

PROPOSAL

JOGJA MEDIA ART CENTER

**Transformasi Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable
sebagai Pembentuk Penampilan Bangunan**

1. Batasan Pengertian Judul

Jogja : Wilayah, batasan wilayah atau teritori.

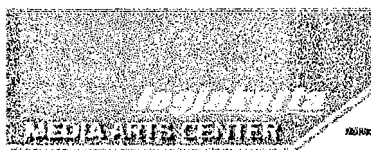
Media : Wadah, tempat.

Art : Segala macam keindahan ciptaan manusia(*Sudarso, 1976*).

Segala macam perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya yang bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (Dewantara, 1962).

Center : Pusat, pokok pangkal, sesuatu yang biasa dijadikan pusat perhatian, pertengahan dari bagian suatu kelompok yang memiliki ciri spesifik didalamnya (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

Sehingga secara umum pengertian '*Jogja Media Art Center*' dapat diartikan sebagai berikut : Suatu tempat atau fasilitas yang mewadahi aktifitas-aktifitas seni di wilayah Jogjakarta dengan fasilitas *Performing Art*, *Temporary Exhibition*, dan *Theatre*. Dimana wadah tersebut akan lebih menggairahkan atmosfer seni di Jogjakarta, sehingga kreatifitas seniman ataupun komunitas seni semakin meningkat dengan menampilkan inovasi-inovasi terbaru dalam teknik maupun media seninya, juga sebagai fasilitas pendidikan berkesenian bagi masyarakat umum di Jogjakarta.



2. Latar Belakang

2.1. Seni

Seni merupakan bentuk manifestasi interaksi manusia dengan sesamanya maupun dengan lingkungan sekitarnya. Seni adalah hasil olah pikir akal dan pikiran manusia yang beripa rasa, cipta dan karsa. Kehidupan manusia tidak akan terlepas darinya dan selalu menjadi bagian integral yang tidak terpisahkan.

Perkembangan cipta, rasa dan karsa manusia sejalan dengan perubahan peradaban manusia yang mempengaruhi norma-norma kehidupan. Kebutuhan manusia dalam berkesenian adalah sarana apresiasi diri dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Seni adalah hasil karya manusia yang bersifat kreatif melalui eksperimen yang panjang dari pengejawantahan ide-ide kreatif kedalam bentuk yang nyata dan dapat dinikmati.

2.2. Potensi Seni di Jogjakarta

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan Propinsi yang mempunyai status sebagai Daerah Istimewa. Propinsi Daerah Istimewa ini terbagi menjadi lima Daerah tingkat II, yakni Kabupaten Kulonprogo dengan Ibukota kota Wates, Kotamadya Yogyakarta yang merupakan Ibu kota propinsi Daerah Istimewa Jogjakarta, Kabupaten Sleman dengan Ibukota Beran, dan Kabupaten Bantul dengan ibukota Bantul.

Jogjakarta merupakan daerah dengan berbagai macam predikat antara lain sebagai kota pelajar/pendidikan, kota wisata dan sebagai kota seni dan budaya. Selain itu kota Jogjakarta memiliki potensi kreatifitas dalam

bidang seni yang selalu berkembang dari tahun ke tahun dan juga semakin meningkat/berkembangnya industri seni (seni peran maupun seni musik) dan perfilman baik itu industri perfilman asing maupun industri film dalam negeri sendiri pada masa sekarang ini. Hal ini akan mendorong peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana fisik hiburan dalam hal ini adalah *Exhibition, Performing Art* dan *Theatre*.

Semakin berkembangnya kemajuan industri film ditunjukkan dengan adanya berbagai festival film dan juga semakin maraknya dunia hiburan pada masa sekarang ini baik itu pagelaran seni musik, teater maupun pameran-pameran visual art maka dapat di tarik kesimpulan bahwa adanya suatu pusat seni yang dapat mewadahi komunitas-komunitas seni sangat dibutuhkan di Jogjakarta saat sekarang maupun masa yang akan datang.

2.3. Keberadaan Art Center

Jogjakarta sebagai kota seni dan budaya juga kota pelajar memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial. Selain itu kota Jogjakarta memiliki karakteristik yang unik dalam kehidupan berkesenian dan maupun kehidupan sehari-hari.

Adanya keberagaman tersebut semakin memperkaya khasanah seni nasional yang pada masa yang lalu mengalami stagnan karena birokrasi pemerintahan yang kurang mendukung dalam hal itu. Selain itu wadah apresiasi seni sebagai tempat untuk menunjukkan eksistensi atau keberadaan suatu seni sangat dibutuhkan. Apalagi kota Jogjakarta yang identik dengan kota budaya akan lebih dituntut untuk mengembangkan dan melestarikan seni budaya yang telah ada agar dapat terus berkembang.

Hal tersebut selaras dengan perkembangan seni dan maraknya pementasan-pementasan seni di wilayah Jogjakarta yang dapat kita jumpai setiap saat. Adanya kebutuhan keberadaan *Art Center* dewasa ini merupakan



TUGAS AKHIR

wujud kurangnya kebutuhan akan ruang berekspresi seniman dan komunitas seni yang dapat mewadahi aktifitas-aktifitasnya dengan baik dan dapat memberikan kepuasan psikologis penikmat seni maupun kreator seni tersebut.

Padatnya event-event pada tempat-tempat pertunjukan di Jogjakarta merupakan salah satu faktor penunjang untuk menciptakan wadah baru yang dapat dimanfaatkan untuk masyarakat seni berkreasi dan menunjukkan eksistensinya.

DATE	TIME	EVENT	VENUE	INFO/ORGANIZER
3-9	09:00- 13:00, 17:00- 21:00	Pameran Foto "Yogya Berhati Tidak Nyaman". Pembukaan: 3 April 2003, 19:30 WIB	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
4	21:15- 22:15	Dialog Seni Kita: "Mengupas Biennial dan atau Triennial #3". Pembicara: Yuswantoro Adi (Seniman)	Radio Unisi FM Yogyakarta (104,75 FM)	Yayasan Seni Cemeti & Radio Unisi FM (0274- 563334)
6-19		Dollanan "Jumpa Boneka". Pembukaan: 6 April 2003, 06:00 WIB. (Boneka- boneka oleh: Joko Widodo, Kanae Asada, Neni, Albara, Donna, Dhadong, Kolik, Sigit Plus, S. Teddy D, Tomi, Umpulung, Sugiyu, Ugo Untoro, Ronald A, Dwi Setiawan, Lelyana, Pahlevi, Ariel, Ci	Studio Tanah Liat, Menayu Kulon 55 RT07/Dukuh3 Bantul	
11-17	09:00- 13:00, 17:00- 21:00	Pameran Tunggal Lukisan Emile Snellen van Vollenhoven. Pembukaan: 11 April 2003, 19:30 WIB	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
18	20:00	Pementasan Ketoprak "Koalisi Karo Kanjeng Ratu"	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
21-27	09:00- 13:00, 17:00- 21:00	Pameran Foto "Wanita dalam Karya Fotografi". Pembukaan: 21 April 2003, 19:30 WIB	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
25	20:00	Konser Piano "Menyelusuri Jejak-jejak Musikalis Walter Spies" oleh Steffen Schleiermacher (Jerman)	Keraton Yogyakarta	GoetheHaus (021- 23550208)
27		Fashion Show "Busana Nasional Indonesia" (Edward Hutabarat). Bintang Tamu: Anjasmara & Dian Nitami	Hyatt Regency Yogyakarta	Undangan Rp. 200.000, Yulianto (0274-869123) ext. 80162
28-30		BBY Putar Film Ingmar Bergman	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)
29/04- 01/05		Pekan Filsafat "Siapa Takut Berfilsafat" (Diskusi, Bedah Buku, Pemutaran Film)	Bentara Budaya Yogyakarta	BBY (0274-560404)

Bentara Budaya Jogjakarta Events Calendar (April, 2003)

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

Lembaga Indonesia Perancis (LIP) - Events Calendar**Centre Culturel et de Cooperation Linguistique de Yogyakarta**

Jl. Sagan 3, Yogyakarta 55223. INDONESIA

Phone: (62-274) 566520, 547409. Fax: (62-0274) 562140

E-mail: lip@idola.net.id

Mei 2002

Sinema LIP

Schedule:

29 April & 2 Mei 2002

"Stalingrad"

6, 8 & 10 Mei 2002

"Le Pacte De Loups"

13 & 15 Mei 2002

"Himalaya, L'enfance D'un Chef"

20 & 24 Mei 2002

"Saint-CYR"

27, 29 & 31 Mei 2002

"Subway"3 & 4 Mei
2002Teater Tari: Thekmu Thukno Thekku
Sanggar Gardanella

11 Mei 2002

Film Review & Diskusi

"Pendidikan Bagi Sineas Muda"

(Ira Kusno, Harry "Dagoe" Suharyadi, Riri Reza, dll)

17 & 18 Mei
2002

Pertunjukan Teater

Teater Stock Jakarta24 & 26 Mei
2002

Pemutaran Film dan Diskusi

"Rupa Perempuan, Masa Lalu, dan Kemungkinan"

JiFFest Jalan-jalan di Jogja

LIP Events Calendar**Sumber : <http://www.Jakweb.com>**

Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta - Event Calendar

Telp/Fax: (0274) 371015

E-mail: cemetiah@indosat.net.id

Dibuka Setiap Hari

Jam 09.00 - 16.00, kecuali hari Senin

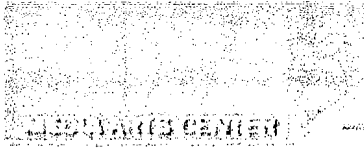
9 April-7 Mei 2002	Pameran Seni Rupa "Debt Store"
	Karya Asmudjo Jono Irianto
10 - 30 Mei 2002	Pameran Seni Rupa "Through Arcing Ark to Asian Water/Art Channel (AWAC)" Karya Ichi Ikeda
	Schedule 10 - 30 Mei 2002 Pameran seni rupa di Cemeti Art House 12 Mei 2002 Artist Talk dan diskusi di Selasar Seni Sunaryo, Bandung 14 Mei 2002 Artist Talk dan diskusi di Galeri Lontar, Jakarta
4 - 30 Juni 2002	Pameran Seni Rupa "180 KG"
	Perupa-perupa Singapura Kurator: Gunalan Naderajan
4 - 28 Juli 2002	Pameran Seni Rupa "Metalic Shit" S Teddy. D
1 - 21 Agustus 2002	Pameran Seni Rupa "SIGNS" Generasi Baru Desain Grafis di Perancis
4 - 29 September 2002	Pameran Seni Rupa "Dokumen Sabun" Karya Hanura Hosea
3 - 31 Oktober 2002	Pameran Seni Rupa "Conversation" Karya Anusapati

Rumah Seni Cemeti _ Events Calendar

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

3. Tinjauan Umum Ekspresif, Eksperimental dan Unpredictable

Dalam setiap bagian dari seni terkandung unsur ekspresif, eksperimental dan *unpredictable* baik itu seni tari, seni musik dan seni-seni yang lain. Sebagai contoh dalam seni tari gerakan dan posisi tubuh



mengandung makna tertentu dan dengan cara itu mereka menuangkan, mengungkapkan ide dan perasaan, begitu pula dengan seni musik dan seni-seni yang lain.

Ketiga bagian tersebut tidak dapat dipisahkan sebagai bagian dari seni karena merupakan pembentuk seni itu sendiri dan merupakan suatu cara untuk menuangkan ide dalam berkesenian, karena hal tersebut maka wadah aktifitas berkesenian mengandung makna ekspresif, eksperimental dan unpredictable sebagai mana seni itu sendiri.

Suatu hasil karya seni merupakan kompilasi dari ketiga unsur tersebut yang menghasilkan harmonisasi/keselarasan, dalam penerapannya pada bangunan adalah dengan menganalogikan ketiga karakter tersebut kedalam penggunaan tekstur bahan, penggunaan warna, material sehingga akan memberikan persepsi yang kuat secara keseluruhan dalam menampilkan sosok bangunan yang mewadahi kegiatan seni didalamnya.

Konsep dasar perancangan didasarkan pada karakteristik dari seni yakni *ekspresif*, *eksperimental* dan *Unpredictable* sebagai langgam/pola pembentuk penampilan bangunan berupa bentuk tiga dimensional. Perumusan bahasa seni kedalam bentukan tiga dimensional dengan kacamata arsitektur yang akan membentuk penampakan bangunan dengan transformasi sebagai strategi perancangan.

3.1. Ekspresi

Ekspresi merupakan suatu bentuk komunikasi yang tanpa kata-kata pun dapat dimengerti maksud dan tujuannya. Begitu pula karya seni seperti karya fotografi misalnya dimana dengan hanya menampilkan tampilan-tampilan visual namun dapat berkomunikasi dengan masyarakat.

Seniman "berbahasa" melalui perwujudan ekspresi agar semakin menyatakan keberadaan mereka. Ekspresi yang tersirat dari karya seni dapat

berupa kritik dan saran baik itu dari masyarakat kelas bawah sampai kelas atas. Suatu hasil karya seni yang memiliki kesan simbol yang mengesankan akan mempunyai arti yang mendalam dalam masyarakat.

3.2. Eksperimental

Hasil karya seni merupakan suatu proses pemikiran dengan waktu yang lama dengan melakukan eksperimen-eksperimen sebagai acuan dan masukan untuk menghasilkan karya-karya berikutnya. Proses yang panjang tersebut akan sulit diketahui proses akhirnya karena selalu berkembang dan terus berkembang.

Dalam proses eksperimen terjadi pencarian ide dan makna yang akan diekspresikan kedalam karya seni dan proses tersebut akan mewarnai kreativitas seniman. Dengan eksperimen maka suatu karya seni akan tetap eksis dan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, eksperimen semakin memperkaya hasil karya seni.

3.3. Unpredictable

Bahwa suatu karya seni tidak bisa diprediksi secara matematis karena karya seni merupakan hasil eksperimen, hal ini pula yang menjadi acuan konsep dasar perancangan. Pemaknaan unpredictable juga dituangkan kedalam material-material yang kontras antara satu ruang dengan ruang yang lain sehingga memberikan makna berbeda dan tidak monoton.

Salah satu karakteristik seni adalah sulit ditebak, hal ini diambil sebagai salah satu konsep analogi yang akan diterapkan pada bangunan Jogja Media Art Center. Karakteristik unpredictable adalah bertolak belakang dengan ekspresif yang cenderung transparan dan terbuka sehingga mudah untuk dimaknai. Namun kedua karakter tersebut membangun/menciptakan irama yang memberikan kesan mendalam dan menarik karena dalam irama

ekspresif dan unpredictable ada suatu harmoni atau keselarasan. mendasarkan diri pada analogi/persamaan, dimana dengan cara ini suatu karya arsitektur akan lebih ekspresif dan imajinatif dalam menyampaikan pesan pada orang yang melihatnya. Penggunaan analogi dengan memperbandingkan sifat dan karakter yang memiliki persamaan antara sifat seni dengan elemen-elemen pembentuk arsitektur.

4. Analogi

Dalam arsitektur dikenal suatu metode untuk memandang arsitektur yakni analogi. Analogi menurut Tim Mc Ginty merupakan identifikasi hubungan harfiah yang mungkin diantara benda dimana benda tersebut mempunyai sifat khas yang diinginkan sehingga dapat dijadikan model suatu proyek. Adapun model analogi tersebut adalah :

- Analogi Matematika
- Analogi Biologis
 - A. Arsitektur Organik
 - B. Arsitektur Biomorfik
- Analogi Romantis
- Analogi Bahasa/Linguistik
- Analogi Mekanik
- Analogi Adhocis
- Analogi Pemecahan Masalah
- Analogi Dramaturgi
- Analogi Bahasa Pola

Adapun metode yang akan digunakan dalam merancang Jogja Media Art Center adalah analogi linguistik. Analogi linguistik dalam arsitektur adalah bahasa yang dianalogikan ke dalam ilmu arsitektur sebagai suatu alat untuk memahami arsitektur, bahasa yang digunakan tidak hanya dengan suara



karena gerak maupun ekspresi juga merupakan bahasa yang dalam mengungkapkannya melalui simbol atau tanda.

Bangunan atau karya arsitektur dalam menyampaikan sesuatu kepada pengamat juga mengungkapkan melalui bentuk maupun elemen-elemen arsitektur yang lain sebagai simbol, sehingga orang yang melihatnya dapat memahami apakah ia sebenarnya. Dengan simbol-simbol bangunan dapat menjelaskan maknanya, namun penilaian tersebut tergantung pada budaya masyarakat setempat maupun intelektual masyarakat.

Dalam menyampaikan pesan kepada pengamat analogi linguistik menggunakan 3 cara yaitu : model tata bahasa, model ekspresionis dan model semiotik, sedangkan dalam merancang JMAC model yang akan digunakan adalah model semiotik dan model ekspresionis.

A. Model Ekspresionis

Dalam model ini bangunan dianggap sebagai suatu wadah yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap proyek bangunan tersebut.

Penampilan bangunan diekspresikan melalui material, tekstur dan warna yang memberikan kesan penampilan bangunan sesuai dengan ketiga karakter seni sebagai konsep dasar perancangan.

B. Model Semiotik

Bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah itu sebenarnya dan apa yang dilakukannya, tanda/simbol cukup untuk menyampaikan makna yang terkandung didalamnya. Bangunan dianggap sebagai subjek yang mewadahi aktifitas didalamnya, sehingga ekspresi penampilan bangunan mencerminkan fungsi bangunan, dalam hal ini sebagai *art center*, penyajian simbol dalam hal ini tidak harus mencetak



suatu bangunan yang menyerupai bentuk tertentu namun dengan penggunaan tanda-tanda yang dapat menjelaskan maknanya.

Memahami kajian tersebut diatas dalam merancang JMAC, bangunan dianalogikan sebagai suatu karya seni yang memiliki karakter-karakter ekspresif, eksperimental dan *unpredictable* yang ditransformasikan kedalam elemen-elemen arsitektur yakni tekstur, bentukan massa, warna dan material.

5. Permasalahan

5.1. Permasalahan Umum

Art Center merupakan fasilitas publik dengan aktifitas-aktifitas dan kepentingan pengguna yang beraneka ragam sehingga harus ada perancangan yang komprehensif terhadap fasilitas tersebut. Adapun permasalahan umum yang ingin diselesaikan adalah bagaimana menciptakan *Media Art Center* yang dapat mewadahi aktifitas kegiatan seni sehingga dapat meningkatkan perkembangan seni dan budaya di Jogjakarta.

5.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menata penampilan bangunan sebagai wujud transformasi karakteristik ekspresif, eksperimentatif dan *Unpredictable*.

6. Tujuan dan Sasaran

6.1. Tujuan

Mendapatkan suatu rumusan konsep dasar perancangan *Media Art Center* sebagai wadah komunitas seni Jogjakarta mengekspresikan karya seninya sehingga dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang ada di dalamnya.

6.2. Sasaran

Merancang *Jogja Media Art Center* melalui identifikasi proses panjang penciptaan kemudian dikombinasikan dengan paradigma modern sebagai titik tolak/konsep penampilan bangunan tersebut sehingga akan memberikan stimulus kepada komunitas seni maupun masyarakat umum untuk mengembangkan dan melestarikan bentuk-bentuk apresiasi seni yang sudah ada. Hal tersebut dapat tercapai dengan cara:

- Mengidentifikasi proses kreasi dan kemudian membuat rumusan konsep dan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi penampilan bangunan secara keseluruhan.
- Merumuskan konsep mengenai kebutuhan fasilitas terhadap aktifitas yang akan diwadahi dalam bangunan tersebut.

7. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan mencakup pembahasan mengenai simbiosis/perpaduan karakteristik karya seni dengan langgam arsitektur modern sebagai konsep dasar dalam menampilkan performasi bangunan secara menyeluruh.

8. Spesifikasi Proyek

8.1. Fungsi dan Tugas Bangunan

8.1.1. Fungsi

- Sebagai wadah pengembangan Seni
- Sebagai pusat informasi seni dan budaya.
- Sebagai wadah apreseasi dan eksplorasi seni seniman lokal, nasional maupun mancanegara.
- Sebagai tempat untuk menunjukkan eksistensi suatu karya seni.

8.1.2. Tugas

- Sebagai tempat komunitas seni/seniman berbagi dengan penikmat seni melalui exhibisi, diskusi maupun performing art.
- Sebagai media interaksi antar sesama komunitas seni maupun dengan masyarakat umum.

8.2. Kegiatan dalam Jogja Media Art Center

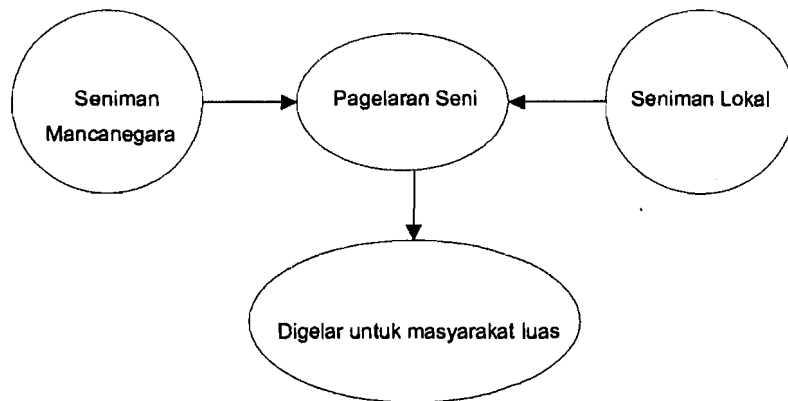
Jogja Media Art Center merupakan suatu wadah kegiatan-kegiatan berkesenian dimana Interaksi antara komunitas seni dengan sesamanya maupun dengan masyarakat umum terwadahi, sehingga didalamnya tidak hanya memuat satu kegiatan saja.

8.2.1. Rincian Jenis Kegiatan

A. Kegiatan Pameran dan Pementasan/*Performing Art*.

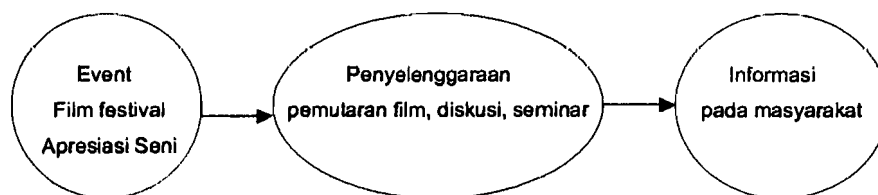
- Menyelenggarakan pameran-pameran visual art secara rutin bagi komunitas seni baik dari Jogjakarta sendiri maupun dari luar.

- Mengadakan pementasan kesenian-kesenian daerah dan kesenian mancanegara.



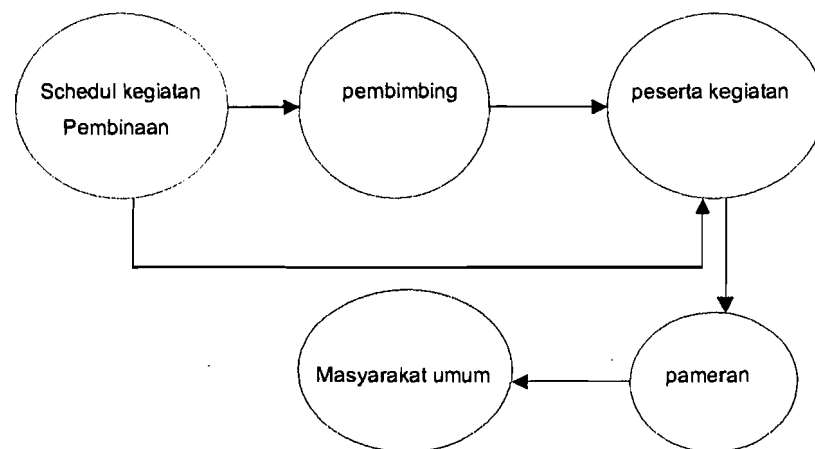
B. Kegiatan Apresiasi / Pemahaman

- Menyelenggarakan Talkshow dan diskusi tentang seni dan perfilman
- Menyelenggarakan kegiatan-kegiatan festival film-film Independen sebagai ajang adu kreatifitas sineas amatir.



C. Kegiatan Pelatihan

Adapun rincian kegiatan pelatihan adalah menyelenggarakan pelatihan-pelatihan/*workshop* mengenai fotografi, seni peran dan seni rupa.



8.3. Pelaku Kegiatan

8.3.1. Pengelola

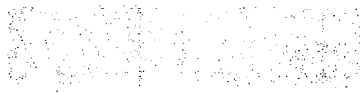
Suatu kelompok masyarakat yang melaksanakan kegiatan pengelolaan terhadap fasilitas-fasilitas yang tersedia, melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik sehingga kegiatan-kegiatan yang ada dapat berjalan sesuai dengan *schedule* yang telah ditetapkan, kegiatannya meliputi:

- Memberikan pelayanan informasi dan mengelola penyelenggaraan kegiatan.
- Mengatur masalah administrasi dan masalah internal.
- Menyelenggarakan event-event lokal, nasional maupun internasional.

8.3.2. Masyarakat Umum

Masyarakat sebagai penikmat seni dan pengunjung, kegiatannya meliputi:

- Mengunjungi pementasan teater, film, konser dan pameran Visual Art.



- Berperan serta dalam apresiasi seni dengan mengikuti dialog dan diskusi seni yang diadakan secara periodik.
- Mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan secara rutin.

8.3.3. Seniman dan Intelektual Seni

Berperan sebagai pemakai fasilitas yang ada dalam Jogja Media Art Center untuk bereksperimen dan mengembangkan pengetahuan dalam media dan perangkat seni, kegiatannya meliputi:

- Menciptakan kreasi-kreasi baru yang ekspresif dengan media baru yang kemudian dipublikasikan untuk menambah wawasan masyarakat umum tentang seni.
- Menciptakan karya seni

8.3.4. Program ruang

A. Fasilitas

A.1. Fasilitas Utama

Fasilitas utama pada *JMAC* mengacu pada standar-standar besaran ruang fasilitas yang sudah ada.

A.1.1. Fasilitas kegiatan Eksibisi/pameran dan pertunjukkan yang meliputi :

- Ruang pameran (fotografi dan seni rupa).
- *Concert Hall*
- Sinema.

A.1.2. Fasilitas kegiatan pemahaman dan pengkajian yang meliputi :

- Ruang sarasehan.
- Ruang *Film Screening*.

A.2. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang kegiatan utama

- Perpustakaan
- Studio

B. Besaran Ruang

Dalam menentukan besaran ruang didasarkan pada beberapa pertimbangan antara lain :

- Daya tampung (asumsi)
- Macam kegiatan
- Standart besaran ruang
- Kebutuhan ruang

Kegiatan Umum

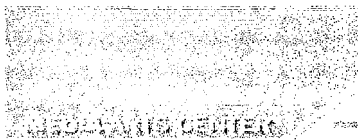
No	Macam Ruang	Perhitungan		Luas M²	Flow M²	Unit	Dimensi	
		Asumsi Kapasitas dan Standart					Indoor	Outdoor M²
1	Parkir umum	Asumsi Kapasitas					Indoor	
		Mobil	40 Buah					
		Spd Mtr	141 Buah				Outdoor	
		Standart			20%			
		Mobil	25 M²					
		Spd Mtr	1.6 M²	1211.5	242.3	1	1453.8	
2	Parkir khusus	Asumsi Kapasitas					Indoor	
		Mobil	10 Buah					
		Spd Mtr	50 Buah					
		Standart			20%			
		Mobil	25 M²					
		Spd Mtr	1.6 M²	330	66	1	396	

3	R. Genset	Asumsi 8 x 10 M ²	-	1	80
4	Plaza/Hall	Asumsi Kapasitas 800 orang Standart 0.5 m ² /orang	400 200	50% 1	600
5	R. Informasi	Asumsi Kapasitas 3 orang Standart 2.7 m ² /orang	8.1 1.62	1	9.72

Sub Total 2539.52 M²

Kegiatan Khusus Exhibition dan Pertunjukan

No	Macam Ruang	Perhitungan Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi Total Indoor Outdoor M ²
1	R. Pameran Fotografi	Asumsi Kapasitas 150 orang Standart 1.25 m ² /orang	187.5	93.75	1	281.25
2	R. Pameran Seni Rupa (Lukis Kriya)	Asumsi Kapasitas 200 orang Standart 1.25 m ² /orang	250	125	2	375
3	Performing Art	Kap. Tempat Duduk 326 orang Standart 0.65m ² /orang Mainstage 8 x 11 M ² R. Rias Asumsi Kapasitas 20 orang	211.9 88	42.38 -	1	254.28 88



PT. KAWAHI CENTRA

LUCAS AKHIR

		Standart	40	12	1	52
		2 m ² /orang				
		R.Ganti				
		Asumsi Kapasitas				
		20 orang		20%		
		Standart				
		1.5 m ² /orang	30	6	1	36
		R. Persiapan				
		Asumsi Kapasitas		20%		
		50 orang				
		Standart	25	5	1	30
		0.5 m ² /orang				
		R.Tata Cahaya				
		7.2 m ² /Ruang	7.2	20%		8.64
		R.Tata Suara				
		7.2 m ² /Ruang	7.2	1.44		8.64
4	Sinema	Kap. Tempat Duduk		20%		Indoor
		124 orang				
		Standart				
		0.65m ² /orang	80.6	16.2		96.72
5	Ticket box	Asumsi Kapasitas		20%		
		Standart				
		1 x 1,8 m ² /loket	7.2	1.44	4	8.64
	Lavatori	Pria				Indoor
		Asumsi Kapasitas				
		Standart				
		2 m ² /wc				
		0.6 m ² /urinoir				
		0.8 m ² /wastafel		20%	8 wc	
					12 urinoir	
		Wanita	32.8	6.56	4 wastafel	39.36
		Asumsi Kapasitas				
		Standart				
		2 m ² /wc		20%	6 wc	
		0.8 m ² /wastafel	13.6	2.72	2 wastafel	16.32

Sub Total 1259.2 M²



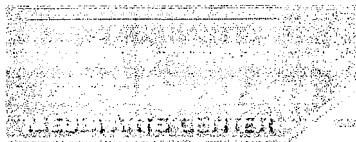
Kegiatan Khusus Pemahaman dan Pengkajian

No	Macam Ruang	Perhitungan		Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi Total	
		Asumsi Kapasitas dan Standart					Indoor	Outdoor M ²
1	Ruang Diskusi/Seminar	Asumsi kapasitas					Indoor	
		-						
		Standart				1	180 M ²	
2	Ruang Workshop	Asumsi kapasitas					Indoor	
		-						
		Standart				1	180 M ²	
3	Lavatori	Pria					Indoor	
		Asumsi Kapasitas						
		-						
		Standart			20%			
		2 m ² /wc				2 wc		
		0.6 m ² /urinoir				4 urinoir		
		0.8 m ² /wastafel	8	1.6		2 wastafel	9.6	
		Wanita						
		Asumsi Kapasitas			20%			
		Standart						
		2 m ² /wc				2 wc		
		0.8 m ² /wastafel	5.6	1.12		2 wastafel	6.72	

Sub Total 376.32 M²

Kegiatan Penunjang Kepustakaan

No	Macam Ruang	Perhitungan		Flow M ²	Unit	Dimensi Total	
		Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²			Indoor	Outdoor M ²
	Lobby	Asumsi Kapasitas 50 orang Standart 0,36 m ² /orang*	18	100% 18	1	Indoor 36	
	Ruang Penitipan Barang	Asumsi Kapasitas Standart			1	Indoor 8	
	Ruang Peminjaman Pengembalian	Asumsi Kapasitas 2 set meja Standart 2,24 m ² /meja	4.48	100% 18	1	Indoor 8.96	
	Ruang Koleksi Buku	Asumsi Kapasitas 6.000 buku Standart 136.6 buku/m ²	43.9	20% 8.78	1	Indoor 52.68	
	Ruang Koleksi Audio Visual	Asumsi Kapasitas 6000 Kaset Standart 245 Kaset/m ²	24.5	20% 4.9	1	Indoor 29.4	
	R. Baca	Asumsi Kapasitas 50 orang Standart 2,3m ² /orang	115	20% 23	1	Indoor 138	
	Ruang Administrasi	Asumsi Kapasitas 6 orang Standart 1.5 m ² /orang	9	20% 1.8	1	Indoor 10.8	
	Ruang Foto Kopi	Asumsi Kebutuhan 12 M ²	12	100% 12	1	Indoor 24	



TUGAS AKHIR

Lavatori	Pria				Indoor
	Asumsi Kapasitas				
	Standart		20%		
	2 m ² /wc			2 wc	
	0.6 m ² /urinoir			4 urinoir	
	0.8 m ² /wastafel	8	1.6	2 wastafel	9.6
	Wanita				
	Asumsi Kapasitas		20%		
	Standart				
	2 m ² /wc			2 wc	
	0.8 m ² /wastafel	5.6	1.12	2 wastafel	6.72

Sub Total 324.16 M²

Kegiatan Penunjang Studio

No	Macam Ruang	Perhitungan	Luas	Flow	Unit	Dimensi Total
		Asumsi Kapasitas dan Standart	M ²	M ²		Indoor Outdoor M ²
1	Studio Seni Musik	Ruang Pembina				Indoor
		Asumsi Kapasitas		20%		
		4 orang				
		Standart				
		1.5 m ² /orang	7.5	1.5	1	9
		Ruang latihan				
		Asumsi Kapasitas				
		10 orang		50%		
		Standart				
		1.5m ² /orang	15	7.5	2	45

2	Studio Seni Rupa	Ruang Latihan				Indoor
		Seni Lukis				
		Asumsi Kapasitas		50%		
		10 orang				
		Standart				
		1.5 x 1.5m ² /orang	22.5	11.25	1	33.75
		Ruang Latihan				
		Seni Kriya				
		Asumsi Kapasitas		50%		
3	Gudang Lavatori	12 orang				
		Standart				
		1.5 x 1.5m ² /orang	27	13.5	1	40.5
		Ruang Pembina				
		Asumsi Kapasitas		20%		
		8 orang				
		Standart				
		2.7m ² /orang	21.6	4.32	1	25.92
		-	-	-	1	17
		Pria				Indoor
		Asumsi Kapasitas				
		-				
		Standart		20%		
		2 m ² /wc			4 wc	
		0.6 m ² /urinoir			6 urinoir	
		0.8 m ² /wastafel	13.2	2.64	2 wastafel	15.84
		Wanita				
		Asumsi Kapasitas		20%		
		Standart				
		2 m ² /wc			4 wc	
		0.8 m ² /wastafel	9.6	1.92	2 wastafel	11.52

Sub Total 198.53 M²

Kegiatan Pengelola

No	Macam Ruang	Perhitungan Asumsi Kapasitas dan Standart	Luas M ²	Flow M ²	Unit	Dimensi Total Indoor Outdoor M ²
1	Ruang Kepala	Asumsi kapasitas 1 orang Standart 9 - 18 m ² /ruang	15	20% 3	1	Indoor 18
2	Ruang Staff	Asumsi kapasitas 25 orang Standart 2.7 m ² /ruang	67.5	30% 20.25	1	Indoor 87.75
4	Ruang Tamu	Asumsi kapasitas Standart 10 m ² /ruang	10	30% 3.3	1	Indoor 13.3
5	Ruang Rapat	Asumsi kapasitas 15 Standart 1.5 - 2 m ² /orang	15	50% 7.5	1	Indoor 22.5
6	Lavatori	Pria Asumsi Kapasitas Standart 2 m ² /wc 0.6 m ² /urinolr 0.8 m ² /wastafel	8	20% 1.6	2 wc 4 urinolr 2 wastafel	Indoor 9.6
		Wanita Asumsi Kapasitas Standart 2 m ² /wc 0.8 m ² /wastafel	5.6	20% 1.12	2 wc 2 wastafel	6.72

Sub Total 157.87 M²

Luas Total : 2539.52 + 1259.2 + 376.32 + 324.16 + 198.53 + 157.87
= 4855.6 M²

9. Strategi Perancangan

Dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada, dilakukan langkah-langkah dalam tahap perancangan dan tahap rancangan pengembangan. Adapun langkah-langkah tersebut merupakan strategi yang akan digunakan dalam perancangan *JMAC*.

9.1. Tahap Perancangan Skematis

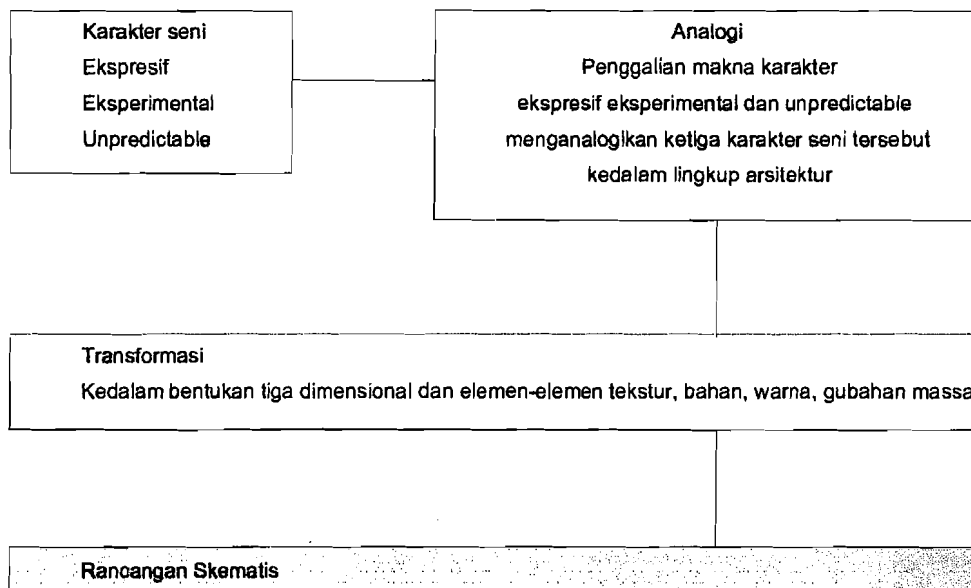
Tahap awal dalam perancangan skematis untuk menghadirkan fasilitas Art Center yang mencerminkan karakteristik seni yakni ekspresif, ekperimental dan *Unpredictable* sebagai pembentuk penampilan bangunan , dilakukan dengan cara :

- Analogi

Analogi adalah suatu cara atau sarana memahami arsitektur, kaitannya dengan permasalahan yang diangkat dalam Jogja Media Art Center yaitu :

- A. Mempelajari karakteristik dan penggalian makna ekspresif, eksperimental dan *unpredictable* sebagai konsep dasar perancangan.
- B. Menganalogikan ketiga karakter tersebut kedalam bahasa arsitektur melalui analogi linguistik kemudian mentransformasikannya kedalam pola-pola dan bentukan arsitektural, sehingga tercipta rancangan penampilan bangunan seperti yang diharapkan.
- C. Menganalisa karakter tersebut dan menuangkannya dengan pemilihan material-material, tekstur, warna, gubahan massa dan bentukan massa yang sesuai dengan karakter tersebut. hasil analisa kemudian dijadikan sebagai landasan konsep perancangan Jogja media Art Center dan kemudian gagasan

konsep tersebut dituangkan kedalam gambar pra rancangan.



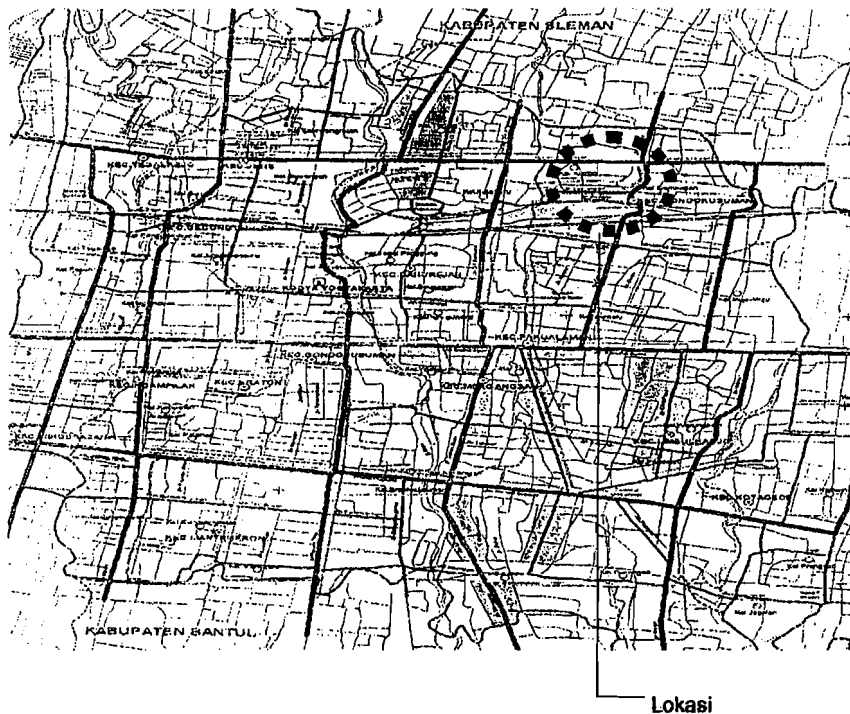
9.2. Tahap Rancangan Pengembangan

Konsep perancangan yang sudah ditetapkan dan diterapkan dalam pra rancangan kemudian dikembangkan sebagai dasar pengembangan rancangan, yang berupa gambar kerja yang memuat informasi-informasi mengenai sistem utilitas, sistem struktur dan yang lainnya.

9.3. Site

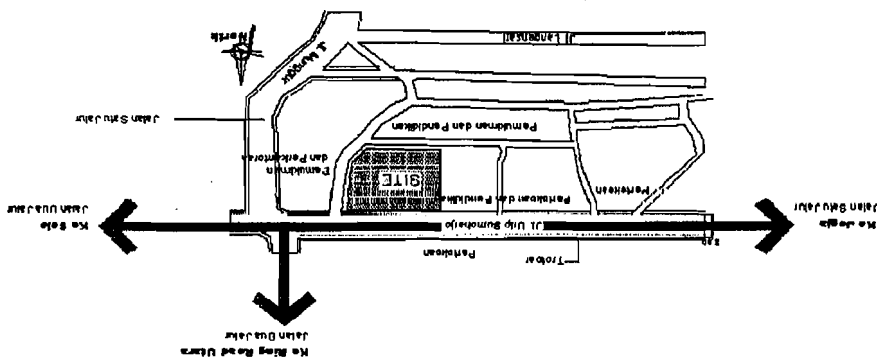
Site terletak dipinggal jalan Urip Sumoharjo dikawasan dengan aktifitas yang cukup kompleks yakni perdagangan, pendidikan, pemerintahan dan dulu juga sebagai kawasan hiburan sebelum terbakarnya dua gedung bioskop diwilayah tersebut. Kemudahan aksesibilitas juga menjadi alasan

pemilihan site, selain itu jalan Urip Sumoharjo merupakan jalan arteri yang menghubungkan antara kota Jogjakarta dengan Solo. Lokasi yang strategis ini diharapkan mampu untuk mendukung keberadaan art center ini.

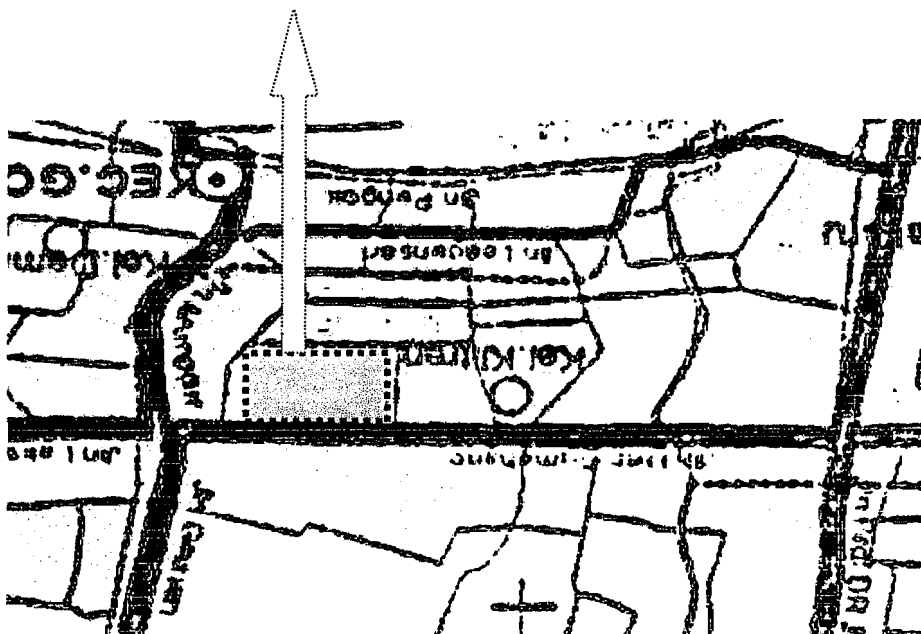


Peta Penyebaran Perguruan Tinggi
Sumber : Bapeda DIY

Peta Kondisi Site



Site



BAB II

SKEMATIK DESAIN