

ART BUILDING UNTUK KOMUNITAS INDIE DI YOGYAKARTA

*Ruang Publik Sebagai Media Kreatif Untuk Ekspresi Seni Visual,
Audio dan Kinestetik*

ART BUILDING FOR INDIE COMMUNITY IN YOGYAKARTA

Public Space As A Creative Media For Expression In Visual, Audio and Kinesthetic Arts



SYAIFIENA WIJAYANTI

06512087

Dosen Pembimbing :

Ir. H. Rini Darmawati, MT.

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2010

LEMBAR PENGESAHAN

ART BUILDING UNTUK KOMUNITAS INDIE DI YOGYAKARTA

*Ruang Publik Sebagai Media Kreatif Untuk Ekspresi Seni Visual,
Audio dan Kinestetik*

ART BUILDING FOR INDIE COMMUNITY IN YOGYAKARTA

Public Space As A Creative Media For Expression In Visual, Audio and Kinesthetic Arts



Mengesahkan,

Dosen Pembimbing

Ir. H. Rini Darmawati, MT.

Mengetahui,

Dosen Penguji

Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur UII



Dr. Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir:

Nama mahasiswa : Syaifiena Wijayanti

Nomor mahasiswa : 06 512 087

Judul tugas akhir :

ART BUILDING UNTUK KOMUNITAS INDIE DI YOGYAKARTA

Ruang Publik Sebagai Media Kreatif Untuk Ekspresi Seni Visual,

Audio dan Kinestetik

ART BUILDING FOR INDIE COMMUNITY IN YOGYAKARTA

Public Space As A Creative Media For Expression In Visual, Audio and Kinesthetic Arts

Kualitas buku laporan akhir : ~~sedang~~ ~~baik~~ baik sekali

*) mohon dicoret yang tidak perlu

sehingga,

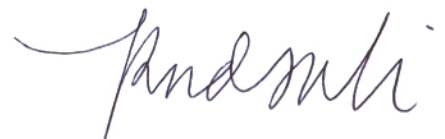
Direkomendasikan/~~tidak direkomendasikan~~

*) mohon dicoret yang tidak perlu

untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 2 Agustus 2010

Dosen Pembimbing



Ir. H. Rini Darmawati, MT.

HALAMAN PERNYATAAN

TUGAS AKHIR

Periode Semester Genap 2009/2010

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2010

Syaifiena Wijayanti

PRAKATA



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, Segala Puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam. Shalawat dan Salam senantiasa teriring bagi Nabi Agung Muhammad SAW. Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*ART BUILDING UNTUK KOMUNITAS INDIE DI YOGYAKARTA, Ruang ublik Sebagai Media Kreatif Untuk Ekspresi Seni Visual, Audio dan Kinestetik*” dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana strata satu Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dengan segala usaha dan keterbatasan kemampuan, penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan penghargaan tinggi dan mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang tiada henti memberi segala proses belajar dalam kesempatan yang berharga kepada hamba-Mu yang bahkan terkadang melalaikan-Mu. *Alhamdulillah* Kau kembali memberi kesempatan bagiku untuk belajar lebih banyak.
2. Almarhumah Ibuku (Alm. Syaifatul Jannah), atas segala semangat dan kesabaran dalam hidupmu yang selalu menjadi teladan dan dorongan bagiku sampai kapanpun.
3. Bapakku (Drs. Huzaini Jayadi, M.Sc.), atas segala doa, dukungan dan kegigihanmu memperjuangkan segalanya demi pendidikan anakmu.
4. Kedua adikku Syaifani Elma Rosa dan Thoriq Aulia Syafwan serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi semangat.

5. Ir. H. Rini Darmawati, MT. selaku dosen pembimbing tugas akhir, terima kasih banyak atas segala bimbingan, dukungan, kesabaran dan ilmu yang diberikan selama proses tugas akhir.
6. Dr. Ing. Ir. Ilya Fajar Maharika, MA selaku dosen penguji tugas akhir, terima kasih atas segala ilmu serta kritik dan saran yang sangat membangun dan memberi banyak proses belajar.
7. Ir. Lucia Asdra Rudwiarti, M.Phil, Ph.D. selaku dosen penguji tamu, terima kasih atas segala masukan dan saran yang diberikan.
8. Seluruh dosen arsitektur yang memberi segala ilmu pengetahuan arsitektur, Allah akan memberi nilai tak terhingga atas segala ilmu yang bermanfaat yang Bapak Ibu berikan.
9. Imam “Mambo” Arifin, yang selalu menjadi merahku dengan memberi semangat dan doa serta menemaniku belajar tentang kesabaran, kesederhanaan dan berjuang dalam hidup.
10. Sahabat dan saudara seperjuangan saya, Dhika “Gimbung” Kusuma Wardani yang berjuang bersama menempuh pendidikan sejak sekolah dasar hingga di perguruan tinggi, terima kasih atas dukungan dan bantuannya.
11. “Brother” Rizal dan Osta Segara, terima kasih atas dukungan dan sumbangan ide segarnya.
12. Sahabat seperjuangan saya Stefy Prasasti Anggraini, Tiffany dan Isag Nabela yang berjuang bersama selama di bangku perkuliahan hingga tugas akhir, terima kasih atas doa dan semangat kalian.
13. Teman – teman komunitas musik indie yang sejak 2007 menginspirasi saya dan akhirnya membantu saya dalam proses tugas akhir ini. Semoga suatu saat karya ini bisa terealisasi dan kita bisa berkarya bersama.
14. Teman – teman kost wisma BS, Dhika, Tami, Vivi, terima kasih atas doa dan dukungannya.
15. Bapak Ibu karyawan perpustakaan FTSP UII, Ibu Suharti, Ibu Tatik, Bapak Rusman, Bapak Zarowi dan Bapak Widodo yang memberi kesempatan mengerjakan tugas akhir di sela-sela waktu kerja, terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan.

16. Sigur Ros, sebuah band indie asal Islandia, lagu – lagu minor kalian menjadi inspirasi dan semangat tersendiri. *Takk, mér líkar lagið þitt.*
17. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, atas segala masukan, dorongan serta turut serta berpartisipasi baik materi maupun non materi saya ucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya. Semoga apa yang anda lakukan akan menjadi pahala di mata Allah SWT.

Saya berharap semoga laporan Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Periode genap tahun 2009/2010 ini dapat bermanfaat bagi saya pribadi sebagai pihak penyusun pada khususnya dan kepada semua pihak pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Agustus 2010

Syaifiena Wijayanti

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------------------|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| CATATAN DOSEN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| PRAKATA | iv |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| ABSTRAKSI | xiv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 2 |
| 1.2 Tujuan dan Sasaran | 4 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.4 Metoda Perancangan | 4 |
| 1.4.1 Variabel dan Parameter | 4 |
| 1.4.2 Metode Pengumpulan Data | 5 |
| 1.4.3 Metode Pendekatan Perancangan..... | 7 |
| 1.4.4 Metode Pengujian Perancangan | 7 |
| 1.5 Keaslian Perancangan | 7 |
| 1.6 Kerangka Pola Pikir | 9 |
| | |
| BAB II PENELUSURAN MASALAH | 10 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 10 |
| 2.1.1 Ekspresi Seni Sebagai Wujud Kreativitas..... | 10 |
| 2.1.2 Ekspresi Dalam Arsitektur | 12 |
| 2.1.3 Tinjauan Komunitas Indie..... | 16 |
| 2.1.4 Ruang Publik | 21 |

| | | |
|-------------------------------------|------------------------------------------------|------------|
| 2.1.5 | Seni Visual, Audio dan Kinestetik..... | 24 |
| 2.1.6 | Standar Media Kreatif | 25 |
| 2.1.7 | Komunikasi Dalam Arsitektur | 29 |
| 2.2 | Studi Kasus | 34 |
| 2.2.1 | Kinoki Yogyakarta..... | 34 |
| 2.2.2 | Gedung Societet Militair Yogyakarta | 37 |
| 2.3 | Hasil Pengamatan | 39 |
| 2.3.1 | Komunitas Musik Indie..... | 39 |
| 2.3.2 | Komunitas Film Indie | 45 |
| 2.3.3 | Komunitas Lomografi..... | 50 |
| 2.3.4 | Kesimpulan Hasil Pengamatan | 54 |
| 2.3.5 | Hasil Pengamatan <i>Place-Centre-Map</i> | 55 |
| 2.4 | Data Eksisting | 56 |
| BAB III ANALISIS | | 64 |
| 3.1 | Analisis Media Kreatif | 64 |
| 3.2 | Analisis Bentuk Bangunan Komunikatif | 73 |
| 3.3 | Analisis Ekspresi dalam Bentuk Arsitektur..... | 74 |
| 3.4 | Analisis Site..... | 76 |
| 3.5 | Analisis Program Ruang..... | 78 |
| BAB IV KONSEP..... | | 84 |
| 4.1 | Konsep Media Kreatif | 84 |
| 4.1 | Konsep Bentuk Bangunan..... | 89 |
| 4.3 | Konsep Gubahan Massa | 92 |
| BAB V HASIL PERANCANGAN..... | | 94 |
| PENUTUP..... | | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 101 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 | Kamera Lomo-LCA..... | 18 |
| Gambar 2.2 | Hasil Foto Kamera Lomo-LCA..... | 18 |
| Gambar 2.3 | Kamera Lomo <i>Action Sampler</i> | 18 |
| Gambar 2.4 | Hasil Foto Lomo <i>Action Sampler</i> | 18 |
| Gambar 2.5 | Kamera Lomo <i>Colorsplash</i> | 18 |
| Gambar 2.6 | Hasil Foto Kamera Lomo <i>Colorsplash</i> | 18 |
| Gambar 2.7 | Kamera Lomo <i>Fisheye 1</i> | 18 |
| Gambar 2.8 | Kamera Lomo <i>Fisheye 2</i> | 19 |
| Gambar 2.9 | Hasil Foto Kamera Lomo <i>Fisheye</i> | 19 |
| Gambar 2.10 | Kamera Lomo <i>Frogeye</i> | 19 |
| Gambar 2.11 | Hasil Foto Kamera Lomo <i>Frogeye</i> | 19 |
| Gambar 2.12 | Kamera Lomo Oktomat..... | 19 |
| Gambar 2.13 | Hasil Foto Kamera Lomo Oktomat..... | 19 |
| Gambar 2.14 | Kamera Lomo Pop9..... | 19 |
| Gambar 2.15 | Hasil Foto Kamera Lomo Pop9..... | 19 |
| Gambar 2.16 | Kamera Lomo <i>Super Sampler</i> | 20 |
| Gambar 2.17 | Hasil Foto Kamera Lomo <i>Super sampler</i> | 20 |
| Gambar 2.18 | Kamera Lomo Holga..... | 20 |
| Gambar 2.19 | Hasil Foto Kamera Lomo Holga..... | 20 |
| Gambar 2.20 | Kamera Lomo Diana+..... | 20 |
| Gambar 2.21 | Hasil Foto Kamera Lomo Diana+..... | 20 |
| Gambar 2.22 | Kamera Lomo Horizon..... | 20 |
| Gambar 2.23 | Hasil Foto Kamera Lomo Horizon..... | 20 |
| Gambar 2.24 | Jarak Pandang Vertikal Manusia..... | 25 |
| Gambar 2.25 | Jarak Pandang Horizontal Manusia..... | 25 |
| Gambar 2.26 | Sketsa Panggung Area..... | 26 |
| Gambar 2.27 | Sketsa <i>Surround Stage</i> | 26 |
| Gambar 2.28 | Sketsa <i>Thrust Stage</i> | 27 |

| | | |
|-------------|------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.29 | Area yang Dibutuhkan Panggung Teater | 27 |
| Gambar 2.30 | Pola Formasi Tari | 28 |
| Gambar 2.31 | Pola Sirkulasi Ruang Pamer..... | 28 |
| Gambar 2.32 | Contoh-contoh <i>iconic building</i> | 33 |
| Gambar 2.33 | Contoh <i>indexial building</i> | 33 |
| Gambar 2.34 | Contoh <i>symbolic building</i> | 34 |
| Gambar 2.35 | Suasana diskusi komunitas film | 35 |
| Gambar 2.36 | Suasana nonton bareng <i>indoor</i> | 35 |
| Gambar 2.37 | Suasana nonton bareng <i>outdoor</i> | 35 |
| Gambar 2.38 | SUasana menonton bersama..... | 35 |
| Gambar 2.39 | Suasana kelas Kinoki | 35 |
| Gambar 2.40 | Ruang arsip Kinoki | 36 |
| Gambar 2.41 | Rak arsip Kinoki..... | 36 |
| Gambar 2.42 | Suasan diskusi di ruang arsip..... | 36 |
| Gambar 2.43 | <i>Façade</i> Gedung Societet Militair | 37 |
| Gambar 2.44 | <i>Lobby</i> Gedung Societet..... | 37 |
| Gambar 2.45 | Sketsa denah Gedung Societet..... | 38 |
| Gambar 2.46 | Suasana saat pertunjukan | 38 |
| Gambar 2.47 | <i>Interior</i> Gedung Societet | 38 |
| Gambar 2.48 | Panggung Gedung Societet..... | 38 |
| Gambar 2.49 | <i>Sharing</i> sambil nongkrong | 42 |
| Gambar 2.50 | <i>Sharing</i> sambil bermain musik | 42 |
| Gambar 2.51 | Latihan pribadi di rumah..... | 43 |
| Gambar 2.52 | Latihan bersama di studio..... | 43 |
| Gambar 2.53 | Suasana <i>perform</i> akustik | 43 |
| Gambar 2.54 | Suasana <i>perform outdoor</i> | 43 |
| Gambar 2.55 | Seseorang mengarang lagu sendiri | 43 |
| Gambar 2.56 | Suasana mengarang lagu bersama..... | 43 |
| Gambar 2.57 | Proses <i>recording</i> sendiri | 44 |
| Gambar 2.58 | Pola alur kegiatan komunitas musik indie | 44 |
| Gambar 2.59 | <i>Sharing</i> /berkumpul dengan santai | 47 |
| Gambar 2.60 | Suasana rapat di <i>outdoor</i> | 47 |

| | | |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.61 | Suasana rapat di <i>indoor</i> | 47 |
| Gambar 2.62 | Proses-proses produksi | 48 |
| Gambar 2.63 | Seseorang sedang mengedit film..... | 49 |
| Gambar 2.64 | Suasana nonton bareng <i>indoor</i> | 49 |
| Gambar 2.65 | Suasana nonton bareng <i>outdoor</i> | 49 |
| Gambar 2.66 | Pola alur kegiatan komunitas film inde | 50 |
| Gambar 2.67 | <i>Gathering</i> di cafe | 52 |
| Gambar 2.68 | Mengumpulkan kamera..... | 52 |
| Gambar 2.69 | Jual beli kamera..... | 52 |
| Gambar 2.70 | Seseorang sedang <i>hunting</i> foto | 52 |
| Gambar 2.71 | Seseorang melihat <i>lomo wall</i> | 53 |
| Gambar 2.72 | Suasana pameran lomo | 53 |
| Gambar 2.73 | Pameran lomo <i>outdoor</i> | 53 |
| Gambar 2.74 | Pola alur kegiatan komunitas lomografi..... | 53 |
| Gambar 2.75 | <i>Place-centre-map</i> komunitas indie saat berkumpul..... | 56 |
| Gambar 2.76 | <i>Place-centre-map</i> komunitas indie saat menonton konser..... | 56 |
| Gambar 2.77 | <i>Place-centre-map</i> komunitas indie saat menonton film bersama dengan duduk lesehan | 56 |
| Gambar 2.78 | <i>Place-centre-map</i> komunitas indie saat menonton film bersama..... | 56 |
| Gambar 2.79 | Posisi <i>site</i> | 56 |
| Gambar 2.80 | Ukuran dan bentuk <i>site</i> | 57 |
| Gambar 2.81 | Bangunan yang ada di <i>site</i> dan trotoar..... | 58 |
| Gambar 2.82 | Data vegetasi dan infrastruktur..... | 59 |
| Gambar 2.83 | <i>View</i> ke <i>site</i> | 59 |
| Gambar 2.84 | <i>View</i> dari <i>site</i> | 60 |
| Gambar 2.85 | Data kebisingan | 60 |
| Gambar 2.86 | Data sirkulasi..... | 61 |
| Gambar 2.87 | Kondisi fisik sekitar <i>site</i> | 62 |
| Gambar 2.88 | Kondisi non fisik sekitar <i>site</i> | 63 |
| Gambar 3.1 | Pola formasi tari..... | 70 |
| Gambar 3.2 | Diagram media kreatif yang dibutuhkan | 73 |
| Gambar 3.3 | Analisis batas bangunan..... | 76 |

| | | |
|-------------|-------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.4 | Analisis <i>view</i> | 77 |
| Gambar 3.5 | Analisis sirkulasi..... | 77 |
| Gambar 3.6 | Analisis kebisingan | 78 |
| Gambar 4.1 | Konsep bentuk <i>thrust stage</i> | 84 |
| Gambar 4.2 | Konsep bentuk <i>surround stage</i> | 85 |
| Gambar 4.3 | Konsep <i>layout thrust stage</i> dan <i>surround stage</i> | 85 |
| Gambar 4.4 | Konsep tempat nonton | 86 |
| Gambar 4.5 | Konsep <i>layout</i> tempat nonton..... | 86 |
| Gambar 4.6 | Konsep galeri | 87 |
| Gambar 4.7 | Alternatif <i>layout display 1</i> | 87 |
| Gambar 4.8 | Alternatif <i>layout display 2</i> | 88 |
| Gambar 4.9 | Alternatif <i>layout display 3</i> | 88 |
| Gambar 4.10 | Konsep bentuk galeri..... | 89 |
| Gambar 4.11 | Konsep bentuk <i>stage space</i> | 90 |
| Gambar 4.12 | Konsep bentuk tempat nonton..... | 91 |
| Gambar 4.13 | Konsep bentuk <i>cafe</i> | 91 |
| Gambar 4.14 | Konsep bentuk <i>retail</i> | 92 |
| Gambar 4.15 | Konsep gubahan massa | 93 |
| Gambar 5.1 | Tempat nonton dan panggung teater..... | 97 |
| Gambar 5.2 | Bentuk tempat nonton dan panggung teater..... | 97 |
| Gambar 5.3 | Bentuk <i>retail</i> | 97 |
| Gambar 5.4 | Bentuk <i>cafe</i> | 98 |
| Gambar 5.5 | Bentuk galeri | 98 |
| Gambar 5.6 | Bentuk ruang pertunjukan musik..... | 98 |
| Gambar 5.7 | Konsep baru setelah pengujian..... | 99 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 | Variabel dan Parameter | 5 |
| Tabel 2.1 | Kamera Lomo dan Hasilnya | 18 |
| Tabel 2.2 | Tipe panggung, kelebihan dan kekurangannya | 26 |
| Tabel 2.3 | Contoh <i>iconic building</i> | 33 |
| Tabel 2.4 | Contoh <i>symbolic building</i> | 34 |
| Tabel 2.5 | KDB dan KLB Berdasarkan Luas Tanah | 58 |
| Tabel 3.1 | Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Pelaku Seni Audio | 64 |
| Tabel 3.2 | Alternatif Bentuk Media Kreatif Beserta Kelebihan dan Kekurangannya | 65 |
| Tabel 3.3 | Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Komunitas Lomografi..... | 66 |
| Tabel 3.4 | Alternatif Alur Sirkulasi Galeri Beserta Kelebihan dan Kekurangannya | 67 |
| Tabel 3.5 | Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Komunitas Film Indie | 68 |
| Tabel 3.6 | Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Kelompok Tari dan Teater | 69 |
| Tabel 3.7 | Kesimpulan Analisis Media Kreatif | 71 |
| Tabel 3.8 | Analisis Bangunan Komunikatif..... | 73 |
| Tabel 3.9 | Analisis Ekspresi Arsitektur | 74 |
| Tabel 3.10 | Tabel Kebutuhan Ruang | 81 |
| Tabel 3.11 | Tabel Luasan Ruang..... | 82 |
| Tabel 5.1 | Hasil Quisioner | 94 |

ABSTRAKSI

Art Building adalah ruang public yang menampung ekspresi seni visual, audio dan kinestetik dari komunitas indie. Komunitas indie berkembang sangat pesat di Yogyakarta, tetapi sayangnya tidak diikuti perkembangan fasilitas untuk mereka. Akibatnya mereka tidak memiliki fasilitas untuk berekspresi. Permasalahan umum yang muncul adalah bagaimana menciptakan ruang publik bagi komunitas musik indie, film indie, lomografi dan kelompok seni kinestetik yang mewadahi kegiatan ekspresi mereka dan sebagai jembatan social antara mereka dan masyarakat. Sedangkan yang menjadi permasalahan khusus adalah, pertama, bagaimana bentuk media kreatif bagi komunitas musik indie, film indie, lomografi dan kelompok seni kinestetik yang sesuai dengan karakter berekspresi mereka. Kedua, bagaimana bentuk *Art Building* yang menarik dan komunikatif bagi komunitas indie dan masyarakat.

Perolehan data dilakukan dengan dokumentasi suasana kegiatan, pengamatan perilaku untuk menentukan *Place-Centered-Map* dan *Person-Centered-Map*, wawancara dan survei site. Metode pendekatan perancangan menggunakan lokasi ruang, yaitu berdasarkan keadaan fisik dan non-fisik di sekitar site. Kemudian akan ditentukan seperti apa media kreatif yang akan digunakan bagi komunitas indie, zoning kegiatan dan gubahan massa, dan penentuan fasade bangunan agar view menuju site menarik.

Hasil perancangan berupa kawasan yang terdiri dari beberapa gubahan massa. Gubahan massa ini terdiri dari ruang pertunjukan musik, galeri untuk seni visual, tempat nonton film dan panggung tari dan teater, café, retail dan beberapa ruang service dan ruang pengelola. Terdapat open space yang menjadi central dari kawasan art building ini. Open space ini dapat menjadi ruang kreasi bersama bagi komunitas indie. Bentuk bangunan menggunakan tanda iconic yaitu dari bentuk kamera lomo dan bentuk lensa kamera. Selain itu juga menggunakan bentuk indexial yaitu dari penggunaan style arsitektural. Style yang dipilih adalah post-modern karena memiliki karakter yang sama dengan karakter ekspresi komunitas indie. Ekspresi bangunan diwujudkan dengan bentuk lengkung, warna mencolok, bentuk asimetris dan ornamen. Bentuk lengkungan juga digunakan pada media kreatif yaitu pada panggung tari dan teater dan galeri.

ABSTRACT

Art Building is a public space that accommodates the expression of visual, audio and kinesthetic arts from indie community. Indie community is growing very rapidly in Yogyakarta, but unfortunately it not followed with the development of art facilities for them. The consequent is they don't have any facilities to express. The general problem is how how to design a public space for indie music community, indie film community, lomography and kinesthetic art groups that accommodates their art expression and as a place for social bridge between indie community and society. There is 2 specific problems. First, how to design a creative media for indie music community, indie film community, lomography and kinesthetic art groups that appropriate to their character expression. The second specific problem is how to design the form of this art building that interest and communicative for indie community and society.

Data acquisition is done by documentation of activities, observations of behavior to determine Place-Centered-Map and Person-Centered-Map, interview and site survey. The method for design approach is using location space, which based on physical and non-physical condition in surrounding site. Then will be determined the creative media for indie community, zoning activity and mass composition, and how is the facade.

The result of this design is an area consisting of several mass composition, there are space performance, visual art gallery, a place to watch movies and stage performance for kinesthetic art groups, café, retail and some room service and room for management. There is an open space as a central of this area that can used as a creations space. The form of this building is using iconic sign from the lomo camera and the lens of lomo camera and indexial sign from post-modern style. I used post-modern style because it has the same character with the expression of indie community. The expression from the building is show by arch form, bright color, asymmetrical form and ornament. The arch form is also used in a stage performance for kinesthetic art groups and visual art gallery.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas independen atau yang sering kita sebut sebagai komunitas indie sudah berkembang dengan pesat saat ini, terutama music indie, film indie dan lomografi. Komunitas ini didominasi oleh anak muda dan tidak kalah jika dibandingkan dengan musisi atau sineas profesional. Beberapa dari mereka bahkan diakui di manca negara dan melakukan konser di beberapa negara di Asia seperti Singapura dan Eropa seperti Jerman, Inggris, Perancis, dan beberapa negara lain. Sungguh ironis bahwa mereka kurang dikenal di negara kita sendiri, Indonesia, tetapi mereka justru dikenal di negara bahkan benua lain. Bahkan label yang menaungi dan memproduseri mereka berasal dari negara lain. Di negaranya sendiri, mereka berjuang sendiri di bawah label independen yang bahkan mereka sendiri yang mengelolanya. Dan saat mereka menyelenggarakan konser atau memutar film karya mereka di negara mereka sendiri, masyarakat tidak banyak yang mengetahuinya dan hanya para penikmat karya mereka saja yang menghadirinya. Mereka kurang diakui di negara mereka sendiri dan akibatnya, tidak banyak bahkan tidak ada ruang yang mewadahi ekspresi seni mereka. Sehingga kemudian mereka juga akan kesulitan menyampaikan dan mengenalkan karya mereka pada masyarakat.

Di Jogjakarta saat ini sudah banyak ruang yang mewadahi ekspresi seni seorang seniman, misalnya galeri yang mewadahi lukisan seorang pelukis atau foto hasil jepretan seorang fotografer. Idealnya, semua wujud ekspresi seni diwadahi dalam ruang seni yang sesuai dengan wujud ekspresi itu sendiri. Tetapi bagi komunitas indie, belum ada ruang yang mewadahi ekspresi seni mereka. Mereka akan menggunakan ruang apapun yang bisa mereka gunakan, asalkan mereka dapat berekspresi. Idealnya, mereka mengadakan sebuah *event* konser musik di sebuah panggung terbuka, tetapi mereka hanya menggunakan ruang parkir di sebuah distro karena mereka tidak mempunyai dana yang cukup untuk menyewa sebuah *space* dan mendirikan panggung terbuka. Kecuali jika

mereka berkumpul dan sepakat untuk mengadakan sebuah *event*, mereka akan menanggung sama – sama biaya sewa tersebut. Tetapi di Jogjakarta, belum ada ruang yang sesuai untuk mewadahi aktivitas ekspresi mereka. Umumnya mereka akan mengadakan di *open stage* karena pelaku musik indie sendiri dan *audience* dari penikmat musik indie lebih nyaman menyelenggarakan *event* musik di luar ruangan. Selama ini, cukup jarang sebuah *event* musik indie diselenggarakan di dalam ruangan. Sesekali mereka akan menyelenggarakan di dalam ruangan, tetapi mereka memilih ruangan yang sangat luas seperti JEC atau GOR UNY. Beberapa kali sebuah *event* musik indie diselenggarakan di ruang tertutup berkonsep *theatre hall* seperti di Taman Budaya Jogjakarta, tetapi justru *audience* akan memilih untuk duduk lesehan, bukannya duduk di kursi *audience* yang sudah tersedia. Tidak jarang juga sebuah *event* music indie diselenggarakan di tempat hiburan malam seperti *Liquid*, *Bosche*, dan lain sebagainya. Bahkan di salah satu tempat, ada hari khusus yang menghadirkan band – band indie baik dari Jogjakarta maupun dari luar Jogjakarta.

Begitu juga dengan lomografi, mereka memerlukan galeri yang tak hanya memajang hasil karya mereka. Mereka memerlukan *space* yang memamerkan kamera yang mereka gunakan pula karena setiap jenis kamera lomo memiliki hasil jepretan foto yang berbeda. Mereka juga memerlukan *space* yang dapat digunakan untuk membuat *lomo wall*, yaitu dinding yang seluruh permukaannya ditemplei oleh foto hasil jepretan mereka dan menghasilkan pola gambar tertentu.

Karena komunitas ini berawal dari hobi, yang menjadi pertanyaan berikutnya adalah apakah jika tersedia ruang bagi mereka, apakah eksistensi mereka akan tetap ada. Akan menjadi sia – sia jika setelah sebuah ruang tersedia bagi mereka, tetapi karena hobi ini tidak menguntungkan bagi mereka dan mereka harus fokus pada pekerjaan/profesi mereka yang lebih menjanjikan nanti, mereka akan meninggalkan komunitas ini dan akhirnya ruang yang tersedia pun menjadi tak terpakai. Tetapi mereka tetap membutuhkan ruang yang dapat mewadahi ekspresi mereka dan lebih jauh akan membuat masyarakat menerima dan mengetahui eksistensi mereka walaupun mereka hanya kaum minoritas.

*“Jan Gehl argues that through design, and within certain limits – regional, climatic, societal – it is possible to influence how many people use public space, how long individual activities last and which activities types can develop.”*¹ Teori ini menunjukkan bahwa

¹ Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

sebuah desain, khususnya ruang mampu mempengaruhi berapa banyak orang yang menggunakan ruang publik, seberapa lama seseorang terlibat dalam sebuah aktivitas dan bagaimana sebuah aktivitas dapat berkembang.

“Social activities depend on the presence of other in publik space. This implies that such activities are supported whenever necessary and optional activities are given better environmental conditional”². Teori ini menunjukkan bahwa adanya sebuah aktivitas sosial tergantung pada adanya orang lain di sebuah ruang publik. Dan ini akan berpengaruh pada baik aktivitas yang mungkin terjadi atau aktivitas yang menjadi pilihan akan lebih baik jika didukung oleh kondisi lingkungannya. Sebuah lingkungan dan kondisi manusia akan saling berpengaruh.³ Ini merupakan hubungan 2 arah. Saat sebuah lingkungan berubah, perilaku seseorang juga akan berubah.

Aktivitas musik indie, film indie dan lomografi dapat lebih berkembang dan lebih baik jika lingkungan merespon mereka, yaitu dengan cara memwadhahi aktivitas mereka dalam mengekspresikan seni mereka. Sekalipun hanya berawal dari hobi, akan ada kemungkinan aktivitas komunitas ini akan berkembang. Ini bergantung pada ruang publik itu sendiri. Dengan tersedianya ruang publik bagi komunitas indie, akan menjadikan lebih banyak orang mendatangi ruang untuk komunitas ini dan lebih jauh akan membuat anggotanya tergabung lebih lama dan kemudian akan mengembangkan aktivitas komunitas ini.

Ruang seni ini sangat penting untuk mendukung eksistensi komunitas indie. Melalui ruang seni ini mereka akan menyampaikan karya mereka dan masyarakat akan mengetahui keberadaan mereka. Lebih jauh, karya komunitas ini akan menyebarluas dan mampu memberi warna aliran musik tersendiri bagi perkembangan music Jogjakarta khususnya dan Indonesia pada umumnya. Ruang ini akan memwadhahi karya komunitas indie yang beragam dan sekaligus menjadi jembatan social antara komunitas indie dengan masyarakat. Komunitas indie tidak akan bingung dalam mencari ruang bagi mereka untuk berekspresi dan kemudian mereka bisa mengenalkan karya mereka melalui ruang ini. Ini akan didukung dengan desain bangunan yang komunikatif dan mampu menarik perhatian masyarakat sehingga masyarakat akan tertarik untuk mendatangi tempat ini.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Tujuan :

² Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

³ Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

1. Menggali/menelusuri berbagai jenis dan karakter komunitas indie beserta ekspresinya.
2. Memberikan referensi tentang ruang publik sebagai media kreatif untuk komunitas tertentu.

Sasaran :

Menyusun konsep baru tentang media kreatif untuk kegiatan ekspresi seni komunitas indie di Yogyakarta yang sesuai dengan karakter komunitas indie sebagai kontribusi kepada dunia *arsitektur* tentang *arsitektur* untuk seni komunitas tertentu.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah Umum :

Bagaimana menciptakan ruang publik bagi komunitas music indie, film indie, lomografi kelompok seni kinestetik (tari dan teater) yang tidak hanya mewadahi kegiatan mereka tetapi sekaligus sebagai jembatan antara komunitas ini dengan masyarakat .

Masalah Khusus :

1. Bagaimana bentuk media kreatif bagi komunitas musik indie, film indie, lomografi dan kelompok seni kinestetik (tari dan teater) yang sesuai dengan karakter berekspresi ketiga komunitas tersebut.
2. Bagaimana bentuk *Art Building* yang menarik dan komunikatif bagi komunitas indie dan masyarakat.

1.4 Metoda Perancangan

1.4.1 Variabel dan parameter

Untuk menuju perancangan media kreatif dan bentuk bangunan yang komunikatif, ditentukan variable dan parameter yang akan diukur sehingga desain yang dihasilkan dapat menjawab rumusan permasalahan.

Tabel 1.1 Variabel dan parameter

| | Variabel | Parameter |
|---------------------------|-----------------|--------------------------------|
| Media Kreatif | Seni audio | Jenis panggung |
| | | Dimensi panggung |
| | | Bentuk panggung |
| | | Area yang dibutuhkan |
| | Seni visual | Sirkulasi ruang pameran |
| | | Area yang dibutuhkan |
| | | Jarak pengamat ke karya |
| | | Zoning area karya dan pengamat |
| | Seni kinestetik | Jenis panggung |
| | | Dimensi panggung |
| | | Bentuk panggung |
| | | Area yang dibutuhkan |
| Bangunan komunikatif | <i>Iconic</i> | Bentuk bangunan |
| | <i>Indexial</i> | Bentuk bangunan |
| | <i>Symbolic</i> | Bentuk bangunan |
| Ekspresi dalam arsitektur | <i>Art deco</i> | Makna ekspresi |
| | | Komposisi |
| | | Elemen |
| | Modern | Makna ekspresi |
| | | Komposisi |
| | | Elemen |
| | Post-modern | Makna ekspresi |
| | | Komposisi |
| | | Elemen |

Sumber : data penulis

1.4.2 Metoda Pengumpulan Data

Metoda pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

1. Pengamatan Perilaku

Pengamatan perilaku dilakukan untuk menentukan *person-centered-map* dan *place-centered-map*.

Person-centered-map didapat berdasarkan pengamatan pola kegiatan dari awal hingga akhir dalam suatu masyarakat/komunitas. Studi ini akan menggambarkan pola kegiatan yang sebenarnya terjadi.

Place-centered-map adalah teknik yang digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia memanfaatkan, menggunakan atau mengakomodasikan perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat yang tertentu.⁴

2. Dokumentasi Suasana Kegiatan

Bagaimana suasana sebuah kegiatan saat berlangsung tidak semata seperti apa yang dibayangkan oleh *arsitek* sebagai perancang, tetapi harus digambarkan dengan cara fotografi atau film yang mengungkapkan bagaimana saat kegiatan tersebut berlangsung. Rancangan yang dibuat semata-mata berdasarkan imajinasi *arsitek* sering kali menjadi rancangan yang ideal bagi *arsitek*, tetapi mungkin miskin akan *affordances* dan peluang – peluang bagi seorang pengguna untuk memenuhi kebutuhannya.⁵ Tanpa adanya *affordances*, sebuah ruang publik akan kurang diminati orang.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada para pelaku komunitas yang terkait dan bila perlu kepada *audience* yang ikut terlibat dalam komunitas tersebut. Wawancara dilakukan baik secara individu maupun kepada kelompok yang melibatkan banyak orang sekaligus. Wawancara dilakukan untuk mendukung perolehan data.

4. Survei *site*

Survei *site* dilakukan untuk memperoleh data berupa luasan *site*, batas *site*, kondisi sekitar *site*, dan bagaimana *fasade* di sekitar *site*.

1.4.3 Metode Pendekatan Perancangan

⁴ Haryadi B., 1995

⁵ Joyce Marcella L., 2004

Metode yang digunakan untuk pendekatan perancangan adalah Lokasi Ruang. Fokus perhatian pendekatan ini berada pada program arsitektur yang tidak berasal “dari dalam”, melainkan “dari luar”.⁶

Selain itu, dari data yang diperoleh dengan metode, pengamatan perilaku, dokumentasi suasana kegiatan, wawancara dan survey *site* :

1. Diketahui klasifikasi karakter kegiatan presentasi kreativitas komunitas seni indie, digunakan untuk menentukan media seperti apa media kreatif yang akan digunakan.
2. Diketahui pengaruh lingkungan non-fisik dan lingkungan fisik di *site* dan sekitar *site* untuk menentukan zoning kegiatan pada *site*.
3. Diketahui lingkungan sekitar *site* untuk menentukan sirkulasi menuju *site*, fasade dan orientasinya agar menarik masyarakat, dan bentuk dan sudut terbaik dari bangunan.

1.4.4 Metode Pengujian Perancangan

Metode yang digunakan adalah Metode Uji Persepsi. Dari hasil desain awal, akan dilakukan wawancara kepada 2 aspek, yaitu orang awam yang kurang mengerti atau bahkan tidak tahu tentang komunitas indie dan calon pengguna bangunan yang dalam hal ini adalah anggota komunitas indie. Mereka akan melihat paling tidak gambar 3 dimensi dari desain, yang kemudian akan ditanyakan bagaimana pendapat mereka apakah sesuai dengan karakter komunitas indie atau tidak, dan jika tidak, bagaimana harapan mereka tentang desain yang mereka inginkan. Dari hasil wawancara akan dilakukan revisi bila ada pendapat bahwa desain tidak sesuai dengan keinginan mereka.

1.5 Keaslian Perancangan

1. Hadi Purjono – 98512186, Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia
Arena Skatepark dan Musik Indie di Yogyakarta
*Penekanan Pada Pola Sirkulasi yang Menerus Antara Ruang Dalam dan Ruang Luar*⁷
Sebuah ruang yang mewadahi aktivitas pelaku music indie dan olahraga skateboard bersamaan dengan penekanan pola ruang dalam dan ruang luar yang menerus sehingga kedua aktivitas ini dapat saling mendukung satu sama lain.
2. Muhammad Faisal Reza – 98512162, Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

⁶ Markus Zahnd, 2009

⁷ Hadi Purjono, 2006

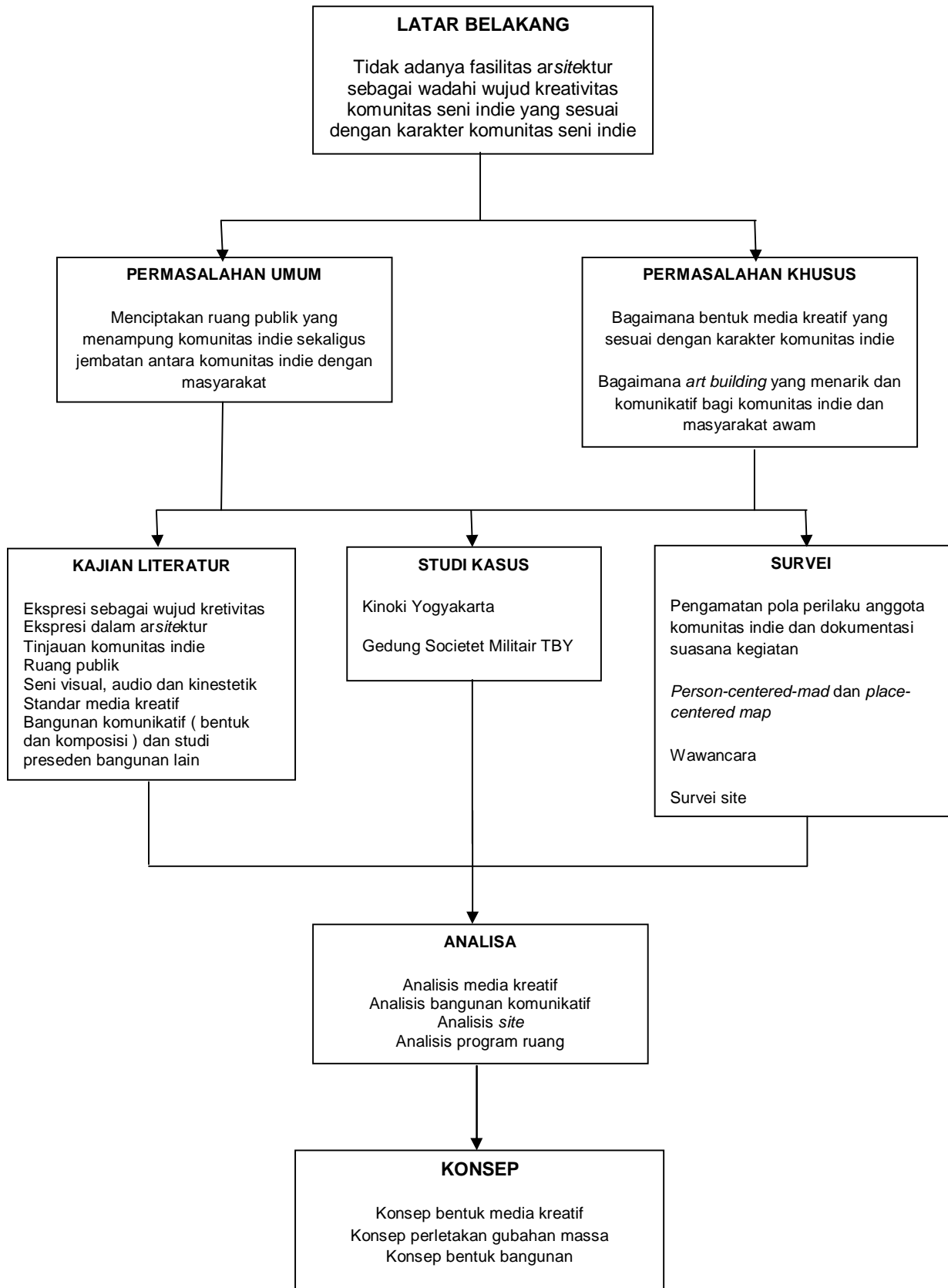
Pusat Komunitas Film Independen di Yogyakarta

*Sebagai Tempat Interaksi Kreatif Antar Pengguna Bangunan Sebagai Dasar Perancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar*⁸

Membahas tentang perencanaan ruang sebagai wadah para anggota komunitas indie untuk berkumpul, berinteraksi dan bertukar pikiran serta tersedianya studio sebagai tempat produksi film indie dalam sebuah rancangan ruang dalam dan ruang luar yang membentuk suasana keakraban.

1.6 Kerangka Pola Pikir

⁸ Muh. Faisal Reza, 2004



BAB II

PENELUSURAN MASALAH

1.1 Tinjauan Pustaka

1.1.1 Ekspresi Seni Sebagai Wujud Kreativitas

Ekspresi adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya). Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa.¹ Ekspresi seni adalah proses menyatakan sebuah karya dengan memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya yang merupakan wujud kreativitas manusia. Menurut Maslow, dari 5 hierarki kebutuhan dasar manusia, salah satunya adalah kebutuhan untuk berekspresi.² Ekspresi seni disepakati sebagai sebuah produk yang tidak hanya mempresentasikan identitas individu, namun lebih jauh lagi bisa berbicara banyak dalam representasi kelompok.³

Dalam berekspresi, tidak ada aturan yang mengikat tentang bagaimana cara berekspresi, masing – masing akan memilih caranya dan medium yang digunakan untuk berekspresi. Wujud dari ekspresi seni dapat berupa lukisan, sketsa, foto, musik, puisi, dan lain – lain. Sebuah ekspresi tidak harus melalui sebuah proses, sebuah gagasan bisa saja muncul secara spontan dan akan langsung dituangkan. Proses menuangkan ide tersebut bisa dilakukan secara spontan, misalnya saat pelukis menuangkan idenya dalam sketsa gambar sederhana. Tetapi bisa juga dilakukan secara terencana, misalnya seorang musikus akan mengarasemen lagunya secara bertahap, atau seorang sastrawan yang akan menulis novel atau sebuah karya sastra lainnya. Mereka membutuhkan waktu yang lama dan bertahap. Wujud dari ekspresi seni tidak hanya ditujukan untuk diri sendiri, tetapi bisa kepada orang lain bahkan kepada kelompok tertentu. Misalnya sebuah gambar mural yang menggambarkan ekspresi tentang ketidaksetujuan seseorang pada tindakan korupsi yang dilakukan para

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia online, 2010

² Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

³ Widaryanto, 2007

pejabat. Dengan kata lain, sebuah ekspresi seni bisa menjadi sebuah alat komunikasi. Sebuah ekspresi seni ditangan seseorang yang benar akan membawa pengaruh yang baik, sedangkan jika berada di tangan orang yang salah, sebuah ekspresi seni bisa disalahgunakan dan membawa pengaruh perilaku negatif. Misalnya seni mural jika berada di tangan anak jalanan akan menjadi sebuah tindakan vandalisme dan memberi pengaruh negatif karena menyebabkan munculnya tindakan vandalisme lainnya.

Dalam berekspresi, pelaku seni bisa melakukannya secara individu maupun kelompok, sehingga perilakunya bisa berbeda – beda. Seseorang yang berekspresi secara individu, umumnya akan memilih untuk menyendiri atau tidak menghiraukan keramaian disekitarnya dan menciptakan suasananya sendiri yang menyendiri. Misalnya penyanyi solo yang menyanyi di atas panggung atau seorang pelukis yang melukis sendiri di galerinya. Sedangkan ekspresi kelompok dilakukan bersama – sama oleh beberapa orang baik sesama anggota kelompok maupun tidak. Tetapi secara tidak langsung, ekspresi kelompok mewedahi ekspresi per individu. Dan dibutuhkan kekompakan dan kerjasama yang baik agar dapat menghasilkan wujud ekspresi yang baik. Misalnya pertunjukan teater atau konser musik orkestra.

Ekspresi seni dipengaruhi oleh beberapa hal⁴, antara lain kondisi ekonomi, perasaan terkekang dan terbebas, kekuatan media elektronik, paradigma komunikasi dan budaya. Kondisi ekonomi menjadi kendala dalam berekspresi. Seniman membutuhkan media untuk berekspresi, dan mahalnnya harga media tersebut menjadi kendala. Walaupun tidak semua, tapi umumnya ini menjadi alasan mengapa seorang seniman tidak dapat berekspresi dengan maksimal. Misalnya saat seseorang mempunyai ide untuk membuat sebuah film. Mahalnya biaya untuk proses pembuatan film menjadikan orang tersebut berpikir ulang untuk membuat sebuah film. Atau mahalnnya harga kanvas dan cat minyak menjadi kendala bagi seorang mahasiswa yang ingin berekspresi dengan cara membuat lukisan. Tetapi bagi beberapa seniman yang memiliki pendapatan sendiri dari profesinya terlebih jika dari karya seninya sendiri, mahalnnya harga media tidak menjadi masalah untuk berekspresi.

Perasaan seniman sendiri akan mempengaruhi bagaimana ekspresi seni. Sebuah keadaan yang menimbulkan perasaan terkekang akan membuat seniman tidak dapat

⁴ Widaryanto, 2007

berekspresi dengan bebas dan akibatnya tidak menghasilkan hasil karya seni yang maksimal. Sebaliknya, jika keadaan yang ada tidak mengekang seniman, dia dapat berekspresi dengan bebas sesuai kreativitasnya.

Media elektronik sangat berperan sebagai media ekspose suatu karya. Dari ekspose tersebut, akan memunculkan simpati dari orang – orang lain dan sekaligus akan menyebarluaskan jenis dan wujud ekspresi seni tersebut. Ini akan memberi pengaruh tersendiri bagi sang seniman untuk lebih ekspresif. Dan paradigma komunikasi mempengaruhi cara ekspresi seni dari seniman, apakah akan dilakukan secara individu atau kelompok.

Budaya juga akan mempengaruhi ekspresi seni. Misalnya di Jogjakarta dimana budaya Jawa masih sangat terasa, akan mempengaruhi hasil ekspresi seninya. Seorang seniman mural akan membuat karya mural yang bertema tokoh wayang Jawa, atau seorang seniman musik akan membuat sebuah musik yang bertema lagu Jawa dengan alat – alat musik tradisional Jawa. Dan ini akan berbeda dengan hasil karya seni seorang seniman yang berada di daerah dengan kebudayaan yang berbeda.

1.1.2 Ekspresi Dalam *Arsitektur*

Secara umum, perkembangan *arsitektur* di bagi pada zaman klasik, *art deco*, modern dan post-modern. Ekspresi dalam *arsitektur* sudah muncul sejak *arsitektur* berada di di zaman klasik. *Arsitektur* klasik muncul pada peradaban – peradaban tua seperti di Yunani, Mesir, China dan lain – lain. *Arsitektur* klasik dibangun dengan 3 tujuan⁵ yaitu:

- Sebagai tempat berlindung (rumah tinggal).
- Sebagai tempat memuja Tuhan.
- Sebagai tempat berkumpul.

Karena alasan tersebut, terutama karena digunakan untuk tempat pemujaan kepada Tuhan, *arsitektur* klasik dibuat dengan langgam yang memiliki detail yang rumit dan indah dengan menggunakan ornament yang rumit. Contoh wujud ekspresi dari *arsitektur* klasik adalah pilar – pilar yang tinggi yang menggambarkan kemegahan, bentukan lengkung, kubah, dan lain – lain.

⁵ Wikipedia, 2009

Setelah berlalunya era *arsitektur* klasik, muncul *arsitektur art deco*. Setiap Negara yang menerima *art deco* akan mengembangkannya sendiri dengan cara memadukannya dengan *arsitektur* lokal seperti penggunaan ornament tradisional, sehingga *arsitektur art deco* pada setiap wilayah akan berbeda – beda.

Awalnya *art deco* berkembang dari ornament tradisional setempat. Gaya ini masih dipengaruhi oleh *arsitektur* klasik. Sehingga ciri utama dari *arsitektur art deco* adalah adanya ornament – ornament baik tradisional, historical maupun elemen dekoratif geometri. Sebuah langgam *art deco* berbicara tentang permukaan dan bentuk yaitu berupa ornament, geometri, energi, retrospeksi, optimism, warna, tekstur, cahaya dan simbolisme⁶. Tetapi *arsitektur art deco* dapat menerima segala sesuatu yang baru seperti penggunaan material baru, penggabungan material, dan lain – lain. Sehingga pada ada zaman revolusi industri, perkembangan teknologi juga turut mempengaruhi *arsitektur art deco*. Perkembangan teknologi yang pesat diekspresikan dalam karya *arsitektur* berupa bentukan garis lengkung dan zig – zag. Garis lengkung merupakan ekspresi gerak, teknologi modern, rasa optimisme dan kemoderenan.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan banyaknya penemuan – penemuan material baru mendorong munculnya era *arsitektur* modern. *Arsitektur* modern merupakan ekspresi dari sesuatu yang tampil beda, baru dan tidak kuno. Selain itu, *arsitektur* modern juga merupakan ekspresi dari kemajuan teknologi, konstruksi dan struktur yang memberi kemudahan, efisiensi dan fungsional yang berkembang pesat akibat revolusi industri di Eropa. Ini diekspresikan dalam *arsitektur* dengan warna – warna mencolok, proporsi yang tidak biasa, material baru dan dekorasi. Sebagai contoh, penggunaan material baru yaitu kaca sebagai ekspresi ruang karena ciri dari kaca yang ada tetapi tak terlihat. Lahirnya *arsitektur* modern dipengaruhi oleh revolusi industri yang menghasilkan material baru dan teknik konstruksi baru yang memungkinkan proses konstruksi menjadi lebih cepat dan efisien. *Arsitektur* modern kemudian berkembang pesat karena akibat perang dunia II, banyak bangunan di Eropa yang mengalami kerusakan sehingga diperlukan pembangunan yang cepat, fungsional dan mudah dan *arsitektur* modernlah yang menjadi jawabannya.

⁶ Tanti Johana, 2004

Banyak cabang dari arsitektur modern yang muncul, antara lain Bauhaus, De Stijl, Dutch Expressionism, International Style, Rationalism, Scandinavian, Romanticism dan Neo Classicism, Art and Craft Movement, Art Nouveau, serta Jugendstil dan Viennese Secession. Tetapi secara garis besar, arsitektur modern terdiri dari 4 aliran besar dan dipelopori oleh 4 orang tokoh yaitu Alvar Alto dengan aliran tradisional, Le Corbusier dengan aliran seniman, Frank Lloyd Wright dengan aliran naturalis dan Mies Van de Rohe dengan aliran fungsionalis. Tokoh – tokoh ini terkenal dengan slogan mereka tentang ekspresi arsitektur modern seperti Mies Van de Rohe dengan slogannya *Less is more*, bahwa setiap elemen akan semakin indah jika semakin sederhana. Kemudian Le Corbusier dalam konsep *Le Modular*, yaitu perulangan unit – unit bangunan untuk kemudahan penyusunan fungsi dan system struktur sehingga proses pembangunan dapat dilakukan secara cepat dengan menggunakan material prefabrikasi. Dan Adolf Loos dengan slogannya *Ornament is Crime*, bahwa ornament hanya sebuah ketakutan akan kekosongan ruang yang sebenarnya tidak diperlukan.

Konsep yang menjadi ciri utama arsitektur modern adalah *form follow function* dimana bentuk mengikuti fungsi agar tercipta efisiensi. Bentuk disini mencakup tata ruang, estetika, dan lain - lain. Sehingga ciri utama dari arsitektur modern adalah *functionalism* (fungsional), *clarity* (kejelasan) dan *simplicity* (kesederhanaan). Arsitektur modern menolak ornament – ornament dari masa arsitektur klasik karena dipandang berlebihan, penggunaan langgam arsitektur lama dan menganggap hal – hal non-struktural yang hanya sebagai tambahan dan tidak mempengaruhi makna arsitektur tidaklah berguna.

Sebuah ruang yang efisien dan fungsional diwujudkan dalam bentukan kotak atau persegi sehingga menghasilkan ekspresi yang berupa bentukan *box* pada fasad bangunan. Selain itu, ini juga mengekspresikan kesederhanaan dan kejujuran.

Tetapi kemudian muncul aliran yang menolak pemahaman arsitektur modern yaitu arsitektur post-modern. Arsitektur post-modern muncul karena adanya kekurangan makna, kemandulan, keburukan, keseragaman dan dampak psikologis dalam dunia arsitektur akibat dari lahirnya arsitektur modern. Arsitektur modern merupakan ekspresi penolakan terhadap penjelasan yang harmonis, universal dan konsisten yang menjadi konsep arsitektur modern. Post-modern lebih menghargai perbedaan, ide – ide baru yang berbeda dan tidak selalu menuruti kaidah tertentu. Ini ditunjukkan dengan gaya,

bentuk, dan corak yang bertentangan dengan *arsitektur* modern bahkan memungkinkan untuk terjadi adanya penggabungan dengan berbagai macam unsur. Jika *arsitektur* modern menghilangkan segala bentuk ornament, maka *arsitektur* post-modern kembali menggunakan ornament walaupun tetap memperhatikan fungsi.

Arsitektur modern yang terkenal dengan konsep *less is more*, ditolak dengan pertanyaan Robert Venturi yang mengatakan *less is bore*. Beliau beranggapan bahwa bangunan yang interiornya tetap pada konsep fungsional tetapi eksteriornya tetap mendapat sentuhan artistic seperti hiasan akan lebih baik daripada bangunan yang bentuk dan fungsinya menjadi satu. *Arsitektur* post-modern beranggapan bahwa *arsitektur* modern terlalu memikirkan fungsi, sehingga sisi *arsitektur* telah terlupakan dan sebuah karya *arsitektur* modern hanya menjadi sebuah teknik membangun tanpa memiliki sisi artistic.

Prinsip dari *arsitektur* post-modern adalah bahwa semua *arsitektur* bersifat simbolik dimana setiap karya *arsitektur* memiliki bahasa dan sedang menyampaikan sesuatu, sebuah karya *arsitektur* post-modern menampilkan arti dalam fungsi. *Arsitektur* modern memiliki 3 aliran besar yaitu purna modern, neo modern dan dekonstruktif⁷. *Arsitektur* purna modern menjadi jembatan antara yang baru dan yang lama, mengoreksi bahwa sebuah proses pembangunan tidak harus diawali dengan proses penghancuran. *Arsitektur* purna modern mengekspresikan identitas baik budaya, sejarah maupun regional dan lebih focus kepada bentuk daripada ruang.

Sedangkan *arsitektur* neo modern merupakan penyempurnaan dari *arsitektur* modern dari segi estetik. *Arsitektur* neo modern mengekspresikan teknologi dan material dapat menjadi elemen bangunan yang memiliki sisi estetik dan lebih focus kepada ruang.

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain yang merupakan usaha – usaha percobaan untuk melihat *arsitektur* di sisi yang lain.⁸ *Arsitektur* dekonstruksi adalah ekspresi kebebasan atas bentuk dan komposisi struktur yang sudah

⁷ Al Busyra Fuadi, 2008

⁸ *Arsitektur* Dekonstruksi, 2010

umum digunakan dan berlandaskan konsep anti kemapanan. Ciri dari arsitektur dekonstruksi antara lain⁹ :

- Penampilan bidang yang simpang siur.
- Garis yang tidak beraturan.
- Keseluruhan struktur seperti runtuh.

Arsitektur dekonstruksi juga merupakan ekspresi dari adanya keterbatasan terhadap bentuk geometri sehingga bentuk yang dihasilkan adalah bentuk – bentuk yang aneh dan tidak lazim. Untuk memahami makna dari arsitektur dekonstruksi diperlukan kemampuan berimajinasi untuk mengartikan makna dari sebuah karya arsitektur dekonstruksi.

1.1.3 Tinjauan Komunitas Indie

Indie yang berasal dari kata independen berarti merdeka atau berdiri sendiri.¹⁰ Komunitas indie adalah komunitas yang beranggotakan orang – orang yang bergerak di bidang seni dengan bebas dan menggunakan dana serta usaha sendiri untuk berekspresi. Jadi, kata indie disini bukan berarti sebuah aliran, tetapi berarti bagaimana komunitas ini berjalan. Komunitas indie memiliki selera yang berbeda dengan kebanyakan masyarakat pada umumnya. Mereka mempunyai cara berekspresinya sendiri dan aliran seni sendiri. Maka dari itu, tidak banyak masyarakat mengetahui eksistensi mereka bahkan tidak mengetahui hasil karya mereka. Padahal karya mereka tidak kalah jika dibandingkan dengan karya yang ada di masyarakat pada umumnya. Sehingga kemudian komunitas ini menjadi kaum minoritas di dunia seni yang umumnya ada di masyarakat. Wujud ekspresi dari komunitas ini pun bermacam – macam. Baik musik, film, fotografi, hingga produk *fashion*.

Saat ini, komunitas indie sudah berkembang cukup pesat dan didominasi oleh anak muda. Anak muda yang cenderung idealis akan menuntut kebebasan berekspresi, sehingga saat kemudian karya mereka tidak diakui masyarakat karena perbedaan selera, mereka akan membentuk kelompok sendiri dan berkarya bersama. Mereka akan bergerak sendiri untuk berkarya dengan segala usaha serta dana sendiri dan kemudian akan menyebarluaskan hasil karya mereka dengan cara mereka sendiri.

⁹ *Arsitektur Dekonstruksi*, 2010

¹⁰ Pius A., M. Dahlan, 1994








Setelah karya mereka meluas, mereka akan mendapat simpati dari penggemarnya masing – masing yang lebih jauh akan menginspirasi anak muda lainnya untuk berekspresi sesuai dengan idealismenya masing – masing tanpa perasaan terkekang sehingga akan muncul berbagai variasi aliran nantinya.

Umumnya ekspresi seni dari komunitas ini akan berbeda dengan yang ada pada umumnya. Jika saat ini Indonesia didominasi oleh lagu beraliran pop melayu, maka komunitas musik indie yang ada, tidak akan mengikuti keinginan pasar dengan mengikuti aliran pop melayu. Komunitas indie tidak berkarya untuk mencari keuntungan seperti halnya musik *mainstream* yang berada di bawah naungan label mayor. Komunitas indie berekspresi sesuai keinginannya dan idealismenya. Apakah masyarakat akan menerima karya mereka atau tidak, mereka akan memikirkannya dibelakang. Yang lebih penting bagi mereka adalah mereka dapat berekspresi dengan cara mereka sendiri tanpa kekangan dan tuntutan keinginan orang lain.

Komunitas indie yang memiliki banyak peminat adalah komunitas musik indie, film indie, dan lomografi. Di Jogjakarta sendiri, komunitas ini berkembang pesat dan didominasi oleh anak muda. Mereka sangat produktif dalam berkarya dan hampir setiap akhir pekan mereka mengadakan semacam event dimana mereka akan menuangkan ekspresi seni mereka. Komunitas yang berawal dari hobi ini berkembang menjadi profesi. Misalnya anak – anak muda yang mempunyai hobi bermain musik, mengawali dengan bermain musik bersama, hingga kemudian sebuah produk bersedia menjadi sponsor mereka bahkan hingga memfasilitasi setiap kegiatan dari alat musik hingga produk *fashion* yang mereka kenakan. Ini menunjukkan bahwa hal yang hanya berawal dari hobi bisa menjadi sebuah profesi yang menguntungkan, sebuah idealisme bisa dipertahankan dan bahkan dapat menginspirasi orang lain.

Komunitas musik indie berkreasi dengan music aliran mereka sendiri atau aliran music band yang menjadi inspirasi mereka. Komunitas film indie berkreasi baik membuat film layar lebar maupun layar pendek dengan ide cerita dan cara penyampaian cerita yang bervariasi sesuai keinginan sutradaranya. Sedangkan komunitas lomografi berkreasi dengan kamera lomo mereka yang setiap jenis kamera lomo memiliki hasil yang berbeda – beda.

Tabel 2.1 Kamera Lomo dan Hasilnya

| Jenis Kamera | Hasil foto |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Kamera Lomo LC-A</p>  <p>Sumber http://3.bp.blogspot.com Gambar 2.1 Kamera Lomo LC-A</p> |  <p>Sumber http://blog.iso50.com Gambar 2.2 Hasil Foto Kamera Lomo LC-A</p> |
| <p>Lomographic Action Sampler</p>  <p>Sumber http://images.amazon.com Gambar 2.3 Kamera Lomo Action Sampler</p> | <p>Kamera Lomo Action Sampler menghasilkan foto yang terbagi menjadi 4 bidang.</p>  <p>Sumber : http://i931.photobucket.com Gambar 2.4 Hasil Foto Lomo Action Sampler</p> |
| <p>Lomographic Colorsplash Camera</p>  <p>Sumber : http://30laannisa.files.wordpress.com Gambar 2.5 Kamera Lomo Colorsplash</p> | <p>Hasil jepretan kamera ini bervariasi tergantung dengan warna <i>flash</i> apa yang digunakan.</p>  <p>Sumber : http://photography.dinogroups.com Gambar 2.6 Hasil Foto Lomo Colorsplash</p> |
| <p>Lomographic Fisheye Camera Lomo Fisheye 1</p>  <p>Sumber : http://www.photographyblog.com Gambar 2.7 Kamera Lomo Fisheye 1</p> | <p>Kamera ini menghasilkan foto yang seolah – olah cembung dengan cakupan pandangan mencapai 170 derajat</p> |



Sumber : <http://ameliatri.files.wordpress.com>
Gambar 2.8 Kamera Lomo Fisheye 2



Sumber : <http://farm1.static.flickr.com>
Gambar 2.9 Hasil foto Lomo Fisheye

Lomographic Frogeye Underwater



Sumber : <http://www.adorama.com>
Gambar 2.10 Kamera Lomo Frogeye

kamera ini dapat digunakan di dalam air ataupun di luar air.



Sumber : <http://www.adorama.com>
Gambar 2.11 Hasil foto kamera Lomo Frogeye

Lomographic Oktomat



Sumber <http://materialisticboy.files.wordpress.com>
Gambar 2.12 Kamera Lomo Oktomat

Menghasilkan foto yang terbagi menjadi 8 bagian.



Sumber : <http://farm1.static.flickr.com>
Gambar 2.13 Hasil foto kamera Lomo Oktomat

Lomographic Pop9











Sumber : [http:// 2.bp.blogspot.com](http://2.bp.blogspot.com)
Gambar 2.14 Kamera Lomo Pop9

Menghasilkan foto yang terbagi menjadi 9 bagian.



Sumber : <http://farm4.static.flickr.com>
Gambar 2.15 Hasil foto kamera Lomo Pop9

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Lomographic Super Sampler</i></p>  <p>Sumber : http://www.ars-imago.ch Gambar 2.16 Kamera Lomo Super Sampler</p> | <p>Menghasilkan foto yang terbagi menjadi 4 bagian secara horizontal.</p>  <p>Sumber : http://fc00.deviantart.net Gambar 2.17 Hasil foto kamera Lomo Super Sampler</p> |
| <p><i>Lomo Holga</i></p>  <p>Sumber : http://thaitoycam.tarad.com Gambar 2.18 Kamera Lomo Holga</p> |  <p>Sumber : http://ih2.redbubble.net Gambar 2.19 Hasil foto kamera Lomo Holga</p> |
| <p><i>Lomo Diana+</i></p>  <p>Sumber : http://1.bp.blogspot.com Gambar 2.20 Kamera Lomo Diana+</p> |  <p>Sumber : http://1.bp.blogspot.com Gambar 2.21 Hasil Foto Kamera Lomo Diana+</p> |
| <p><i>Horizon Perfekt Panoramic</i></p>  <p>Sumber : http://2.bp.blogspot.com Gambar 2.22 Kamera Lomo Horizon</p> | <p>kamera ini dapat mengambil foto panorama dan menggunakan ukuran film yang lebih besar.</p>  <p>Sumber : http://fotokudra.it Gambar 2.23 Hasil Foto Kamera Lomo Horizon</p> |

1.1.4 Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang yang digunakan oleh masyarakat umum dengan tidak membatasi pada umur, jenis kelamin, status sosial, agama, suku dan keadaan ekonomi. Menurut Roger Scurton ruang publik adalah ruang yang didesain seminimal apapun, memiliki akses yang besar terhadap lingkungan sekitar, tempat bertemunya manusia/pengguna ruang publik dan perilaku masyarakat pengguna ruang publik satu sama lain mengikuti norma – norma yang berlaku di setempat.¹¹ Siapa saja dapat dengan bebas datang dan pergi bahkan tidak dipungut biaya. Masyarakat dapat melakukan segala aktivitas di ruang publik baik secara individu maupun kelompok. Sebagai contoh, jalan, trotoar, dan taman kota. Beberapa ruang publik menuntut kita membayar jika kita hendak memasukinya, seperti kereta dan bioskop. Ada juga beberapa ruang publik yang tidak semua aktivitas dapat bebas dilakukan di tempat tersebut, misalnya masjid. Kita bebas keluar masuk masjid tanpa dipungut biaya masuk. Tetapi kegiatan yang dilakukan sebatas kegiatan beribadah dan kegiatan pendukung lainnya. Kegiatan lainnya yang tidak berhubungan seperti berbelanja tidak dapat dilakukan.

Pada dasarnya, ruang publik memiliki fungsi umum dan fungsi ekologis¹². Fungsi umum yaitu :

- Tempat bermain dan berolahraga, bersantai, berinteraksi, dan lain – lain.
- Sebagai ruang terbuka.
- Sebagai ruang penghubung.
- Sebagai pembatas antar massa bangunan.

Sedangkan fungsi ekologis yaitu :

- Penyegaran udara, daerah resapan air hujan, pengendalian banjir dan memelihara ekologis.
- Pelembut arsitektur/bangunan.

¹¹ Anung B. Sudyanto. 2009

¹² Anung B. Sudyanto. 2009

Wujud ruang publik sendiri ada 2 macam, yaitu tertutup dan terbuka. Tertutup yaitu berada di dalam ruangan, seperti bioskop, restaurant, masjid, dan lain- lain. Sedangkan terbuka yaitu berada di luar bangunan, berupa *open space*, seperti alun – alun.

Kualitas dari ruang publik dinilai dari beberapa hal¹³, antara lain :

1. Tempat netral, dimana semua orang bisa datang dan pergi sesuka hatinya.
2. Mudah diakses dan tidak ada criteria keanggotaan secara formal.
3. Selalu buka, sekalipun pada jam kerja, bahkan dalam sehari.
4. Menyediakan kenyamanan psikologis bagi penggunanya.
5. Menyediakan ruang untuk aktivitas sehingga dapat berkembang lebih baik.

Ada 3 macam jenis ruang publik¹⁴, yaitu :

1. *External Public Space*

Ruang yang menjadi bagian kota yang terletak diantara ruang privat dan dapat diakses dengan bebas oleh siapapun. Misalnya lapangan, alun – alun, jalan, tempat parkir dan lain – lain.

2. *Internal Public Space*

Ruang publik yang dimiliki oleh institusi tertentu tetapi tetap dapat diakses siapapun. Misalnya perpustakaan, museum, terminal, dan lain – lain.

3. *External and Internal Quasi Public Space*

Ruang publik ini memiliki sifat privat secara legalitas. Pemilik ruang publik memiliki hak untuk mengatur akses, perilaku dan membuat aturan – aturan lainnya. Misalnya kampus, sekolah, restaurant, bioskop, dan lain – lain.

Akses ke ruang publik juga dibedakan menjadi 3¹⁵ yaitu :

1. Akses Visual

Pengunjung dapat melihat seperti apa ruang publik tersebut sebelum mereka memasuki dan dapat membayangkan seperti apa dan bagaimana jika berada di dalamnya, apakah aman, nyaman dan sebagainya.

¹³ Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

¹⁴ Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

¹⁵ Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

2. *Symbolic Access*

Sebagai contoh, seseorang/kelompok dapat menjadi ancaman atau menjadi daya tarik yang membuat nyaman satu sama lain. Ini akan mempengaruhi apakah seseorang/kelompok tersebut akan memasuki ruang publik atau tidak.

3. Akses Fisik

Keadaan fisik/lingkungan fisik di sebuah ruang publik akan mempengaruhi keadaan apakah ruang publik tersebut dapat diakses pengunjung atau tidak.

Terdapat hal – hal yang dibutuhkan pengguna ruang publik saat mereka memasuki ruang publik¹⁶, yaitu:

1. Kenyamanan

Sebuah ruang publik dapat dikatakan nyaman dapat dilihat dari seberapa lama seseorang berada di ruang publik tersebut. Kenyamanan ini tergantung pada lingkungan fisik dan kenyamanan psikologis dan sosial. Selain itu, kenyamanan akan dipengaruhi oleh desain dari ruang publik itu sendiri.

2. Relaksasi

Elemen alam seperti pohon atau air dapat membantu munculnya relaksasi. Tetapi elemen alam juga akan memunculkan masalah seperti menghalangi akses visual, masalah keamanan dan penggunaan yang tidak perlu.

3. *Passive Engagement*

Kondisi lingkungan fisik akan membuat seseorang melakukan perilaku tertentu. Misalnya, tempat duduk yang paling sering digunakan umumnya yang berada di dekat jalan sehingga seseorang yang duduk di tempat tersebut dan dapat melihat orang – orang yang berlalu lalang. Hal lain yang dapat memunculkan *passive engagement* adalah pertunjukan, *publik art* atau *view*.

4. *Active Engagement*

Lingkungan fisik akan mempengaruhi munculnya perilaku antara pengguna dan *site*. Misalnya anak tangga tidak hanya digunakan sebagai akses vertikal, tetapi juga sebagai tempat duduk berundak.

5. *Discovery*

Discovery muncul karena seseorang bertindak di luar kebiasaan terhadap lingkungannya, dan membutuhkan pemikiran yang tidak pernah dipikirkan sebelumnya bahkan yang berbahaya sekalipun. Sebuah ruang publik yang

¹⁶ Mathew C., Tim H., Taner Oc, Steve T., 2003

bebas digunakan tidak membatasi seseorang harus bertindak seperti kebiasaan yang pada umumnya. Sehingga di ruang publik akan muncul perilaku – perilaku yang tidak biasa, tidak terpikirkan sebelumnya, tidak terencana bahkan berbahaya.

2.1.5 Seni Visual, Audio dan Kinestetik

Seni visual umumnya dikatakan sebagai seni rupa. Seni rupa merupakan perwujudan dari seni yang dapat dilihat. Terdapat beberapa jenis dari seni rupa, antara lain :

- Gambar
Berupa seni lukis termasuk menggambar karikatur, komik, dan lain sebagainya, seni grafis seperti poster, ambar 3 dimensi, dan foto. Mediana dapat berupa kertas, gambar, kain, bahkan tembok.
- Kerajinan tangan dan kriya
Kerajinan tangan berupa bordir, renda, seni lipat, dekoratif, dan kriya berupa kerajinan berwujud 3 dimensi seperti seni patung, gerabah, dan lain sebagainya.
- Multimedia
Seni yang berupa gambar gerak atau disebut film.

Seni audio berupa musik. Musik sangat ditentukan oleh bunyi, dan bunyi yang dikatakan sebagai musik adalah bunyi yang berirama. Unsur musik antara lain harmoni, melodi, dan notasi musik. Media dari seni musik adalah vokal dan instrumen yang berupa alat musik. Terdapat beberapa jenis alat musik antara lain alat musik gesek, petik, ketuk, tiup, pukul, dan modern. Sedangkan jenis aliran musik yang ada saat ini sangat bervariasi, antara lain musik klasik, musik tradisional, musik religius, *blues*, *jazz*, *country*, *rock*, dan musik populer yang merupakan hasil perkembangan dari aliran musik yang sudah ada, antara lain *dance rock*, *neo wave rock*, *hardcore*, *post-hardcore*, *metal*, *electro pop*, dan masih banyak lagi.

Seni kinestetik yaitu seni yang melibatkan gerak antara lain tari, dan yang lebih kompleks adalah teater. Seni tari memiliki unsur utama yaitu gerak yang terdiri dari gerak murni dan gerak maknawi. Gerak murni hanya merupakan gerak yang memiliki

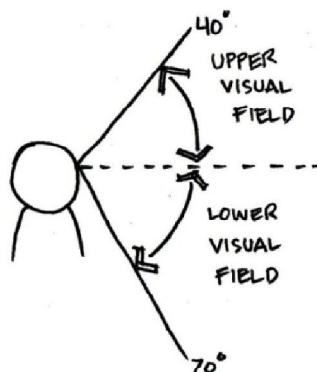
unsur estetis, sedangkan gerak maknawi merupakan gerakan yang selain memiliki unsur estetis juga memiliki makna. Beberapa jenis tari antara lain tari rakyat/tradisional, tari klasik dan tari kreasi baru.

Sedangkan teater merupakan seni yang lebih kompleks, yang tak hanya terdiri dari seni kinestetik, tetapi juga mencakup seni visual dan audio. Unsur yang membentuk teater antara lain naskah/cerita, sutradara, aktor/pemain, penonton dan tata artistik. Tata artistik mencakup tata panggung/*setting*, tata busana, tata cahaya, tata rias, tata suara/musik. Dari seluruh unsur ini akan mewujudkan sebuah pertunjukan yang menggabungkan seni kinestetik yaitu gerakan aktor baik berupa gerakan biasa maupun gerakan yang berwujud tari, seni visual yaitu estetika gerakan, tata cahaya, tata busana atau tata rias, dan seni audio yaitu seni musik. Terdapat beberapa jenis teater antara lain teater boneka, drama musikal, teater gerak, teater dramatik dan teatralisasi puisi.

Dari beberapa jenis seni di atas, *Art Building* akan mewadahi film dan fotografi dari kategori seni visual, seni musik dari kategori seni audio serta seni tari dan teater dari kategori seni kinestetik. Beberapa seni tersebut sedang berkembang pesat saat ini, terutama di komunitas indie.

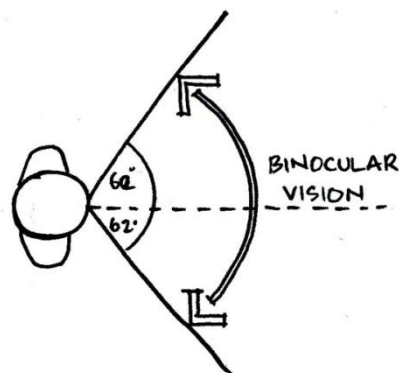
1.1.6 Standar Media Kreatif

Jarak pandang untuk menikmati seni ditentukan berdasarkan jarak pandang manusia. Dari jarak pandang tersebut akan diketahui jarak dari stage maupun media ke penikmat seni maupun *audience*. Dari standar yang ada, diketahui cakupan jarak pandang manusia adalah sebagai berikut :



Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.24 Jarak pandang vertikal manusia

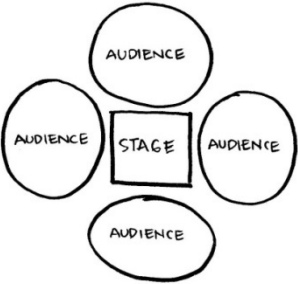
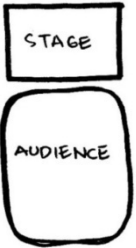


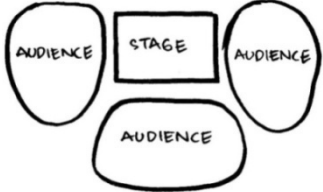
Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.25 Jarak pandang horizontal manusia

Tipe panggung yang digunakan untuk seni audio dan seni kinestetik antara lain :

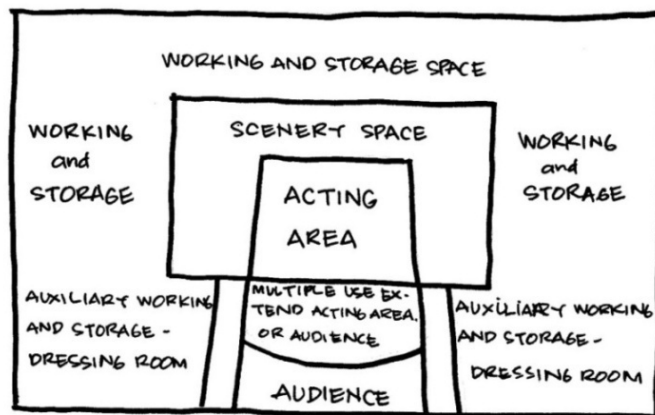
Tabel 2.2 Tipe Panggung, Kelebihan dan kekurangannya

| Tipe Panggung | Kelebihan | Kekurangan |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Arena Panggung yang berada di tengah dikelilingi oleh <i>audience</i> di keempat sisinya</p>  <p>Sumber : sketsa penulis Gambar 2.26 Sketsa Panggung Arena</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas penonton banyak • Pemain bisa terlihat dari semua sisi. • Pemain dapat berinteraksi dengan penonton dengan lebih dekat. | <ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan banyak ruang • Tidak ada ruang istirahat sejenak bagi pemain saat berada di atas panggung. • Tidak ada background sebagai penambah estetika • Terjadi <i>blocking</i> pada penonton yang berada di belakang pemain. |
| <p><i>Surround Stage</i> Panggung terletak di depan <i>audience</i>. Seluruh <i>audience</i> berada di daerah depan panggung.</p>  <p>Sumber : sketsa penulis Gambar 2.27 Sketsa <i>Surround Stage</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi pemain jelas dan sangat baik pada penonton. • Memungkinkan adanya background yang mendukung estetika pertunjukan. • Tipe panggung terbaik untuk pertunjukan teater karena pandangan penonton tegak lurus ke arah pemain. | <ul style="list-style-type: none"> • Komposisi/formasi dari pemain terbatas. • Kapasitas penonton tidak banyak karena semakin jauh dari panggung akan mempengaruhi kenyamanan jarak pandang. |
| <p><i>Thrust stage</i> Panggung dikelilingi <i>audience</i> di ketiga sisinya, di depan, samping kanan dan samping kiri. Bagian belakang panggung digunakan sebagai area persiapan.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas penonton cukup banyak. • Adanya keseimbangan antara pemain dan penonton. • Memungkinkan adanya background | <ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan <i>space</i> cukup banyak, karena perbandingan ruang yang dibutuhkan untuk arena penonton dan pemain sama. • Pengaturan sirkulasi |

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
|  <p>Sumber : sketsa penulis Gambar 2.28 Sketsa Thrust Stage</p> | <p>yang mendukung pertunjukan.</p> | <p>pemain ke panggung sulit.</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|

Dari beberapa tipe panggung tersebut, pemilihan tipe panggung yang akan digunakan pada desain ditentukan oleh hasil survei lapangan, panggung seperti apa yang umumnya digunakan oleh pelaku seni audio dan seni kinestetik.

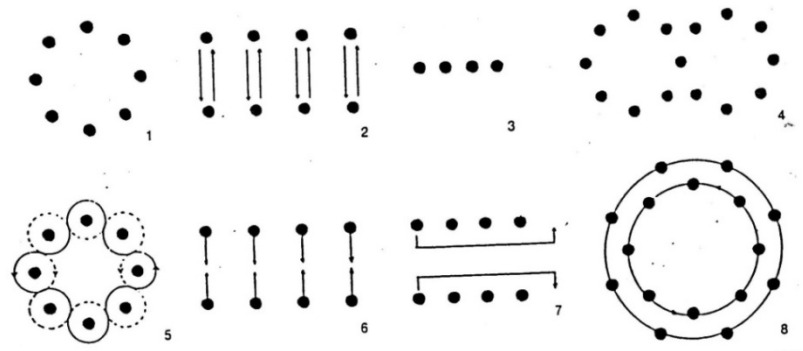
Selain itu, terdapat beberapa ruang tambahan untuk panggung teater, yaitu :



Sumber : digambar ulang dari *Time Saver for Building Type*, Chiara 1983

Gambar 2.29 Area yang dibutuhkan panggung teater

Bentuk panggung tari juga dapat dibuat berdasarkan pola formasi tari. Beberapa dari pola tersebut memiliki tanda - tanda simbolik.



Sumber : *Poetics of Architecture*. Antoniadis, 1990

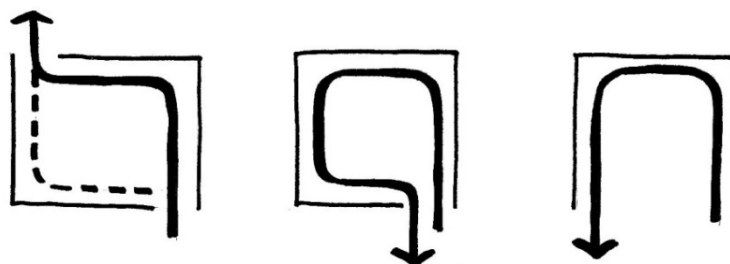
Gambar 2.30 Pola formasi tari

Keterangan :

1. Lingkaran (mistis).
2. *Criss-crossing*.
3. Frontal.
4. Rantai.
5. *Fence* (symbol dari bulan).
6. *Bridge* (symbol kelahiran).
7. *Loading to form*.
8. Dua lingkaran (symbol dari bulan).

Berdasarkan standar yang ada, dimensi dari panggung untuk dengan fungsi sebagai seni tari (kinestetik) adalah 700 sq ft – 1200 sq ft. Sedangkan untuk panggung dengan fungsi sebagai seni musik (audio) adalah 600 sq ft – 1200 sq ft.

Untuk ruang pameran, terdapat 3 alternatif pola sirkulasi, yaitu :



Sumber : digambar ulang dari *Time Saver for Building Type*. Chiara 1983

Gambar 2.31 Pola sirkulasi ruang pameran

1.1.7 Komunikasi dalam *Arsitektur*

Bahasa yang digunakan pada *arsitektur* adalah bentuk, karena bentuk merupakan sesuatu yang akan tampak lebih dahulu saat kita melihat. Tiap bentuk mengarah pada tanda yang memiliki arti. Ilmu yang mempelajari tentang tanda adalah semiotik. Istilah semiotik berasal dari bahasa Yunani, *semion*, yang berarti tanda¹⁷. Sedangkan dalam bahasa Inggris, berarti ilmu yang mempelajari tanda dan simbol¹⁸. Tanda dan simbol disini tidak hanya berupa tanda yang dapat dilihat, tetapi juga mencakup tanda verbal dan semua tanda atau sinyal yang dapat diterima oleh indra manusia.

Ilmu semiotika dikembangkan oleh beberapa tokoh, antara lain Ferdinand de Saussure dan Charles Sander Pierce. Saussure mengembangkan semiotika dengan latar belakang linguistik di Eropa dan menyebut ilmu yang dikembangkannya dengan sebutan semiologi. Sedangkan Pierce mengembangkannya di Amerika dengan latar belakang filsafat dan menyebut ilmu yang dikembangkannya dengan semiotik.

Menurut Saussure, semiologi didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada di belakangnya sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Dimana ada tanda, di sana ada sistem.¹⁹ Dengan kata lain, bagaimana tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Sedangkan menurut Pierce, semiotika adalah penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan dapat diterapkan pada segala macam tanda.²⁰

Bagi Saussure, makna akan muncul saat terjadi hubungan antara *signified* dan *signifier*. *Signified* atau penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”²¹ Jadi, yang dimaksud dengan penanda adalah bahasa wujud fisik dari sebuah tanda. Misalnya gambar, bunyi, huruf, atau objek lainnya. Sedangkan *signifier*

¹⁷ Riezky Maulana, 2008

¹⁸ Wikipedia, 2009

¹⁹ Riezky Maulana, 2008

²⁰ Riezky Maulana, 2008

²¹ Wikipedia, 2009

atau petanda adalah aspek mental dari bahasa.²² Ini merupakan konsep, maksud atau arti dari tanda. Keduanya akan saling berkaitan erat. Lebih lanjut, ilmu semiotik juga mempelajari bagaimana manusia memaknai sebuah tanda. Petanda adalah arti atau maksud dari sebuah penanda. Sehingga saat terpisah, masing-masing penanda dan petanda tidak akan berarti.

Berdasarkan bagaimana tanda disepakati, Pirce mengelompokkan tanda menjadi 3²³, yaitu:

1. *Qualisign*, yaitu tanda berdasarkan sifatnya. Sebagai contoh, sifat biru adalah dingin muncul karena menggambarkan sebuah bidang yang berwarna biru misalnya air atau es bersifat dingin.
2. *Sinsigns*, yaitu tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilannya dalam kenyataan. Makna tanda ini tergantung pada seperti apa tanda tersebut. Misalnya teriakan bisa berarti sedih pada seseorang yang menangis atau bisa berarti bahagia pada seseorang yang tertawa.
3. *Legisigns*, yaitu tanda dasar yang disepakati secara umum, atau bisa dikatakan kode. Misalnya lampu lalu lintas berwarna merah akan berarti berhenti.

Tanda ada 3 macam²⁴, yaitu :

1. *Iconic sign*, yaitu bentuk tanda yang serupa dengan bentuk asalnya. Misalnya gambar atau foto.
2. *Indexial sign*, yaitu sesuatu yang menjadi penanda untuk mewakili petandanya. Misalnya, sebuah asap akan menunjukkan bahwa ada api.
3. *Symbol*, yaitu tanda yang sudah disepakati bersama. Simbol baru akan berfungsi jika maknanya sudah disepakati bersama. Misalnya sebuah lambang negara, akan disepakati sebagai sebuah lambang oleh warga negaranya.

Sedangkan ilmu semiotika ada 9 macam²⁵, antara lain :

1. Semiotika Analitik, yaitu semiotik yang menganalisis makna suatu tanda.

²² Wikipedia, 2009

²³ Ni Wayan Sartini

²⁴ Ni Wayan Sartini

²⁵ Ni Wayan Sartini

2. Semiotika Deskriptif, yaitu semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.²⁶
3. Semiotika *Faunal Zoosemiotik*, yaitu semiotik yang mempelajari tanda – tanda yang berasal dari hewan.
4. Semiotik Kultural, yaitu semiotik yang memperhatikan tanda – tanda di kebudayaan masyarakat.
5. Semiotik Naratif, yaitu semiotik yang mempelajari tanda dalam wujud cerita lisan.
6. Semiotik Natural, yaitu semiotik yang mempelajari tanda-tanda dari alam.
7. Semiotik Normatif, yaitu semiotik yang mempelajari norma-norma yang dibuat manusia.
8. Semiotik Sosial, yaitu semiotik yang mempelajari lambang – lambang yang dibuat manusia.
9. Semiotik Struktural, yaitu semiotik yang mempelajari tanda yang berupa struktur bahasa.

Arsitektur, yaitu bangunan juga memiliki tandanya tersendiri yang digunakan sebagai bahasa dalam berkomunikasi. Tanda ini adalah bentuk. Saat pengamat melihat bentuk, pengamat akan berpikir dan mempertanyakan :

- "Bangunan apakah itu ?"
Sebuah bentuk diharapkan mampu menunjukkan apa fungsi bangunan tersebut melalui bentuk bangunan itu sendiri maupun bentuk elemen – elemen yang ada pada bangunan tersebut.
- "Bagaimana rupa bangunan ini ?"
Ini akan melibatkan simbol – simbol yang pernah dilihat oleh pengamat yang kemudian akan dibandingkan untuk memahami maknanya.
- "Sebesar apa ?"
Pengamat akan menilai proporsi dan skala dalam bentuk bangunan yang dilihat.
- "Dari apa dan bagaimana berdirinya ?"

²⁶ Ni Wayan Sartini

Pengamat akan melihat material yang digunakan untuk mengetahui dari apa bangunan dibuat dan metode apa yang digunakan untuk membangun.

Jika pengamat mampu menjawab pertanyaan – pertanyaan tersebut dengan hanya melihat bentuk *arsitektur* tersebut, maka telah terjadi komunikasi yang baik antara bangunan dengan pengamat. Ini juga akan berlaku saat pengamat memasuki bangunan tersebut. Jika pengamat mampu memahami apa yang ingin disampaikan oleh *arsitek* melalui bangunannya, maka telah terjadi komunikasi dua arah yang tepat. Dalam hal ini, *arsitek* yang berperan dalam perancangan desain tentu saja harus memahami bahasa melalui bentuk agar dapat menyampaikan pesan – pesan melalui bentuk *arsitektural*.

Bagaimana agar bangunan dapat komunikatif terjawab dengan menggunakan teori semiotika. Bentuk bangunan akan mengandung unsur tanda *iconic*, *indexial* ataupun *symbol*. Dan agar dapat diketahui oleh masyarakat, tergantung pada bagaimana pemahaman masyarakat terhadap apa yang akan disampaikan oleh perancang. Ketiga tanda tersebut dapat menjadi alternatif pilihan. Tetapi kembali kepada bagaimana pemahaman masyarakat. Semakin masyarakat mampu memahami, maka semakin baik desain tersebut.

Bentuk bangunan dapat menunjukkan fungsi dari bangunan tersebut. Bangunan yang memiliki bentuk unik dan artistik akan memberi gambaran bagi orang yang melihat bahwa bangunan tersebut memiliki fungsi sebagai ruang seni. Dari beberapa bentuk bangunan unik dan artistik yang sudah ada, beberapa elemen atau bentuk ruang dapat menjadi referensi dan studi preseden seperti apa bentuk bangunan yang menunjukkan bahwa bangunan tersebut digunakan untuk mewadahi aktivitas seni. Beberapa contoh bentuk bangunan yang komunikatif :

- *Iconic building*

Iconic building memiliki bentuk bangunan yang mirip seperti aslinya untuk menggambarkan bahwa bangunan itu seperti atau memiliki karakter yang sama dengan bentuk aslinya.

Tabel 2.3 Contoh *iconic building*

| Bangunan | Bentuk Asli |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Sumber : <http://google.com>

Gambar 2.32 Contoh – contoh *iconic building*

- *Indexial building*



Sumber : <http://google.com>

Gambar 2.33 Contoh *indexial building*

Indexial building memiliki symbol tertentu yang menunjukkan bahwa terdapat sesuatu yang digambarkan dengan symbol tersebut pada bangunan tersebut. Bangunan di samping memiliki symbol bentuk donat yang sangat besar di atas atapnya untuk menunjukkan bahwa bangunan tersebut menjual donat.

- *Symbolic building*
Symbolic building memiliki bentuk symbol yang sudah disepakati artinya oleh masyarakat umum.

Tabel 2.4 Contoh *symbolic building*

| Bangunan | Bentuk Asli |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Huruf 'ren' yang memiliki bentuk </p> <p>Bintang David yang berbentuk segi 6 yang merupakan lambang agama Yahudi.</p> |

Sumber : <http://google.com>

Gambar 2.34 Contoh *symbolic building*

1.2 Studi Kasus

2.2.1 Kinoki Yogyakarta

Awalnya, Kinoki memiliki konsep “Bukan Bioskop, Bukan Coffeshop” dan berlokasi di Jalan Tirtodipuran. Tempat yang didirikan sejak 2 Agustus 2005 ini berupa café yang sekaligus menyediakan tempat pemutaran film atau video. Kinoki tak hanya menyediakan tempat pemutaran film non-komersial, tetapi juga mengadakan beberapa agenda kegiatan yang berhubungan dengan film seperti nonton bareng, diskusi, atau pameran. Tempat ini kemudian menjadi tempat dimana komunitas film berkumpul dan saling berdiskusi tentang film.



Sumber : <http://www.facebook.com>

Gambar 2.35 Suasana diskusi komunitas film



Sumber : <http://kinoki.or.id>

Gambar 2.36 Suasana Nonton bareng indoor



Sumber : <http://www.facebook.com>

Gambar 2.37 Suasana Nonton bareng outdoor

Kinoki memiliki agenda tetap antara lain “Mari Menonton”, Komunitas, Lokakarya, Cinema Politica Indonesia, IKONIK (risalah film 3 bulanan), Peta Hijau Sepeda dan Kelas Terampil.



Sumber : <http://www.facebook.com>

Gambar 2.38. Suasana menonton bersama



Sumber <http://www.facebook.com>

Gambar 2.39 Suasana Kelas Kinoki

Setelah berpindah lokasi 2 kali, saat ini Kinoki berlokasi di Jalan Sri Wedari, tepatnya di halaman Taman Budaya Yogyakarta. Kinoki yang merubah konsepnya menjadi “Pusat Data. Pemutaran. Pendidikan Populer” telah memiliki ruang arsip yang berada di lantai 2 Taman Budaya Yogyakarta. Di sini, tersedia arsip – arsip tentang film pendek, documenter, dan film-film lainnya yang dibuat oleh sineas Indonesia baik yang sudah professional maupun hanya karya dari komunitas film indie.



Sumber : <http://kinoki.or.id>



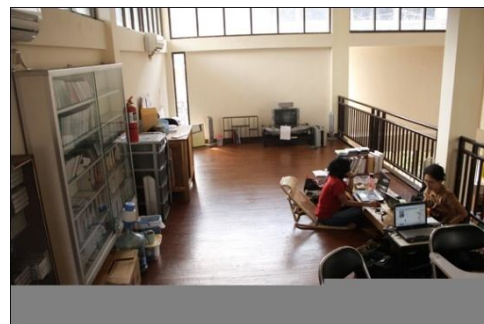
Sumber : <http://www.facebook.com>

Gambar 2.40 .Ruang arsip Kinoki



Sumber : <http://www.facebook.com>

Gambar 2.41 Rak arsip Kinoki



Sumber : <http://kinoki.or.id>

Gambar 2.42 Suasana Diskusi di ruang arsip

Kinoki saat ini sudah banyak bekerjasama baik dengan organisasi, komunitas atau lainnya antara lain Yayasan Konfiden, Kineforum, Taman Budaya Yogyakarta, 9808 film dan Proyek Payung, Jaringan Kerja Film Banyumas, KUNCI Cultural Studies Centre, Tobucil & Klabs, Kineruku, Cinema Politica Indonesia, FilmAlternatif.org,

RumahFilm.org, Miles Film, Forum Lenteng, Lembaga Indonesia Prancis, Mythology de mon Voisin dan COMBINE Resource Institution.

Art Building mewadahi kegiatan seni film yang termasuk dalam seni visual. Konsep Kinoki yang menyediakan tempat pemutaran film dengan gratis dan bebas, diminati oleh pelaku komunitas film indie. Oleh sebab itu, hingga saat ini, agenda pemutaran film pendek dan film indie cukup sering diselenggarakan di kinoki. Dengan menggunakan konsep yang sama, diharapkan *art building* mampu mewadahi komunitas film indie yang berkembang di Yogyakarta.

2.2.2 Gedung Societet Militair Yogyakarta

Gedung ini merupakan bagian dari Taman Budaya Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Sri Wedari no. 1 Yogyakarta. Selain Gedung ini, Taman Budaya memiliki Concert Hall Taman Budaya yang berfungsi sebagai ruang resmi perlihatkan pameran, baik pameran seni rupa, seni grafis, seni kriya dan lain-lain, dan juga juga sebagai tempat diskusi sastra, pembacaan puisi dan sebagai ruang pelatihan seni. Sedangkan gedung Societet Militair berfungsi sebagai ruang pertunjukkan baik seni music, teater, ketoprak, dan lain-lain.



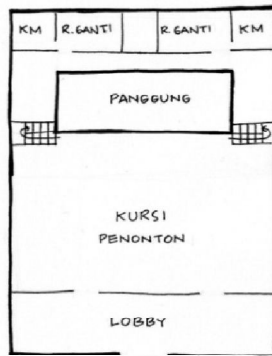
Sumber : <http://foto.detik.com>

Gambar 2.43 Facade Gedung Societet Militair



Sumber : <http://thewindowofyogyakarta.com>

Gambar 2.44 Lobby Gedung Societet



Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.45 Sketsa denah Gedung Societet

Gedung ini dapat memwadahi 500 penonton dan memiliki fasilitas yang mendukung pertunjukan seperti *lighting*. Sampai saat ini, sudah banyak sekali perhelatan pertunjukan music, teater, wayang, dan lain sebagainya diselenggarakan di gedung ini baik yang berskala local maupun internasional.



Sumber : <http://totallybela.files.wordpress.com>

Gambar 2.46 Suasana saat pertunjukan



Sumber : <http://img214.imageshack.us>

Gambar 2.47 Interior Gedung Societet



Sumber : <http://www.koranindonesia.com>

Gambar 2.48 Panggung Gedung Societet

Dari studi kasus di Gedung Societet Militair, saat komunitas musik indie mengadakan pertunjukan di sini, tempat yang disediakan bagi *audience* tidak sesuai dengan perilaku *audience* dari komunitas indie. *Audience* yang seharusnya duduk di kursi yang telah disediakan justru memilih untuk duduk lesehan di *space* antara panggung dan deretan kursi. Ini menunjukkan bahwa perilaku *audience* dari komunitas indie lebih suka duduk lesehan atau berdiri daripada duduk berderet di kursi saat pertunjukan berlangsung.

1.3 Hasil Pengamatan

2.3.1 Komunitas Musik Indie

Gerakan music indie adalah gerakan bermusik yang dilakukan sendiri, menggunakan biaya sendiri hingga proses distribusi juga dilakukan sendiri. Para pelakunya didominasi oleh anak muda, jarang sekali orang dewasa yang terlibat, kecuali untuk menjadi manager dari sebuah band indie. Awalnya mereka akan berkumpul untuk sharing, membicarakan rencana mereka untuk membentuk sebuah band, lagu – lagu yang mereka jadikan referensi music mereka, jenis aliran lagu apa yang akan mereka mainkan hingga rencana kedepan band yang akan mereka bentuk. Mereka akan saling memberikan informasi event apa yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat dan rencana mereka untuk ikut dalam event tersebut. Biasanya mereka bertemu di sebuah café atau open space karena mereka membicarakannya dengan santai, tidak seperti sebuah rapat. Kadang mereka akan berkumpul di sebuah distro karena para pelaku band indie kadang berasal dari para anak muda yang bekerja part time di distro yang sama. Biasanya, mereka akan berkumpul untuk sharing di malam atau sore hari. Karena saat pagi hingga siang mereka masih beraktivitas di sekolah atau di kampus.

Awalnya mereka akan mencoba memainkan lagu milik orang lain yang biasanya akan menjadi *influence* aliran mereka nantinya. Kemudian baru mereka akan mencoba membuat music mereka sendiri. Mereka akan mengaransemen sebuah lagu beserta liriknya. Biasanya mereka akan menggunakan alat music sederhana seperti gitar untuk membuat sebuah aransemen lagu, baru kemudian mereka akan membuat detail aransemen lagu yang sudah mereka buat di sebuah studio. Jarang sekali sebuah band indie memiliki studio music sendiri dikarenakan mahalnya biaya pembuatan sebuah

studio music beserta segala perlengkapan yang dibutuhkan. Mereka akan menyewa studio band. Biasanya studio band akan menyewakan per shift. Lama per shift 2 jam, dengan biaya sewa berkisar antara Rp. 30.000 hingga Rp. 40.000, tergantung bagaimana kualitas studio music, alat music dan sound yang disewakan. Kadang, mereka yang mempunyai alat musik sendiri akan membawa alat music mereka ke studio. Biasanya, mereka lebih memilih studio yang menyewakan alat music dan sound yang bagus walaupun kualitas interiornya kurang baik, seperti kurang bagusnya kualitas peredam di dalam studio, tetapi mematok harga sewa yang tidak mahal. Tetapi mereka akan lebih mengutamakan kualitas peredam yang bagus daripada bagus tidaknya desain interior atau luas tidaknya interior studio. Mereka jarang mengutamakan interior yang bagus atau luas. Mereka lebih mengutamakan kenyamanan indra pendengaran mereka untuk memilih sebuah studio.

Setelah lagu mereka jadi, mereka akan melakukan recording/merekam lagu hasil aransemen mereka. Biasanya, untuk alat music seperti gitar dan bass, mereka bisa melakukan recording di rumah dengan menggunakan computer dan software saja untuk menghemat biaya recording. Sedangkan untuk drum dan vocal, baru mereka akan menyewa studio rekaman karena jika melakukannya di rumah, hasilnya tidak maksimal. Tetapi ada beberapa band yang akan meminjam labolatorium studio yang ada di kampus mereka seperti di Atmajaya untuk melakukan proses rekaman vocal. Ini juga cara yang mereka pilih untuk menghemat proses rekaman. Selain itu, mereka juga menghemat biaya rekaman dengan cara menggunakan software multimedia untuk menggantikan proses rekaman drum. Dengan software multimedia seperti *Fruityloop* atau *Reason*, mereka akan membuat suara drum yang mirip dengan suara yang sebenarnya sehingga mereka tidak perlu menyewa studio rekaman untuk proses rekaman drum. Mereka jarang memilih untuk menyewa studio rekaman untuk semua proses rekaman karena mahalnya biaya sewa. Biaya sewa studio rekaman rata – rata dihitung per 5 jam karena memang proses rekaman memakan waktu yang lama. Tetapi karena mereka ingin menghemat biaya, kemudian mereka akan melakukan cara – cara seperti proses *home recording* atau meminjam labolatorium studio di kampus mereka. Walaupun memang hasil rekaman di studio dan di rumah berbeda, hasil akan lebih baik jika proses rekaman dilakukan di studio rekaman. Beberapa band indie besar atau bahkan yang sudah dibiayai oleh suatu perusahaan rekaman tertentu, tentu saja akan

melakukan proses rekaman di studio rekaman. Dan mereka akan mendapat hasil rekaman yang lebih bagus.

Setelah proses rekaman selesai, mereka akan melakukan editing hasil rekaman lagu mereka. Untuk menghemat biaya juga, mereka akan melakukan sendiri proses editing. Mereka melakukannya di rumah dengan bantuan komputer dan *software*. Tetapi jika mereka tidak bisa melakukan proses editing, mereka akan menyerahkannya pada studio tempat rekaman mereka. Studio akan melakukan editing sesuai permintaan mereka. Tetapi tentu saja mereka akan mengeluarkan biaya tambahan. Untuk editing 1 lagu, rata – rata diperlukan biaya Rp. 150.000 – Rp. 250.000 tergantung tingkat kesulitan dan keinginan band.

Kemudian mereka akan melakukan promosi dan penjualan album rekaman mereka. Distro adalah pilihan utama bagi para komunitas music indie karena umumnya para penikmat music indie akan mengunjungi distro. Mereka akan menempelkan poster – poster promosi album mereka di papan pengumuman yang tersedia di distro dan ‘menitipkan’ album mereka di distro untuk dijual. Mengapa distro ? Di distro, mereka bebas melakukan penjualan album mereka. Tidak perlu melalui proses seleksi dan tidak mematok biaya konsinyasi yang tinggi. Album rekaman yang mereka jual umumnya berbentuk CD. Tiap 1 CD, dikenai biaya konsinya 20%. Yang artinya, 20% dari penjualan 1 CD akan menjadi milik distro. Tiap distro, biasanya mereka akan ‘menitipkan’ 5 – 10 keping CD. Sedangkan 1 keping CD mereka jual antara Rp. 20.000 – Rp. 30.000. Selain melalui distro, mereka melakukan promosi dan penjualan melalui internet. Mereka memanfaatkan situs jaringan social untuk menyebarluaskan lagu mereka. Beberapa band, kadang akan menyebarluaskan lagu mereka secara gratis melalui internet seperti *myspace*. Selain distro, mereka juga akan mempromosikan album mereka dengan cara menempelkan poster – poster di tempat – tempat seperti studio music, café, warnet, kampus, dan *publik space* lainnya yang tidak menarik biaya untuk penempelan poster.

Kegiatan lainnya, mereka akan mengikuti event – event seperti pensi atau *launching* distro dan *brand clothing* tertentu. Umumnya, acara – acara semacam ini akan melibatkan band – band indie untuk mengisi hiburan. Mereka bermain music tanpa dibayar. Sebelum event, mereka akan melakukan latihan di studio. Biasanya, saat tidak ada event, sebuah band indie akan melakukan latihan 1 – 2 kali seminggu. Tetapi jika

mereka akan mengikuti sebuah event, mereka akan berlatih lebih intensif, 3 – 5 kali seminggu, baik di studio atau di rumah. Event music indie biasanya diselenggarakan di pelataran distro, lapangan terbuka yang berupa open stage, café atau mall. Sesekali, event music indie diselenggarakan di *theatre hall* seperti Taman Budaya atau di ruang perform Lembaga Indonesia Prancis. Tetapi umumnya sebuah event music indie dilaksanakan di sebuah ruang terbuka karena banyaknya *audience* yang didominasi anak muda yang umumnya lebih nyaman berdiri untuk menikmati lagu, bukan dengan duduk di sebuah kursi. Jika dilaksanakan di sebuah ruangan seperti taman budaya, mereka cenderung tidak memilih untuk duduk di kursi, tetapi mereka lebih memilih duduk lesehan di depan panggung. Sebuah event music indie umumnya diselenggarakan malam hari, dimulai pukul 19.00 hingga pukul 24.00. 4 – 5 band akan melakukan performance. Kadang, untuk event yang menghadirkan lebih banyak band, event akan dimulai dari sore hingga malam hari. Tetapi sesekali mereka akan mengadakan event besar, seperti *Lockstock* yang menghadirkan 100 band indie Jogjakarta yang diselenggarakan selama 3 hari, dari pagi hingga malam yang diselenggarakan di lapangan Kridosono. Beberapa event music indie kadang diselenggarakan bersamaan dengan event yang menjual produk distro seperti kaos, sepatu, topi, tas, kemeja, dll. Biasanya event semacam ini diselenggarakan selama 3 hari berturut – turut dari pukul 10.00 sampai 21.00 di tempat indoor seperti di JEC dan GOR UNY dan menghadirkan 5 – 6 band pada acara malam hari.

Beberapa perilaku anggota komunitas musik indie :

- Sharing/berkumpul



Sumber : foto penulis

Gambar 2.49 Sharing sambil nongkrong



Sumber : foto penulis

Gambar 2.50 Sharing sambil bermain musik

- Latihan



Sumber : <http://5musicstudio.blogdetik.com>

Gambar 2.51 Latihan Pribadi di rumah



Sumber : <http://id.media2.88db.com>

Gambar 2.52 Latihan bersama di studio

- Perform



Sumber : <http://www.kfsemarang.com>

Gambar 2.53 Suasana perform akustik



Sumber : foto penulis

Gambar 2.54 Suasana Perform Outdoor

- Mengarang lagu



Sumber : <http://1.bp.blogspot.com>

Gambar 2.55 Seseorang mengarang lagu sendiri



Sumber : <http://photos-c.ak.facebook.com>

Gambar 2.56 Suasana mengarang lagu bersama

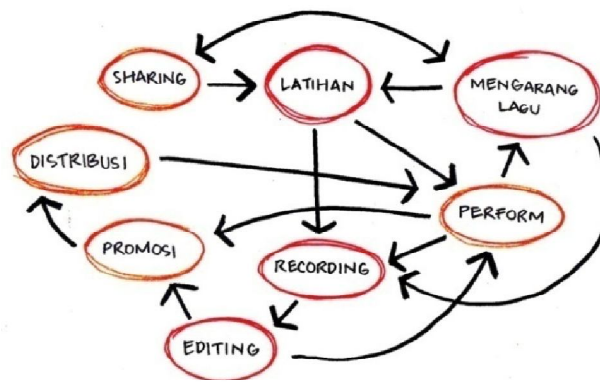
- Recording



Sumber : <http://riawibisono.files.wordpress.com>

Gambar 2.57 Proses recording sendiri

Dari wawancara dengan beberapa anggota band, didapat beberapa variasi pola urutan kegiatan yang mereka lakukan dengan urutan yang berbeda – beda. Ini tergantung dari tiap individu atau seluruh anggota satu band tertentu.



Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.58 Pola alur kegiatan komunitas music indie

Dari diagram tersebut, kegiatan yang dilingkari dengan warna merah yaitu latihan, mengarang lagu, *recording* dan *editing* adalah kegiatan yang dilakukan di luar *art building* karena memerlukan perlengkapan yang kompleks seperti alat *recording*, alat musik beserta *sound*, dan komputer. Selain itu, aktivitas seperti *recording* dan mengarang lagu memerlukan privasi sehingga tidak dapat dilakukan di ruang publik. Sedangkan yang dilingkari dengan warna oranye, dilakukan di *art building* karena aktivitas ini dilakukan bersama dan tidak memerlukan privasi, justru aktivitas seperti

perform, promosi dan distribusi harus dilakukan di ruang publik. Sehingga dari diagram tersebut kemudian diketahui area apa saja yang dibutuhkan oleh komunitas musik indie.

2.3.2 Komunitas Film Indie

Seperti halnya gerakan musik indie, gerakan film indie melakukan segala proses persiapan, shooting, promosi, dengan biaya sendiri, dan melakukannya sendiri. Pelakunya tidak hanya dari kalangan anak muda, tetapi juga banyak dari orang dewasa. Pembuatan film indie berawal dari ide sang sutradara. Sutradara akan mengumpulkan beberapa orang yang nantinya akan bekerjasama dan menceritakan ide awalnya. Sharing ini biasanya dilakukan di cafe atau rumah. Sharing tidak selalu membicarakan ide sang sutradara untuk membuat film. Kadang mereka akan membicarakan film, rencana 'nonton bareng', kemungkinan kerjasama atau sekedar berkumpul. Tetapi jika sang sutradara memang sudah mempunyai ide untuk membuat film, sharing dilakukan untuk mengajak beberapa orang untuk terlibat dalam proses pembuatan film. Biasanya mereka memilih untuk berkumpul pada sore atau malam hari, karena pada pagi dan siang mereka harus kuliah atau bekerja. Diikuti ±20 orang atau tergantung jumlah anggota. Kadang melibatkan 1 – 3 kelompok. Biasanya mereka berkumpul di sebuah cafe baik yang indoor maupun outdoor, tetapi umumnya mereka memilih yang ruangnya luas karena melibatkan banyak orang sehingga memerlukan space yang luas.

Setelah sharing, sutradara akan membuat naskah kemudian dibuat dalam bentuk skenario. Sutradara akan bekerja sendiri dalam membuat skenario. Skenario berbentuk susunan kata yang spesifik dan menggambar keadaan visual. Setelah skenario jadi, sutradara akan melakukan rapat pra-produksi bersama pimpinan produksi, *art director*, dan *director of photography*, untuk membahas segala detail film yang akan mereka buat. Mereka akan membuat *storyboard* terlebih dahulu. *Storyboard* berbentuk gambar. Kadang mereka juga akan membuat *videoboard*, yaitu *storyboard* yang berbentuk video. Mereka memotong beberapa adegan yang memberi gambaran visual skenario mereka. Lebih detail, mereka akan membahas arah kamera saat pengambilan gambar, arah cahaya, *timeline*, detail tiap adegan baik gerakan maupun kata - kata, dan hal mendetail lainnya saat proses shooting berlangsung nantinya. Selain itu mereka akan membahas tentang lokasi yang akan digunakan serta bagaimana perijinannya, penetapan pemain, penyewaan alat produksi seperti kamera, *boomer*, *lighting*, dan lain - lain serta persiapan properti dan setting. Biasanya mereka melakukan rapat pra-produksi di rumah atau di

cafe. Tetapi jika di cafe, biasanya mereka memilih cafe yang tidak terlalu ramai karena mereka harus fokus dalam menentukan segalanya. Mereka juga memilih suasana cafe yang nyaman karena dalam melakukan rapat pra-produksi mereka akan melakukannya dalam waktu yang lama, dari siang hingga malam hari selama 5 – 7 hari.

Setelah segala persiapan selesai, proses produksi akan dilaksanakan. Proses ini dilakukan pagi hingga malam, tergantung kapan tiap adegan berlangsung. Dan dilakukan baik indoor maupun outdoor, sesuai dengan tempat tiap adegan berlangsung. Lamanya proses ini tergantung lama film yang akan dibuat. Untuk film pendek berdurasi ± 30 menit, biasanya proses *shooting* cukup dilakukan 5 – 7 hari. Tetapi jika durasi film lebih lama, proses *shooting* akan berlangsung lebih lama. Selain itu, lama tidaknya proses produksi tergantung dari jauh dekatnya lokasi pengambilan gambar, cuaca, dan hal – hal tak terduga lainnya. Proses ini dilakukan oleh semua *crew* yang melibatkan $\pm 20 - 30$ orang serta menggunakan berbagai macam alat. Minimal, mereka membutuhkan kamera dan *lighting*. Biasanya, untuk alat yang mereka gunakan ini mereka akan menyewa seperti di persewaan kamera atau di kampus mereka seperti di laboratorium Jurusan Komunikasi UGM. Atau untuk menghemat biaya, mereka akan meminjam di laboratorium studio kampus mereka seperti di AMIKOM karena mereka tidak dipungut biaya sewa. Dalam proses produksi, kadang mereka harus menginap di tempat *shooting* karena padatnnya jadwal produksi.

Setelah proses produksi, film akan memasuki tahap *post-production* dimana film akan diedit dan dipoles. Untuk menghemat biaya, proses editing akan dilakukan sendiri di rumah, di kost, meminjam laboratorium studio kampus mereka atau menggunakan studio multimedia bagi mereka yang memiliki. Proses ini hanya dilakukan 1 – 2 orang dan hanya memerlukan komputer dan *software editing*. Tetapi akan memerlukan waktu yang cukup lama, berkisar 1 – 3 minggu, tergantung durasi film yang dibuat.

Setelah karya selesai, mereka akan menonton karya mereka bersama – sama. Kadang mereka akan mengajak kelompok lain untuk menonton bersama agar kemudian mereka bisa saling bertukar pikiran dan memberi saran agar proses berikutnya mereka bisa membuat film yang lebih baik. Biasanya mereka menyelenggarakan acara menonton bersama pada malam hari dan memilih tempat semacam cafe untuk menonton bersama, karena mereka bisa menonton sambil bersantai, tidak harus duduk tetapi mereka bisa lesehan atau berdiri. Saat ini, terdapat sebuah cafe bernama Kinoki yang memang

digunakan untuk tempat menonton bersama walaupun hanya menggunakan layar putih dan proyektor. Selain di cafe, mereka juga menggunakan galeri sebagai tempat menonton bersama, yaitu di Jogja Nasional Museum. Mereka menyelenggarakan acara nonton bersama tiap 2 minggu sekali pada Selasa malam. Beberapa kelompok akan menghadiri dan mereka akan membuat forum yang kemudian disebut forum gambar gerak. Komunitas film indie juga bekerjasama dengan Lembaga Indonesia Prancis (LIP) dalam mempromosikan film indie mereka. LIP akan mendata beberapa banyak komunitas film indie yang ada di Jogjakarta serta berapa film indie yang sudah dibuat. Selain itu mereka juga menjadi jembatan antara komunitas film indie di Indonesia, Jogjakarta khususnya dengan komunitas film indie yang ada di Prancis. Mereka akan saling bertukar karya dan menyelenggarakan acara menonton bersama.

Beberapa perilaku anggota komunitas film indie :

- Sharing/berkumpul



Sumber : <http://krisosa.files.wordpress.com>

Gambar 2.59 Sharing/berkumpul dengan santai

- Rapat pra-produksi



Sumber : <http://easy.blogdetik.com>

Gambar 2.60 Suasana Rapat di *outdoor*



Sumber : <http://akumassa.files.wordpress.com>

Gambar 2.61 Suasana Rapat di *indoor*

- Proses produksi



Sumber : foto penulis

Gambar 2.62 Proses - proses produksi

- Editing film



Sumber : <http://ifss.squarespace.com>

Gambar 2.63 Seseorang sedang mengedit film

- Menonton karya



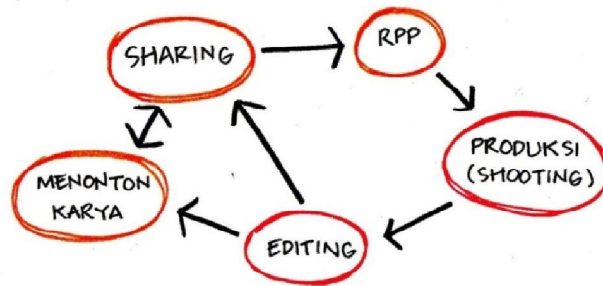
Sumber : <http://astamediaGROUP.com>



Sumber : <http://ninja250r.files.wordpress.com>

Gambar 2.64 Suasana Nonton bareng *indoor* Gambar 2.65 Suasana Nonton bareng *outdoor*

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa pelaku film indie, didapat pula variasi pola urutan kegiatan mereka yang berbeda – beda. Ini tergantung pada bagaimana konsep film yang mereka buat. Apakah terkonsep dan diawali dengan naskah atau mereka merekam dahulu baru kemudian mereka akan menyusun sebuah cerita dari potongan – potongan gambar yang sudah mereka rekam.



Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.66 Pola alur kegiatan komunitas film indie

Dari diagram di atas, kegiatan yang dilingkari warna merah yaitu proses produksi (*shooting*) dan *editing* adalah kegiatan yang dilakukan di luar *art building* karena proses produksi dilakukan sesuai naskah, maka tempat yang digunakan akan berpindah – pindah sesuai keinginan sang sutradara. Sedangkan proses editing memerlukan perlengkapan seperti perangkat komputer, waktu yang lama, dan privasi untuk mengerjakan sehingga tidak dapat diwadahi di ruang publik. Kegiatan yang dilingkari warna ranje yaitu *sharing*, rapat pra produksi dan menonton karya dilakukan di *art building* karena tidak memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak membutuhkan privasi.

2.3.3 Komunitas Lomografi

Komunitas Lomografi yang ada di Jogjakarta saat ini hanya 1, yaitu Lomographic Society Jogja yang terbentuk pada Juni 2009. Komunitas ini berada dibawah Lomographic Society Indonesia

Kegiatan komunitas lomo di Jogjakarta antara lain */gathering*. Mereka menyelenggarakan *gathering* tiap 1 bulan sekali, pada malam minggu, minggu pertama. Disini mereka akan membahas seputar lomografi, kamera, pameran, dan hal – hal lain yang berhubungan dengan lomografi. Biasanya mereka berkumpul di Own Cafe yang berlokasi di Jalan Solo atau di distro tempat sekretariat sekaligus tempat penjualan kamera lomo, yaitu Slacker. Mereka memilih cafe yang terbuka dan nyaman digunakan untuk berkumpul dan mengobrol sebagai tempat untuk *gathering*. Selain itu karena banyaknya anggota yang hadir, yaitu berkisar ± 30 orang, mereka memerlukan ruang yang luas dan tidak sesak. Dalam kegiatan *gathering* ini, mereka juga akan melakukan

sharing kamera. Mereka akan memberikan informasi seputar kamera yang mereka gunakan, melakukan jual beli kamera, atau sekedar saling mencoba kamera.

Kemudian mereka akan melakukan hunting foto bersama. Hunting bersama dilakukan 1 kali sebulan pada hari minggu, minggu kedua. Hunting biasanya dilakukan di lokasi outdoor seperti *publik space*, atau dimanapun saat mereka memperoleh objek yang bagus. Tetapi sangat jarang sekali mereka melakukan hunting di dalam ruangan/*indoor*. Hunting dilakukan satu hari, waktu tergantung dari konsep yang mereka telah tentukan. Bisa pagi, siang, sore atau malam hari. Hunting biasanya diikuti oleh anggota yang memiliki kamera lomo, sekitar ± 20 orang. Mereka akan berkumpul di tempat yang ditentukan kemudian mereka akan berpencah. Proses hunting tidak hanya dilakukan bersama. Masing – masing anggota kadang akan melakukan hunting sendiri, sesuai keinginan mereka. Kadang mereka juga akan melakukan hunting saat akan diselenggarakan pameran

Setelah proses hunting, mereka akan mencetak foto hasil jepretan mereka. Biasanya mereka akan mendatangi studio foto dengan membawa klise foto mereka. Proses mencetak akan memakan waktu 1 hari. Mereka tidak mempunyai ruang gelap sendiri untuk tempat mereka mencetak foto karena mahalnya biaya yang harus dikeluarkan untuk membangun serta membeli alat dan bahan untuk mencetak foto. Oleh karena itu, mereka memilih untuk mendatangi studio foto.

Setelah foto mereka jadi, mereka akan menyelenggarakan pameran. Saat ini di Jogjakarta, pameran lomografi sangat jarang diselenggarakan karena memang peminat lomografi belum banyak. Selain itu, belum banyak masyarakat yang tau tentang lomografi itu sendiri. Masyarakat lebih tahu tentang fotografi yang menggunakan kamera digital atau analog. Beberapa pameran yang pernah diselenggarakan antara lain LUBITEL, yang diselenggarakan di distro Slacker. Kemudian pameran kecil yang diselenggarakan di taman kupa – kupa UGM, serta pameran – pameran kecil lainnya yang diselenggarakan di stand – stand saat diadakan event semacam pameran buku di Graha Wanitatama yang berlokasi di Jalan Solo. Sesekali, komunitas Plastic Funtastic yang didalamnya juga terdiri dari para pecinta kamera lomo, mengadakan event bersama komunitas musik indie dan film indie. Mereka mengadakan pameran sekaligus event musik indie, kemudian pada hari berikutnya mereka mengadakan pemutaran film dokumenter tentang kamera lomo. Tetapi

event semacam ini sangat jarang diselenggarakan. Terakhir, event semacam ini diselenggarakan pada tahun 2009.

Beberapa perilaku anggota komunitas lomografi :

- *Gathering*



Sumber : <http://i246.photobucket.com>

Gambar 2.67 Gathering di café

- *Sharing kamera*



Sumber : <http://www.whatzups.com>

Gambar 2.68 Mengumpulkan kamera



Sumber : <http://www.kfsemarang.com>

Gambar 2.69 Jual beli kamera

- *Hunting*



Sumber : <http://juniantosetyadi.files.wordpress.com>

Gambar 2.70 Seseorang Sedang Hunting foto

- Pameran



Sumber : <http://www.wps.net.nz>

Gambar 2.71 Seseorang Melihat Lomo Wall



Sumber : <http://1.bp.blogspot.com>

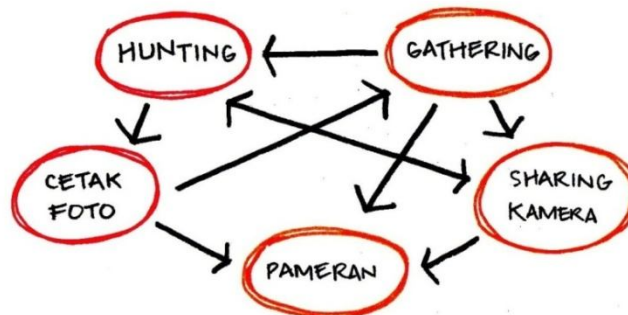
Gambar 2.72 Suasana Pameran lomo



Sumber : <http://sergeysommer.com>

Gambar 2.73 Pameran Lomo Outdoor

Dari hasil wawancara dengan beberapa anggota komunitas Lomografi, diperoleh variasi pola urutan kegiatan mereka yang berbeda – beda. Ini tergantung bagaimana keinginan tiap individu.



Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.74 Pola alur kegiatan komunitas lomografi

Dari diagram kegiatan di atas, kegiatan yang dilingkari warna merah yaitu hunting dan cetak foto tidak dilakukan di *art building* karena proses hunting dilakukan sesuai keinginan atau konsep fotografer, maka lokasi akan berpindah – pindah dan cetak foto memerlukan tenaga ahli dan peralatan yang kompleks sehingga seharusnya dilakukan di studio foto atau ruang gelap khusus. Sedangkan kegiatan dengan lingkaran warna oranye yaitu *gathering, sharing* kamera dan pameran dapat dilakukan di *art building* karena dalam pelaksanaan kegiatannya melibatkan banyak orang dan kegiatan seperti pameran justru harus dilihat orang banyak.

2.3.4 Kesimpulan Hasil Pengamatan

Dari hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa untuk aktivitas komunitas lomografi, tidak membutuhkan biaya yang banyak sehingga pelajar/mahasiswa dapat mengikuti komunitas ini baik dengan biaya mereka sendiri maupun dari orang tua mereka. Tetapi lama keanggotaan dari komunitas ini tidak lama, karena kegiatan dari komunitas ini cenderung ke hobi dan jarang sekali bisa menghasilkan keuntungan dan tidak menjanjikan jika dijadikan sebagai profesi.

Sedangkan untuk komunitas musik indie, bagi mereka yang tidak menginginkan memiliki alat musik sendiri, mereka masih mampu menanggung biaya baik dari uang mereka sendiri maupun dari orang tua. Sedangkan mereka yang sudah didanai oleh sponsor dan sudah berpenghasilan baik dari pekerjaan mereka maupun dari hasil mereka bermain musik, mereka akan mampu membeli alat musik mereka sendiri sekalipun yang mahal harganya. Dan lama keanggotaan mereka, bisa dikatakan cukup lama bahkan beberapa band masih ada setelah lebih dari 5 tahun. Ini menunjukkan bahwa hobi bermusik mereka bisa berkembang. Sehingga pada beberapa anggota komunitas ini, walaupun mereka sudah bekerja, mereka masih menjalani hobi bermusik mereka. Bahkan pada beberapa anggota, mereka menjadikan hobi bermusik mereka sebagai profesi mereka.

Komunitas film adalah komunitas yang paling banyak membutuhkan biaya, baik untuk sekedar iuran maupun untuk proses pembuatan film. Mahalnya media yang digunakan untuk membuat film menjadi kendala utama, tetapi kemudian mereka bisa menyewa, sekalipun harga yang ditawarkan masih terhitung mahal. Tetapi bagi mereka yang sudah benar – benar berniat untuk membuat film, biaya tidak menjadi kendala.

Mereka menggaet sponsor untuk membantu produksi mereka, atau jika tidak, mereka akan mengumpulkan uang bersama untuk proses pembuatan sebuah film. Tetapi ada beberapa yang mengikuti proses pembuatan film karena mencari uang, mereka yang tidak mempunyai pekerjaan menjadikan ini sebagai profesi dengan cara menjadi *crew*.

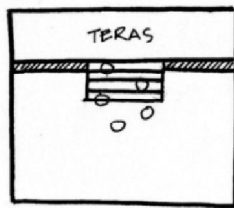
Kendala utama bagi komunitas indie adalah keterbatasan biaya. Ini membuktikan bahwa kondisi ekonomi mempengaruhi ekspresi seni baik individu maupun kelompok. Tetapi saat ini, sudah banyak produk – produk yang bersedia menjadi sponsor mereka atau menyelenggarakan sebuah event besar yang mewadahi komunitas ini untuk menyalurkan ekspresi mereka. Sehingga sangat mungkin pihak – pihak seperti ini bersedia mewadahi ekspresi mereka dengan menyediakan ruang bagi mereka. Tetapi bagi mereka yang tidak mendapat dana sponsor, mereka akan kesulitan untuk mencari tempat menyalurkan ekspresi seni mereka sehingga mereka memilih untuk menggunakan ruang public yang tidak membutuhkan banyak biaya sewa bahkan tidak membayar biaya sewa.

Melihat bahwa Yogyakarta sebagai kota seni, dan pemerintah Yogyakarta juga memperhatikan dan mendukung kegiatan seni di Yogyakarta, kemungkinannya adalah pemerintah bersedia memberikan fasilitas untuk mewadahi komunitas seni ini. Pemerintah akan menyediakan ruang publik yang dapat mereka gunakan. Mereka tidak ditarik biaya sewa yang mahal saat mereka menyewa tempat ini. Pemerintah akan memperoleh biaya *maintenance* dari area komersial seperti cafe. Sehingga para komunitas indie yang ingin menggunakan ruang publik ini tidak perlu membayar mahal dan ini akan membantu mereka untuk lebih berkarya karena keadaan ekonomi tidak lagi menjadi kendala bagi mereka untuk berkreasi.

2.3.5 Hasil Pengamatan *Place-centre-map*

Berdasarkan hasil pengamatan perilaku, terdapat beberapa data sebagai berikut:

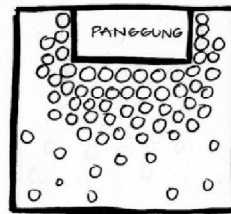
1. Pada anggota komunitas indie, saat mereka berkumpul, mereka akan memilih duduk di tangga, dan sebgaiian berdiri di depan tangga (gambar 4.27).
2. Saat menonton konser, anggota komunitas indie akan memilih tempat yang dekat dengan panggung. Mereka akan bergerombol di depan panggung agar dapat menyaksikan pemain musik lebih dekat (gambar 4.28).



SAAT BERKUMPUL
MEREKA AKAN
DUDUK BERJAJAR
DI TANGGA

Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.75 Place centre map
komunitas indie saat berkumpul

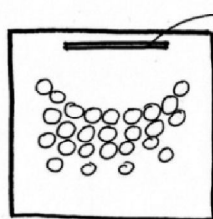


PENONTON MEMILIH
DEKAT DGN PANGGUNG
SAAT EVENT MUSIK
BERLANGSUNG

Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.76 Place centre map
komunitas indie saat menonton konser

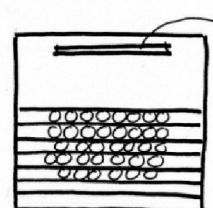
3. Pada anggota komunitas film indie, saat mereka menonton film bersama, mereka akan membuat jarak pandang yang nyaman dari layar dan akan berjajar (gambar 4.29)
4. Pada tempat yang terdapat anak tangga, mereka akan duduk berjajar pada anak tangga saat menonton film bersama (gambar 4.31)



SAAT MENONTON.
ANGGOTA KOMUNITAS
FILM INDIE AKAN
MEMBUAT JARAK
DARI LAYAR DAN
BERKUMPUL

Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.77 Place centre map komunitas indie
saat menonton film bersama dengan lesehan



PENONTON AKAN
DUDUK BERJAJAR
DI ANAK TANGGA
SAAT MENONTON

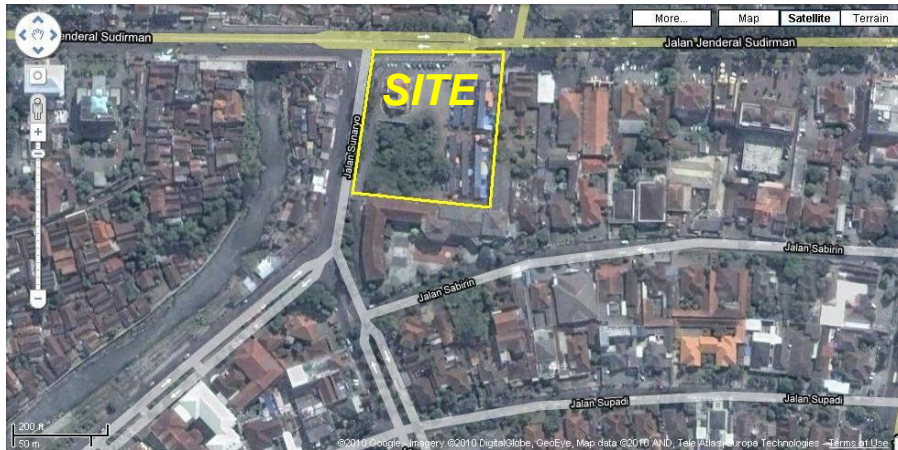
Sumber : sketsa penulis

Gambar 2.78 Place centre map komunitas indie
saat menonton film bersama

2.4 Data Eksisting

Site berada di Jalan Jenderal Sudirman, Yogyakarta, DIY.





Sumber : <http://maps.google.com>

Gambar 2.79 Posisi site

Batas site :

Utara : Jalan Jendral Sudirman, deretan kios.

Timur : Pusat perdagangan dan bisnis.

Selatan : SMU Stella Duce

Barat : Jalan Sunaryo, deretan kios ban.

Ukuran dan Bentuk Site



Sumber : gambar penulis

Gambar 2.80 Ukuran dan Bentuk site

Peraturan Tata Ruang Daerah

Berdasarkan peraturan setempat, diketahui :

Sempadan : 4 – 22 – 4 (22 = ruang milik jalan, 4 = jarak bangunan dengan ruang milik jalan)

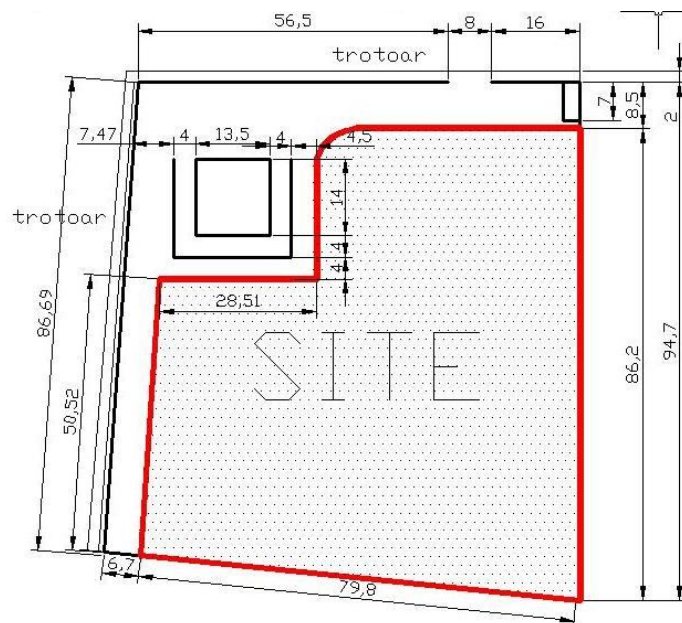
Tabel 2.5 KDB dan KLB berdasarkan Luas Tanah

| Luas tanah | Tinggi bangunan | Koefisien Dasar Bangunan (KDB) | Koefisien Lantai Bangunan (KLB) |
|------------|-----------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 40 – 100 | 12 | 80 % | 0,8 |
| 101 – 200 | 12 | 80 % | 0,8 |
| 201 – 400 | 12 | 80 % | 0,8 |
| 401 – 1000 | 16 | 80 % | 1,6 |
| >1000 | 16 | 80 % | 1,6 |

Sumber : Peta informasi tata ruang Pemerintah Kota Yogyakarta

Kondisi Fisik Site

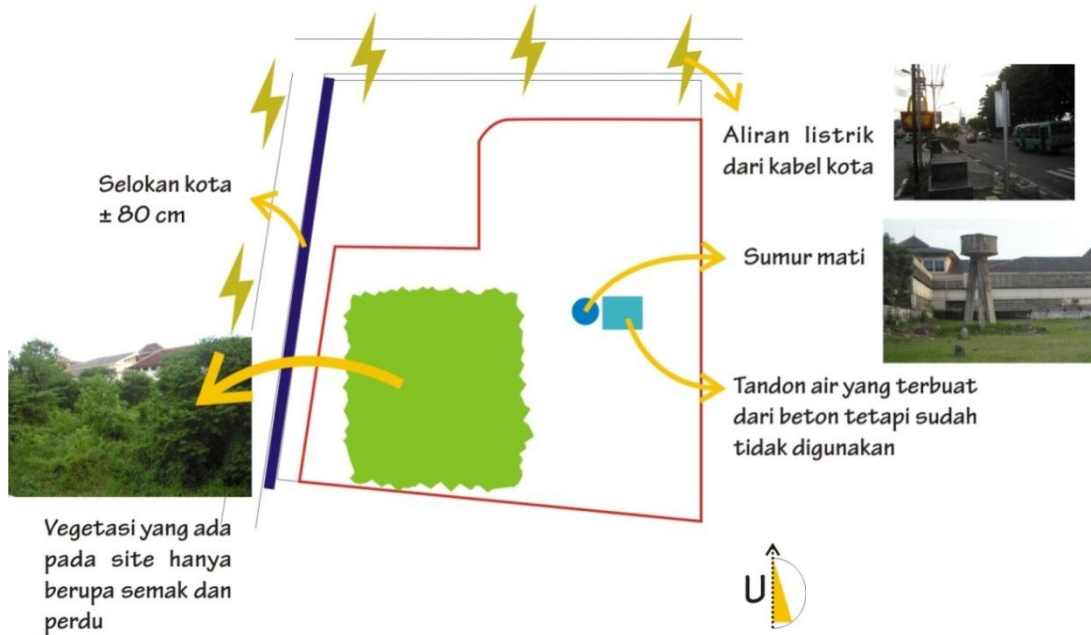
a. Bangunan yang ada dan trotoar



Sumber : gambar penulis

Gambar 2.81 Bangunan yang ada di site dan trotoar

b. Vegetasi dan infrastruktur

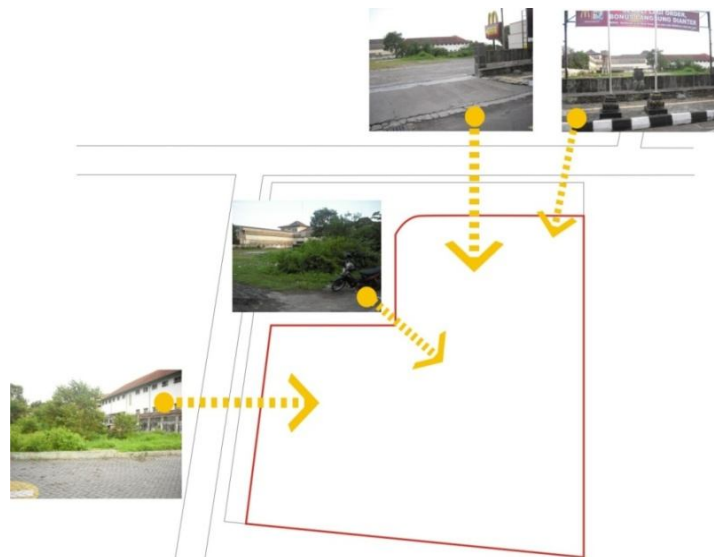


Sumber : gambar penulis

Gambar 2.82 Data vegetasi dan infrastruktur

c. View dari dan ke site

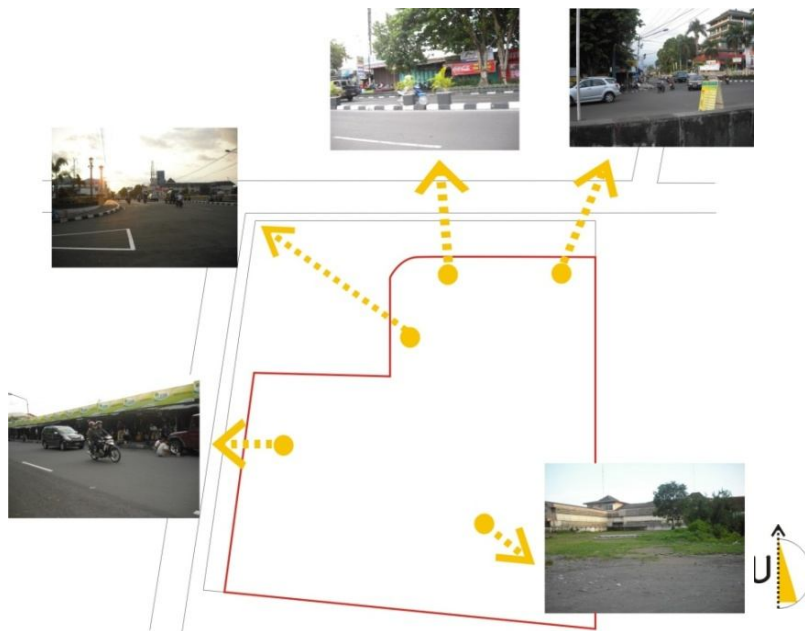
View ke site



Sumber : gambar penulis

Gambar 2.83 View ke site

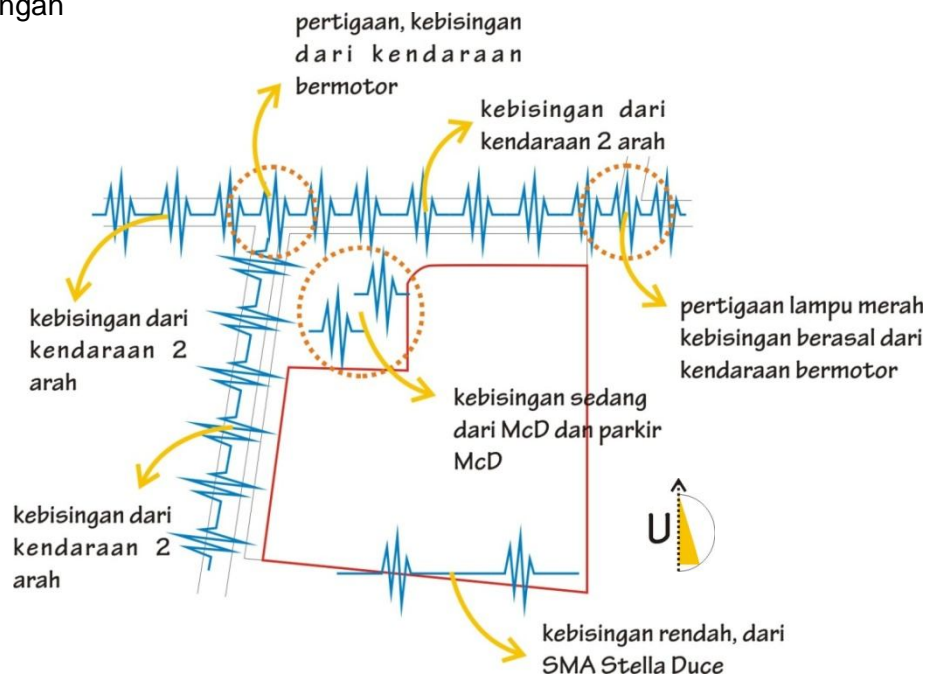
View dari site



Sumber : gambar penulis

Gambar 2.84 View dari site

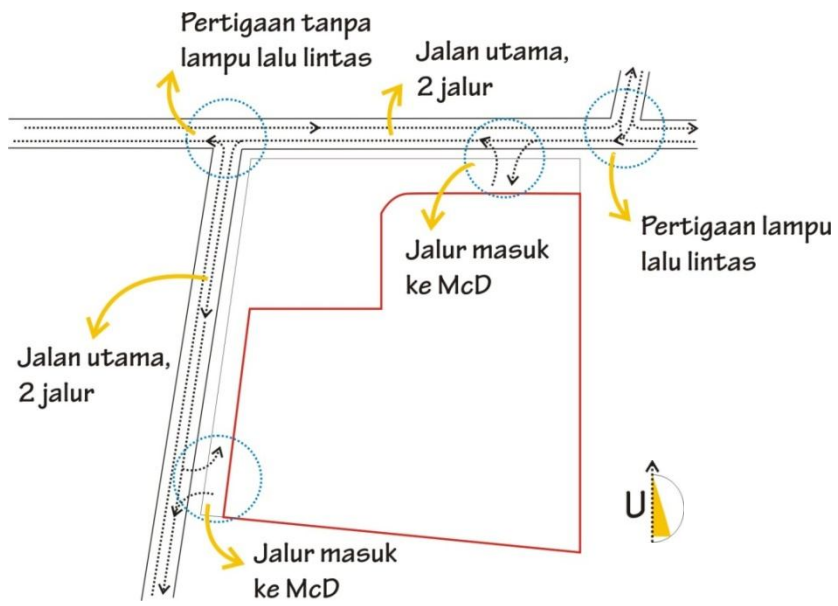
d. Kebisingan



Sumber : gambar pribadi

Gambar 2.85 Data kebisingan

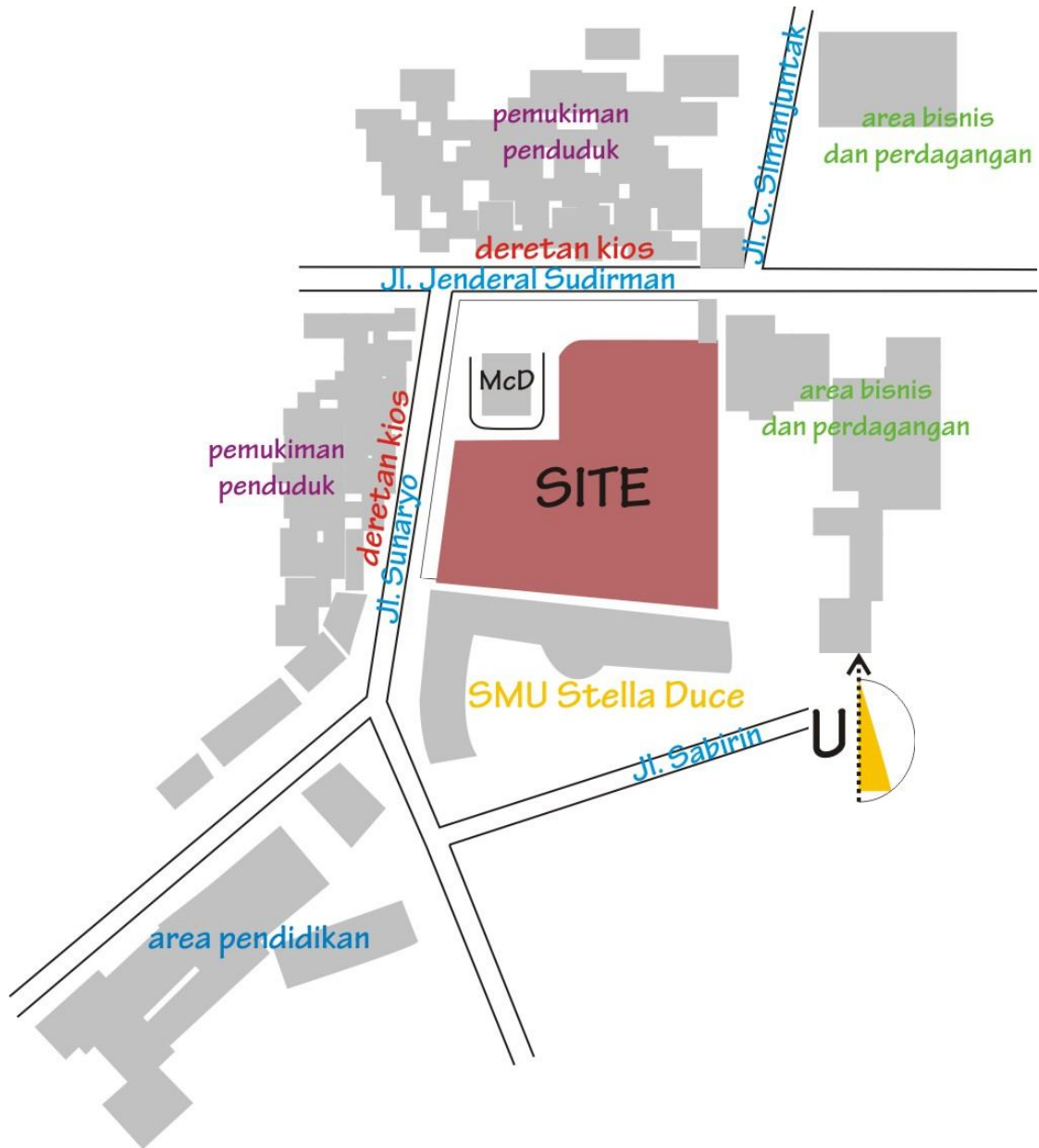
e. Sirkulasi di sekitar *site* dan ke *site*



Sumber : gambar pribadi

Gambar 2.86 Data Sirkulasi

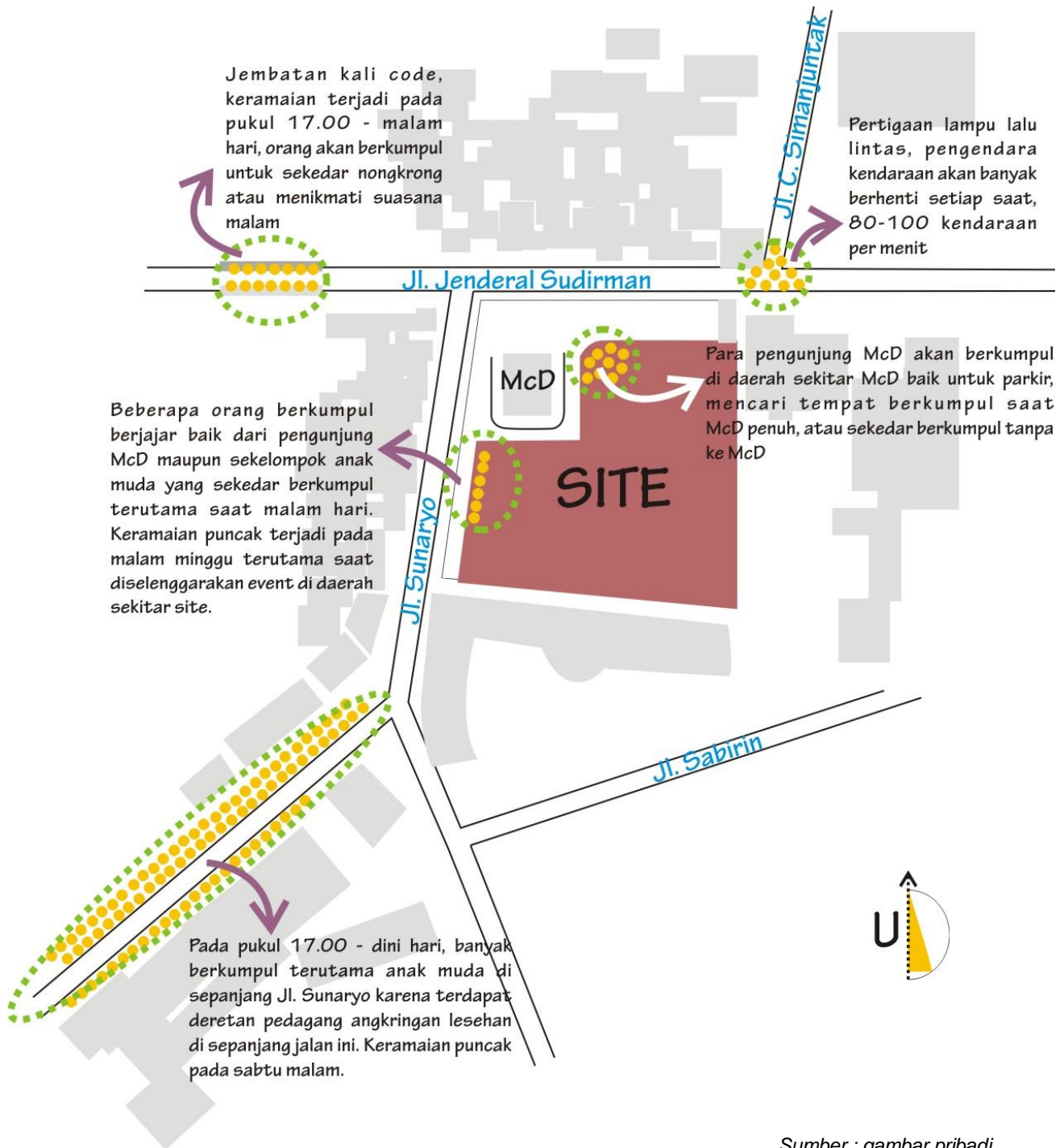
Kondisi Fisik Sekitar Site



Sumber : gambar pribadi

Gambar 2.87 Kondisi fisik sekitar site

Kondisi Non-fisik Sekitar Site



Sumber : gambar pribadi

Gambar 2.89 Kondisi non fisik sekitar site

BAB III

ANALISIS

Dari data yang diperoleh, dilakukan analisis untuk memperoleh rancangan *art building*. Analisis yang dilakukan yaitu analisis media kreatif, analisis bentuk bangunan komunikatif dan analisis ekspresi dalam bentuk arsitektur. Analisis media kreatif dilakukan dengan melihat karakter ekspresi seni dari komunitas indie yaitu komunitas musik indie, komunitas film indie, komunitas lomografi, dan kelompok tari dan teater. Analisis bentuk bangunan komunikatif dilakukan dengan memilih dari 3 alternatif penggunaan tanda pada bentuk bangunan yaitu *iconic*, *indexial* dan *symbolic*. Sedangkan analisis ekspresi dalam bentuk arsitektur dilakukan dengan memilih dari 3 alternatif *style* arsitektur yaitu *art deco*, *modern* dan *post-modern*.

3.1 Analisis Media Kreatif

Analisis media kreatif dilakukan untuk mencari bentuk media kreatif, jenis media kreatif, sirkulasi pada media kreatif, jarak pengamat ke karya, luas media kreatif dan derajat ketertutupan bangunan berdasarkan karakter kegiatan ekspresi seni komunitas seni indie.

Pelaku seni audio (musik indie)

Analisis media kreatif untuk pelaku seni audio yaitu music indie dilakukan berdasarkan karakter kegiatan ekspresi seni komunitas music indie yaitu pentas/konser.

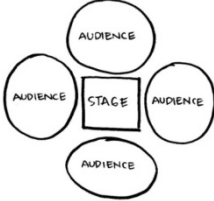
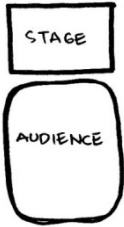
Tabel 3.1 Analisis Media Kreastif Berdasarkan Karakter Pelaku Seni Audio

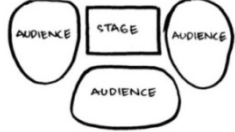
| Kegiatan | Karakter | Media Kreatif |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pentas/konser | Umumnya dilakukan di panggung outdoor. Stage lebih tinggi dari tempat audience. Audience berada di depan dan samping kanan kiri panggung dan menikmati konser dengan berdiri atau duduk lesehan. Konser paling sering diselenggarakan pada sore hingga malam hari atau pada malam hari. | Panggung terbuka dengan space untuk audience berada di ketiga sisi panggung, depan, kanan dan kiri panggung. Dari standar, diketahui ukuran panggung untuk pertunjukkan adalah 600 sqft – 1200 sqft (55m ² – 111m ²) |

Alternatif bentuk media kreatif

Ada 3 macam alternating bentuk media kreatif untuk komunitas music indie yaitu panggung arena, *surround stage* dan *thrust stage*. Dari ketiga alternative tersebut dianalisis kelebihan dan kekurangannya untuk kemudian dipilih mana yang sesuai dengan karakter komunitas music indie.

Tabel 3.2 Alternatif Bentuk Media Kreatif Beserta Kelebihan dan Kekurangannya

| Tipe Panggung | Kelebihan | Kekurangan |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Arena Panggung yang berada di tengah dikelilingi oleh <i>audience</i> di keempat sisinya.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas penonton banyak • Pemain bisa terlihat dari semua sisi. • Pemain dapat berinteraksi dengan penonton dengan lebih dekat. | <ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan banyak ruang • Tidak ada ruang istirahat sejenak bagi pemain saat berada di atas panggung. • Tidak ada background sebagai penambah estetika • Terjadi <i>blocking</i> pada penonton yang berada di belakang pemain. |
| <p><i>Surround Stage</i> Panggung terletak di depan <i>audience</i>. Seluruh <i>audience</i> berada di daerah depan panggung.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi pemain jelas dan sangat baik pada penonton. • Memungkinkan adanya background yang mendukung estetika pertunjukan. • Tipe panggung terbaik untuk pertunjukan teater karena pandangan penonton tegak lurus ke arah pemain. | <ul style="list-style-type: none"> • Komposisi/formasi dari pemain terbatas. • Kapasitas penonton tidak banyak karena semakin jauh dari panggung akan mempengaruhi kenyamanan jarak pandang. |
| <p><i>Thrust stage</i> Panggung dikelilingi <i>audience</i> di ketiga sisinya, di depan, samping kanan dan samping</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas penonton cukup banyak. • Adanya keseimbangan antara pemain dan | <ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan <i>space</i> cukup banyak, karena perbandingan ruang yang dibutuhkan untuk arena |

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>kiri. Bagian belakang panggung digunakan sebagai area persiapan.</p>  | <p>penonton.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan adanya background yang mendukung pertunjukan. | <p>penonton dan pemain sama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan sirkulasi pemain ke panggung sulit. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Tipe panggung yang dipilih adalah *Thrust stage* karena panggung ini sesuai dengan karakter music indie dimana penonton bisa menikmati pertunjukan dari ketiga sisi panggung yaitu depan, kanan dan kiri panggung. Panggung akan dibuat berupa *open stage* pada ruangan semi terbuka sesuai dengan karakter pelaku music indie. Karena jika dibuat tertutup, audience akan tidak bebas menikmati dan akan menimbulkan suasana sesak karena audience memilih untuk berdiri atau duduk lesehan saat menikmati pertunjukan. Pemain music pun akan tidak nyaman jika keadaan sekitarnya tidak mendukung mereka dalam bermain. Berdasarkan standar, ukuran panggung berkisar antara 55 m² – 111 m².

Pelaku Seni Visual

Pelaku seni visual terdiri dari komunitas lomografi dan komunitas film indie.

Komunitas Lomografi

Analisis media kreatif untuk pelaku seni visual yaitu lomografi dilakukan berdasarkan karakter kegiatan ekspresi seni komunitas lomografi yaitu pameran foto.

Tabel 3.3 Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Komunitas Lomografi

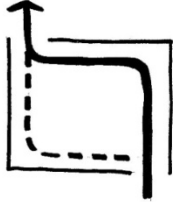
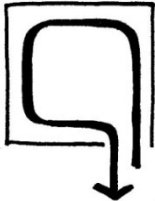

| Kegiatan | Karakter | Media kreatif |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pameran | Pameran dilakukan dengan memajang foto di dinding dengan cara menempel foto memenuhi seluruh permukaan dinding dan membentuk pola gambar tertentu atau sekedar memajang satu persatu foto dengan menyertakan | Ruang pamer berupa dinding yang datar agar foto bisa dipajang memenuhi seluruh permukaan dinding. Disediakan pula tempat untuk memajang kamera yang digunakan untuk memotret di depan dinding yang |

| | | |
|--|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| | kamera yang digunakan untuk memotret di bawah foto hasil jepretannya. | digunakan untuk memajang foto. |
|--|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------|

Alternatif bentuk sirkulasi ruang pameran/galeri

Ada 3 macam alternative alur sirkulasi ruang pameran/galeri untuk komunitas lomografi. Dari ketiga alternative tersebut dianalisis kelebihan dan kekurangannya untuk kemudian dipilih mana yang sesuai dengan karakter komunitas lomografi.

Tabel 3.4 Alternatif Alur Sirkulasi Galeri Beserta Kelebihan dan Kekurangannya

| Tipe sirkulasi | Kelebihan | Kekurangan |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> Jalur keluar masuk ruang jelas sehingga tidak terjadi tabrakan sirkulasi keluar dan masuk. | <ul style="list-style-type: none"> Alur sirkulasi bercabang sehingga sulit untuk mendisplay karya yang berurutan. |
|  | <ul style="list-style-type: none"> Alur sirkulasi linier sehingga alur menikmati karya menjadi jelas bagi pengunjung. | <ul style="list-style-type: none"> Jalur sirkulasi keluar dan masuk menjadi satu sehingga sirkulasi keluar masuk tidak nyaman |
|  | <ul style="list-style-type: none"> Tidak ada pintu masuk dan keluar sehingga pengunjung bebas keluar masuk tanpa mengantri | <ul style="list-style-type: none"> Karena tidak ada pintu masuk dan keluar, alur linier bisa menjadi 2 arah sehingga kemungkinan terjadi tabrakan alur sirkulasi. |

Tipe sirkulasi ruang pameran yang dipilih adalah tipe yang pertama karena karya fotografi umumnya tidak ada yang berurutan. Selain itu, karena system mendisplay foto dengan

cara menempelkan ke seluruh dinding, pengunjung akan membutuhkan jarak pandang yang cukup jauh dari dinding agar dapat melihat karya secara keseluruhan. Adanya 2 pintu yang memisahkan jalan masuk dan keluar juga akan memudahkan sirkulasi.

Komunitas Film Indie

Analisis media kreatif untuk pelaku seni visual yaitu film indie dilakukan berdasarkan karakter kegiatan ekspresi seni komunitas film indie yaitu menonton film bersama.

Tabel 3.5 Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Komunitas Film Indie

| Kegiatan | Karakter | Media Kreatif |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nonton film | Kegiatan menonton film umumnya diselenggarakan di ruang semi terbuka atau ruang terbuka dan diselenggarakan pada malam hari karena komunitas indie hanya menggunakan viewer dan background kain putih sebagai layar. Penonton akan duduk lesehan di depan layar, baik duduk lesehan dengan ketinggian yang sama maupun duduk lesehan di tangga yang digunakan sebagai tempat duduk bertingkat. | Tempat nonton berupa ruang semi terbuka dengan tempat penonton berupa tempat duduk berundak berupa tangga tanpa kursi sehingga penonton tetap dapat duduk lesehan tetapi dalam posisi berundak. Jarak antara layar ke tempat penonton ditentukan berdasarkan ukuran layar background, dan standar jarak pandang manusia. |

Pelaku Seni Kinestetik

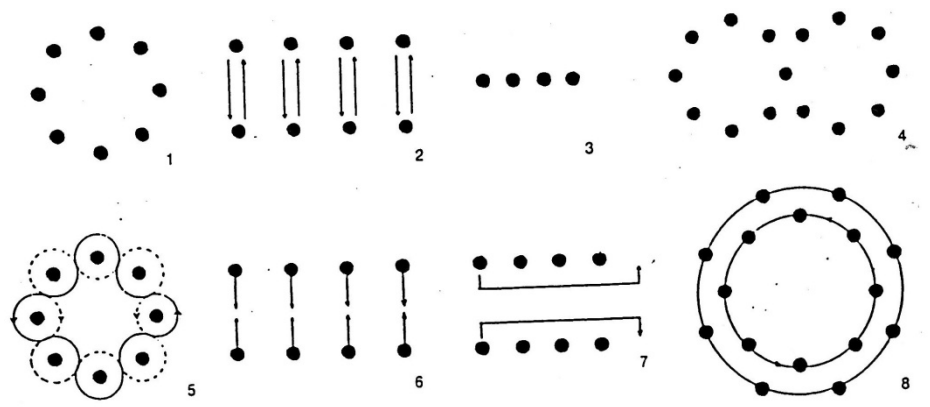
Pelaku seni kinestetik terdiri dari kelompok tari dan teater. Analisis media kreatif untuk pelaku seni kinestetik dilakukan berdasarkan karakter kegiatan ekspresi seni kelompok tari dan teater yaitu pementasan tari dan teater.

Tabel 3.6 Analisis Media Kreatif Berdasarkan Karakter Kelompok Tari dan Teater

| Kegiatan | Karakter | Media kreatif |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pementasan tari dan teater | <p>Panggung dapat berupa panggung tertutup, semi terbuka maupun terbuka dengan tersedia ruang persiapan dan property di kanan kiri area pertunjukan. Bagian batas belakang panggung digunakan sebagai background baik berupa gambar maupun setting. Untuk pementasan teater, audience berada di depan panggung karena mereka hanya dapat menikmati keseluruhan gerakan dari depan. Jika dari samping, akan terjadi blocking pemain sehingga penonton hanya dapat menonton dari depan panggung. Panggung dapat sejajar dengan penonton maupun lebih tinggi dari penonton, tetapi perbedaan tinggi tidak terlalu jauh. Untuk pementasan tari, penonton masih dapat melihat dari sisi kanan dan kiri panggung karena gerakan tari dan formasi gerak tari lebih bervariasi daripada teater. Panggung berada lebih tinggi daripada penonton tetapi tidak terlalu jauh.</p> <p>Penonton akan menikmati dengan cara lesehan atau duduk berundak baik di kursi maupun tetap dengan cara lesehan.</p> | <p>Untuk panggung teater, panggung dapat sejajar dengan penonton atau lebih tinggi tetapi tidak terlalu berbeda jauh ketinggiannya. Penonton teater berada di depan panggung agar tidak terjadi blocking pemain. Sedangkan penonton tari dapat berada di tiga sisi.</p> <p>Selain itu disediakan pula <i>backstage</i>, ruang persiapan di kanan kiri panggung serta ruang ganti yang akan digunakan untuk persiapan sebelum pentas,</p> |

Alternatif bentuk panggung sama seperti pertunjukan untuk music indie. Dari beberapa alternative tersebut, untuk teater, yang paling tepat adalah tipe *surround stage* karena ruang untuk penonton berada di depan panggung, seperti karakter penonton teater. Selain itu, bentuk panggung ini memungkinkan adanya ruang persiapan di kanan kiri panggung dan dapat dipasang background di batas belakang panggung. Sedangkan untuk tari, bentuk panggung yang tepat adalah bentuk *thrust stage* karena sesuai karakter kelompok tari, tari memiliki formasi yang berubah ubah dan dapat dinikmati di ketiga sisi.

Alternatif bentuk panggung tari berdasarkan pola formasi tari



Sumber : *Poetics of Architecture : Theory and Design*. Antoniadis, 1990.

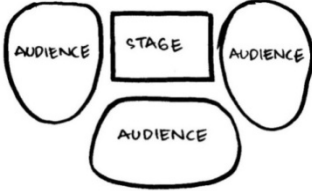

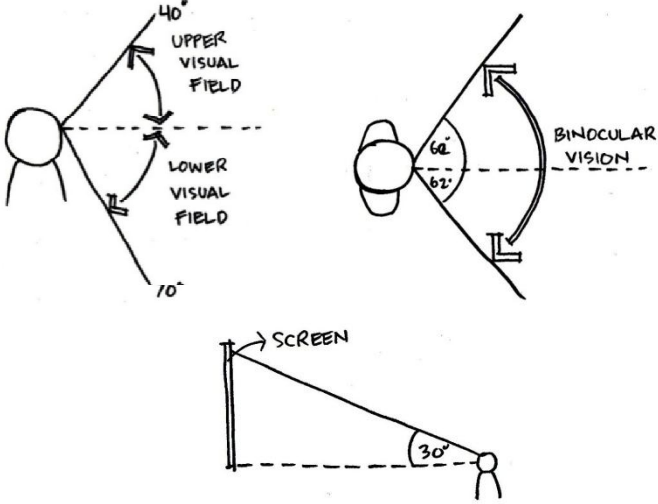
Gambar 3.1 Pola Formasi Tari

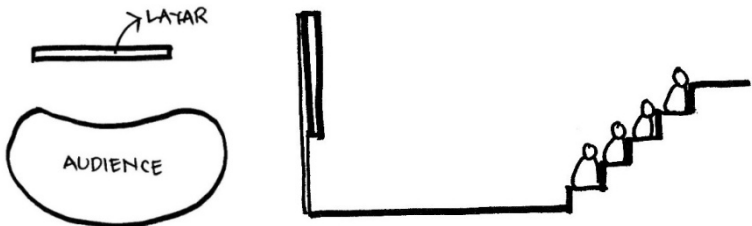
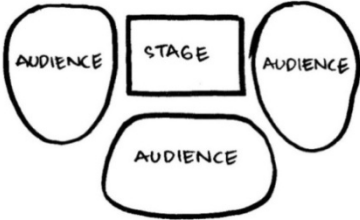
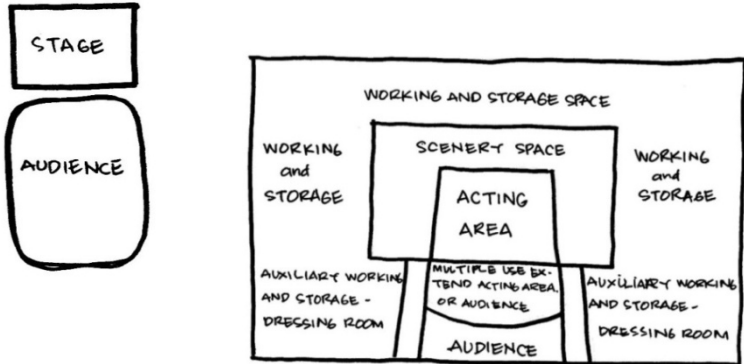
Dari beberapa pola formasi tari tersebut, bentuk lingkaran dan persegi panjang yang muncul. Jika digunakan bentuk panggung lingkaran, bentuk formasi persegi tidak dapat dilakukan dengan baik karena bentuk panggung yang sulit. Tetapi jika bentuk panggung persegi, formasi lingkaran masih dapat dilakukan dengan baik sekaligus dapat melakukan bentuk formasi persegi dengan baik. Agar bentuk panggung bervariasi dan menggambarkan gerakan tari dan teater dan dinamis, bentuk panggung divariasikan dengan bentuk lengkungan di sisi depan.

Kesimpulan Analisis Media Kreatif

Dari analisis di atas, disimpulkan media kreatif yang dipilih untuk komunitas seni indie adalah sebagai berikut :

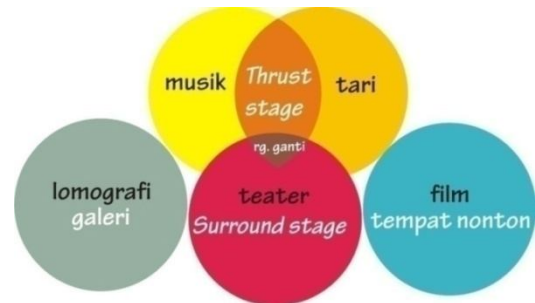
Tabel 3.7 Kesimpulan Analisis Media Kreatif

| Media Kreatif | Bentuk Media Kreatif |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Panggung untuk komunitas music indie</p> | <p><i>Thrust stage</i> berbentuk persegi dengan luas 600 sqft – 1200 sqft berupa panggung semi terbuka atau terbuka. Dilengkapi dengan ruang ganti.</p>  |
| <p>Ruang pameran foto untuk komunitas lomografi</p> | <p>Ruang pameran dengan 2 pintu sebagai pintu masuk dan pintu keluar, sirkulasi linier bercabang. Dinding ruang didominasi dengan bentuk yang datar (tidak ada yang berbentuk lengkungan) sebagai media menempel foto.</p>  |
| <p>Tempat menonton film untuk komunitas film indie</p> | <p>Tangga berundak sebagai tribun penonton, tanpa kursi, agar penonton tetap duduk lesehan tetapi dalam posisi berundak. Jarak layar dengan tribun sesuai dengan standar jarak pandang manusia.</p>  |

| | |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| |  |
| <p>Panggung untuk tari</p> | <p><i>Thrust stage</i> berbentuk variasi bentuk persegi dan lengkungan dengan luas 700 sqft – 1200 sqft, berupa panggung terbuka/semi terbuka. Dilengkapi dengan ruang ganti dan <i>backstage</i>.</p>  |
| <p>Panggung untuk teater</p> | <p><i>Surround stage</i> berbentuk variasi bentuk persegi dan lengkungan dengan luas 700 sqft – 1200 sqft, dilengkapi dengan ruang persiapan di kanan kiri panggung, bentuk panggung semi terbuka/terbuka. Dilengkapi dengan ruang ganti.</p>  |

Media kreatif yang dibutuhkan :

- *Thrust stage*
- *Surround stage*
- Galeri
- Tempat nonton



Sumber : gambar pribadi

Gambar 3.2 Diagram media kreatif yang dibutuhkan

3.2 Analisis Bentuk Bangunan Komunikatif

Analisis bangunan komunikatif dilakukan untuk menentukan apakah bangunan akan menggunakan bentuk *iconic*, *indexial* atau *symbolic*. Parameter yang akan diukur adalah bentuk bangunannya berdasarkan kemudahan pengamat memahami bangunan dengan menggunakan bentuk *iconic*, *indexial* dan *symbolic*.

Tabel 3.8 Analisis Bangunan Komunikatif

| Jenis simbol | Kelebihan | Kekurangan |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Iconic</i> | Pengamat dapat lebih mudah mengenali fungsi bangunan karena bentuk bangunan mirip dengan simbol yang ditiru. | Bangunan harus dapat semirip mungkin dengan bentuk simbol yang ditiru. Eksplorasi bentuk terbatas. |
| <i>Indexial</i> | Eksplorasi bentuk masih dapat dilakukan sebatas masih dapat mewakili ciri simbol yang ditiru untuk menggambarkan simbol tersebut. | Kemudahan pengamat mengenali fungsi bangunan tergantung bagaimana arsitek menggambarkan ciri simbol yang ditiru sehingga kemudahan memahami fungsi bangunan akan variatif. |
| <i>Symbolic</i> | Pengamat dapat mudah mengenali fungsi bangunan karena simbol yang ditiru sudah diketahui karena sudah disepakati bersama. | Hanya pengamat di daerah tertentu (lokal) yang memahami simbol tersebut saja yang dapat mengenali fungsi bangunan, kecuali simbol yang digunakan bersifat universal, maka semua pengamat dapat memahami. |

Kesimpulan analisis bangunan komunikatif

Dari hasil analisis kelebihan dan kekurangan penggunaan tanda *iconic*, *indexial* dan *symbolic* berdasarkan kemudahan pengamat memahami dipilih penggunaan tanda *iconic* pada bentuk bangunan karena pengamat dapat mudah mengenali dengan melihat bentuk yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk simbol aslinya. Penggunaan tanda *indexial* akan digunakan sebagai konsep melalui penggunaan *style* yang menggambarkan ekspresi seni komunitas indie. Ini akan mempengaruhi elemen dan komposisi yang akan digunakan. Sedangkan *symbolic*, kemudahan pengamat untuk mengenali fungsi bangunan tersebut masih tergantung pada apakah simbol tersebut sudah diterima secara universal atau belum. Sedangkan pada komunitas indie, simbol yang ada umumnya hanya dipahami oleh komunitas indie saja sedangkan masyarakat awam belum tentu mengetahui tentang simbol tersebut.

3.3 Analisis Ekspresi dalam Bentuk Arsitektur

Analisis ekspresi dalam bentuk arsitektur dilakukan untuk menentukan ekspresi arsitektur apa yang sesuai dengan ekspresi seni komunitas indie. Hasilnya akan mempengaruhi *style*, elemen dan komposisi mana yang akan digunakan pada *Art Building* untuk komunitas indie.

Tabel 3.9 Analisis Ekspresi Arsitektur

| Ekspresi arsitektur | Kelebihan | Kekurangan |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Art deco</i> | Elemen bangunan masih mengandung ornamen sehingga dapat merepresentasikan ornamen lokal. Komposisi beragam, sesuai dengan ekspresi seni komunitas indie yang beragam. | <i>Art deco</i> merupakan arsitektur yang berangkat dari ornamen lokal dan belum ada sentuhan modern sehingga tidak mengekspresikan ekspresi seni komunitas indie yang berjiwa modern walaupun menerima unsur lain. |
| Modern | Dapat mewakili karakter komunitas indie yang modern, memiliki ide – ide baru dan | Elemen dan komposisi yang digunakan memiliki konsep keseragaman (<i>unity</i>) sehingga |

| | | |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | tampil beda serta idealis. | tidak sesuai dengan karakter komunitas indie karena komunitas indie memiliki aliran dan ide yang beragam. |
| Post-Modern | Dapat mewakili karakter komunitas indie yang dapat menerima ide – ide baru dan beragam, tampil beda, menentang kemapanan, keberagaman, dinamis dan berkarya diluar sesuatu yang <i>mainstream</i> dengan kembali menggunakan ornamen, bentuk – bentuk yang asimetris, dan lain- lain. | |

Kesimpulan analisis ekspresi dalam bentuk arsitektur

Dari hasil analisis ekspresi dalam bentuk arsitektur, dipilih ekspresi arsitektur post-modern untuk konsep bangunan karena dapat mewakili karakter ekspresi komunitas indie yang menerima ide – ide baru dan beragam, tampil beda, menentang kemapanan, keberagaman, dinamis dan berkarya diluar sesuatu yang *mainstream*. Beberapa bentuk elemen dan komposisi yang digunakan antara lain :

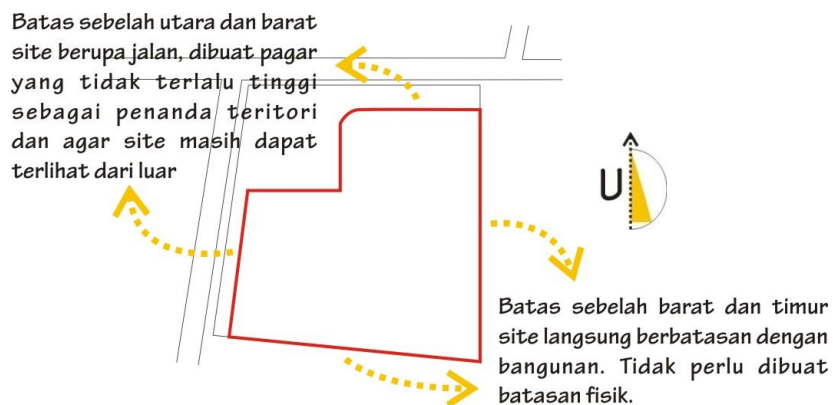
- Bentuk lengkungan yang menggambarkan kemodernan, ekspresi gerak dan optimisme dari komunitas indie.
- Komposisi asimetris yang menggambarkan keberagaman dan kedinamisan ekspresi seni komunitas indie.
- Warna – warna yang mencolok untuk menggambarkan komunitas indie yang tampil beda.
- Penggunaan ornamen yang menggambarkan bahwa komunitas indie terbuka pada segala ide yang berbeda - beda.

Selain digunakan dalam bentuk arsitektur, ekspresi ini juga digunakan dalam bentuk media kreatif antara lain :

- Bentukan lengkungan digunakan pada panggung tari dan teater sebagai ekspresi gerakan tari dan teater yang dinamis dan gemulai.
- Bentukan persegi digunakan pada panggung pertunjukan seni musik sebagai ekspresi aliran seni musik yang keras dan tegas seperti musik metal atau rock.
- Variasi bentuk lengkungan dan persegi pada denah galeri sebagai ekspresi perkembangan seni lomografi yang beragam dan bervariasi.

1.4 Analisis Site

a. Analisis Batas bangunan



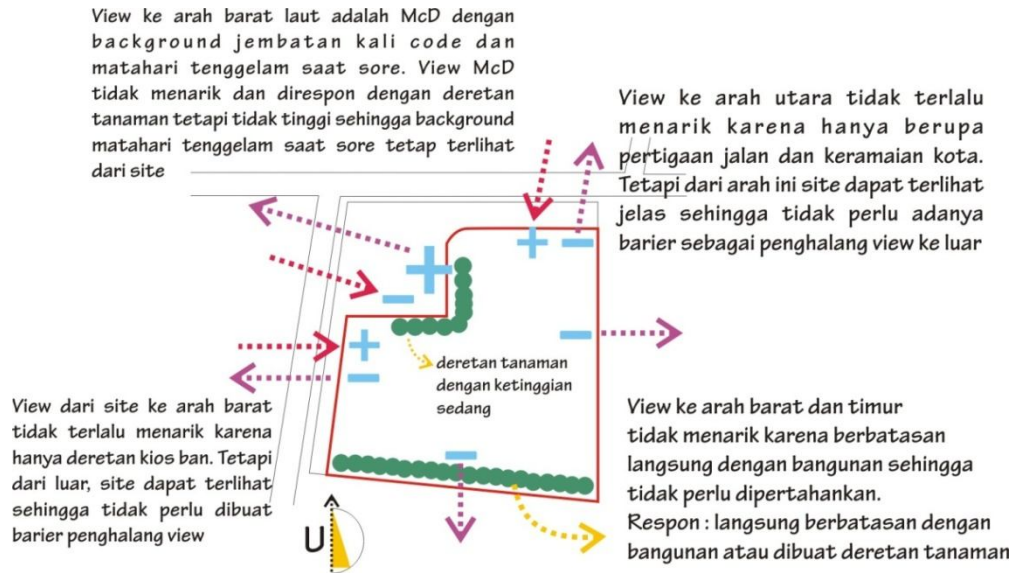
Sumber : gambar penulis

Gambar 3.3 Analisis Batas Bangunan

b. Analisis Infrastruktur

Infrastruktur listrik dan telepon sudah tersedia sehingga tidak mengalami kesulitan. Sedangkan infrastruktur air, adanya sumur mati tidak dapat diperhitungkan karena sumur sudah tidak dapat dipergunakan. Tandon air yang terbuat dari beton yang ada pada *site* juga sudah tidak digunakan sehingga akan dipugar. Selain itu, letaknya yang berada di tengah *site*, cukup mengganggu.

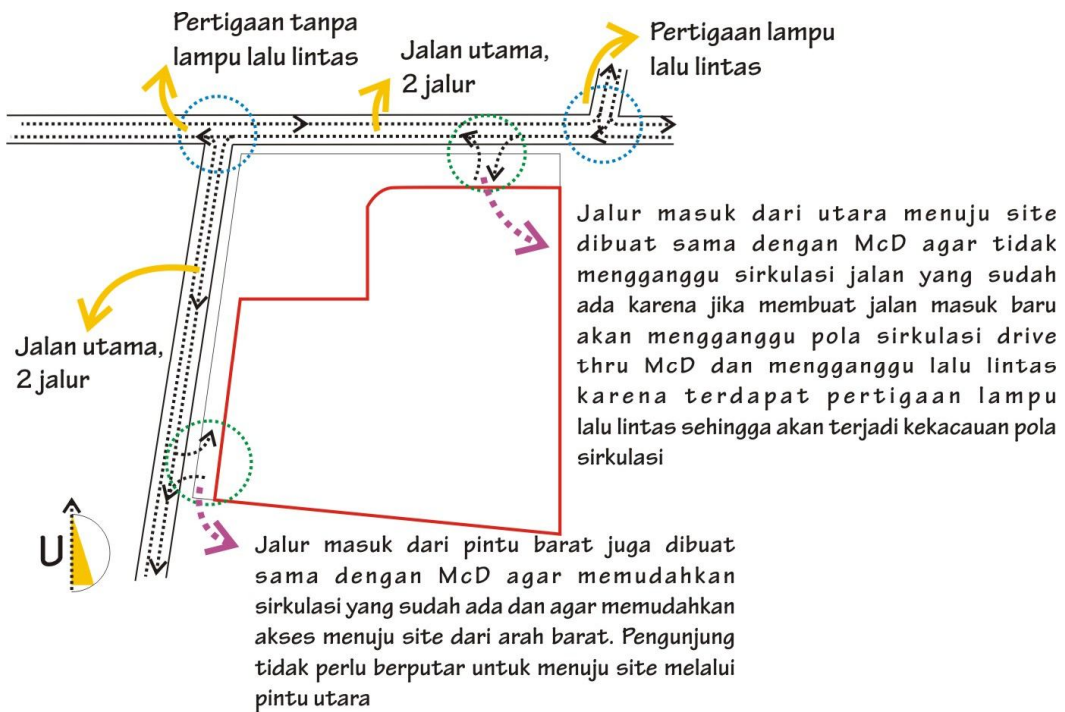
c. Analisis view



Sumber : gambar pribadi

Gambar 3.4 Analisis View

d. Analisis Sirkulasi



Sumber : gambar pribadi

Gambar 3.5 Analisis Sirkulasi

e. Analisis Kebisingan

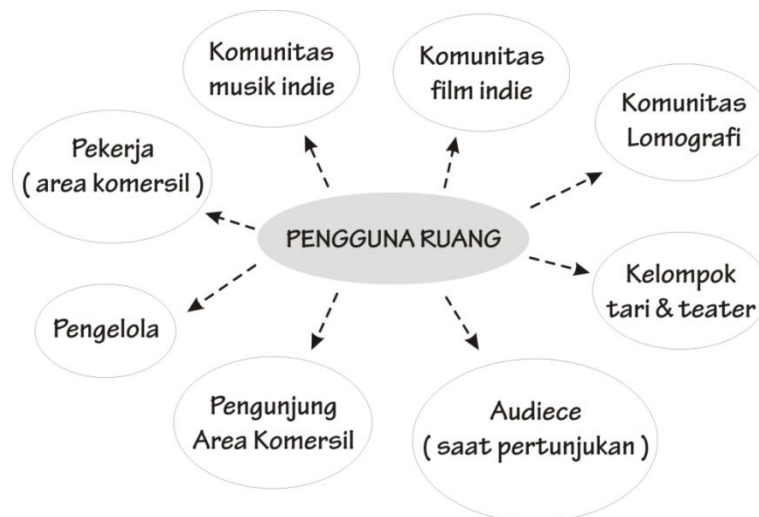


Gambar 3.6 Analisis Kebisingan

3.5 Analisis Program Ruang

3.5.1 Pengguna ruang

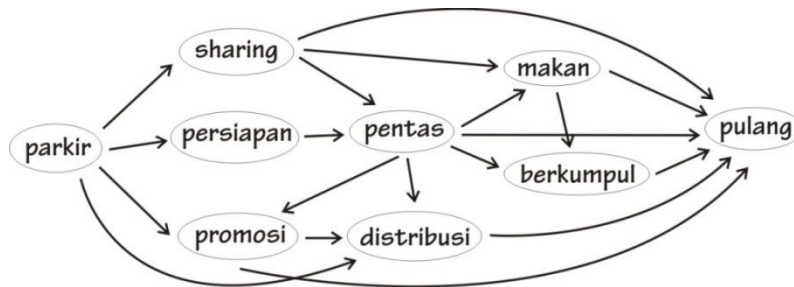
Pengguna *art building* ini terdiri dari anggota komunitas indie dan masyarakat.



3.5.2 Alur Kegiatan

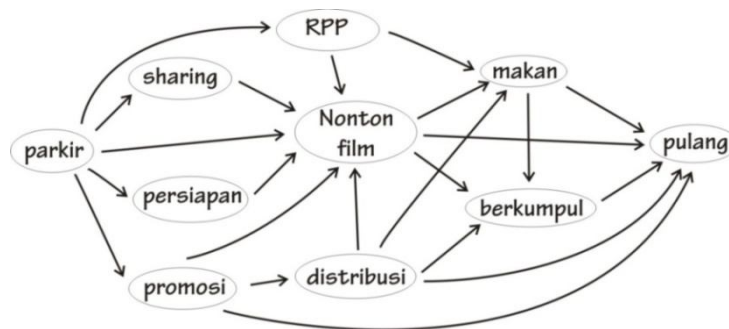
Komunitas musik indie

Alur kegiatan komunitas musik indie terdiri dari kegiatan parkir, sharing, persiapan, promosi, pentas, distribusi, makan, berkumpul dan pulang dengan variasi urutan kegiatan yang berbeda – beda.



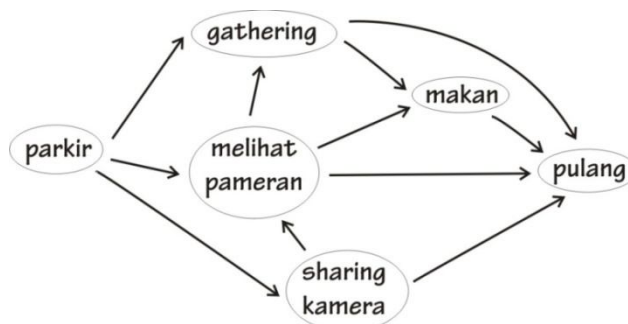
Komunitas film indie

Alur kegiatan komunitas film indie terdiri dari kegiatan parkir, sharing, persiapan, promosi, RPP, nonton film, distribusi, makan, berkumpul dan pulang dengan variasi urutan kegiatan yang berbeda- beda.



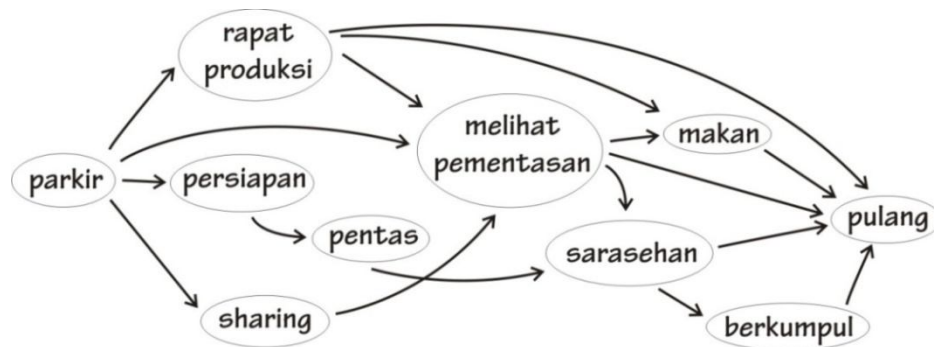
Komunitas Lomografi

Alur kegiatan komunitas lomografi terdiri dari kegiatan parkir, *gathering*, melihat pameran, *sharing* kamera, makan dan pulang dengan urutan kegiatan yang berbeda – beda.



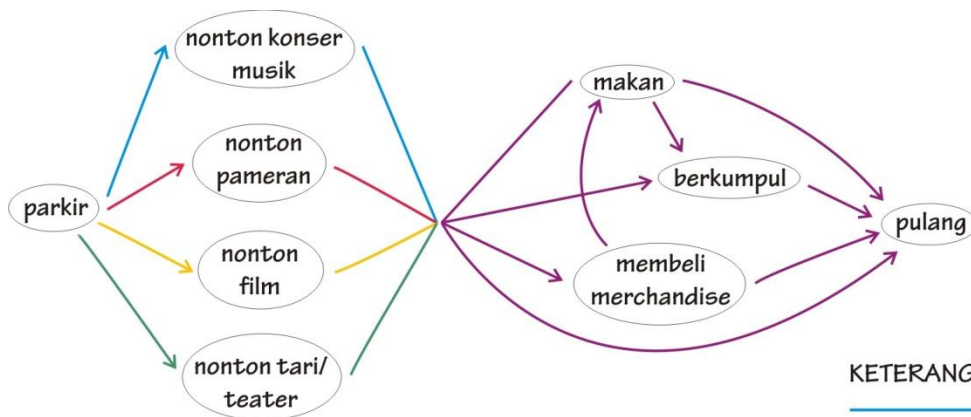
Komunitas Tari dan Teater

Alur kegiatan kelompok tari dan teater terdiri dari parkir, rapat produksi, persiapan, *sharing*, pentas, melihat pementasan, sarasehan, makan, berkumpul dan pulang dengan variasi urutan kegiatan yang berbeda – beda.



Penonton Pertunjukan

Penonton pertunjukan dibagi dalam 4 kelompok sesuai tujuan menonton pertunjukan yaitu penonton konser pertunjukan, penonton pameran, penonton film dan penonton tari dan teater. Alur kegiatan mereka antara lain menonton pertunjukan, makan, berkumpul, membeli *merchandise* dan pulang dengan variasi urutan kegiatan yang berbeda – beda.



KETERANGAN

- nonton konser musik
- nonton pameran foto
- nonton film
- nonton tari & teater

3.5.3 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang yang didasarkan pada kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku seni indie adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Tabel Kebutuhan Ruang

| Pelaku | Kegiatan | Kebutuhan Ruang |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Komunitas music indie | Parkir Sharing Persiapan Promosi Distribusi Pentas Makan Berkumpul | Parking lot Café, open space Ruang ganti Retail (distro) Retail (distro) Stage Café Café, open space |
| Komunitas film indie | Parkir Sharing RPP Persiapan Nonton film Promosi Distribusi Makan Berkumpul | Parking lot Café, open space Café, open space Tempat nonton Tempat nonton Retail (distro) Retail (distro) Café Café, open space |
| Komunitas Lomografi | Parkir Gathering Melihat pameran Sharing kamera Makan Berkumpul | Parking lot Café, open space Galeri Café, open space, retail (distro) Café Café,open space |
| Kelompok tari dan teater | Parkir Rapat produksi Persiapan Pentas | Parking Lot Café, open space Ruang ganti Stage |

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Melihat pementasan Sharing Sarasehan Makan Berkumpul | Audience space Café, open space Open space Café Café, open space |
| Penonton pertunjukan Penonton konser music Penonton film Penonton pameran foto Penonton tari dan teater | Makan Berkumpul Membeli marchandise | Audience space di stage Tempat nonton Galeri Audience space di stage Café Café,open space Retail (distro) |

3.5.4 Perkiraan Perhitungan Luasan Ruang

Ruang yang dibutuhkan terdiri dari media kreatif bagi komunitas indie beserta *audience space*, area komersil, area *service*, dan area bagi pengelola. Luasan ruang yang dibutuhkan untuk tiap kegiatan diperkirakan sebagai berikut :

Tabel 3.11 Tabel Luasan Ruang

| Ruang | Jml rg | Luas | Luas total |
|-----------------------|--------|-------|------------|
| <i>Thrust stage</i> | 1 | 60 | 60 |
| <i>Surround stage</i> | 1 | 96 | 96 |
| <i>Audience space</i> | 1 | 1400 | 1400 |
| Ruang ganti | 1 | 25 | 25 |
| Galeri | 1 | 303,5 | 303,25 |
| Tempat nonton | 1 | 130 | 130 |
| Rg. Peralatan nonton | 1 | 12 | 12 |
| Retail | 4 | 37,5 | 150 |
| Café | 1 | 150 | 150 |
| Parkir | 1 | 350 | 350 |

| | | | |
|-------------------------|---|-------|--------|
| Lavatory | 3 | 22,8 | 68,4 |
| Mushola | 1 | 31,25 | 31,25 |
| Rg. pengelola | 1 | 9 | 9 |
| Rg. Istirahat pengelola | 1 | 12 | 12 |
| Dapur pengelola | 1 | 6 | 6 |
| Gudang | 1 | 6 | 6 |
| Ruang genset | 1 | 12 | 12 |
| TOTAL | | | 2807,9 |

Luas *site* total = 4820 m²

Luas bangunan = 2807,9 m² = 58 25 %

(sesuai dengan BCR untuk luas tanah >1000 m² = 80 %)

BAB IV

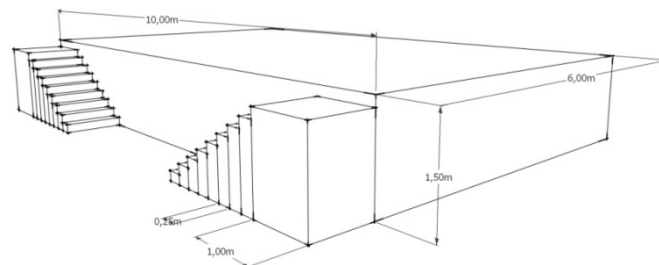
KONSEP

1.1 Konsep Media Kreatif

Media kreatif yang digunakan untuk ekspresi seni komunitas indie antara lain :

1. *Thrust stage*

Panggung pertunjukan ini digunakan untuk komunitas musik indie dan kelompok tari. Berupa panggung dimana penonton berada di ketiga sisi panggung saat menikmati pertunjukan. Luas panggung berdasarkan standar yaitu 60 m^2 ($10 \text{ m}^2 \times 6 \text{ m}^2$) dan berbentuk persegi panjang. Tinggi panggung dari lantai penonton $1,5 \text{ m}^2$ dan terdapat tangga di belakang panggung untuk pencapaian vertical.

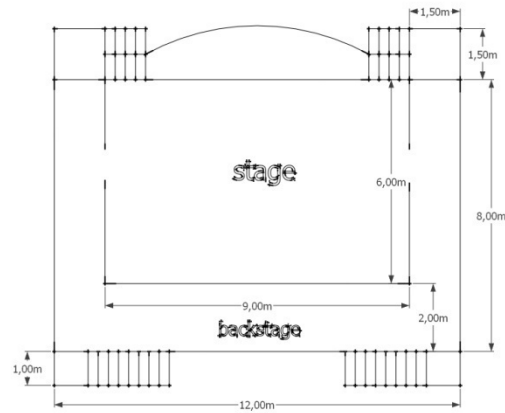


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.1 Konsep bentuk *thrust stage*

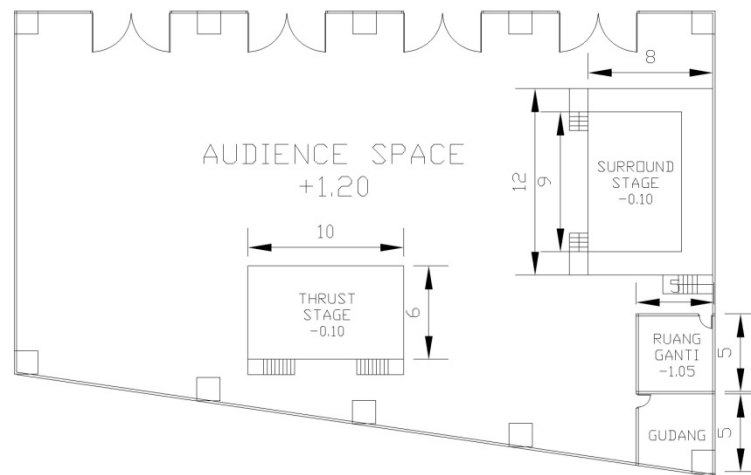
2. *Surround stage*

Panggung pertunjukan ini digunakan untuk kelompok teater. Penonton menikmati dari sisi depan panggung saja saat pertunjukan berlangsung. Luas panggung berdasarkan standar yaitu 96 m^2 ($12 \text{ m}^2 \times 8 \text{ m}^2$) dan berbentuk persegi panjang. Panggung terdiri dari bagian pertunjukan dan *backstage* yang akan digunakan sebagai persiapan pemain dan tim *setting* untuk mempersiapkan backdrop dan sebagainya. Tinggi panggung dari lantai penonton $1,5 \text{ m}^2$. Terdapat tangga di depan panggung untuk pencapaian dari panggung ke *audience space* dan sebaliknya dan tangga di sisi kanan belakang panggung untuk pencapaian dari ruang ganti yang berada di kanan panggung ke bagian *backstage*.



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.2 Konsep bentuk surround stage

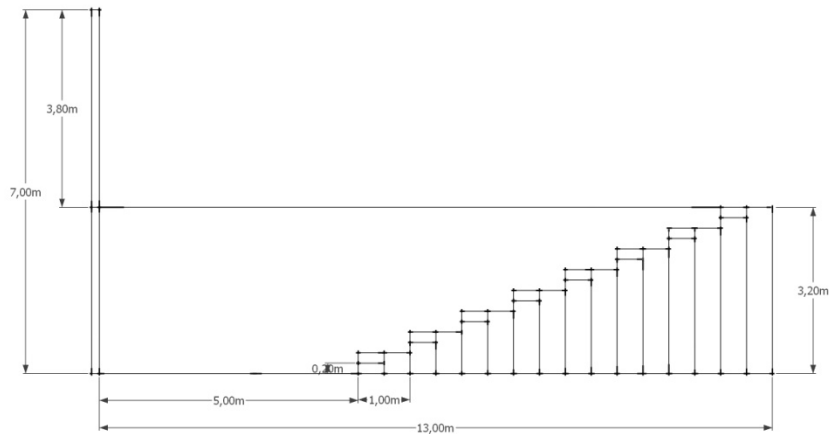


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.3 Konsep layout thrust stage dan surround stage

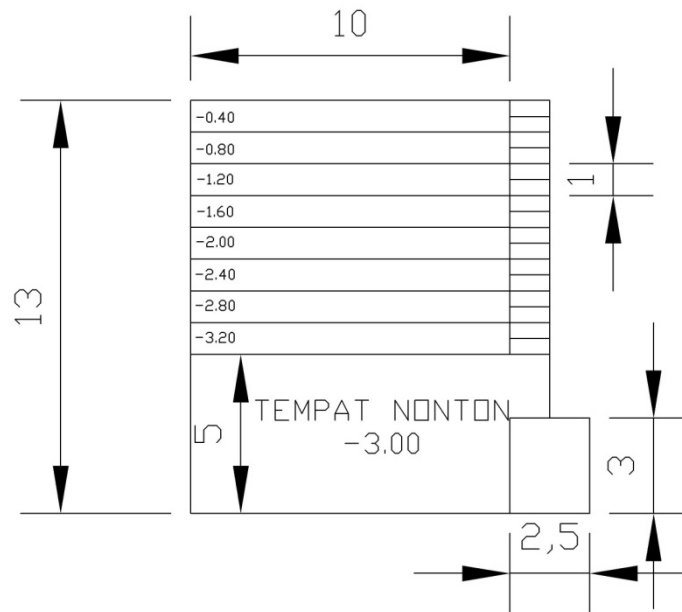
3. Tempat nonton

Tempat nonton digunakan untuk komunitas film indie menikmati pemutaran film indie. Konsep yang digunakan dengan mengambil studi preseden tempat nonton yang digunakan oleh Kinoki Yogyakarta. Penonton menikmati pertunjukan dengan duduk lesehan di tribun berupa tangga yang alas duduknya berupa rumput. Tempat nonton berupa ruang semi terbuka, dengan dinding yang hanya berupa deretan elemen vertical. Layar berupa kain putih berukuran 6m x 3m ditempelkan pada dinding yang berjarak 5 meter dari tribun terdepan yang diukur berdasarkan standar jarak pandang manusia.



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.4 Konsep tempat nonton

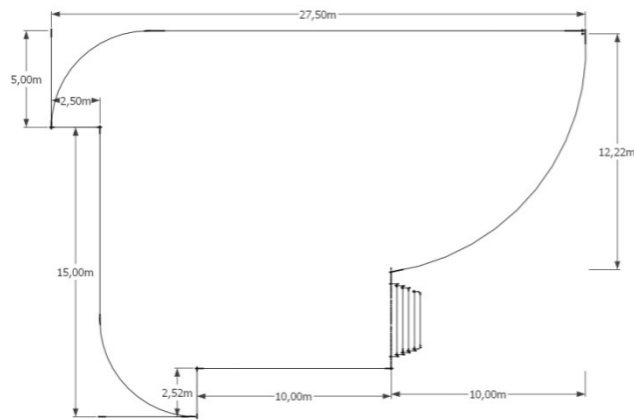


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.5 Konsep *Layout* tempat nonton

4. Galeri

Galeri diperuntukkan bagi komunitas lomografi. Galeri ini berupa ruang tertutup dimana didominasi oleh dinding yang datar untuk membentuk *lomo wall*, yaitu teknik display foto lomografi yang ditempel menyeluruh di seluruh permukaan dinding untuk membentuk pola tertentu. Selain itu terdapat bagian galeri yang lain yang digunakan untuk mendisplay foto sekaligus kamera yang digunakan untuk memotret.

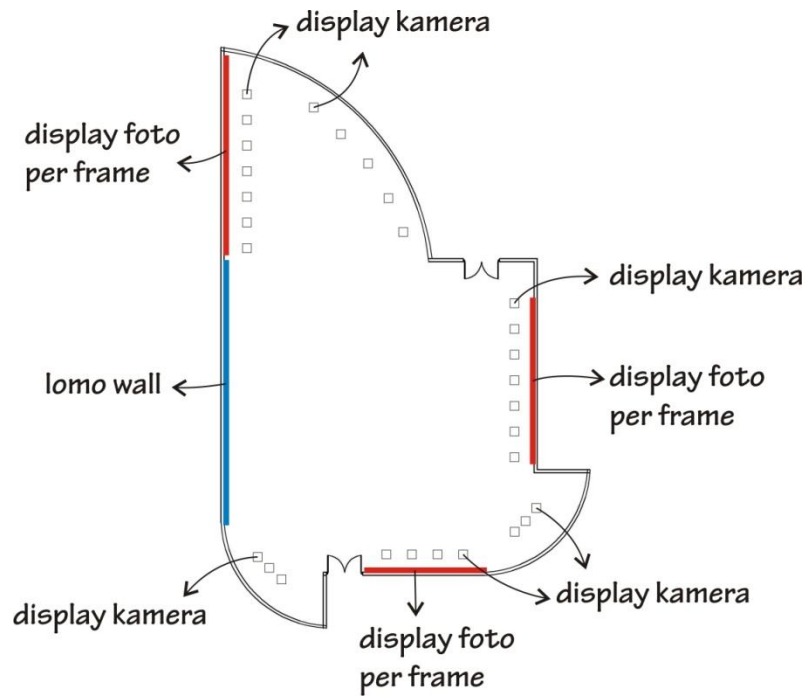


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.6 Konsep galeri

Ada beberapa alternative pengaturan *layout display* pada galeri saat diadakan pameran lomografi, antara lain :

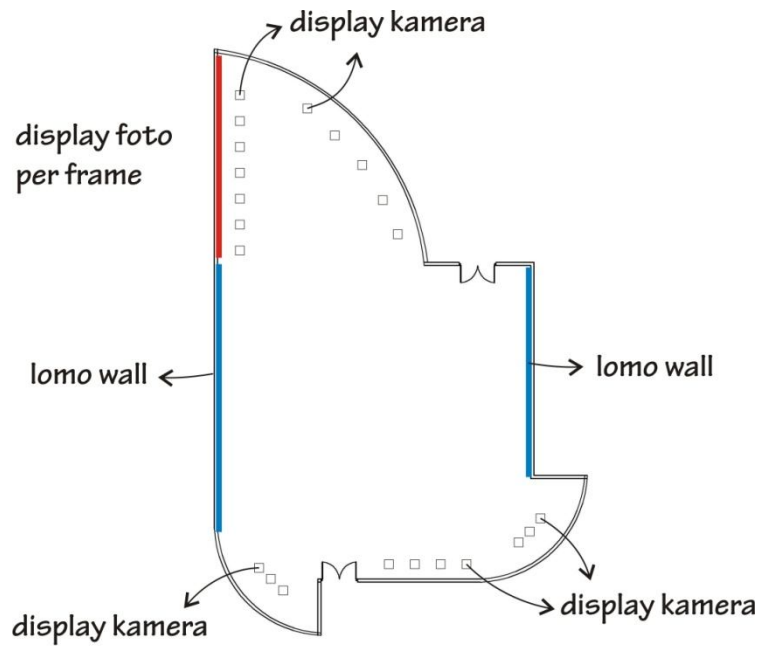
- Alternatif 1



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.7 Alternatif *layout display* 1

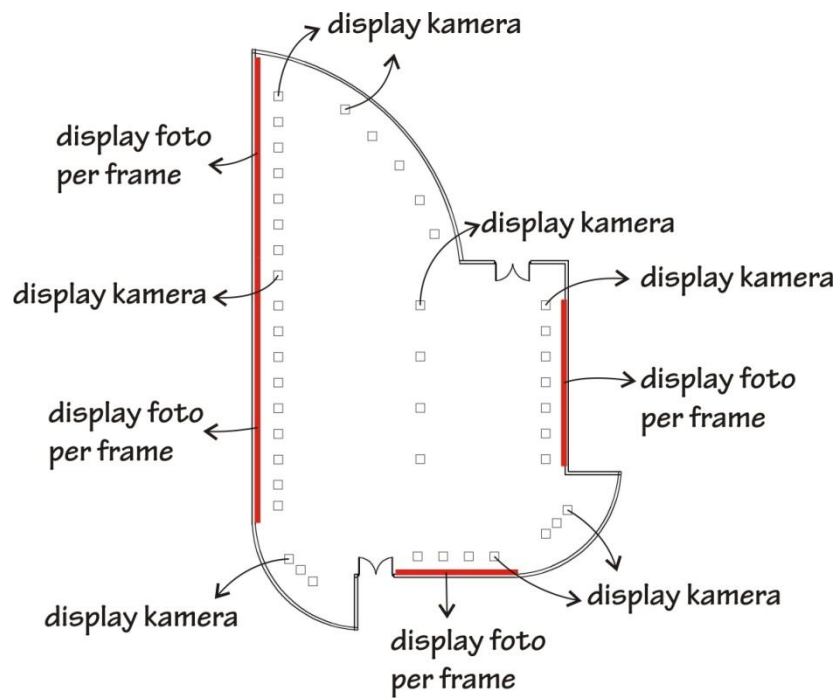
- Alternatif 2



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.8 Alternatif layout display 2

- Alternatif 3



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.9 Alternatif layout display 3

4.2 Konsep Bentuk Bangunan

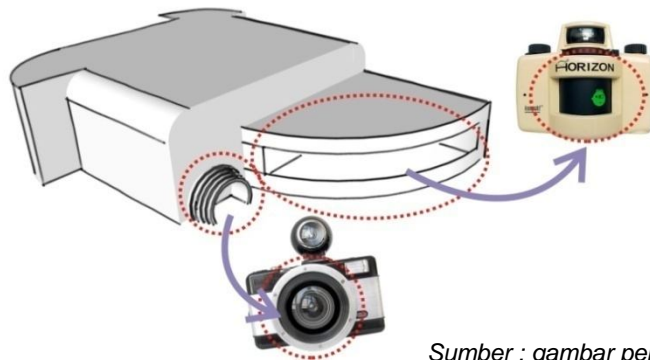
Massa bangunan utama yang ada antara lain galeri, café, tempat nonton, *stage and audience space*, dan retail. Konsep bentuk bangunan yang digunakan yaitu bangunan post-modern dengan menambahkan penggunaan tanda *iconic* dan *indexial* pada bangunan. Beberapa bentuk dari ekspresi post-modern yang menggambarkan ekspresi dari komunitas indie antara lain :

- Bentuk lengkungan untuk menggambarkan kemoderenan komunitas indie.
- Komposisi asimetris untuk menggambarkan ekspresi dinamis dari komunitas indie.
- Warna – warna mencolok untuk menggambarkan bahwa komunitas indie tampil beda.
- Ornament – ornament yang menggambarkan bahwa komunitas indie menerima segala ide.

Bentuk – bentuk tersebut digunakan pada bentuk massa bangunan yang ada untuk menggambarkan ekspresi seni komunitas seni indie.

4.2.1 Galeri

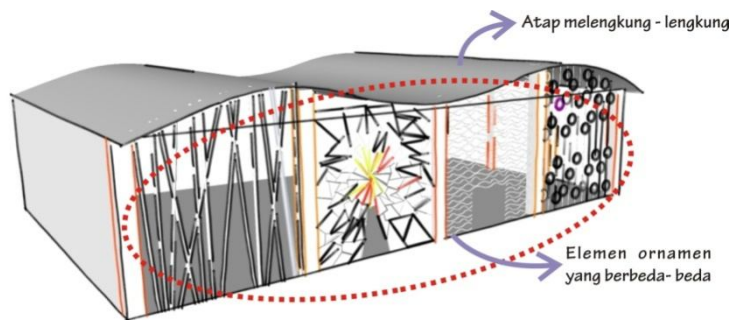
Elemen dan komposisi yang akan digunakan pada galeri yaitu tanda *iconic* dengan menyerupai bentuk elemen kamera lomo yaitu lensa lomo fish eye pada pintu *entrance* dan bentuk dari kamera lomo horizon yang melengkung pada bentuk bangunan galeri. Selain itu akan digunakan pula tanda *indexial* melalui penggunaan warna – warna mencolok yang mewakili hasil foto dari kamera lomo yang memiliki warna – warna unik yang tidak biasa.



Gambar 4.10 Konsep bentuk galeri

4.2.2 Stage space

Panggung untuk komunitas musik indie dan seni kinestetik yaitu *thrust stage* dan *surround stage* berada pada satu ruang semi terbuka. Bangunan memiliki atap berbentuk melengkung dan tidak dibatasi dinding pada sisi utara dan barat. Batas bangunan hanya menggunakan partisi yang membentuk ornamen dari material yang berbeda – beda sehingga bentuk bangunan menjadi asimetris. Material yang digunakan antara lain besi yang dipasang saling bersilang - silang, kaca yang membentuk pola pecahan kaca, bamboo yang dibuat melengkung – lengkung dan batu alam berbentuk cincin yang digantung pada kawat baja. Bentuk asimetris, penggunaan material yang berbeda – beda dan bentuk ornamen yang beragam menggambarkan keberagaman dalam ekspresi seni komunitas indie.

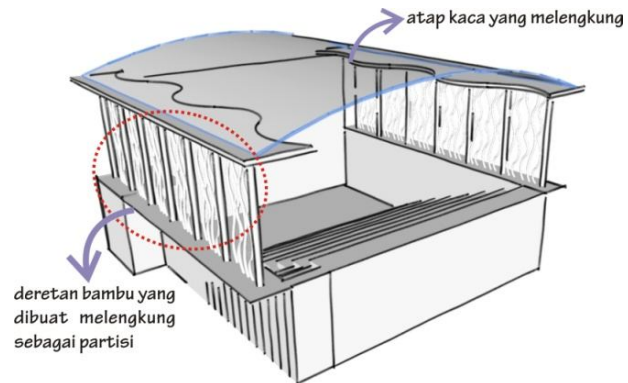


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.11 Konsep bentuk *stage space*

4.2.3 Tempat nonton

Tempat nonton dibuat berupa ruang semi terbuka dengan penggunaan atap dari kaca yang melengkung. Ruang ini tidak menggunakan dinding massif sebagai pembatas tetapi hanya menggunakan deretan bambu yang dibuat melengkung – lengkung dan dipasang berderet antara kolom untuk menyangga atap.

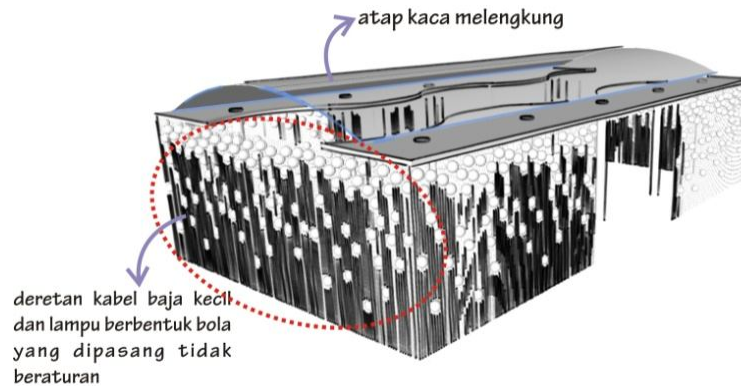


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.12 Konsep bentuk tempat nonton

4.2.4 Café

Café berupa ruang semi terbuka, menggunakan atap dari kaca yang melengkung dan kabel – kabel yang dipasang berderet sebagai pembatas view. Diantara kabel tersebut dipasang lampu – lampu berbentuk bola berwarna cerah sebagai ornament.

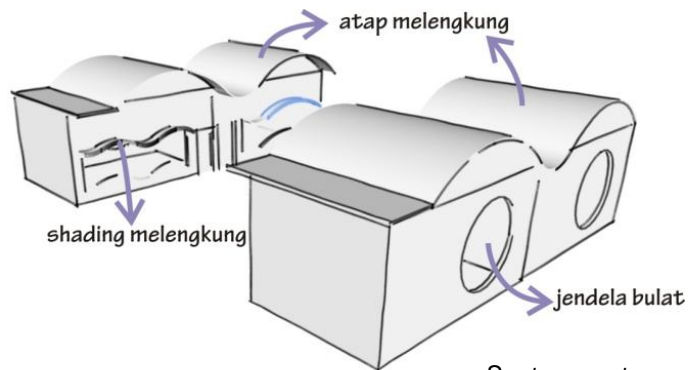


Sumber : gambar penulis

Gambar 4.13 Konsep bentuk cafe

4.2.5 Retail/distro

Terdapat 4 retail yang masing - masing berukuran 7,5 m x 5 m yang diletakkan 2 deret dan berhadap – hadapan. Bentuk atap dan shading berupa lengkungan. Sedangkan jendela display berbentuk lingkaran.



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.14 Konsep bentuk retail

4.3 Konsep Gubahan Massa

Pendekatan untuk konsep gubahan massa adalah pendekatan lokasi ruang. Konsep ini dipengaruhi oleh keadaan fisik dan non-fisik di sekitar *site* untuk menentukan perletakan gubahan massa, sirkulasi menuju *site* dan orientasi gubahan massa agar view menuju *site* menarik.



Sumber : gambar penulis

Gambar 4.15 Konsep Gubahan Massa

BAB V

HASIL PERANCANGAN

Dari konsep semula dilakukan hasil pengujian apakah konsep sudah menjawab permasalahan atau belum. Pengujian dilakukan dengan uji persepsi dengan mengambil 10 sample, 5 orang dari anggota komunitas indie dan 5 orang dari masyarakat awam. Uji persepsi dilakukan dengan cara memberikan quisioner yang terdiri dari 6 pertanyaan yang mencakup aspek fungsi dan visual bangunan serta dengan menunjukkan model 3 dimensi kepada sample. Dari hasil quisioner tersebut, akan diambil kesimpulan untuk revisi desain.

Pertanyaan yang diajukan antara lain :

1. Apakah *Art Building* ini mempermudah kegiatan ekspresi bagi komunitas indie ?
2. Sudah nyamankah *Art Building* ini untuk kegiatan berekspresi ?
3. Apakah *Art Building* ini sudah sesuai untuk menampilkan hasil karya dari komunitas indie ?
4. Apakah bentuk *Art Building* ini sudah unik/berbeda dan mengekspresikan seni ?
5. Apakah bentuk bangunan sudah dapat menarik masyarakat ?
6. Apakah bentuk galeri, panggung dan tempat nonton sudah sesuai untuk kebutuhan berekspresi komunitas indie ?

Dari pengajuan pertanyaan tersebut kepada 10 orang sample, diperoleh jawaban sebagai berikut :

Tabel 5.1 Hasil quisioner

| Pertanyaan | Komunitas indie | | Masyarakat | | Jumlah | |
|--------------|-----------------|-------|------------|-------|--------|-------|
| | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| Pertanyaan 1 | 5 | - | 5 | - | 10 | - |
| Pertanyaan 2 | 3 | 2 | 5 | - | 8 | 2 |
| Pertanyaan 3 | 5 | - | 5 | - | 10 | - |
| Pertanyaan 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 7 | 3 |
| Pertanyaan 5 | 5 | - | 5 | - | 10 | - |
| Pertanyaan 6 | 2 | 3 | 4 | 1 | 6 | 4 |

Sumber : Wawancara dan hasil quisioner

Dari hasil wawancara dan hasil kuisioner diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Tersedianya bangunan *art building* ini di Yogyakarta akan mempermudah kegiatan ekspresi dari komunitas indie karena belum ada fasilitas ruang publik yang dapat digunakan oleh komunitas indie untuk berekspresi di Yogyakarta.
2. Kegiatan berekspresi komunitas indie sudah nyaman dengan tersedianya media kreatif bagi anggota komunitas indie dengan jenis seni yang berbeda – beda.
3. *Art building* ini sudah sesuai untuk menampilkan hasil karya dari komunitas indie karena sudah tersedia media kreatif bagi kegiatan ekspresi mereka yang berbeda – beda.
4. Bentuk dari *art building* ini sudah cukup berbeda karena memiliki bentuk yang berbeda dari bangunan sekitar.
5. Bentuk bangunan ini sudah mampu menarik perhatian masyarakat karena pemilihan lokasi yang strategis dan bentuk bangunan yang berbeda dari bangunan yang sudah ada.

Dari proses pengujian sudah dilakukan, terdapat beberapa ide dari komunitas indie tentang media kreatif yang mereka inginkan yang mempengaruhi desain awal sehingga marubah konsep awal. Beberapa ide tersebut antara lain :

1. Komunitas seni musik indie justru menginginkan ruang pertunjukan yang tertutup karena mereka menginginkan fasilitas media kreatif yang lebih baik jika ada media kreatif yang memang disediakan untuk mereka, tidak hanya ruang terbuka. Jika mereka ingin mengadakan konser musik di ruang terbuka, mereka dapat mengadakan di *open space* yang telah tersedia sehingga *open space* yang ada perlu diperluas lagi.
2. Komunitas film yang sekaligus menjadi anggota komunitas tari dan teater menginginkan agar panggung pertunjukan tari dan teater menjadi satu dengan media tempat menonton karena mereka merasa lebih nyaman menikmati pertunjukan teater dengan duduk lesehan di tempat yang berundak. Ruang pertunjukan tari dan teater dan pemutaran film ini dibuat tertutup sehingga suara dari luar tidak mengganggu dan pertunjukan dapat lebih maksimal.
3. Komunitas indie menginginkan bentuk bangunan yang lebih unik lagi dan tidak biasa karena aliran seni dari komunitas indie sendiri cenderung tidak biasa. Bentuk bangunan awal dinilai sudah berbeda dan mewakili sisi anak muda, tetapi masih belum cukup unik

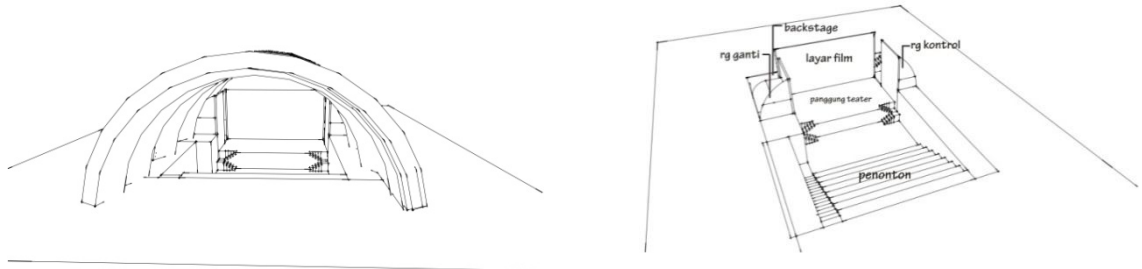
karena menurut mereka, bentuk bangunan masih terlalu kaku dan belum menggambarkan sisi unik komunitas indie.

4. Retail yang berjumlah 4 dinilai terlalu banyak sehingga perlu dikurangi. Menurut mereka, retail yang ada tidak perlu terlalu banyak karena tujuan utama pengunjung yang datang ke *art building* ini tidak untuk berbelanja, tetapi untuk melihat pertunjukan seni.
5. Menurut sample dari masyarakat, tempat parkir yang ada kurang memadai karena dikhawatirkan sirkulasi keluar masuk parkir yang berada di utara akan menimbulkan kemacetan. Sisi sebelah utara yang berupa jalan utama dan pertigaan lampu merah akan menambah kemacetan di area keluar masuk parkir terutama saat pertunjukan berlangsung sehingga area parkir sebaiknya dipindah ke sisi barat. Area parkir ini juga perlu dibuat lebih luas karena dikhawatirkan animo masyarakat akan besar untuk mendatangi tempat ini sehingga diperlukan area parkir yang lebih luas untuk menampungnya.
6. Sample dari masyarakat juga berpendapat bahwa *café* lebih baik berada di sisi utara di mana berbatasan dengan jalan raya utama yang banyak dilewati dan pertigaan lampu lalu lintas. Keramaian *café* dapat menarik perhatian masyarakat untuk mendatangi tempat ini.

Dari kesimpulan hasil pengujian dan beberapa saran yang disampaikan oleh komunitas indie dan masyarakat saat wawancara, dilakukan beberapa revisi desain pada *art building* antara lain:

1. Lahan parkir yang tersedia di bagian utara dipindah ke sisi selatan. Jalur masuk kendaraan berada di selatan karena dikhawatirkan terjadi kemacetan jika berada di utara. Jalan Jendral Sudirman dan adanya pertigaan lampu lalu lintas di sisi utara *site* akan menjadi macet karena sirkulasi kendaraan dari *art building* terutama saat event berlangsung. Dari lahan parkir tersebut, pengunjung tidak langsung memasuki kawasan *art building*, tetapi akan melewati labirin yang memajang hasil – hasil karya seni visual dari komunitas indie. Pengunjung “dibawa” menuju *open space* sebelum kemudian mereka menuju ke media kreatif yang berbeda – beda.
2. *Café* dibuat lebih unik dan dipindah ke utara, sehingga dari utara orang akan melihat keramaian *café* dan tertarik untuk datang. Ukuran untuk *café* juga dibuat lebih kecil menjadi 15m x 10m.

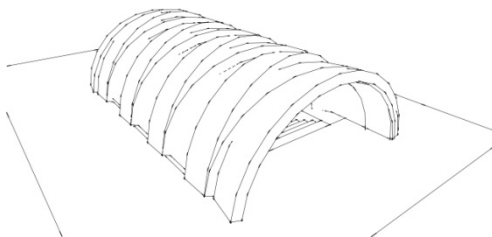
Panggung teater dan tari menjadi satu dengan ruang nonton film sehingga pada ruang nonton film ditambahkan panggung dengan *backstage*. Panggung ini tetap berupa *surround stage* dan berukuran 10m x 6m. Ruang ini juga dibuat tertutup, hanya terbuka di bagian utara yang menjadi pintu masuk dan keluar bagi penonton. Di kiri panggung terdapat ruang ganti pemain berukuran 3m x 4m dan pada di kanan panggung terdapat ruang kontrol *lighting* dan *audio*. Saat digunakan menonton film, layar film berada pada sisi dinding belakang panggung.



Sumber : gambar penulis

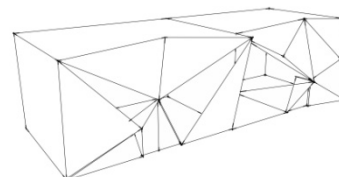
Gambar 5.1 Tempat nonton dan panggung teater

4. Ruang pertunjukan/*stage space* hanya terdiri dari 1 panggung yaitu panggung bagi komunitas musik indie. Panggung tetap berupa *thrust stage*. Ruang ini dibuat menjadi lebih tertutup dan luasan ruang dibuat lebih kecil menjadi 35m x 25m.
5. Retail yang berjumlah 4 dikurangi menjadi 2 karena dinilai terlalu banyak.
6. Dilakukan perubahan bentuk pada semua bangunan yaitu pada ruang nonton film dan panggung teater dan tari, panggung pertunjukan musik, retail, café dan galeri karena bentuk bangunan kurang unik.



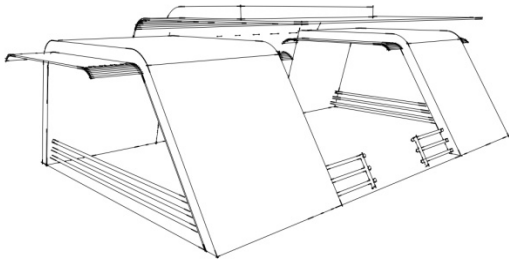
Sumber : gambar penulis

Gambar 5.2 Bentuk tempat nonton dan panggung teater



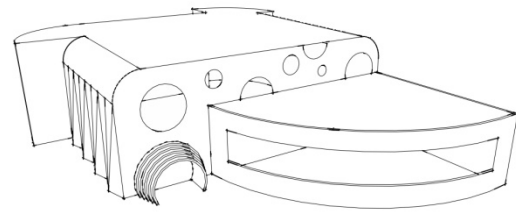
Sumber : gambar penulis

Gambar 5.3 Bentuk retail



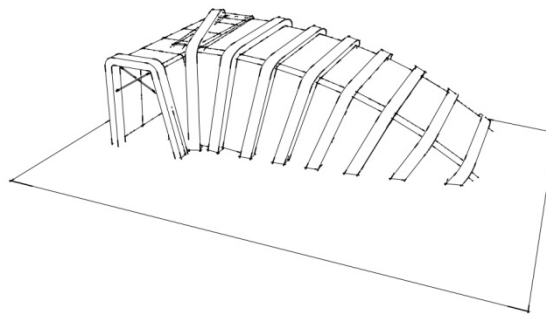
Sumber : gambar penulis

Gambar 5.4 Bentuk café



Sumber : gambar penulis

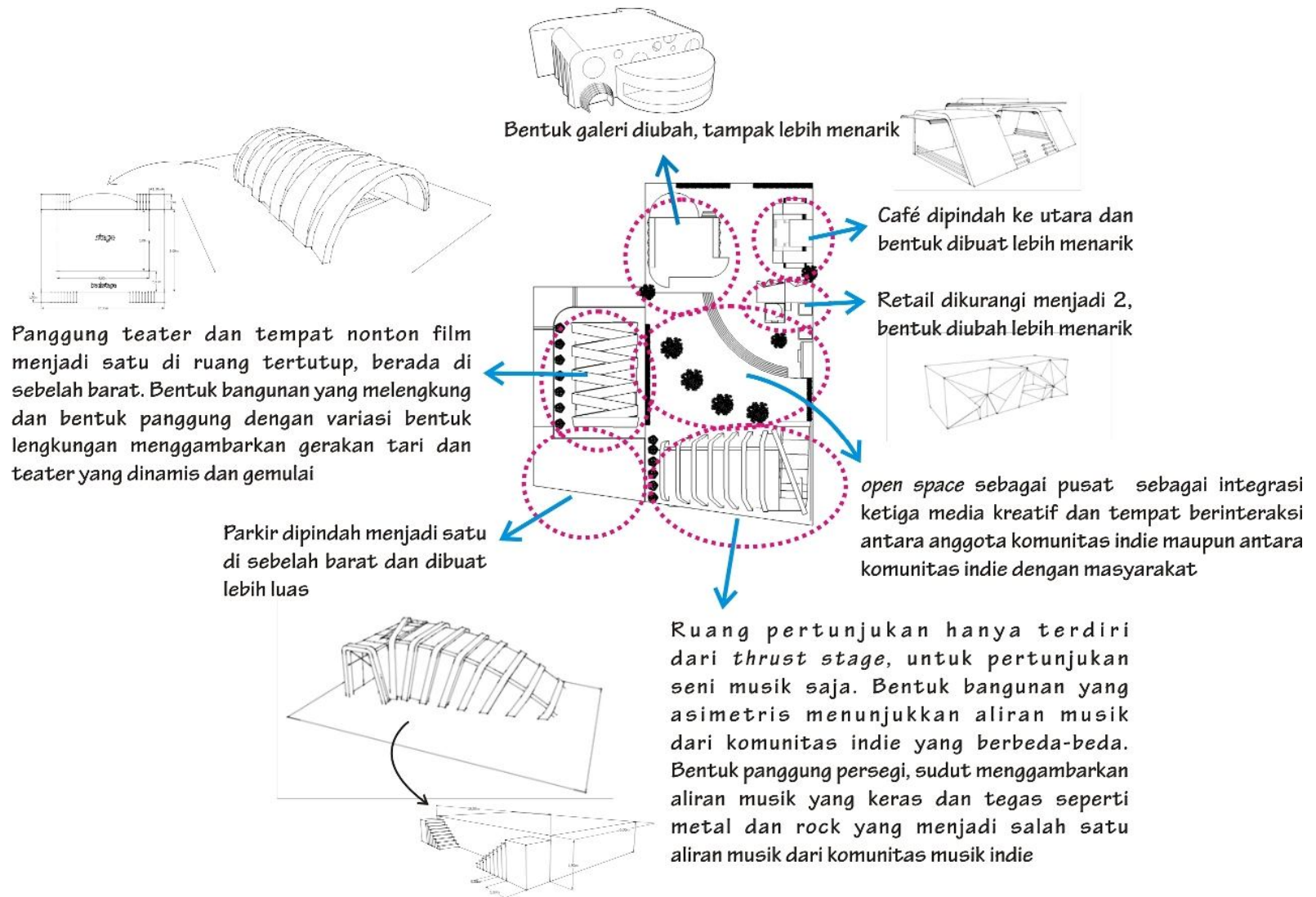
Gambar 5.5 Bentuk galeri



Sumber : gambar penulis

Gambar 5.6 Bentuk ruang pertunjukan musik

7. *Open space* di tengah kawasan dibuat lebih luas sehingga komunitas indie dapat menyelenggarakan event di ruang terbuka tersebut.



Sumber : gambar penulis

Gambar 5.7 Konsep baru setelah pengujian

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C.. 1990. *Poetics of Architecture : Theory and Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Carmona, Matthew, Tim Heath, Taner Oc, and Stece Tiesdel. 2003. *Public Places-Urban Space : The Dimension of Urban Design*. Burlington MA : Architectural Press.
- Chiara, Joseph de. 1983. *Time-saver Standards for Building Types*. New York : McGraw-Hill.
- Ching, Francis D.K.. 1996. *Arsitektur : Bentuk, Ruang & Susunannya*. Jakarta : Erlangga.
- Hendraningsih, Indrajani W., dkk. 1982. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*. Djambatan.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Surabaya : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Purjono, Hadi. 2006. *Arena Skatepark dan Musisi Indie di Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Purtanto, Pius A., M. Dahlan Al Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya : Arkola.
- Reza, Muhammad Reza. 2004. *Pusat Komunitas Film Independen di Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Setiawan, Haryadi B., 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Todd, Kim W. *Tapak, Ruang dan Struktur*. Bandung : Intermatra.
- Van, Cornelis van de. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Zahnd, Markus. 2009. *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur*. Yogyakarta : Kanisius.
- <http://dosen.stsi-bdg.ac.id/tari/fx-widaryanto/publikasi/Widar-Kompas%2007-03.pdf>. 2007.
Ekspresi Seni Individual Versus Identitas Kolektif. Diunduh pada 3 Maret 2010.

<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diunduh pada 3 Maret 2010.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Lomografi>. 2009. *Lomografi*. Diunduh pada 12 Maret 2010.

[http://ureport.vivanews.com/news/read/18300-lomografi hobi dan lifestyle](http://ureport.vivanews.com/news/read/18300-lomografi_hobi_dan_lifestyle). 2010. *Lomografi, Hobi, dan Gaya Hidup*. Diunduh pada 12 Maret 2010.

<http://jafis.wordpress.com/2008/10/19/komunitas-lomografi-indonesia/>. 2008. *Komunitas Lomografi Indonesia*. Diunduh pada 12 Maret 2010.

<http://www.putumahendra.com/?p=461>. 2009. *Ruang Arsitektur Nusantara Modern*. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Semiotika>. 2009. *Semiotika*. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/Tinjauan%20Teoritik%20tentang%20Semiotik.pdf>. *Tinjauan Teoritik Tentang Semiotik*. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://a2i3s-c0ol.blogspot.com/2008/07/semiotika-sebagai-ilmu.html>. *Semiotika Sebagai Ilmu*. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://masanung.staff.uns.ac.id/2009/04/28/ruang-publik/>. *Ruang Publik*. Diunduh pada 9 April 2010.

<http://a2i3s-c0ol.blogspot.com/2008/07/semiotika-sebagai-ilmu.html>. 2008. *Semiotika Sebagai Ilmu*. Diunduh pada 17 Maret .

<http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/Tinjauan%20Teoritik%20tentang%20Semiotik.pdf>. *Tinjauan Teoritik Tentang Semiotik*. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://www.arsitekturindis.com/?p=87>. *Arsitektur Art Deco*. Diunduh pada 6 Mei 2010.

<http://www.thebloghub.com/pages/Jasa-Desain-Arsitektur-Rumah-Online/Arsitektur-Minimalis-dan-Sejarah-Singkat-Arsitektur-Modern>. *Arsitektur Minimalis dan Sejarah Singkat Arsitektur Modern*. Diunduh pada 6 Mei 2010.

http://nustaffsite.gunadarma.ac.id/blog/raziq_hasan/2008/05/29/arsitektur-minimalis/. *Arsitektur Minimalis*. Diunduh pada 6 Mei 2010.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur>. *Arsitektur*. Diunduh pada 7 Mei 2010.

http://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_Klasik. *Arsitektur Klasik*. Diunduh pada 7 Mei 2010.

<http://oshayefta.blogspot.com/2010/01/arsitektur-dekonstruksi.html>. *Arsitektur Dekonstruksi*. Diunduh pada 7 Mei 2010.

<http://de-arch.blogspot.com/2008/10/konsep-pemikiran-arsitektur-modern.html>. *Konsep Pemikiran Arsitektur Modern*. Diunduh pada 7 Mei 2010.

http://3.bp.blogspot.com/_5p7d8O4UFhM/Si6G9iJoRLI/AAAAAAAAAKY/kUgrvwxcJKk/s320/lomolc-a.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://blog.iso50.com/wp-content/uploads/2007/12/iso50-3.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://olaannisa.files.wordpress.com/2009/08/lomo-colorsplash.jpg> , Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://photography.dinogroups.com/modules/vblog/vblog001a.cfm?view_detail=%24%221%3B.%23P%20%20%0A&backaction=dashboard&m_id=me&tn10Rdf=yes&comid=CS907Fg0Quc10aFEXXb0&counter_dg=newdetectcount. Diunduh pada 12 Maret 2010.

http://www.photographyblog.com/images/products/lomo_fisheye.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://ameliatri.files.wordpress.com/2009/11/lomo_fisheye_2.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010

http://farm1.static.flickr.com/158/408885241_463905dcdd.jpg. Diunduh pada 12 Maret 2010.

<http://www.adorama.com/images/large/CZLFE.JPG>. Diunduh pada 12 Maret 2010.

http://materialisticboy.files.wordpress.com/2009/08/lomo_oktomat.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://farm1.static.flickr.com/76/157681689_1716fb2b64.jpg, Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://2.bp.blogspot.com/_R-wGtFNqkd0/ScM5-u22c2I/AAAAAAAAAEU/WfMIGxrMzY8/s1600/main.jpg. Diunduh pada 12 Maret 2010.

http://farm1.static.flickr.com/76/157681689_1716fb2b64.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://www.ars-imago.ch/images/LOMO_Supersampler_RubberizedBlue.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://fc00.deviantart.net/fs19/f/2007/281/0/d/Lomo_Supersampler_Blossoms_by_16knives.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://thaitoycam.tarad.com/shop/t/thaitoycam/img-lib/spd_20070517233212_b.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://ih2.redbubble.net/work.2434248.3.flat,550x550,075,f.lomo-holga-sydney-walking-on-the-street.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://1.bp.blogspot.com/_fkUXWtSmsQk/SjNdMzTo1OI/AAAAAAAAAJs/OLsX5Z9J0Gs/s320/lomo_diana.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://2.bp.blogspot.com/_n5KnGWtJgd8/Stccevkm0HI/AAAAAAAAABKs/Jcw5Bdh6Olg/s400/Lomo_2DHorizon_small.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://fotokudra.lt/files/l234206.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://j5musicstudio.blogdetik.com/wp-content/blogs.dir/46675/files/the-bands/anak-nongkrong-smp12selagalas.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://id.media2.88db.com/DB88UploadFiles/2008/02/15/8C182FAB-BF0B-491E-9EA3-144A3FE3DE35.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://1.bp.blogspot.com/_Smr9R86_x0/SUXLM-42R5I/AAAAAAAAABw/zLQkW-GH4kg/s320/NDER.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://photos-c.ak.facebook.com/photos-ak-sf2p/v142/26/113/657247841/n657247841_147450_7981.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://riawibisono.files.wordpress.com/2007/04/fandy-rekaman.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://krisosa.files.wordpress.com/2007/11/cyadkk.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://easy.blogdetik.com/files/2008/07/rapat1.JPG>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://oediku.files.wordpress.com/2008/06/rapat-panitia-bubar-2006.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://ifss.squarespace.com/storage/Film%20School%20Editing%20Suite%201.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://astamediaigroup.com/cafe> <http://ninja250r.files.wordpress.com/2009/05/stage.jpg>. /wp-content/uploads/2009/05/picture-0681.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://i246.photobucket.com/albums/gg115/dhitok_27/miftah%20nitip/Thumbnails/10Ngobrol.jpg.
Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://www.whatzups.com/account/uploads/lomo%20poto-1.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://www.kfsemarang.com/?q=node/1124&page=1>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://juniantosetyadi.files.wordpress.com/2010/01/memotret-pemotret.jpg>. . Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://www.wps.net.nz/images/page_content/LomoWall-4.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

http://1.bp.blogspot.com/_6ldPfy6e1jc/SitrnkFV7II/AAAAAAAAAEE/qBymWykHR58/s320/44941165816389224_1342342332_30440621_3889833_n.jpg. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://sergeysommer.com/images/lomo-wall-1.jpg>. Diunduh pada 17 Maret 2010.

<http://www.koranindonesia.com/images/koran/160955.jpg>. Diunduh 20 Maret 2010.

<http://img214.imageshack.us/i/dsc0502v.jpg/>. Diunduh 20 Maret 2010.

<http://maps.google.com/>. Diunduh 20 maret 2010.

<http://thewindowofyogyakarta.com/>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://foto.detik.com/images/content/2009/03/04/157/wisata2.jpg>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://totallybela.files.wordpress.com/2009/12/dsc00113.jpg>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://www.filmalternatif.org/?m=news.detail&id=95>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://kinoki.or.id/wp-content/uploads/2009/09/cimg8204-resize.jpg>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://kinoki.or.id/wp-content/uploads/2009/09/ruang11.jpg>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://www.facebook.com/photo.php?pid=30196259&id=1527936947#!/photo.php?pid=30196258&id=1527936947&fbid=1089495887446>. Diunduh 21 Maret 2010

<http://www.facebook.com/photo.php?pid=30250961&id=1527936947#!/photo.php?pid=30250987&id=1527936947&fbid=1113981619574>. Diunduh 21 Maret 2010.

<http://www.arnewde.com/architecture-design/mathcbox-building-by-allard-architecture-in-amsterdam-holland/>. Diunduh 2 April 2010.

<http://www.augmented.org/pix/kubik555.jpg>. Diunduh 2 April 2010.

<http://www.bikingarchitect.com/wp-content/uploads/2009/07/tuvie-publik-art-building1.jpg>.
Diunduh 2 April 2010.

PENUTUP

Dari hasil laporan akhir tugas akhir ini, terdapat beberapa kritik dan saran dari dosen penguji dan pembimbing terkait dengan kekurangan pada desain, antara lain :

1. Desain tangga pada *open space* kurang memberi kesan menyambut kepada pengunjung yang datang dari *entrance* utara. Sebaiknya desain lengkungan tangga mengarah ke *entrance* di utara sehingga lebih memberi kesan menyambut pengunjung.
2. Perletakan pohon perindang pada *open space* kurang menstimulasi pengunjung untuk duduk di bawah pohon karena terlalu berada di tengah *open space*. Sebaiknya pohon perindang diletakkan melingkari *open space* sehingga memberi perasaan terlindung bagi pengunjung yang berada di *open space* dan agar dapat menstimulasi pengunjung untuk duduk di bawah pohon.
3. Desain *open space* kurang memudahkan untuk mengadakan konser di panggung terbuka karena perletakan pohon dan tangga mengganggu sehingga penonton tidak mendapat *space*. Sebaiknya arah melengkung tangga diubah dan pohon diletakkan di tepi *open space* agar tercipta ruang yang lebih luas bagi penonton.
4. Desain dari tiap bangunan kurang memunculkan integrasi dan komunikasi antar bangunan. Sebaiknya ada yang dapat menjadi koherensi antar bangunan tersebut sehingga menunjukkan bahwa bangunan ini memiliki kesamaan fungsi yang sama yaitu ditujukan kepada komunitas indie.
5. Pengolahan ekspresi dalam arsitektur masih minimal. Sebaiknya ada penggunaan *style* yang lebih spesifik lagi dari pemilihan *style post-modern* sehingga bentuk ekspresi dalam arsitektur lebih maksimal.