ABSTRAK

Jogjakarta merupakan derah yang dikenal dengan budaya dan keseniannya, banyak seniman dan budayawan yang berada di jogjakarta, baik itu seniman jalanan maupun yang mempunyai gelar kesarjanaan. Beragamnya orang yang merantau ke Jogjakarta menjadikan banyak budaya yang berada disana. Potensi sumber daya manusia terhadap apresiasi seni dan budaya sangat besar, hal ini terbukti dengan banyaknya lembaga pendidikan baik yang berupa formal maupun informal. Kegiatan-kegiatan yang berupa pengenalan kesenian dan kebudayaan di Jogjakarta juga sangat besar hal ini dapat dilihat dari intensitas pameran kesenian dan kebudayaan yang begitu banyak. Intensitas aktivitas pameran dan pertunjukan kesenian dan kebudayaan kurang disertai dengan fasilitas untuk memperkenalkannya, hal ini terbukti dengan kegiatan pameran yang hanya diadakan di gedung-gedung serbaguna (Benteng Vredeburg, gedung sociated, gedung wanitatama, dll), sehingga penulis terdorong untuk merancang suatu gedung yang dapat mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan yang ada di Jogjakarta maupun pengguna bangunan dari luar Jogjakarta yang ingin memperlihatkan suatu hasil karya seni dan budaya masing-masing di Jogjakarta.

Permasalahan yang diangkat adalah merancang bangunan "Pusat Kesenian dan Kebudayaan" di Jogjakarta yang mewadahi aktivitas budayawan dan seniman dalam sifat edukatif dan mempertunjukan hasil karya seni dan budaya dengan konsep membentuk ruang dalam dan ruang luar yaqng interaktif dan komunikatif dengan fasad bangunan yang ekspresif.

Karakter khas Jawa kontemporer akan diterapkan ke dalam desain "Pusat Kesenian dan Kebudayaan" yang didalamnya terdapat sifat yang memunculkan ruang yang interaktif dan komunikatif antar pengguna bangunan. Konsep yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah dengan konsep penyusunan gubahan massa yang geometris dengan menggunakan system Cluster. Penyusunan dengan menggunakan system Cluster memberikan suatu ikatan antar gubahan massa, sehingga interaksi tiap bangunan dan penggunanya dapat terpenuhi. System sirkulasi yang digunakan dengan konfigurasi gerak, hal ini memungkinkan pengguna bangunan dapat mengalami cerita/ proses untuk pengalaman arsitektural di dalam bangunan.

Hasil akhir, didapatkan desain akhir sanggar seni lukis yang diwujudkan dalam gambar-gambar kerja yang komunikatif.