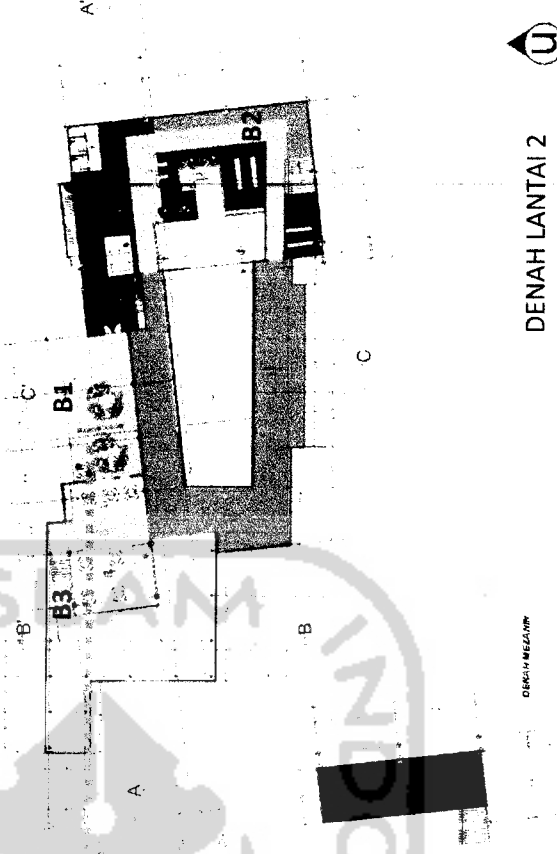
R. baca outdoor



Sisi Utara Bangunan

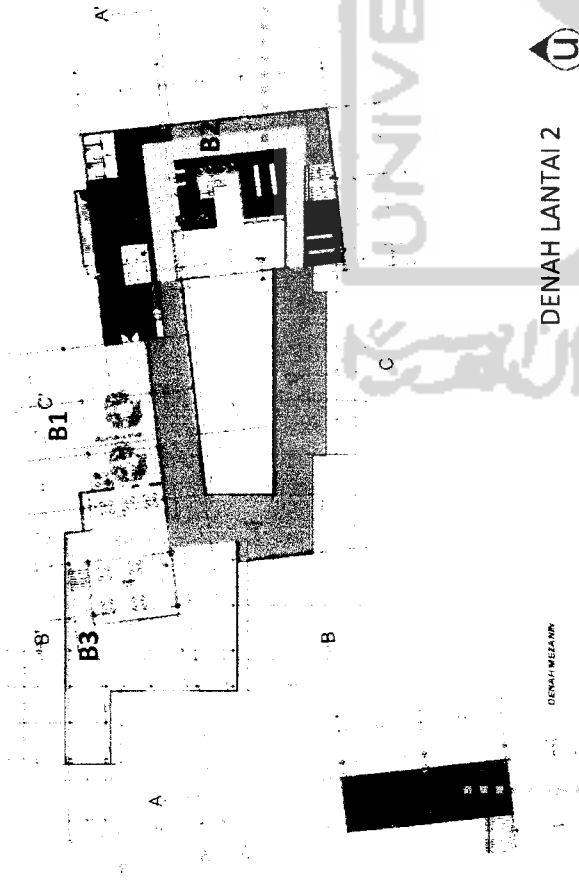


- Sayap sebelah utara lantai 2 bangunan, didesain menjadi ruang duduk outdoor (B1). Di sini disediakan Kursi-kursi dan meja yang dapat dipindah-pindah supaya memberikan keleluasaan merubah tatanan tempat duduk. Pohon ditengah bangunan dimaksudkan sebagai pengganti atap untuk mereduksi cahaya matahari. Penutup lantai menggunakan kayu deck lembaran,



DENAH LANTAI 2

TATA RUANG DALAM PERPUSTAKAAN



DENAH LANTAI 2



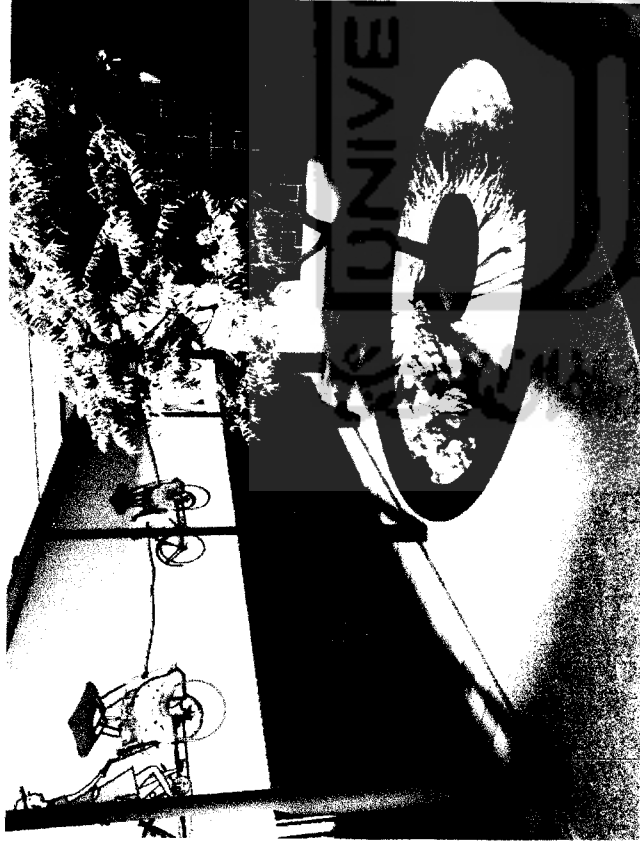
PERPUSTAKAAN
It.2

- Pada lantai 2 perpustakaan terdapat jalur pameran yang merupakan pembeda area baca dan area pameran. Jadi antara pengunjung pameran dan pengunjung perpustakaan tidak saling terganggu ataupun mengganggu satu sama lain. Jalur ini ditunjukkan oleh kode B2 pada denah.
- Mezanin yang berada tepat di atas jalur B2 yang merupakan ruang buku referensi khusus (tidak boleh dibawa pulang). Dari atas sana pandangan diarahkan ke arah innercourt melewati jendela besar yang ada di *lobby*.
- Void pada ruangan ini dimaksudkan agar ruangan ini mendapatkan sirkulasi udara yang baik juga agar tidak terkesan sempit dan pengap.

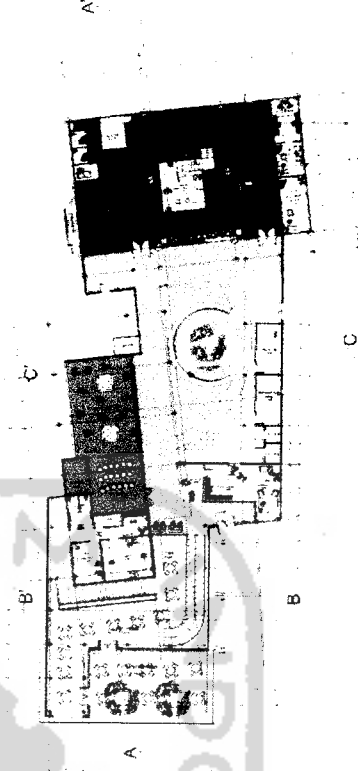


VIEW dari
MEZANIN

INNERCOURT



Sebagai *center point* dari bangunan ini *Innercourt* didesain supaya beberapa kegiatan dari ketiga fungsi bangunan yang terintegrasi dapat dilakukan, seperti membaca, makan, *nongkrong*, mengadakan pameran, melihat pameran atau hanya sekedar duduk-duduk saja. Dapat diakses dengan mudah dari pintu depan, pintu samping kiri dan kanan. Elemen bangunan yang masih 'kosong' disini nantinya akan diisi oleh para seniman. Ilustrasi gunung merapi pada tengah innercourt sebagai salah satu transformasi karakteristik karya Maksimov.



DENAH LANTAI 1



DAFTAR PUSTAKA

- D.S, Rahmawati. 2009. *Penerapan Konsep Seni Kontemporer Pada Masa Bangunan*. Yogyakarta : UII.
- Fowler, H.W. and Fowler, F.G. 1975. *The Concise Oxford Dictionary*. London : Oxford University Press
- Ramunsen, Henry R. *Art Structure*. New York : Mc.Graw Hill, Book Company.
- Spore, Dennis J. *Perceiving the Arts* : by any edition.
- Ching, Francis D.K. 2002. *Arsitektur bentuk, ruang ,dan tatanan*. Jakarta : Erlangga.
- Borgins, J.A. 1967. *Elementary Treatise on construction* (1823), dikutip dalam Peter Collins, *Changing Ideals in Modern Architecture*, 1950 . Montreal McGill University Press.
- Edwart T, White. 1986. *Tata Atur, Pengantar Merancang Arsitektur*. Bandung: ITB.
- **<http://id.wikipedia.org/wiki/Perpustakaan>**
- <http://www.pdat.co.id/pertiti/?called=pt&kode=00213> (Diakses tgl 29 Agustus 2009)
- <http://www.msd.ac.id/tentang.php> (Diakses tgl 29 Agustus)
- <http://www.rumahdunia.net/wmview.php?ArtID=712> (diakses tgl 30 Agustus 2009)
- <http://arifs.staff.ugm.ac.id>
- <http://www.ivaa-online.org/>
- <http://noorikaahmad.multiply.com/journal/item/3> (diakses tgl 25 September 2009)
- <http://tebe-interesno.livejournal.com/>
- <http://www.putraindonesiamalang.or.id/warna-dalam-kehidupan/> (diakses tg; 30 September 09)
- <http://www.hallofritz.com/?p=691>
- http://arthistory.about.com/cs/glossaries/g/t_texture.htm

1. TABEL BESAR KEBUTUHAN RUANGAN

	Ruang	Kapasitas	Periengkapan	Luas (m2)
Perpustakaan	Area Rak Buku	45 orang	Rak buku	280
	R. Buku Referensi	15 orang	Rak buku	82
	R. digital referensi	3 orang	Rak penyimpanan	6
	R. baca indoor	30 orang	meja, kursi	100
	Area informasi & transaksi peminjaman buku	6 orang	meja resepsionis, rak penyimpanan	43,5
	Area anjungan (catalog)	2 orang	meja komputer, komputer	4
	Area komputer	4 orang	meja komputer, komputer	6,72
	Area penyimpanan media audio visual	4 orang	rak penyimpanan,	8
	Kantor administrasi	3 orang	meja, kursi, kursi tamu	12
	Kantor pengelola perpustakaan	4 orang	meja, kursi, kursi tamu	16,7
	Area penitipan barang	6 orang	loker	11,6
	R. foto kopi	1 orang	mesin foto kopi, meja	6
	Gudang	2 orang		12
	Lavatory + janitor	3 orang		19
			JUMLAH	607,5
Gallery	R. workshop (kelas)	20 orang	Kursi, meja pengajar, white board	49
	R. workshop (studio)	20 orang	dudukan kanvas, white board	103,5
	R. Pamer	2 orang	Panel (jika dibutuhkan)	11,6
	R. Informasi	2 orang	meja resepsionis, rak penyimpanan	196,64
	R. dokumentasi	2 orang	file cabinet, lemari,	14
	Toko merchandise	3 orang	rak display, meja	15
	R. Kantor pengelola & administrasi	4 orang	meja, kursi, kursi tamu,	18
	Gudang alat	3 orang	Meja, meja komputer, kursi, lemari	34
	Lavatory	2 orang		16,8
			JUMLAH	458,5
Café	Area makan indoor	56 orang	meja, kursi, meja pelayan	94
	Area makan outdoor	40 orang	rak majalah/buku	112
	Kasir / area pembayaran		meja, kursi	20
	Dapur		meja kasir	30
	R. karyawan/ loker	5 orang	meja dapur, kompor, lemari penyimpanan	20
	R. kantor pengelola café	2 orang	loker, meja ,kursi	9
	Lavatory		Meja, meja komputer, kursi, lemari	12
	Gudang & janitor	2 orang		4,5
			JUMLAH	301,5
Integrasi Ruang	R. makan & baca outdoor	30 orang	meja, kursi	133
	Innecourt	25 orang	kursi taman	78,5
	Kantor pengelola pusat	2 orang	Meja, meja komputer, kursi, lemari	21,5
	R.pameran (di dlm perpustakaan)	20 orang	Panel (jika dibutuhkan)	90
	R.pameran (di dlm café)	10 orang	Panel (jika dibutuhkan)	106,5
			JUMLAH	429,5
Service	Musholla	3 orang		18
			JUMLAH	18
			Total luas bangunan	1815