

الجامعة الإسلامية في إندونيسيا



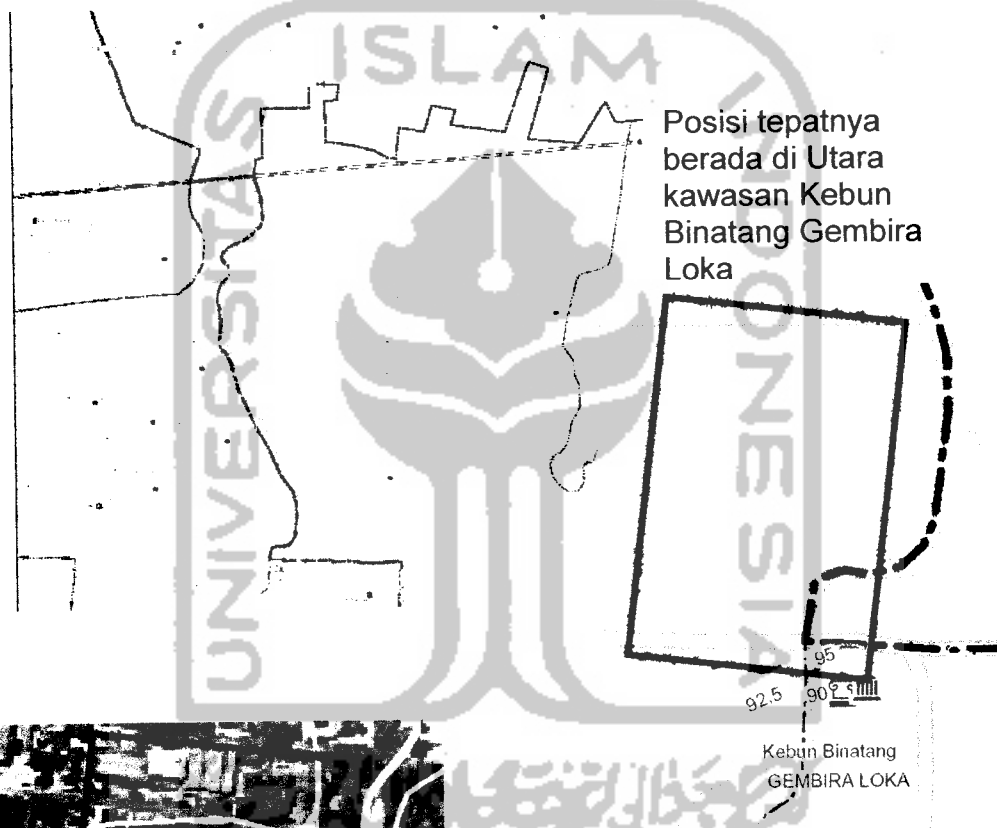
**BAB III**  
**ANALISA DAN KONSEP**



## BAB 3 ANALISA DAN KONSEP SANGGAR SENI LUKIS

### 3.1. ANALISA SITE

#### 3.1.1. Site Terpilih



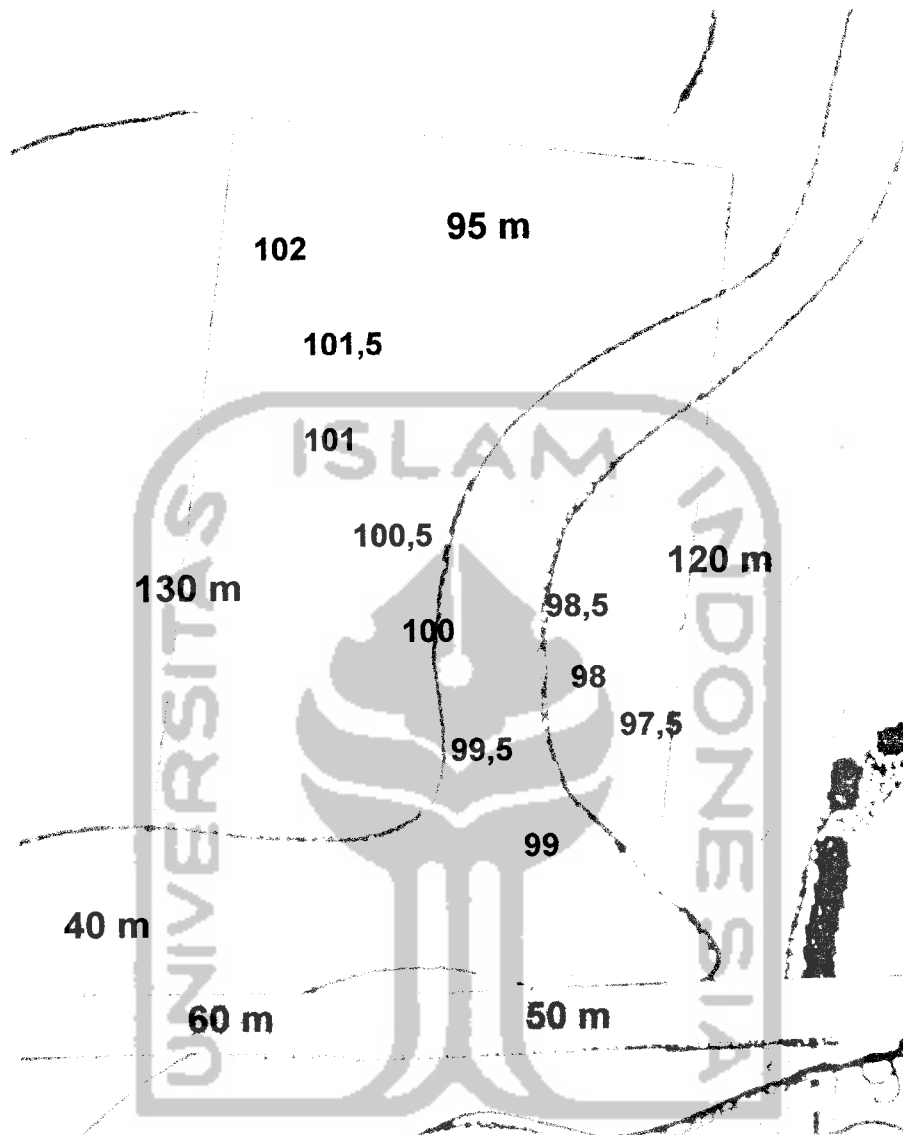
Kondisi eksisting site berupa bangunan **rumah tinggal** dan **pabrik kulit**

#### Batas site

Utara = Jl. Sidorali  
 Selatan = jalan raya (Jl. Kusumanegara) + Gembira Loka  
 Barat = rumah tinggal+pabrik+sawah  
 Timut = Jl. Kali Gajah Wong menuju IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) + taman + Kali Gajah Wong



### 3.1.2. Ukuran Site Terpilih



Ketinggian antar kontur tanah besar (garis tebal) = 2,5m

Luasan site :

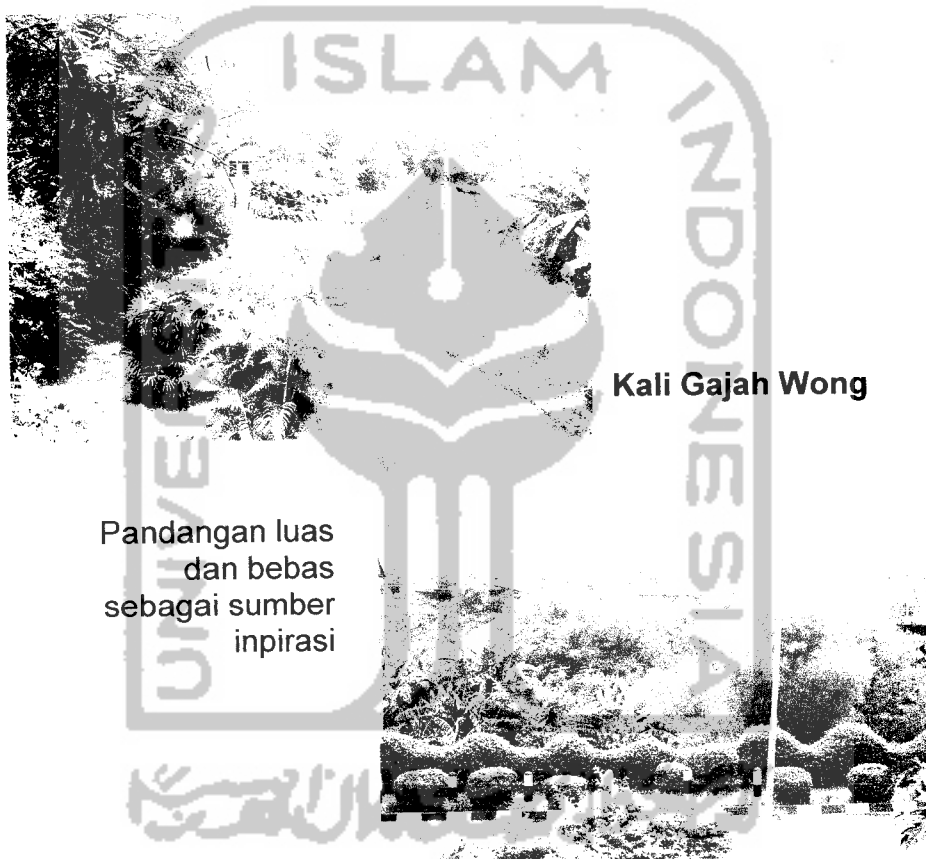
$$\begin{aligned}
 & \text{L. persegi} - \text{L. Segitiga} = \\
 & = (95 \text{ m} \times 160 \text{ m}) - 1/2(50 \text{ m} \times 50 \text{ m}) \\
 & = 15200 - 1250 \\
 & = 13950 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$



### 3.1.3. Alasan Pemilihan Site

Beberapa alasan yang membuat site ini menjadi terpilih sebagai lokasi sanggar seni lukis di Yogyakarta, yaitu :

1. Sebuah sanggar yang di dalamnya terdapat kegiatan/proses penciptaan karya seni lukis memerlukan visual ke luar yang luas dan bebas sehingga **view** ke luar site menjadi penting. Pada site terpilih **view alam (taman dan sungai)** sangat potensial untuk merangsang kreativitas peserta didik dan komunitas pelukis.



Pandangan luas dan bebas sebagai sumber inspirasi

2. Berada di **kawasan kota** (kotamadya Yogyakarta) sehingga akses menuju site lebih terjangkau. Mengingat fungsi bangunan sebagai sarana pendidikan non-formal dan tempat apresiasi lukis para komunitas pelukis yang membutuhkan kehadiran masyarakat sebagai penikmat seni lukis.



3. Posisi site berada **di tepi jalan raya** dan dilewati jalur transportasi umum sehingga aspek pencapaian ke bangunan lebih mudah.



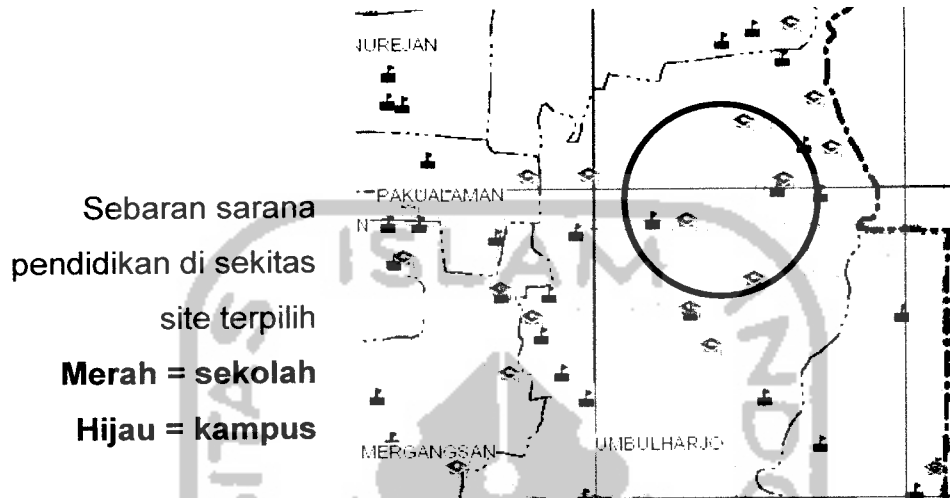
Jl. Kusumanegara

4. Kondisi site terpilih yang **berkontur** (variasi ketinggian kontur tanah). Potensi site yang dapat digunakan untuk perancangan sebagai wujud tata ruang yang dinamis dan merangsang kreativitas.

Site di lihat dari  
Jl. KusumanegaraSite di  
lihat dari  
jembatan



5. Berada di **kawasan pendidikan**, sekitar site terdapat beberapa sarana pendidikan formal (kampus dan sekolah). Sanggar sebagai tempat kursus atau pelatihan dapat diakses oleh peserta didik sanggar yang notabene kalangan siswa, pelajar, dan mahasiswa.



6. Dekat dengan **fasilitas objek wisata** (kebun binatang Gembira Loka) yang mempunyai daya tarik pengunjung atau wisatawan. Para peserta didik dan komunitas pelukis dapat dengan mudah dan dekat untuk mengakses Gembira Loka sebagai tempat pencarian inspirasi dan objek lukis. Sebaliknya para pengunjung Gembira Loka dapat dengan mudah dan dekat mengakses sanggar seni lukis yang juga mempunyai daya tarik seni lukis.





## 3.2. KEGIATAN

### 3.2.1. Sifat Kegiatan Sanggar Seni Lukis

Secara umum, sifat kegiatan terdiri atas :

1. Kegiatan bersifat edukatif
  - a. Kegiatan proses belajar mengajar keterampilan seni lukis
  - b. Kegiatan penambah wawasan seni lukis seperti membaca, berdiskusi, melihat/mengamati.
  - c. Kegiatan memamerkan karya lukis
2. Kegiatan bersifat rekreatif
  - a. Kegiatan mencari inspirasi, ide atau gagasan
  - b. Kegiatan menikmati pemandangan alami maupun buatan

### 3.2.2. Pengguna Sanggar Seni Lukis

Pelaku kegiatan dalam sanggar seni lukis terbagi atas :

#### 1. Pelaku utama

Pelaku utama adalah peserta didik pelatihan keterampilan seni lukis atau melukis.

Dibagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan media lukis yang digunakan, yaitu :

#### a. Media lukis kertas dan kanvas (media umum)

Dibagi berdasarkan batasan usia atau umur

##### 1) Anak-anak

Dibagi berdasarkan tingkat kemahiran

- a) Dasar
- b) Terampil
- c) Mahir

##### 2) Remaja

Dibagi berdasarkan tingkat kemahiran

- a) Dasar
- b) Terampil
- c) Mahir



- 3) Dewasa  
Dibagi berdasarkan tingkat kemahiran
  - a) Dasar
  - b) Terampil
  - c) Mahir
- b. Media lukis selain kertas dan kanvas (media alternatif)  
Dibagi berdasarkan media lukis yang berbeda dan khas/khusus
  - 1) Dinding tembok atau kayu (mural)
  - 2) Bulu
  - 3) Wayang
  - 4) Kaca
  - 5) Kaligrafi
  - 6) Mix-media
2. Pelaku pelengkap
  - a. Pengantar atau penjaga peserta didik (kelas anak-anak dan remaja), biasanya orang tua atau dewasa lainnya yang bertugas mengantar dan menemani anak-anaknya belajar.
  - b. Pelukis-pelukis yang membentuk komunitas  
Sejumlah pelukis yang berkumpul, berkelompok, dan membentuk komunitas pelukis.
3. Pelaku penunjang
  - a. Pengelola (administrasi dan service)  
Pihak yang mengelola kegiatan yang ada di dalam sanggar seni lukis baik intern maupun ekstern. Mengurus masalah administrasi, keuangan, tata usaha, personalia, urusan umum. Selain itu mengurus masalah teknis, operasional, mekanikal, elektrikal, dan service bangunan.
  - b. Staf pengajar atau pendidik  
Pihak yang memberikan materi pelatihan seni lukis kepada peserta didik. Terdiri atas pelukis-pelukis senior, ahli, dan berpengalaman.





c. Pengunjung

Masyarakat penikmat seni (orang awam, pengamat, dan kritikus seni lukis) yang berkunjung untuk melihat jalannya aktivitas yang diadakan sanggar seni lukis (pameran, workshop, seminar) sekaligus berinteraksi dan berkomunikasi dengan pelaku sanggar (peserta didik dan komunitas pelukis).

### 3.2.3. Macam Kegiatan Sanggar Seni Lukis

Macam kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pengguna sanggar seni lukis.

1. Peserta didik

- Menerima materi seni lukis sesuai tingkatan keahlian dan media
- Kegiatan praktek, wujud aplikasi dari materi yang telah diberikan
- Mencari informasi dan wawasan tentang seni lukis
- Berdiskusi untuk memperluas wacana dengan sesama peserta didik dan pengajar
- Memamerkan hasil karya lukis
- Mencari inspirasi, ide, gagasan
- Kegiatan rekreasi seperti bermain, menikmati pemandangan, mengunjungi objek wisata
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum

2. Pelukis-pelukis (komunitas pelukis)

- Mencipta karya seni lukis
- Mencari inspirasi, ide, gagasan
- Berdiskusi dengan sesama pelukis
- Berdiskusi dengan pengamat/kritikus lukis
- Berdiskusi dengan masyarakat awam
- Memamerkan hasil karya lukis
- Mempromosikan hasil karya lukis
- Kegiatan rekreasi seperti menikmati pemandangan
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum



### 3. Staff pengajar

- Memberi materi lukis secara teori dan praktek
- Berdiskusi dengan peserta didik
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum

### 4. Pengantar/penunggu

- Mengantar peserta didik
- Menunggu peserta didik
- Melihat atau mengamati proses belajar mengajar
- Praktek melukis
- Menikmati pemandangan alam dan buatan
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum

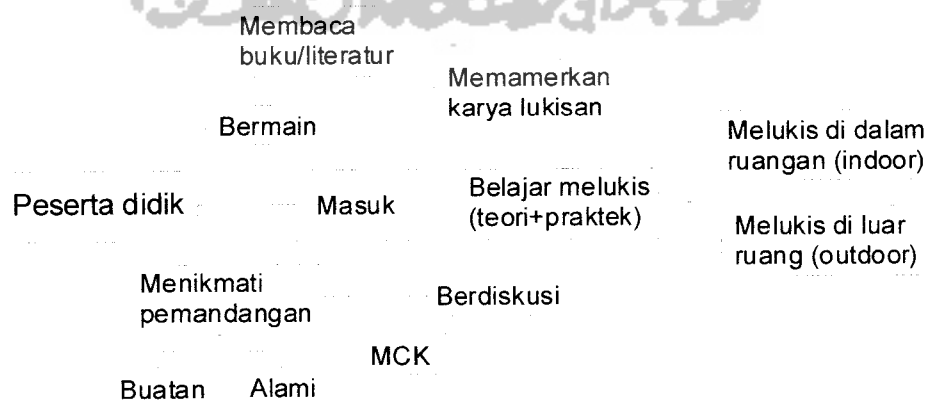
### 5. Masyarakat penikmat seni (awam, pengamat, kritikus seni)

- Berdiskusi dengan pelukis (komunitas pelukis)
- Mengikuti kegiatan sanggar (pameran, seminar, workshop)
- Menikmati pemandangan alami dan buatan
- Buang air besar dan kecil, makan dan minum

#### 3.2.4. Pola Kegiatan Sanggar Lukis

Pola kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing pengguna sanggar seni lukis, yaitu :

##### 1. Peserta didik





2. Komunitas pelukis



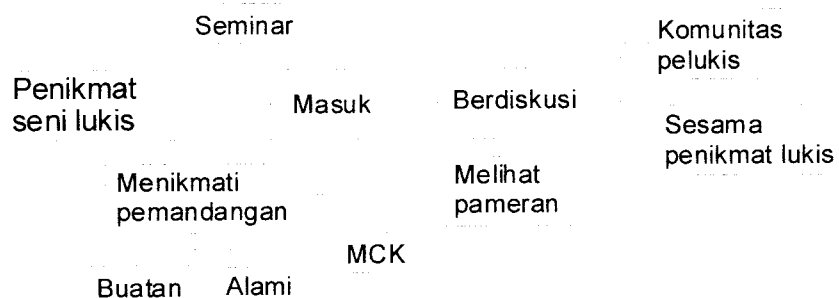
3. Staf pengajar



4. Pengantar/penunggu



5. Penikmat seni lukis





### 3.3. ANALISA RUANG

#### 3.3.1. Macam Ruang Sanggar Lukis

Macam ruang yang terdapat pada sanggar seni lukis guna mewadahi kegiatan seni lukis yang bersifat edukatif dan rekreatif.

1. Ruang Lukis Indoor (kelas atau studio lukis tertutup) dan Outdoor (teras terbuka)

Terdiri atas ruang kelas atau studio :

Lukis media umum (media kertas atau kanvas) :

- a. Kelas anak-anak tingkat dasar
- b. Kelas anak-anak tingkat terampil
- c. Kelas anak-anak tingkat mahir
- d. Kelas remaja tingkat dasar
- e. Kelas remaja tingkat terampil
- f. Kelas remaja tingkat mahir
- g. Kelas dewasa tingkat dasar
- h. Kelas dewasa tingkat terampil
- i. Kelas dewasa tingkat mahir

Lukis media alternatif

- a. Kelas lukis dinding (mural)
- b. Kelas lukis bulu
- c. Kelas lukis kaca
- d. Kelas lukis kaligrafi
- e. Kelas lukis wayang
- f. Kelas lukis mix-media

2. Studio lukis komunitas pelukis Indoor (studio lukis tertutup) dan Outdoor (teras terbuka)

3. Ruang pameran

Terdiri atas :

- a. Ruang pameran bersama anak-anak
- b. Ruang pameran bersama remaja
- c. Ruang pameran bersama dewasa
- d. Ruang pameran bersama lukis kaca dan dinding (mural)



- e. Ruang pameran bersama lukis bulu, wayang, dan kaca
  - f. Ruang pameran bersama lukis mix-media dan kaligrafi
  - g. Ruang pameran bersama komunitas pelukis
  - h. Ruang pameran besar
    - dapat disewakan untuk pameran dari luar
    - bersifat tidak tetap
4. Perpustakaan
- Terdiri atas :
- a. R. Lobby, informasi, resepsionis
  - b. R. Sirkulasi (peminjaman dan pengembalian buku)
  - c. R. Baca individu dan kelompok
  - d. R. Buku dan referensi
  - e. R. Bermain anak-anak (indoor)
5. Tempat rekreasi
- Terdiri atas :
- a. R. Bermain anak-anak (indoor dan outdoor)
  - b. Menara pandang
  - c. Taman
  - d. Kolam air
  - e. Plasa atau hall
6. Ruang administrasi
- Terdiri atas :
- a. R. Pimpinan
  - b. R. Tamu
  - c. R. Tunggu tamu
  - d. R. Staf administrasi  
(sekretaris, keuangan, tata usaha, personalia, urusan umum)
  - e. R. Staf pengajar
  - f. R. Rapat
7. Ruang penunjang
- Terdiri atas :
- a. Lobby, informasi, resepsionis



- b. Plasa atau hall, taman terbuka
  - c. R. Tunggu indoor dan outdoor
  - d. R. Auditorium (seminar atau workshop)
  - e. Kantin dan dapur
8. Ruang servis
- a. Area parkir indoor dan outdoor
  - b. Musholla dan tempat wudhu
  - c. Lavatory
  - d. Tempat penyimpanan
  - e. Gudang
  - f. R. MEE
  - g. R. Control panel
  - h. R. Ground water tank dan pump
  - i. R. Satpam (security)

**3.3.2. Kelompok Ruang Sanggar Lukis**

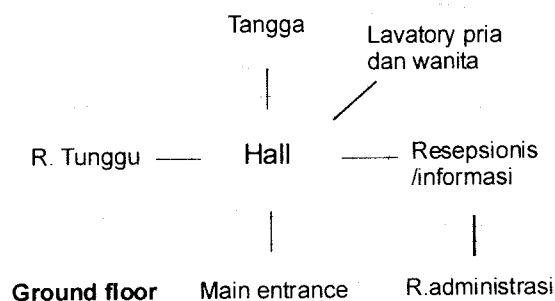
Ruang-ruang dikelompokkan dalam blok-blok massa besar yaitu :

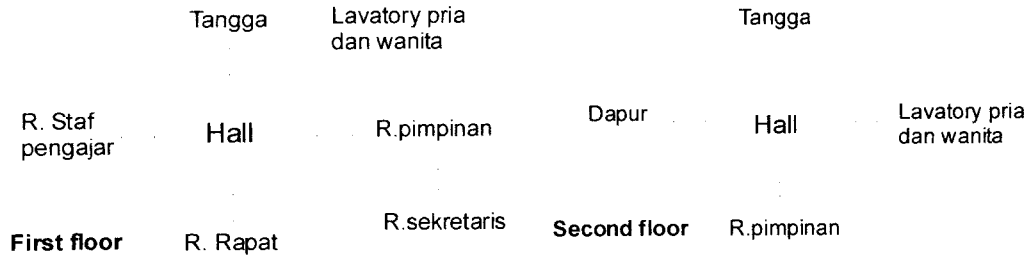
1. Kelompok ruang hall dan administrasi
2. Kelompok ruang pameran besar
3. Kelompok perpustakaan
4. Kelompok kelas lukis umum (anak-anak, remaja, dan dewasa)
5. Kelompok kelas lukis khusus alternatif
6. Kelompok studio lukis pelukis

**3.3.3. Pola Ruang Sanggar Lukis**

Pola ruang dalam sanggar seni lukis di setiap lantai dan per blok massa.

1. Kelompok ruang hall dan administrasi

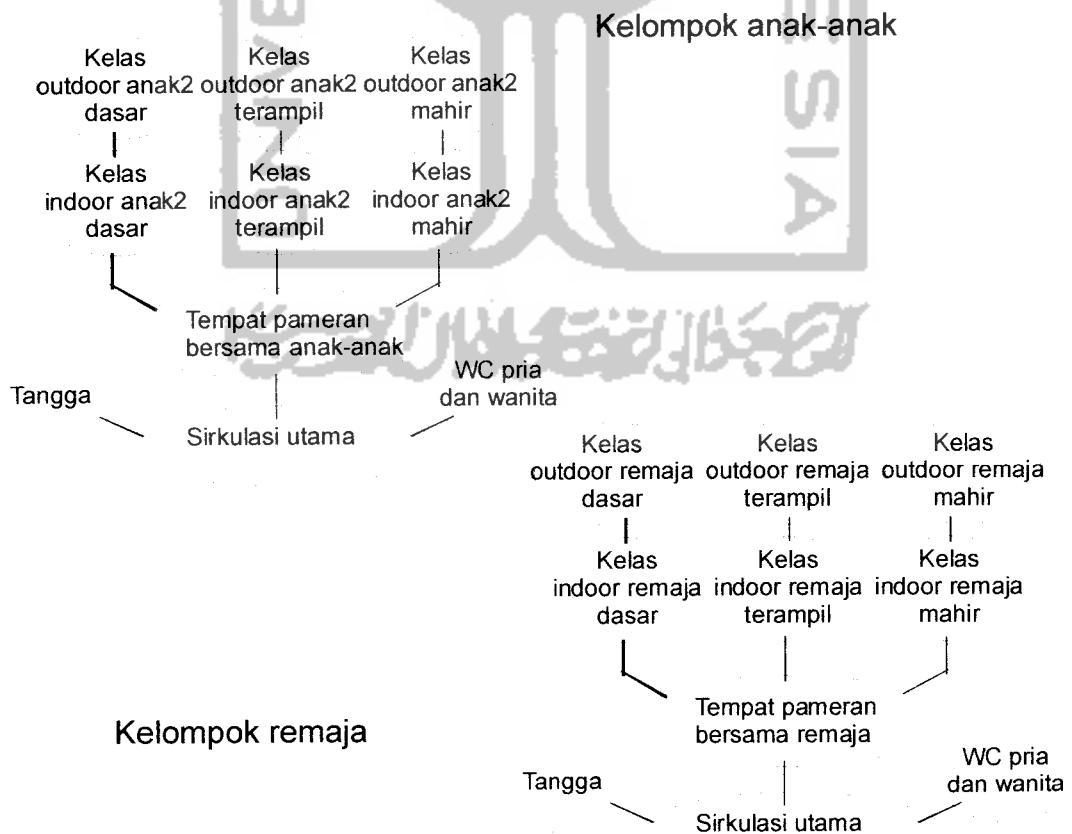




2. Kelompok ruang pameran besar



3. Kelompok kelas lukis umum (anak-anak, remaja, dan dewasa)

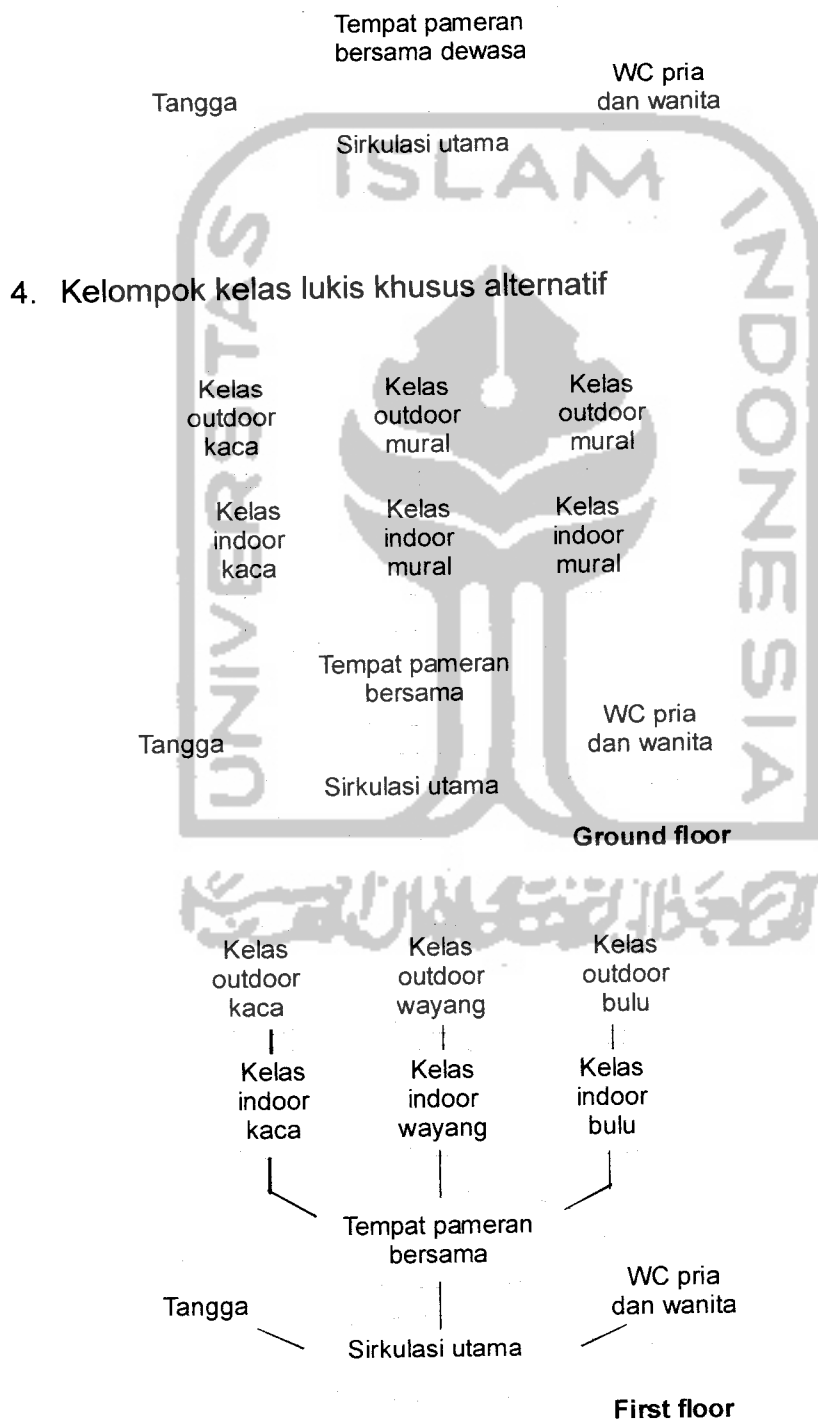




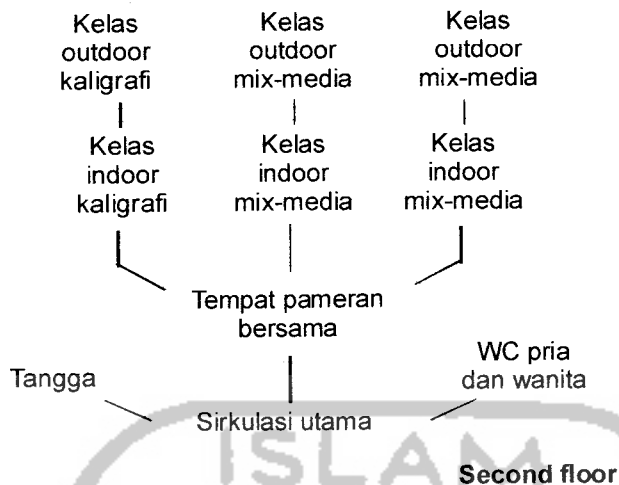
### Kelompok dewasa

Kelas outdoor dewasa dasar    Kelas outdoor dewasa terampil    Kelas outdoor dewasa mahir

Kelas indoor dewasa dasar    Kelas indoor dewasa terampil    Kelas indoor dewasa mahir



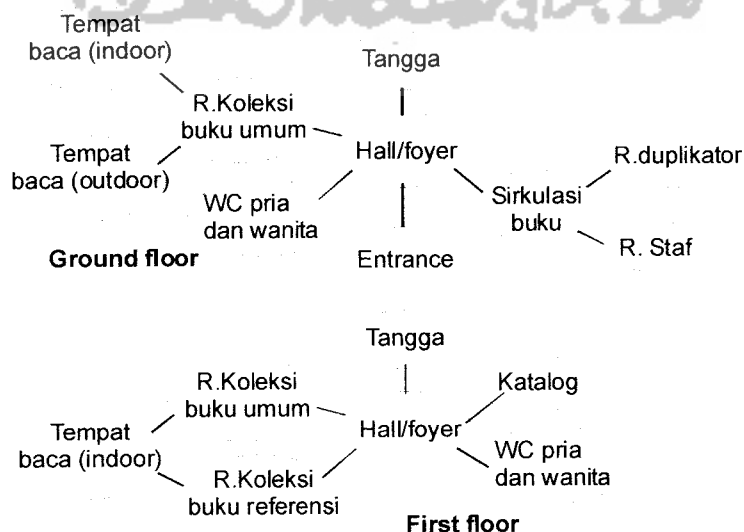




5. Kelompok studio lukis pelukis



6. Kelompok perpustakaan





### 3.4. KONSEP PERANCANGAN

#### 3.4.1. Jenis Transformasi Desain

Konsep transformasi yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah metafora dari kubisme Pablo Picasso. Dengan mengambil karakter atau sifat dari kubisme yang akan ditransformasikan secara metafora ke dalam desain. Metafora, melihat pada abstraksi hal/benda lain. Metafora abstrak (*intangible Metaphor*) adalah ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya). Dengan menganalisa sifat dan karakter inti dari kubisme yang kemudian digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan memecahkan permasalahan yang ditimbulkan.

#### 3.4.2. Proses Transformasi Desain

Secara singkat, karakter utama kubisme Pablo Picasso, yaitu :

1. Transformasi distorsi optis objek alam (*natural*) ke dalam bentuk geometris (*geometric form*)
  - a. Objek gambar berupa objek "alam (*natural*)"
  - b. Transformasi distorsi optis objek
  - c. Hasil transformasi berupa bentuk geometris (*geometric form*)
2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)
3. Rekonstruksi ruang (*space*) dan waktu (*time*)
  - a. Beragam sudut pandang (*various angles*)
  - b. Pergerakan (*movement*)
  - c. Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)
  - d. Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan
  - e. Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)

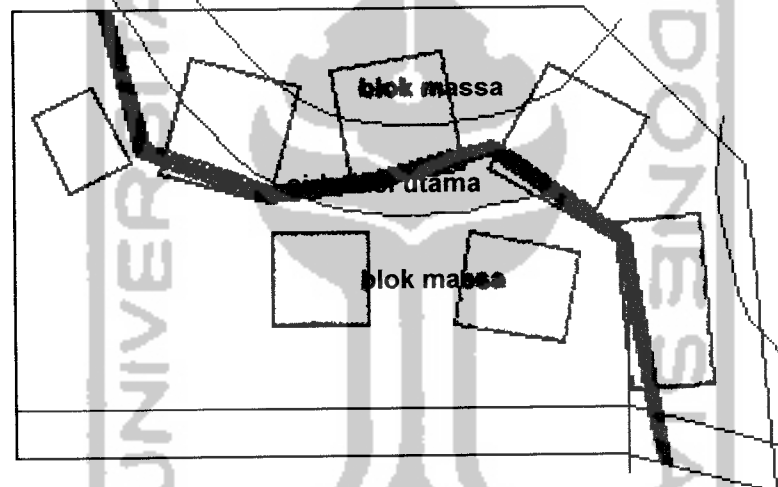
Karakter tersebut akan diwujudkan secara konkret ke dalam konsep bentuk dan ruang baik secara makro (keseluruhan/garis besar) maupun mikro (bagian/detil).



## 1. Transformasi distorsi optis objek alam ke dalam bentuk geometri

### Distorsi optis

Distorsi dari bentukan kontur tanah secara horisontal menjadi sirkulasi utama dengan blok-blok massa bergerak mengikuti arah gerak sirkulasi atau kontur tanah. Hasil distorsi dari kontur tanah menjadi sirkulasi utama yang linier terpatah-patah. Pergerakan blok-blok massa bangunan yang mengikuti bentuk patahan sirkulasi utama. Posisi dan arah orientasi blok massa disesuaikan dengan arah sirkulasi utama yang dilewatinya. Sehingga tiap blok massa bangunan memiliki orientasi yang berbeda-beda.



Distorsi dari bentukan kontur tanah secara vertikal menjadi pengelompokan massa dengan perbedaan level lantai dengan arah mengikuti penurunan kontur tanah.





**Bentuk geometris (*geometric form*)**

Bentuk geometri yang dipakai adalah geometri dasar dan geometri kompleks yang didapat dari dari hasil kombinasi penambahan dan pengurangan.

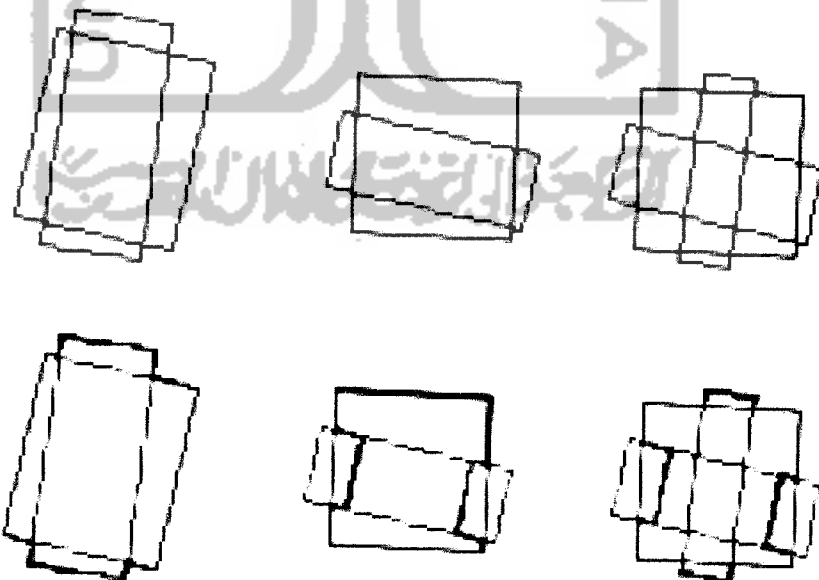
Geometri dasar

Digunakan bentuk dasar 2 dimensional bujur sangkar dan persegi panjang sebagai bentuk yang paling mewakili secara konseptual kubisme dan konseptual ruang formal pendidikan /pengajaran sanggar.



Geometri kompleks/aplikasi

Bentukan aplikasi didapatkan dari hasil distorsi bidang 2 dimensional dengan cara memutar rotasi dari bidang tersebut. Kemudian menghasilkan berbagai bentukan baru yang sebagai wujud penambahan dan atau pengurangan elemen bidang.



Penambahan /  
penggabungan  
elemen

Pengurangan  
elemen

Kombinasi  
penambahan  
dan pengurangan  
elemen

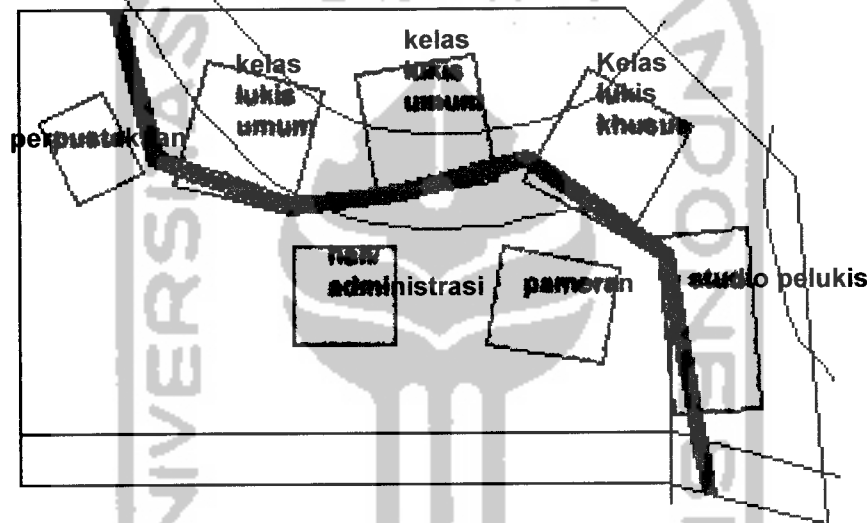


## 2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)

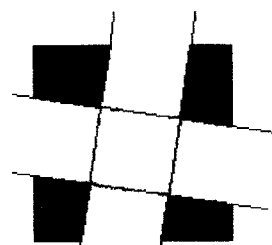
Bangunan sanggar lukis yang memiliki kompleksitas fungsional di pecah (difragmentasikan) dan dikelompokkan sesuai kesamaan fungsionalnya ke dalam blok-blok massa.

Terdapat 7 blok massa yaitu :

- 1) Blok massa hall/administrasi
- 2) Blok massa pameran
- 3) Blok massa perpustakaan
- 4) Blok massa kelas lukis umum (anak dan remaja)
- 5) Blok massa kelas lukis umum (anak dan dewasa)
- 6) Blok massa kelas lukis khusus.alternatif
- 7) Blok massa studio pelukis



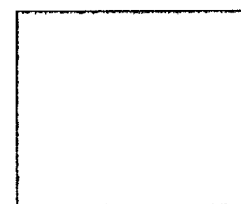
Setiap blok massa akan dipecah lagi secara vertikal menjadi level lantai (2-3 lantai) dan secara horisontal menjadi ruang-ruang yang bersifat tertutup (indoor) dan terbuka (outdoor). Ruang terbagi atas elemen-elemen bidang yaitu atas (lantai), tengah (dinding/bukaan), atas (plafon/atap), dan ornamen (sirip/shading). Setiap elemen bidang terpecah menjadi elemen yang lebih kecil menjadi pola lantai, finishing dinding, dan pola plafon.



lantai berbeda jenis keramik



dinding berbeda warna /material



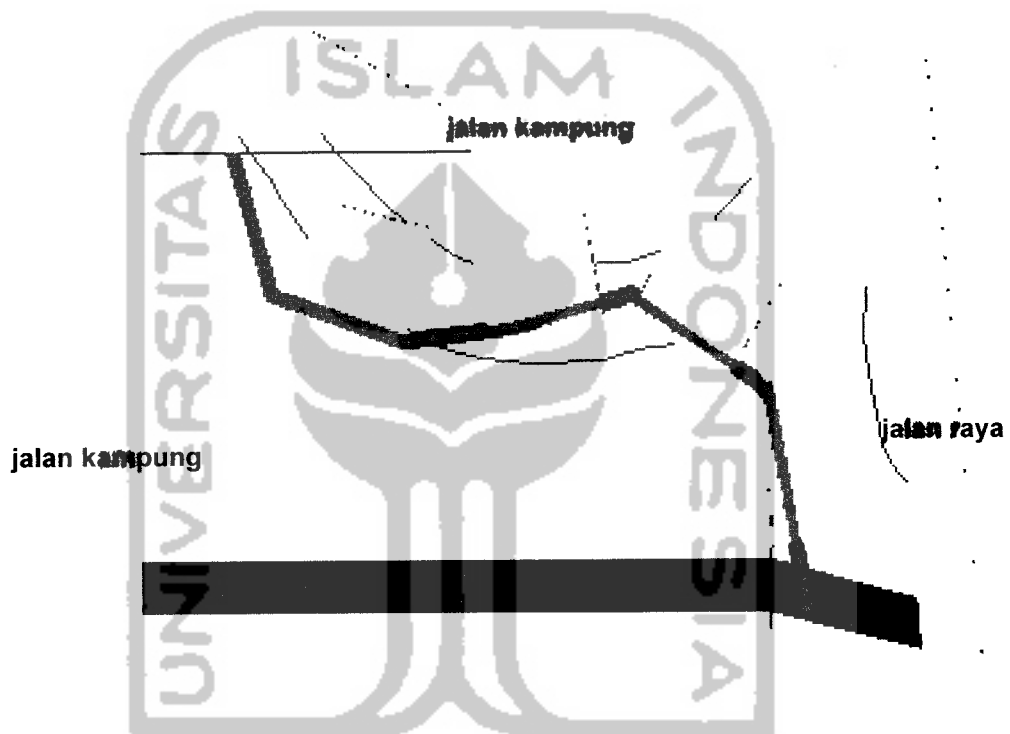
plafon berbeda ketinggian



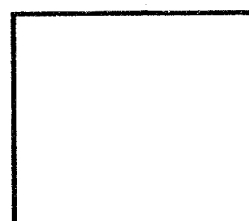
### 3. Rekonstruksi ruang (*space*) dan waktu (*time*)

#### Beragam sudut pandang (*various angles*)

Menyajikan objek dari berbagai sudut pandang. Objek setengah terlihat dari depan setengah lagi terlihat dari samping atau belakang. Agar massa bangunan dapat dilihat dari beberapa sudut pandang sehingga sisi barat site dibuat jalan baru (2 jalur mobil) sebagai akses utama ke dalam site. Menjadi jalan umum sebagai alternatif jalan raya.

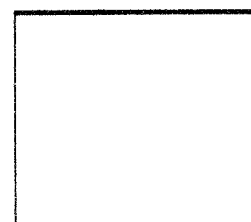


Objek dapat terlihat sekaligus dalam satu kali tampilan dengan cara pergeseran rotasi objek tersebut sehingga menghasilkan bentuk baru dengan sisi depan dan samping atau belakang sekaligus.



tampak  
depan

tampak  
samping



tampak  
depan

tampak  
samping

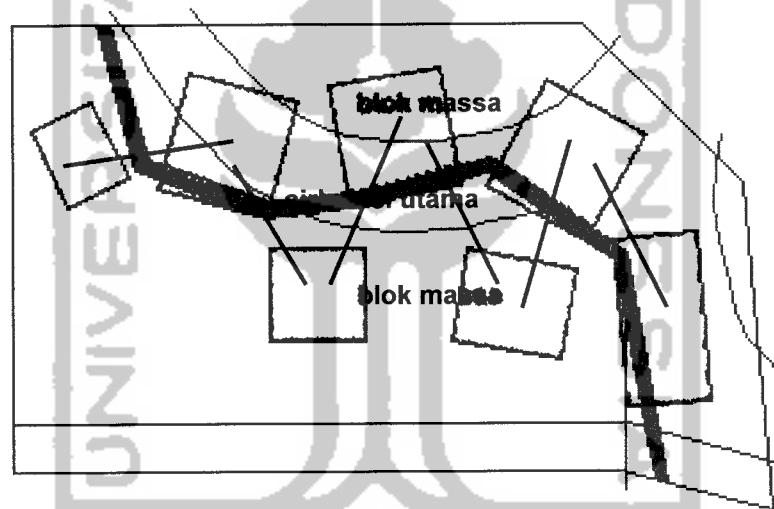


### Pergerakan (*movement*)

Penyajian objek dengan durasi waktu (dimensi ke-4) seperti menangkap objek yang bergerak sehingga terlihat dari berbagai sisi, sebagai penyajian yang lengkap. Objek seolah-olah ditampilkan berulang tapi dengan posisi yang berbeda-beda. Prinsip pergerakan ini diterapkan dalam pengaturan blok massa, elemen-elemen penyusun blok massa tersebut (dinding, lantai, plafon, atap, dan bukaan).

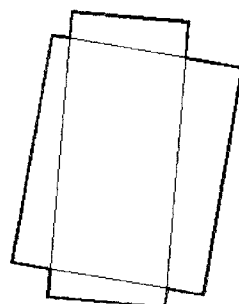
#### Pergerakan blok-blok massa

Blok-blok massa disusun bergerak mengikuti pergerakan sirkulasi utama. Setiap massa memiliki posisi yang berbeda-beda.



#### Pergerakan dinding dengan dinding (secara horisontal dan vertikal)

Dengan cara merotasi atau merubah sudut kemiringan suatu dinding terhadap dinding yang lainnya.



horizontal / denah

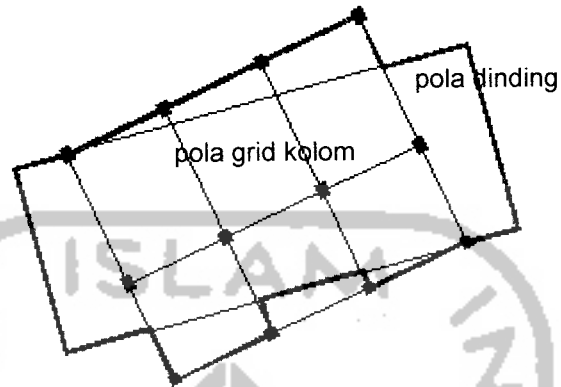


vertikal / tampak



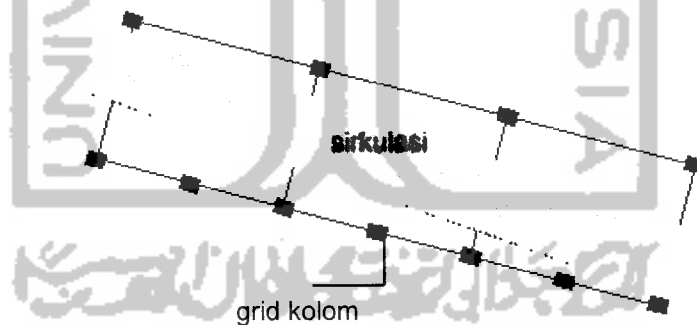
### Pergerakan dinding dengan grid kolom

Ada perbedaan sudut kemiringan antara pola dinding dan pola grid kolom sehingga antar keduanya saling bersilangan. Bentukkan ruang yang terjadi mengikuti pergerakan keduanya.



### Pergerakan sirkulasi dengan grid kolom

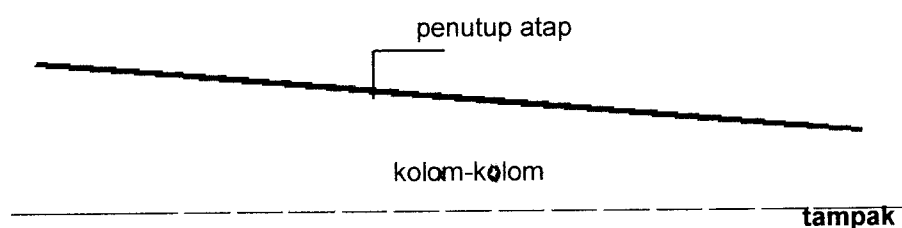
Ada perbedaan sudut kemiringan antara pola sirkulasi dan pola grid kolom. Arah gerak sirkulasi tidak mengikuti arah pola grid kolom sehingga jarak antara kolom dan sirkulasi di sepanjang sirkulasi tidak sama.



denah

### Pergerakan kolom dengan penutup atap

Perbedaan ketinggian tiap kolom yang diikuti pergerakan penutup atap yang miring sudutnya.



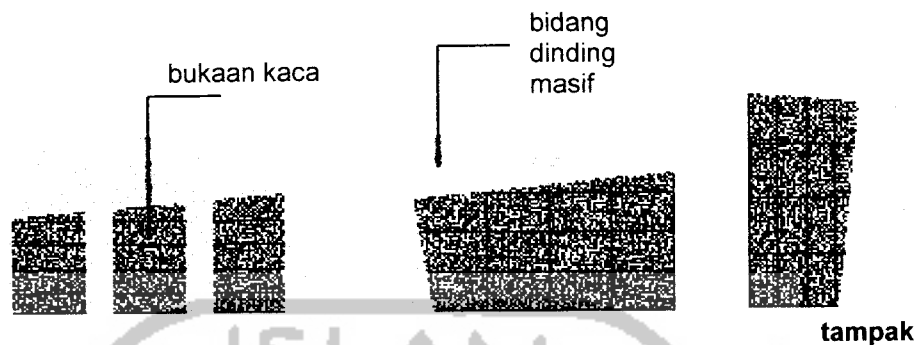
tampak





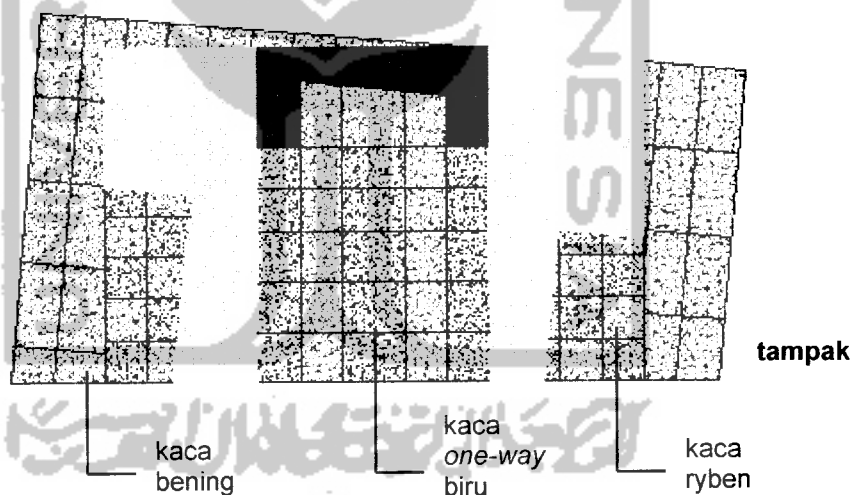
### Pergerakan dinding dengan bukaan jendela kaca

Posisi bukaan jendela kaca yang miring terhadap bidang dinding masif.



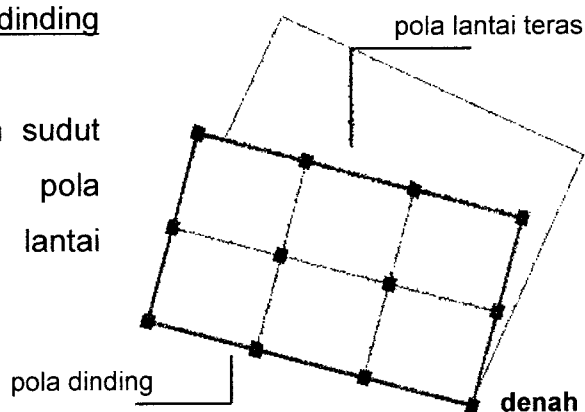
### Pergerakan jenis kaca

Jenis kaca-kaca yang digunakan berbeda-beda yaitu kaca bening, kaca ryben, dan kaca *one-way* biru. Pola penyusunan kaca-kaca tersebut mengalami pergerakan alur.



### Pergerakan pola dinding dan lantai teras

Ada perbedaan sudut kemiringan antara pola dinding dan pola lantai teras.

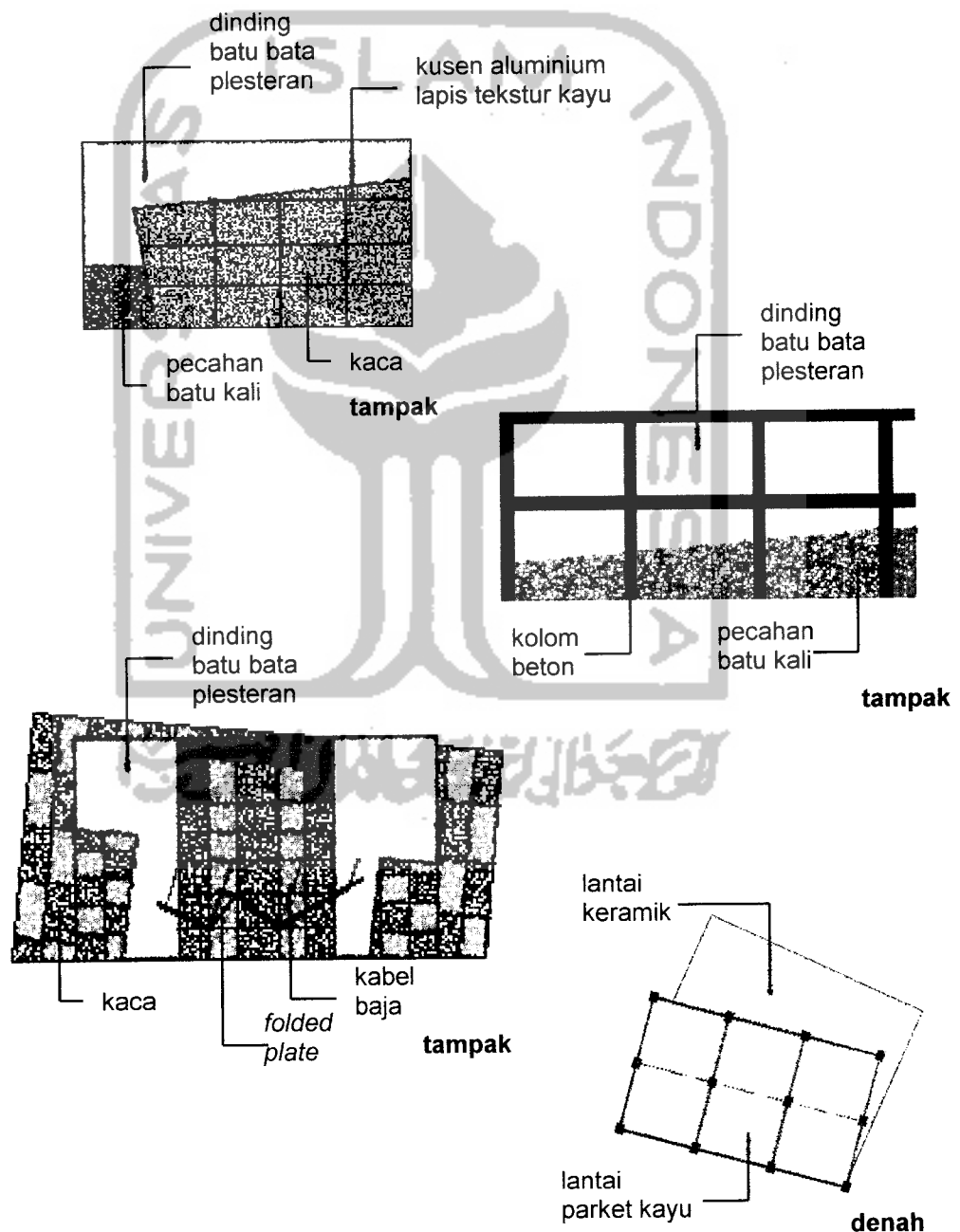




### Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)

Kombinasi elemen painted (cat warna) dengan elemen non painted (kertas, surat kabar, tiruan kayu). Prinsip penggabungan elemen ini diterapkan dalam material dan warna bangunan.  
Penggunaan material yang alami dan non-alami.

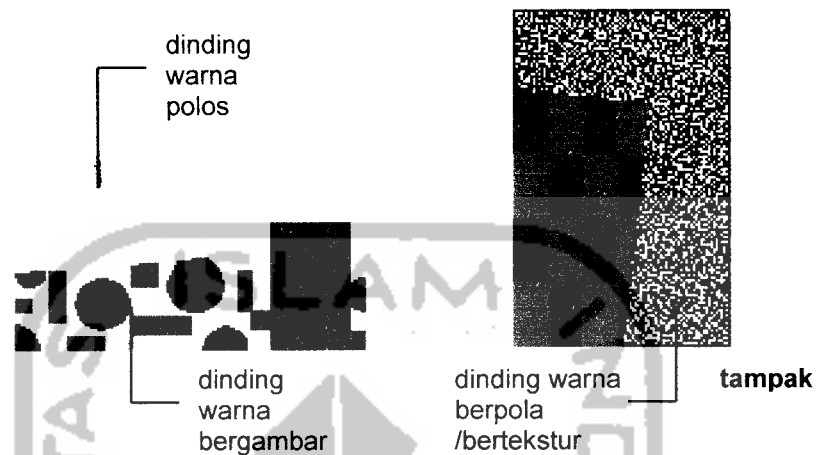
Dalam satu bidang atau massa menggunakan elemen alami (batu pualam/batu kali, kayu) dan elemen non-alami (beton, kaca, baja).





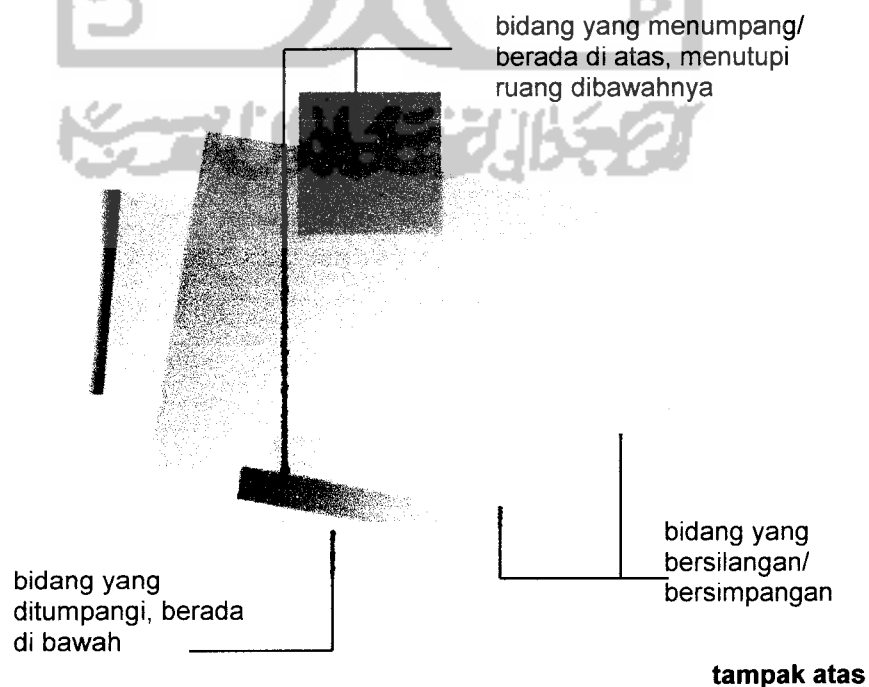
### Penggunaan finishing warna bangunan

Teknik finishing warna bangunan menggunakan cara biasa/polos (alami) dan cara bertekstur/berpola/bergambar (non-alami).



### Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan

Bidang-bidang yang berlainan warna atau tekstur disusun saling tumpang tindih dan bersilangan. Penyusunan massa yang bersilangan dan tumpang tindih. Ada bidang atau massa yang menutupi massa yang lain atau sebaliknya berada di sisi dalamnya.





bidang yang  
menumpang/  
berada di atas,  
menutupi  
ruang  
dibawahnya

bidang yang  
ditumpangi, berada  
di bawah

bidang yang  
bersilangan/  
bersimpangan

### Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)

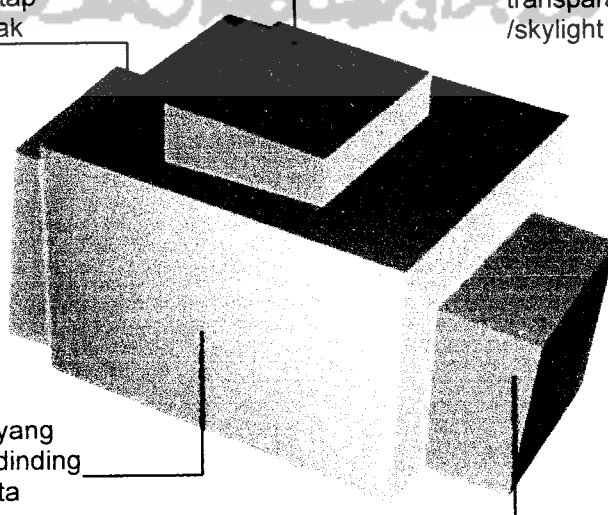
Efek objek yang memiliki bayangan (bercahaya) dan tembus pandang (transparan). Efek transparan dengan penggunaan elemen transparan dan void/berlubang. Penggunaan elemen kaca sebagai selubung bangunan. Penggunaan elemen bahan-bahan skylight (*fiberglass* /*polycarbonate*) sebagai penutup atap. Efek cahaya pada bangunan ditimbulkan dengan pemakaian lampu pada plafon, dinding, dan kolom.

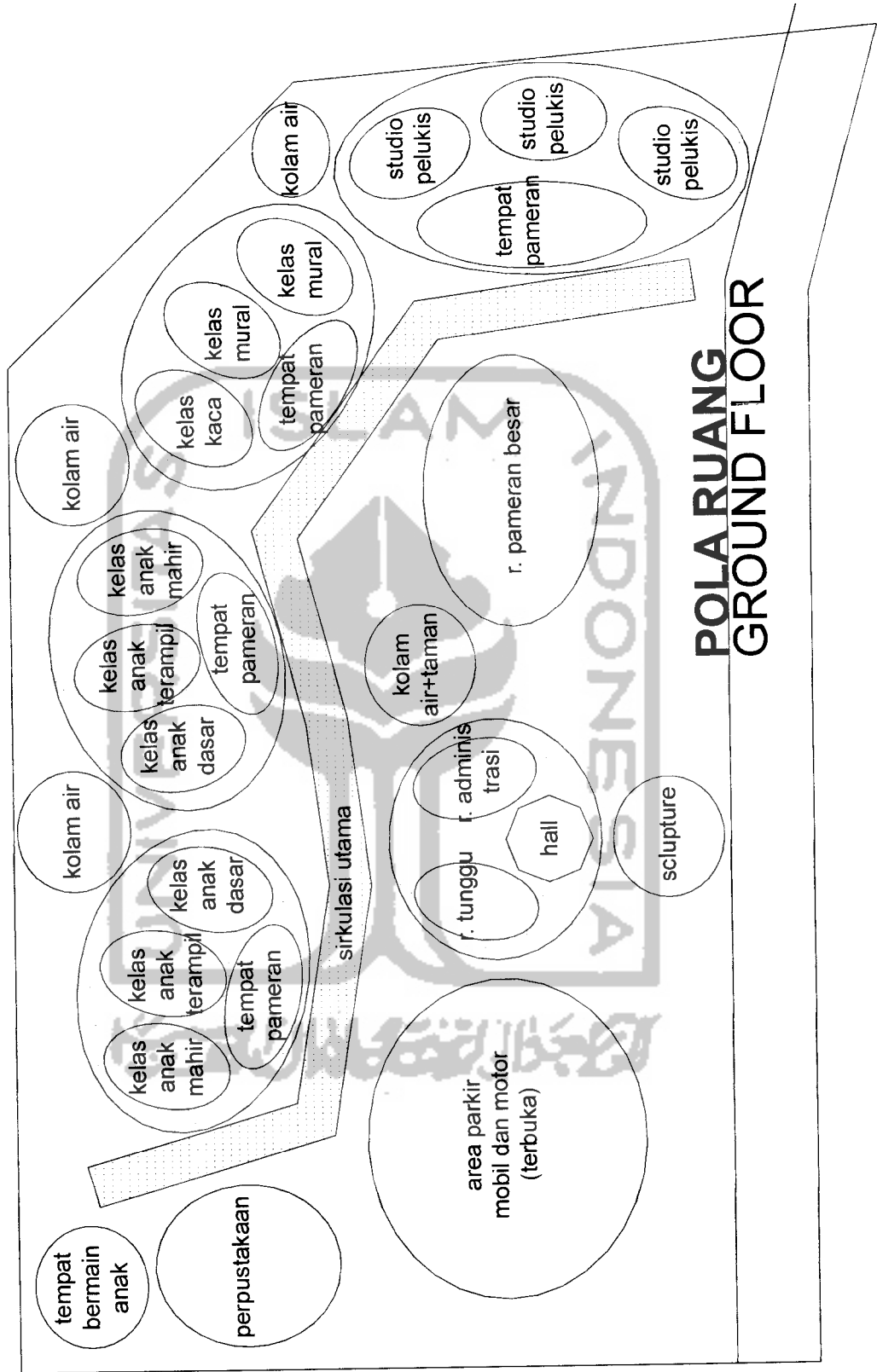
penutup atap  
massif / dak  
beton

penutup atap  
transparan  
/skylight

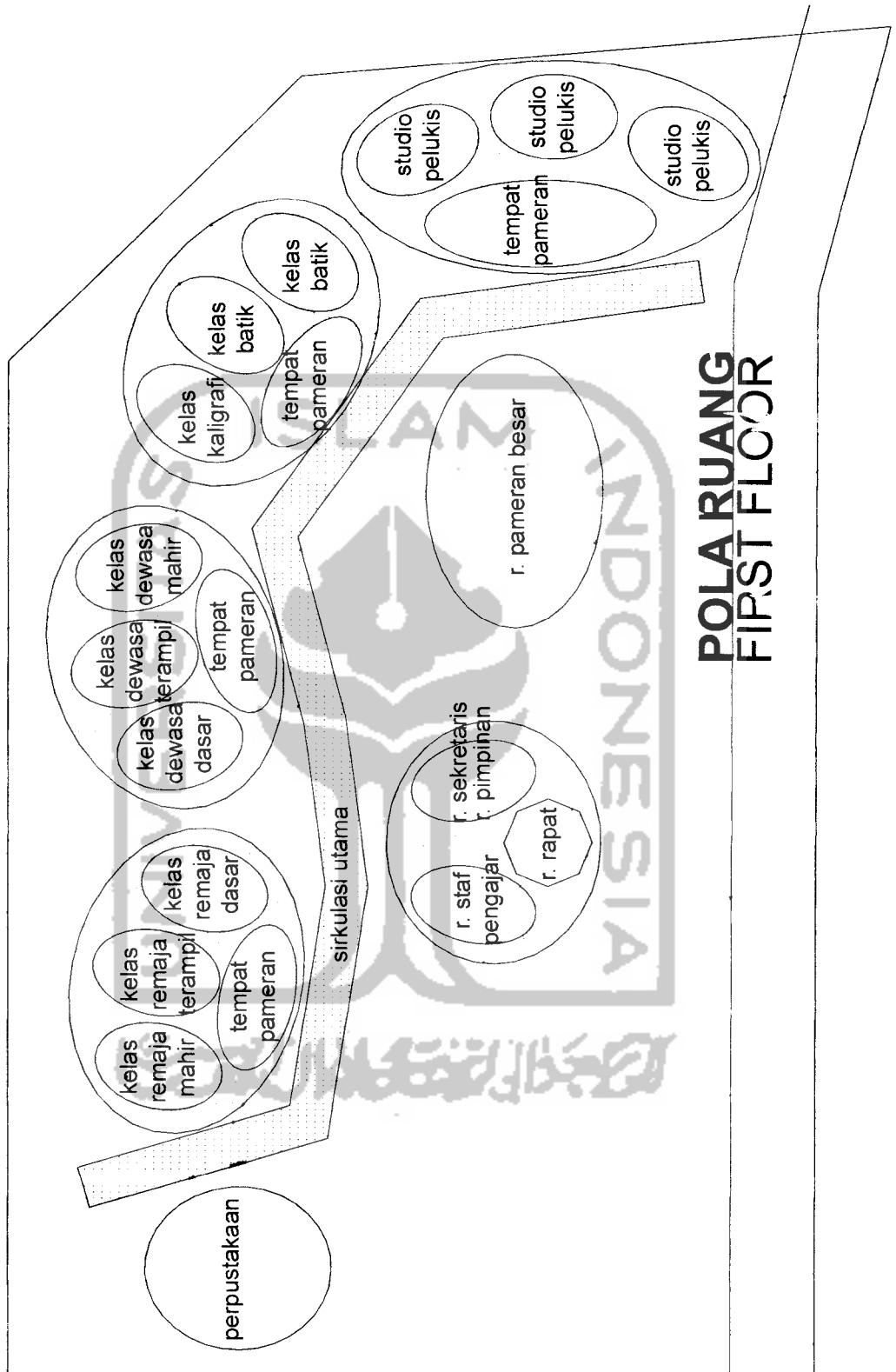
bidang yang  
masif / dinding  
batu bata

bidang yang  
transparan/  
dinding kaca

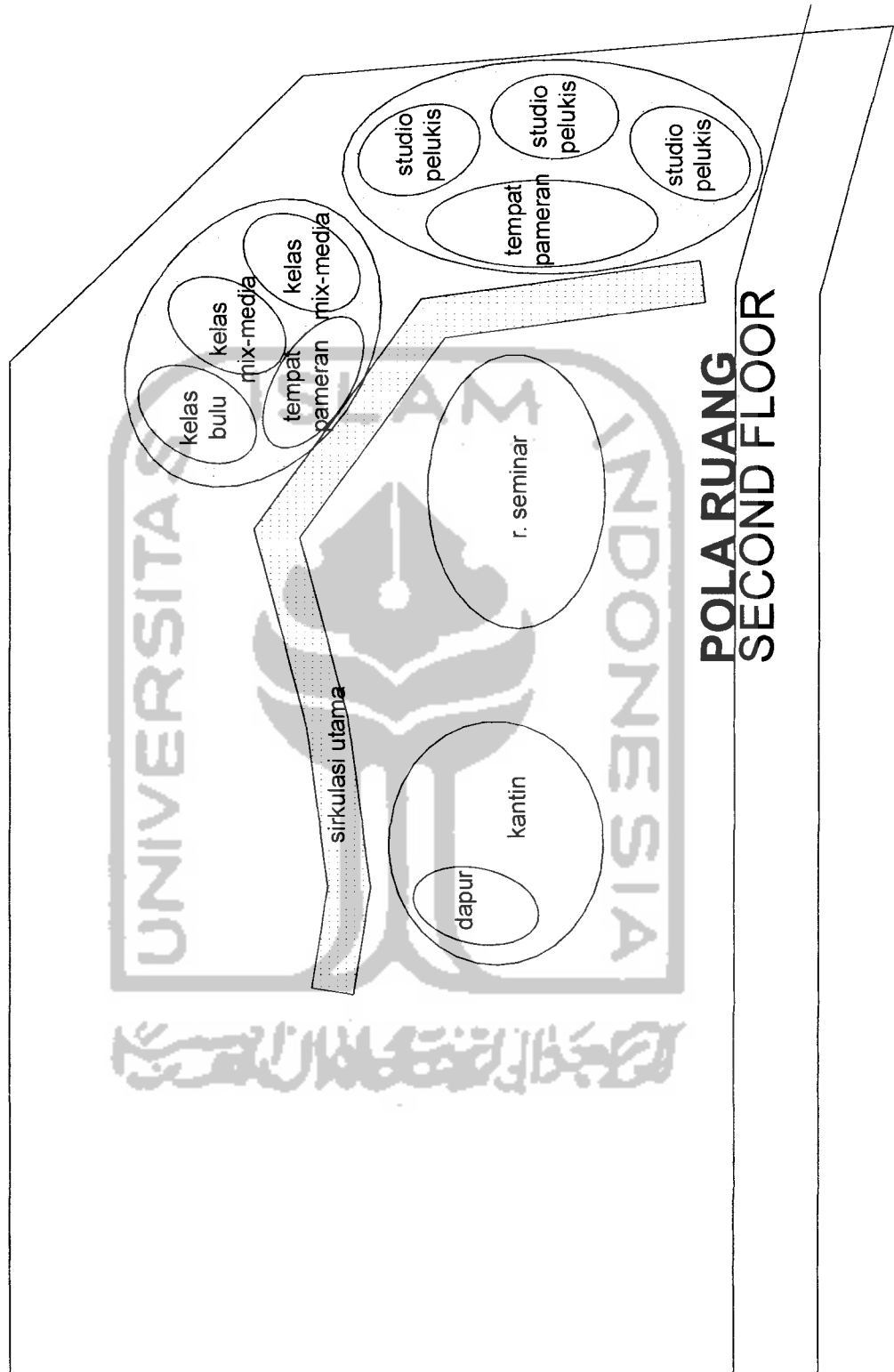


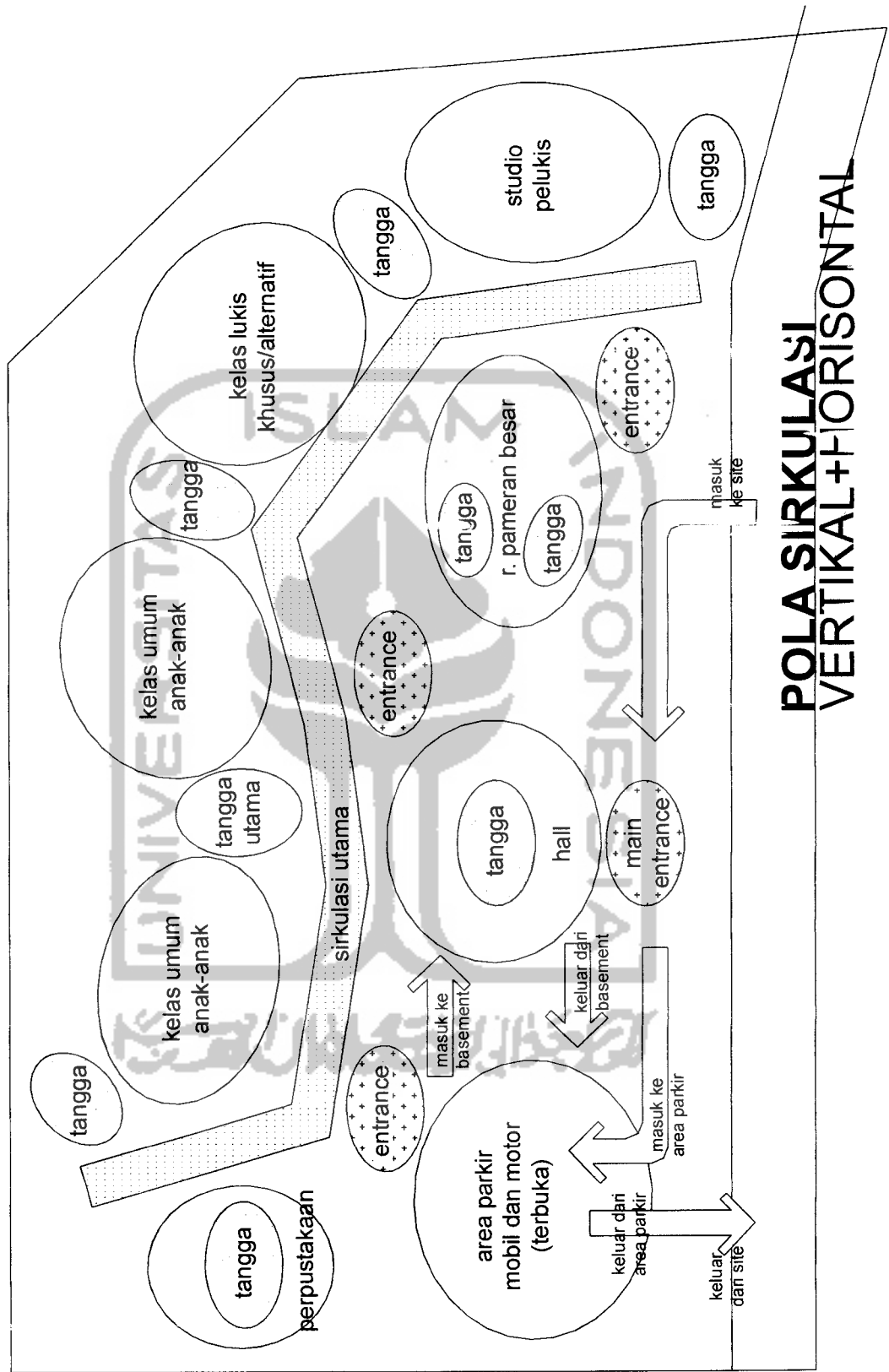


**POLA RUANG  
GROUND FLOOR**



**POLA RUANG  
FIRST FLOOR**





# POLA SIRKULASI VERTIKAL+HORIZONTAL