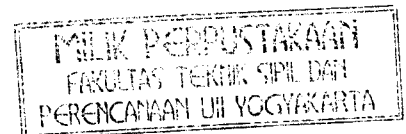


LAPORAN TUGAS AKHIR

RUMAH SENI PRODUKSI ANIMASI KARTUN DAN KOMIK INDONESIA

Representasi Arsitektural Peristiwa Historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta Melalui Konsep
Differance Derridean.



DISUSUN OLEH:

ANDIE WICAKSONO

9 7 5 1 2 0 9 7

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2002**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**RUMAH SENI PRODUKSI
ANIMASI KARTUN DAN KOMIK
INDONESIA**

Representasi Arsitektural Peristiwa Historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta Melalui Konsep
Differance Derridean.

DISUSUN OLEH:

ANDIE WICAKSONO

9 7 5 1 2 0 9 7

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2002**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

**RUMAH SENI PRODUKSI
ANIMASI KARTUN DAN KOMIK
INDONESIA**

Representasi Arsitektural Peristiwa Historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta Melalui Konsep
Differance Derridean.

Disusun Oleh :

Nama : Andie Wicaksono
No. Mhs : 97 512 097

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal
5 Desember 2001

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Ir . Sri Hardiyatno, MT

Dosen Pembimbing II



Ir. Arman Yulianta, MUP

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Jogjakarta



Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum W'r. W'b

Segala puja dan puji saya haturkan ke hadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, atas limpahan kasih sayang-Nya, dan atas waktu yang diberikan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan seluruh rangkaian laporan Tugas Akhir ini.

Alhamdulillah, dan sujud syukur kembali saya haturkan ke hadirat Allah SWT akhirnya tahap demi tahap penulisan Tugas Akhir telah terlalui dan dapat terselesaikan dengan lancar. Segala hambatan saya anggap sebuah proses pembelajaran yang akan menambah kekayaan informasi dan wawasan yang membangun. saya menyadari bahwa penulisan ini belum sepenuhnya sempurna akan tetapi ini merupakan titik awal dan pertanggungjawaban saya terhadap proses belajar yang saya tempuh selama ini.

Jangka waktu 2 bulan, membuat saya harus menahan obsesi untuk mengeksplorasi lebih jauh lagi pada wacana ini, terlebih lagi masih sulitnya bagi saya untuk mencapai pemahaman yang cukup tinggi akan konsep difference, mungkin menjadikan beberapa bagian penulisan ini tidak begitu mendalam dalam penterjemahannya. Untuk itu, saran dan kritik bagi wacana ini akan sangat dinantikan, demi terciptanya sebuah wacana yang berbobot dan bermanfaat bagi kita semua.

Tidak lupa, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan hingga akhir terselesaikannya penulisan ini. Saya sadari bahwa upaya yang telah saya lakukan tidak akan berjalan lancar tanpa dorongan dan semangat dari orang-orang disekitar saya. Maka dari itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch, selaku ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, dan permohonan maaf saya seandainya saya belum dapat memberikan apa yang terbaik bagi Arsitektur UII serta terima kasih atas kepercayaan yang telah bapak berikan kepada saya selama ini.
2. Bapak Ir. Sri Hardiyatno, MT' selaku Dosen Pembimbing I atas kearifan dalam membimbing proses penulisan saya ini.

3. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku Dosen Pembimbing II atas apa yang bapak berikan yang menjadikan wawasan kreatif ber-arsitektur dan bekal bagi saya nantinya.
4. Bapak-ibu dosen Jurusan Arsitektur atas ilmu-ilmu yang telah bapak-ibu berikan kepada saya.
5. Kedua orang tua penulis atas do'a, dorongan moral dan biaya yang telah bapak - ibu berikan serta tidak lupa juga kedua adik saya yang tercinta.
6. Untuk seorang kekasih, Khoirun Nisa, yang telah banyak mengajarkan tentang introspeksi diri, kedewasaan berpikir dan bertindak, do'a serta dorongan semangat, dan bimbinganmu untuk selalu teringat atas kekuasaan Allah SWT.
7. Kakak-kakaku: Mas Enyengk, mas Norman, mas Ferry dan mas Dani atas semua diskusi dan ide-ide yang telah banyak membimbing saya dalam menyelesaikan penulisan ini, serta terima kasih juga atas saran dan kritik membangun yang mas-mas berikan.
8. Mbak Arief, ST terima kasih atas diskusinya, dan mas Ariadi, ST atas perhatiannya.
9. Teman-teman arsitek '97: Endi, Ari, Boim, Eeng, Nono', Norman, Taher, Roni, Heru beserta istri, Barito, ST, Wisnu, ST, Sigit, ST, pilex, wauwandu, arif sueb, anak-anak Kayen ho-ho dan teman-teman lainnya yang tidak mungkin saya sebutkan satu-persatu.
10. Teman-teman Kembanguning Bale Desain: Subhan, Agung, Lukman, Themas, Saeful, Dhakmas, dan Herru atas kritikan-kritikan, diskusi dan bantuan yang kalian berikan.
11. Adik-adik Arsitektur UII angkatan '98 (Simbah, Yayank, Gepenk, Gogon, Eka, Marsono, Afi dan temen-temen corner yang lainnya) '99 (Mukhlis, Irfan, Ma'mun, Silvi, Elis, Irwan, Amir dan temen-temen lainnya) '00, '01.
12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu terima kasih atas perhatiannya.

Demikian laporan ini disusun semoga dapat dijadikan wacana yang berguna bagi wawasan ber-arsitektur. Adapun kalau ada kekurangan atau kesalahan pada penulisan ini saya sangat sadar akan kekurangan saya dimana sebagai manusia biasa yang penuh keterbatasan, semoga kesalahan dan kekurangan dalam laporan ini dapat dimaklumi dan menjadi koreksi bagi yang lain.

W'allahu'acuu'abbuu W'allahu'acuu'abbuu

W'allahu'acuu'abbuu W'r. W'b.



Penulis

Halaman Judul	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Abstrak	ix
Bab I Project Sinopsis	1
1.1 Judul Proyek	1
1.2 Argumentasi Proyek	1
1.2.1 Fungsi	1
1.2.2 Lokasi	3
1.3 Lokasi	4
1.4 Fasilitas	5
1.5 Karakteristik Pengguna	8
1.6 Data Klien	9
1.7 Tanggapan Desain (Respon Arsitek)	9
1.8 Metode Perancangan	10
1.8.1 Studi Teori	11
Bab II Persyaratan Teknis Fungsional	13
II.1 Teknis Fungsional	13
II.1.1 Pengguna	13
II.1.2 Fasilitas Produksi	14
II.1.2.1 Persyaratan Umum	15
II.1.2.2 Pengelompokan Kegiatan	18
II.1.2.3 Persyaratan Berdasarkan Jenis Kegiatan	19
II.2 Standarisasi	23
1. Kegiatan Pengelola	23
2. Kegiatan Produksi	24

3.	Kegiatan Penunjang	29
4.	Struktur	30
II.3	Tinjauan Besaran Ruang	32
II.3.1	Dasar Perhitungan Besaran Ruang	32
II.3.2	Perhitungan Besaran Ruang	32
1.	Fasilitas Pengelola	32
2.	Fasilitas Unit Produksi Animasi	32
3.	Fasilitas Unit Produksi Komik	33
4.	Fasilitas Unit Penunjang	34
Bab III	Kajian Konsep dan Teori	35
III.1	Kilas Balik Sejarah	35
III.1.1	Serangan Umum 1 Maret	36
III.2	Histori (waktu)	40
III.2.1	Konstruksi Waktu	41
III.2.2	Alur Gerak dan Ruang	43
III.3	Derridean	47
III.3.1	Differance	47
III.3.2	Bekas/Jejak (trace)	49
III.3.3	Retakan	50
III.3.4	Pengulangan (interability) dan Makna	50
III.3.5	Arsitektur	51
III.4	Preseden	52
III.4.1	La Villette (Peter Eisenman)	52
III.4.2	Studi Preseden	62
Bab IV	Transformasi dan Representasi Konsep	63
IV.1	Kriteria Pemilihan Lokasi dan Site	64
IV.1.1	Konsep Site	64
IV.2	Preseden Konsep dan Konsep	67
IV.2.1	Mikro	66
1.	Konsep Transformasi Masa (ekspresi konstruksi waktu)	66

2.	Konsep Transformasi Masa (ekspresi konstruksi waktu)	68
IV.2.2	Makro	70
1.	Konsep Penelusuran Jejak Sejarah	71
1.	Konsep Sirkulasi	75
2.	Konsep Komposisi Masa	78
Daftar Pustaka		83
Lampiran		84

Rumah Seni Produksi Animasi Kartun dan Komik Indonesia
Representasi Arsitektural Peristiwa Historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta Melalui Konsep *Differance*
Derridean.

Indonesian Cartoon Animation and Comic Art Production House
Architectural Representation Historical Moment of Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta through *Derridean*
Differance Concept

Nama : Andie Wicaksono

No Mhs : 97 . 512 . 097

Dosen Pembimbing I

Ir. Sri Hardiyatno, MT

Dosen Pembimbing II

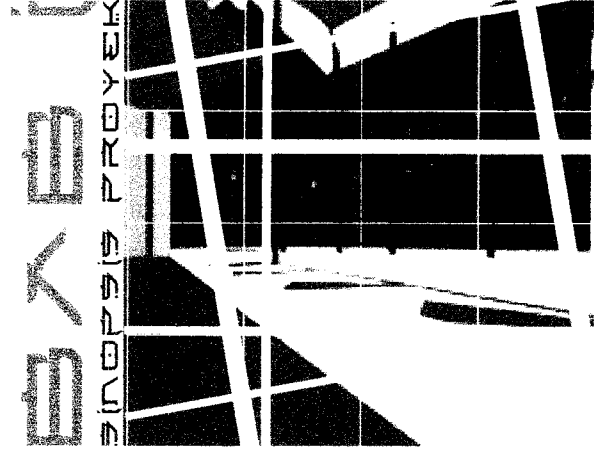
Ir. Arman Yulianta, MUP

Abstrak

Dunia animasi dan komik pada era abad ini sangat terlihat dominan sebagai produk publikasi dan pendokumentasian yang bertajuk hiburan dan informasi yang biasa kita saksikan di media-media pada umumnya. Sebenarnya animasi kartun dan komik tidak hanya disampaikan sebatas sebagai tontonan atau sekedar bacaan khayalan semata. Animasi kartun dan komik seharusnya mampu untuk serta merta (walaupun harus dengan menunda) menyampaikan cerita kepada penikmat tentang tataran yang lebih luas, seperti kehidupan, kepahlawanan (*heroisme*), epic dan dramatik, serta banyak lagi tema yang bisa diangkat.

Dalam perancangan rumah seni produksi animasi kartun dan komik Indonesia ini, bangunan ditampilkan untuk memerankan rangkuman sebuah text peristiwa sejarah. Serangan Umum 1 Maret 1949 di Jogjakarta adalah ide dasar perancangan, dicari makna dan tanda-tanda yang akan dihadirkan untuk menemukan hakekat sebenarnya kedalam dokumentasi arsitektural. Hal ini untuk upaya memunculkan pemikiran dan pemahaman yang lebih luas dan mendalam ketika arsitektur dihadirkan berbicara dalam text dan makna penterjemahan.

Konsep filosofis “*differance*” dipilih sebagai acuan, untuk memberikan pemahaman baru bagaimana melihat elemen rancangan rancang bangun dalam suatu konstruksi yang merajut dunia. Konsep ini dapat dipahami sebagai suatu pendekatan yang membuka pemikiran bahwa karya bukanlah semata-mata representasi yang direduksi sebagai alat menyampaikan gagasan atau pesan. Rancangan diharapkan memberi peluang agar kemungkinannya berbicara bisa merdeka dari prinsip dominasi.



BAB I

Sinopsis Proyek

I.1 Judul Proyek

Rumah Seni Produksi Animasi Kartun Dan Komik Indonesia
Di Jogjakarta.

*Representasi Arsitektural Peristiwa Historik Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta Melalui
Konsep Differance¹ Derridean.*

Prolog :

Rumah seni produksi animasi kartun dan komik Indonesia adalah sebuah instansi negara sebagai sub dari PPFN (Perusahaan Produksi Film Negara) di Yogyakarta yang bergerak khusus dalam bidang pembuatan film animasi kartun dan komik yang bertemakan tentang sejarah, kepahlawanan, kultur dan sosial Indonesia, sebagai media alternatif untuk mensosialisasikan lebih ke sosial budaya Indonesia yang dikemas melalui media animasi kartun dan komik yang lebih menarik, mudah dicerna, dan diupayakan lebih memasyarakat. Keutuhan masa bangunan dan site adalah menjadi pola kesatuan dari sebuah taman kota Jogjakarta dengan pendekatan makna yang secara implisit dipresentasikan sebagai tetenger perjuangan kota Jogjakarta atas Serangan Umum 1 Maret 1949 pimpinan panglima besar Jenderal Soedirman.

1.2 Argumentasi Proyek

1.2.1 Fungsi

Penguasaan keterampilan yang dimiliki sumber daya manusia di negara kita sungguh sangat tertinggal jika dibanding dengan sumber daya manusia di luar negeri. Pemahaman, pengelolaan, dan kualitas ilmu, teknologi menjadi sosok yang sangat kaku saat diterjemahkan pada kehidupan bangsa kita. Setidaknya tiga tahun mendatang pada

¹ Differance: Istilah yang secara khas dibentuk oleh Derrida, Berjenis kata benda, kata ini diturunkan dari Difference (perbedaan). Menunjukkan hasil dari penundaan (differer).



era pasar bebas, mereka akan bersaing dan berkompetisi dengan sumber daya manusia kita, walaupun sebenarnya saat ini pun penguasaan mereka sudah sangat mendominasi kita.

Menarik ketika kita menyaksikan bakat-bakat yang dimiliki masyarakat dalam mengolah sumber alamnya, baik dalam pengolahan hingga beberapa sentuhan desainnya (termasuk seni di dalamnya). Namun, betapa kecilnya kesempatan kita untuk lebih bersaing dengan mereka pada masa mendatang, karena kita tahu bahwa desain yang diproduksi oleh bangsa kita selalu dengan prinsip mengulang, menduplikasi desain, dan celakanya meniru latih sebuah produk yang telah ada. Tidak ada inovasi desain, perubahan desain, terlebih akan inovasi desain itu sendiri. Jika tidak membenahi diri maka sebenarnya telah membuka peluang terjadinya penjajahan terhadap desain industri di negara kita sendiri.

Musim bacaan komik juga melanda negara kita beberapa tahun lalu dan sekarang hilang entah kemana. Jepang sejak puluh tahun silam telah menempatkan kemampuannya pada industri teknologi khususnya robot dan *animasi kartun*. Inilah yang memberikan persepsi kepada kita dan masyarakat dunia bahwa negara Jepang mempunyai ciri yang tidak pernah lepas dari unsur teknologi robot, animasi kartun dan komik didalamnya. Inilah yang menjadi dasar kepada kita untuk mencoba *mem-back up* agar kita harus selalu mampu bersaing dan menemukan jati diri kesenian kita.

Dari data-data yang diperoleh, animasi kartun dan komik sebenarnya tidak hanya disampaikan sebatas sebagai tontonan atau sekedar bacaan khayalan semata, yang membuat penonton atau pembaca merasa tersanjung, berperan sebagai aktor dalam kartun ataupun dalam komik, dan banyak lagi umpan kartun dan komik terhadap penikmat. Kartun dan komik ternyata mampu untuk serta merta (walaupun harus dengan *deffer*; menunda) menyampaikan peran kepada penikmat tentang tataran yang luas, seperti kehidupan, kepahlawanan (*heroisme*), epik dan dramatik, serta banyak lagi tema yang diangkat dinegara Jepang misalnya, pada kartun dan komik yang sering kita jumpai sebenarnya terdapat tema-tema kepahlawanan bangsa dan rakyat Jepang, cerita bangsawan atau seseorang dalam membela bangsanya atau tema kepribadian kaum wanita adalah inovasi yang patut kita tiru (bukan secara latih, mungkin preseden?).



Untuk itu diperlukan suatu kajian, wadah dan pelatihan-pelatihan untuk dapat memberikan andil bagi terciptanya sumber daya manusia yang cukup handal dan inovatif yang mampu merebut pasar penikmatnya dan yang lebih terpenting adalah mampu menyumbangkan ciri terhadap industri seni desain kartun dan komik kepada negara ini. Pemberian umpan-umpan positif pada perupa, seniman lokal, seniman muda atau generasi muda terus digulirkan agar mereka dapat terus berkembang ; baik inovasi desain maupun tema yang diangkatnya.



Dulu populer dongeng-dongeng semasa kecil seperti Roro Mendut, Ken Arok, Si kancil, Timun emas, atau juga dongeng-dongeng 1001 malam, tetapi anak-anak zaman sekarang lebih kenal Doraemon, Pokemon, Detektif Conan, Son-goku (Dragon ball), dan yang lainnya. Kondisi demikianlah yang seharusnya membangkitkan kita untuk ikut prihatin dan peduli ikut serta memikirkan fenomena budaya lokal (Indonesia) yang semakin pudar ditindas oleh budaya asing (negara lain).

Tugas akhir ini mencoba untuk mengusulkan perancangan rumah seni produksi animasi kartun dan komik cerita-cerita lokal budaya Indonesia yang tentu didalamnya terdapat fungsi-fungsi peningkatan kualitas, inovasi terhadap sumber daya manusia agar kita lebih dapat kembali atau bila perlu memberikan sumbangan keistimewaan identitas dan kekayaan berkesenian bangsa Indonesia.

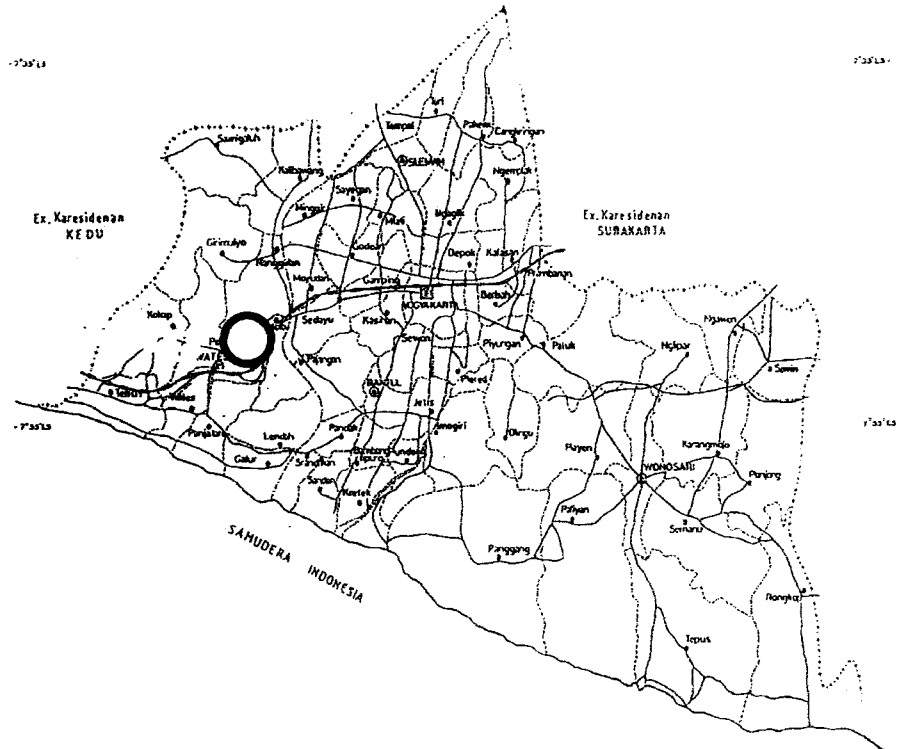
1.2.2 Lokasi

Batasan penanganan rumah seni produksi animasi kartun dan komik kepahlawanan Indonesia ini adalah dengan melihat beberapa potensi wilayah dan terutama potensi *site*. Site yang berada di wilayah Jogjakarta sangat identik dengan histori kepahlawanan pada serangan umum 1 maretnya menjadi bahasan utama dalam pembentukan entitas arsitekturnya. Titik-titik daerah penyerangan (Wehrkreise III) dengan beberapa titik/sub markas daerah penyerangan diambil sebagai sebuah tema tugas akhir ini.

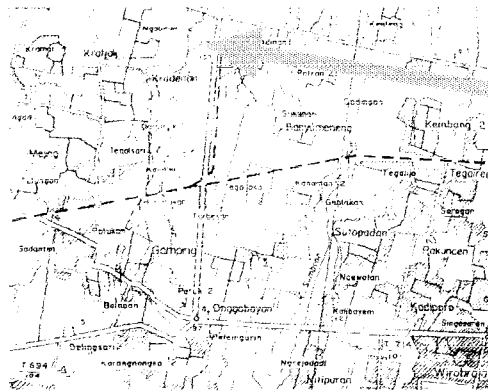
I.3 Lokasi

Kelurahan Banyuraden, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Jogjakarta

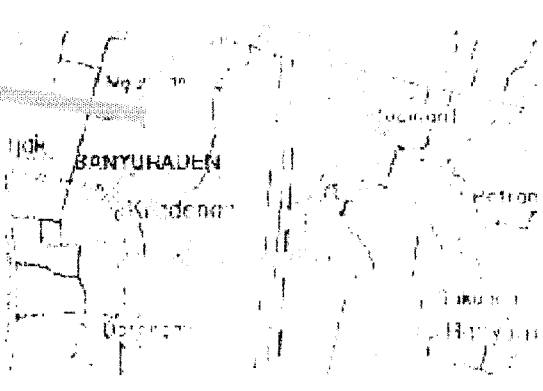
Peta Umum



Peta Daerah Lokasi



Peta Site



Luas Tapak

Luas total tapak adalah : $\pm 15.000 \text{ m}^2$

Luas Total Bangunan

Luas total bangunan adalah : $\pm 9511,5 \text{ m}^2$

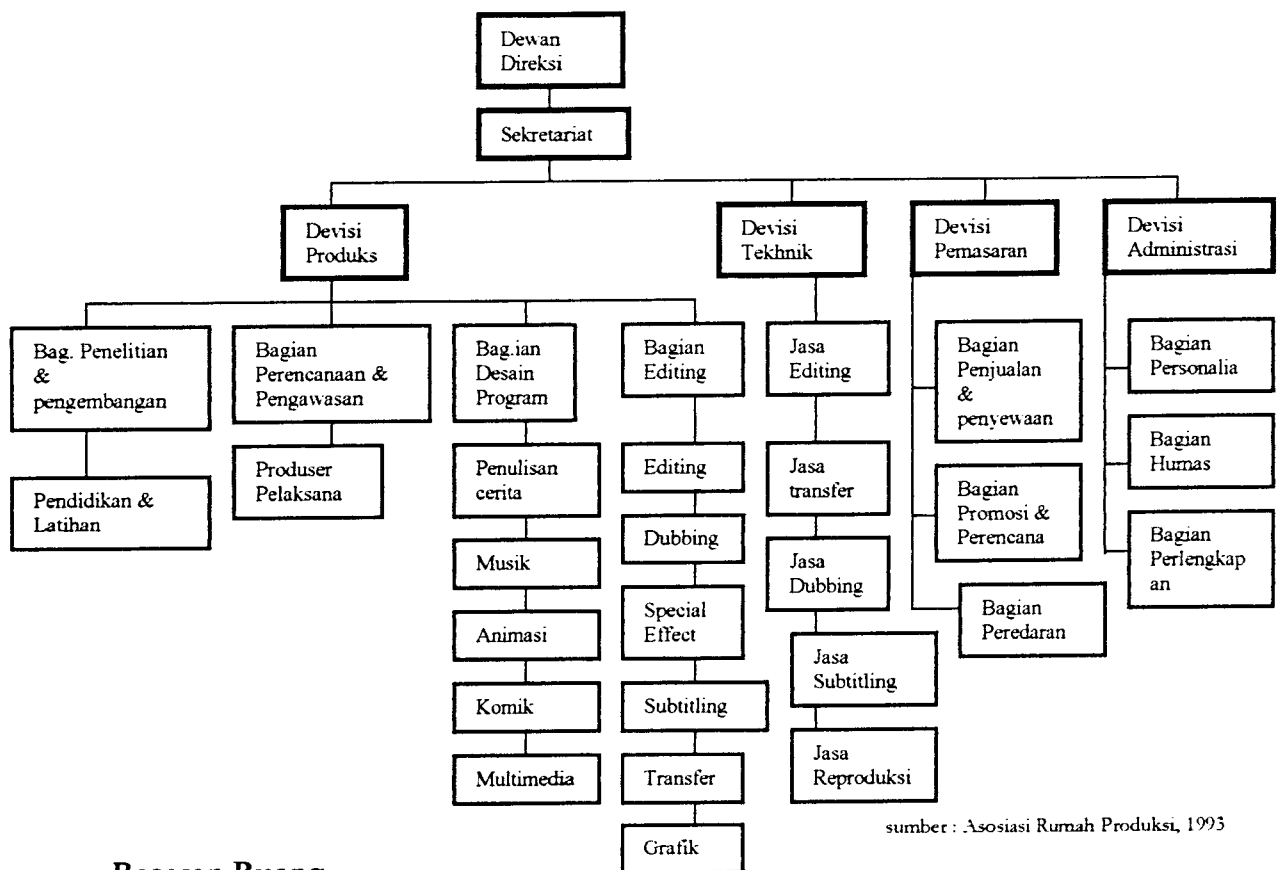


I.4 Fasilitas

Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam proyek ini terbagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu :

- Fasilitas produksi animasi kartun, dan produksi komik.
- Fasilitas pengelolaan dan publikasi yang meliputi kantor pengelola, fasilitas pendukung, dan gallery.
- Fasilitas rekreatif yaitu taman kota, dan hiburan antara lain tv sinema outdoor, amphi theater.

Struktur Organisasi



Besaran Ruang

Besaran ruang pada rumah seni produksi animasi kartun dan komik.

I. Fasilitas Produksi dan pelatihan.

- *Studio Produksi animasi*

Merupakan Riset and Development (RD) yang bergerak dalam proses produksi animasi dari tema cerita, gambar, hingga edit film animasi.

Ruang	Kapasitas	Luasan	Sub Total luasan
Studio Produksi			
Ruang tim kreatif	10 orang	76 m2	
Ruang audio visual		114,5 m2	
Ruang komputer grafis	10 orang	85 m2	
Ruang transfer	8 orang	40 m2	
Ruang editing	5 orang	80 m2	
Ruang analisa	5 orang	20 m2	
Ruang prosesing film	8 orang	40 m2	
On line edit suites	20 orang	100 m2	
Video and cd library		98 m2	
Ruang studio presentasi	50 orang	135 m2	
Ruang video tape recording		48 m2	
Ruang equipment		200 m2	
Ruang pertemuan	14 orang	24 m2	
Ruang penelitian & Pengembangan	5 orang	48 m2	
Ruang Pendidikan & Latihan	15 orang	20 m2	
Studio Doubing			
Ruang kontrol audio visual	4 orang	40 m2	
Ruang studio mixing	5 orang	42 m2	1210,5 m2

- **Studio Produksi komik.**

Merupakan (RD) yang bergerak dalam proses produksi komik dari tema cerita sampai gambar siap cetak.

Ruang	Kapasitas	Luasan	Sub Total luasan
Ruang Tim Kerja Kreatif	6 orang	16 m2	
Ruang produksi gambar	10 orang	135 m2	
Ruang editing	5 orang	35 m2	

Ruang analisa	5 orang	40 m2	531 m2
Ruang equipment		32 m2	
Ruang draft and file library		98 m2	
Ruang Komputer Grafis	5 orang	40 m2	
Ruang Cetak	20 orang	135 m2	

II. Fasilitas Pengelolaan

Ruang	Kapasitas	Luasan	Sub total luasan
Ruang Direktur (R.tamu, R. kerja)		25 m2	488 m2
Ruang sekretaris	1 orang	27 m2	
Ruang staff/karyawan	20 orang	160 m2	
Ruang resepsionis	2 orang	18 m2	
Ruang Personalia	3 orang	46 m2	
Ruang manager pemasaran + Staff	5 orang	45 m2	
Ruang manager jasa teknik +Staff	5 orang	45 m2	
Ruang manager produksi + Staff	5 orang	45 m2	
Ruang manager umum	1 orang	15 m2	
Ruang rapat/pertemuan	18 orang	48 m2	
Ruang humas	5 orang	24 m2	

III. Fasilitas rekreatif dan service (penunjang)

Ruang	Kapasitas	Luasan	Sub luasan total
Panggung pertunjukan	100 Motor		7298 m2
	± 300 orang	5000 m2	
Mushola	40 orang	64 m2	
Lavatory	6 orang/ blok km.	96 m2	
Cafeteria	50 orang	64 m2	
Garasi		60 m2	
Parkir umum dan karyawan		1600 m2	
Kecamatan	10 orang	45 m2	
Gudang Disposai		24 m2	
Sub Gudang		36 m2	
Gallery		180 m2	
Utilitas (listrik, AHU, dll)		129 m2	

Luasan total bangunan adalah : $\pm 9511,5 \text{ m}^2$

I.5 Karakteristik Pengguna

Karakter pengguna akan dibedakan dengan :

1. Pengguna Tetap.
 - a. Pengelola tetap, karyawan, dan tim kreatif yang berjumlah 178 orang.
 - b. Pengajar dan pelajar pendidikan/pelatihan 20 orang.
2. Pengguna Tidak Tetap.
 - a. Akademisi dan praktisi animasi dan komik.
 - Perorangan maksimal 5 orang.
 - Rombongan maksimal 20 orang.

Pengguna ini adalah kelompok akademisi, pemerhati masalah animasi dan komik atau komersial yang berhubungan dengan animasi.
 - b. Pengunjung.
 - Pengunjung rutin.
 - Perorangan maksimal 5 orang.
 - Rombongan minimal 10 orang dan maksimal 90 orang.

Pengunjung rutin adalah pengguna yang secara rutin dalam waktu tertentu melakukan kegiatan di tempat ini, dan dalam waktu yang tertentu pula, sehingga memerlukan fasilitas-fasilitas pendukung seperti tempat parkir, tempat istirahat terbuka serta fasilitas service.

- Pengunjung tidak rutin Production House.
 - Umum maksimal 20 orang.
 - Rombongan minimal 10 orang dan maksimal 90 orang.
- Pengunjung tidak rutin khusus fasilitas umum (cinema dan panggung hiburan rakyat).
 - Maksimal 350 orang.

I.6 Data Klien

Prospektif Klien

Kepemilikan dan pengelolaan rumah seni produksi animasi kartun dan komik ini adalah instansi negara (PPFN). Selain sebagai rumah produksi animasi kartun dan komik, yang juga sebagai tetenger (simbol) dari refleksi serangan umum 1 Maret, juga bisa sebagai tempat studi animasi bagi masyarakat serta sebagai pusat interaksi antar masyarakat sekitar sesuai dengan fasilitas yang ada di area tersebut.

Persyaratan Klien

Fungsional

Dalam segi fungsional Rumah seni produksi animasi kartun dan komik adalah sebuah instansi kegiatan yang menggagas teknologi animasi, keilmuan, kultur dan budaya bangsa (studio animasi kartun dan komik, pendidikan dan pelatihan, workshop, dan pameran), rekreasi dan hiburan (garden, amphi theater, TV sinema outdoor), maupun komersial (animasi iklan TV media, seminar dan workshop, serta publikasi hasil melalui pameran atau pertunjukan uji coba).

Performance

Berdasar dari sejarah perjuangan bangsa ini, yaitu Serangan Umum 1 Maret 1949 di kota Jogjakarta proyek ini akan dirancang.

Production house animasi kartun dan komik ini dalam perancangannya memasukkan dan meng-artikan cerita akan sejarah tersebut dan berfilosofi mencari makna dan tanda yang akan dihadirkan untuk menemukan hakekat yang sebenarnya kedalam dokumentasi arsitektural, memunculkan pemikiran dan pemahaman yang lebih luas dan mendalam ketika arsitektur muncul berbicara dalam bahasa dan makna penterjemahan.

I.7 Tanggapan Desain (Respon Arsitek)

Fungsional

- Peruangan bangunan akan mempertimbangkan beberapa hal pokok yaitu refleksi arsitektural histori Serangan Umum 1 Maret pada relasi konsep



Differance, linieritas history (pemaknaan waktu sebagai pendokumentasian wujud masa bangunan).

- Pengolahan dan pemanfaatan lahan yang optimal sebagai area rumah seni produksi (production house) animasi kartun dan komik serta taman kota sebagai simbolik Serangan Umum 1 Maret yang lebih bersifat rekreatif distrukturkan dalam satu kesatuan.

Performance

Bentukan masa, tata bangunan dan site ditampilkan pada suatu tema dasar yang terangkum dan tersusun dari linieritas history (histori diartikan sebuah rentetan perjalanan “waktu” perkembangan sejarah) serta refleksi histori Serangan Umum 1 Maret di Jogjakarta yang dipresentasikan kedalam wujud masa arsitektural.

I.8 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan bangunan yang harus muncul adalah bagaimana fungsi ruang bisa terpenuhi secara maksimal dan terpolakan dalam dimensi-dimensi ruang secara optimal dan efisien. Selain itu ada beberapa tinjauan teori baik secara umum maupun melalui tema pendekatan konsep desain yang serupa.

Pemenuhan Persyaratan Teknis

- ***Kelompok produksi***

Fasilitas utama yang merupakan spesifikasi dari kelompok ini adalah studio produksi dengan beberapa ruang sesuai dengan fungsi masing-masing yang juga dengan ketentuan khusus mengikuti bangunan yang diinduki.

Dengan sistem kerja yang berkelompok dan terpadu maka modul yang digunakan untuk kelompok studio produksi utama (animasi dan gambar) dengan lebar 6.00 – 8.00 dan panjang 12.00 – 14.00 dengan lebar koridor 3.00 – 4.00.

- ***Kelompok pengelola***

Untuk fungsi administrasi dibutuhkan 3.00 – 6.00 m² / orang dengan ditambah 15% untuk sirkulasi.

1.8.1 Studi Teori

Teori Umum

Modul-modul ruang yang dijadikan sumber referensi diambil dari arsitektur data (neufert) sebagai teori perbandingan sesuai persyaratan dan standard-standard peruangan yang telah diberlakukan secara internasional. Sehingga meskipun tranformasi dalam pembentukan masa melalui pendekatan lain, standard dimensi ataupun elemen arsitektural minimal disesuaikan dengan standard yang sudah ada. Beberapa literatur proyek terbangun juga sebagai tinjauan ulang perwujudan karya rancang bangun dimana dia menanggapi pola-pola dimensi dari sebuah standarisasi yang ada.

Teori Pendekatan

Ter-acu dari sebuah konsep desain dengan pendekatan lain (non teknis) dimana ia lebih berbicara tentang bahasa, pemahaman, dan pemaknaan filosof yang kemudian ditransformasikan kedalam bentuk elemen arsitektural sehingga muncul dimana hakekat arsitektur akan lebih bisa berbicara ataupun bercerita dalam sebuah phenomena pandangan lain yang merdeka dari prinsip dominasi. Bukan bermula dari pemikiran bahwa karya semata-mata representasi yang direduksi sebagai alat menyampaikan gagasan atau pesan.

Peter Eisenman dan Jacques Derrida (Philosophers) berkolaborasi memberikan pemahaman dan pemaknaan akan hadirnya hakekat arsitektur melalui perenungan. Renungan tersebut dimaksudkan untuk menjelajahi segala aspek-aspek yang dimiliki karya agar berbicara menurut hakekat makna dan kapasitasnya masing-masing. Keseluruhan ini berangkat dari suatu metoda komposisi. Derrida menyebutkannya dalam merajut rangkaian hubungan-hubungan.

Analisa Proyek Serupa

Studi banding tipologis yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan konsep dan pemikiran pada perencanaan dan perancangan bangunan Production house animasi kartun dan komik serta preseden konsep hasil derivasi yang dilakukan Peter Eisenman terhadap konsep difference - Jaques Derrida.



Analisa dilakukan terhadap produk-produk dibawah ini :

1. *Tugas Akhir*

- Rumah Produksi Audiovisual di Yogyakarta – landasan konseptual perancangan. (Astrid Savitri/UII/1997).
- Rumah Produksi Audiovisual – studi kasus pada rumah produksi EFKA studio sebagai media audiovisual di Yogyakarta (Hardi Mestika/UII/2000)
- Production House dan Sinema Animasi – Transformasi gerak animasi kedalam eksistensi arsitektur. (Dhakmas Sholeh/UII/2001)

2. *Proyek Terbangun*

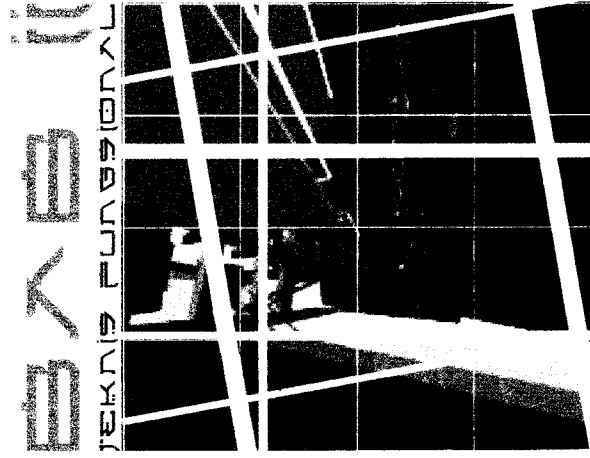
- Apotik Komik (Yogyakarta)
- Bening Studio Animasi (Yogyakarta)
- Stasiun Televisi Catalonia (Prancis)

3. *Referensi Desain*

- Groningen Music-Video Pavillion (arsitek : Peter Eisenman)
- Parc de la Villete (Arsitek : Peter Eisenman)
- Guardiola house (Arsitek Peter Eisenman)

Transformasi

Dalam pencarian dan pemikiran tentang konsep perencanaan dan perancangan arsitektural dari rumah seni produksi animasi kartun dan komik kepahlawanan adalah dengan studi preseden Peter Eisenman dengan beberapa konsep hasil derivasi konsep difference sebagai tema dasar pendokumentasian histori Serangan umum 1 Maret



BAB II

Persyaratan Teknis Fungsional

II.1 Teknis Fungsional

Rumah produksi animasi kartun dan komik yang dijadikan usulan proyek dalam penulisan ini, merupakan suatu bangunan yang memfasilitasi sebuah studio produksi animasi kartun - komik dan pendidikan dan pelatihan, dengan proporsi 40 % untuk produksi, pendidikan dan pelatihan, sedangkan 60 % merupakan area publikasi dan promosi hasil produksi animasi - komik dan juga sebagai area taman kota, upaya representasi, pendokumentasian dan restrukturisasi makna histori pada Serangan Umum 1 Maret di Jogjakarta.

Pada penulisan bab II ini akan lebih membahas pada fungsi produksi animasi – komik sebagai bagian utama dari bangunan pada proyek ini. Dalam studio-studio produksi memiliki karakteristik yang berbeda dengan bangunan yang mewadahi fungsinya masing-masing, juga standar-standar teknis fasilitas studio yang saling berhubungan antar studio lainnya. Adapun ketentuan-ketentuan khusus dan standar teknis yang akan diterapkan meliputi :

- Pengguna
- Fasilitas produksi
- Fasilitas umum

II. 1.1 Pengguna

Pengguna rumah produksi animasi kartun - komik yang diakomodasi diklasifikasikan dalam dua kelompok yang didasarkan pada sekup fungsi dan waktu, masing-masing sekup saling berkaitan namun memiliki garis pembeda yang difungsikan sebagai pengarah pembahasan lebih lanjut. Adapun klasifikasi pengguna tersebut :

A. Berdasarkan fungsi terbangun



1. Fasilitas produksi

Pengguna fasilitas produksi dan studio ini adalah para staf/karyawan tetap, staf ahli animasi dan komik, akademisi dan praktisi, pengelola dan staf direksi, serta para pengunjung yang bersifat studi maupun pemerhati yang melakukan pengamatan dan studi banding.

2. Fasilitas pendidikan dan pelatihan

Pengguna yang diakomodasi dalam fungsi ini meliputi pendidik, pengelola dan siswa pendidikan dan pelatihan.

3. Fasilitas umum

Fasilitas ini lebih bersifat rekreatif publik dengan beberapa fasilitas untuk umum. Pengguna fasilitas ini adalah masyarakat umum dan karyawan.

B. Berdasarkan waktu kegiatan

1. Pengguna tetap

Pengguna tetap adalah obyek pelaku yang melakukan aktifitas rutin dalam fungsi terbangun yang meliputi para staf ahli animasi dan komik dan staf-staf pendukung lainnya yang melakukan produksi animasi dan komik, staf ahli pengajar pendidikan dan pelatihan, pengelola, staf direksi dan karyawan.

2. Pengguna tidak tetap

Pengguna tidak tetap merupakan pengunjung yang secara temporal dalam waktu tertentu datang atau pengunjung yang datang sebagai pengunjung lepas dengan waktu yang tidak menentu, seperti; akademisi, praktisi dan pengamat animasi serta wisatawan (masyarakat umum).

II. 1.2 Fasilitas Produksi

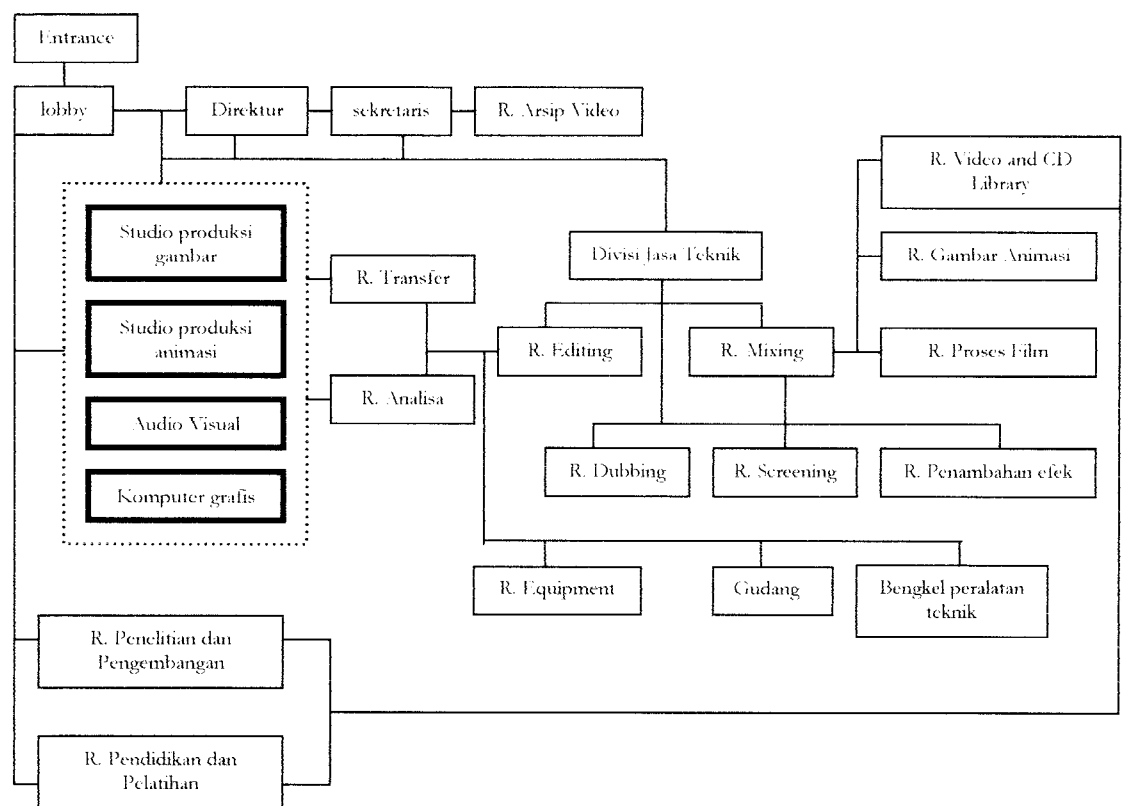
Fasilitas ini memiliki fungsi sebagai ruang studi dan produksi serta eksebisi hall sebagai fasilitas penunjang Tataran studio yang akan dirancang adalah sebuah riset and Development (RD) yang mewadahi kegiatan pembuatan animasi kartun dan komik dengan konsentrasi tema tentang kepahlawanan dan sosial budaya Indonesia. Pembahasan standar teknis secara global akan diuraikan dalam pembahasan lebih lanjut.

II.1.2.1 Persyaratan Umum

Pada dasarnya bangunan Production House (PH) dengan konsentrasi pada fungsi studio khususnya studio animasi dengan kegiatan yang memiliki kekhususan karakter dan kespesifikan ruang menuntut suatu kondisi khusus sebagai persyaratan utama.

1. Fleksibilitas dan Kapabilitas

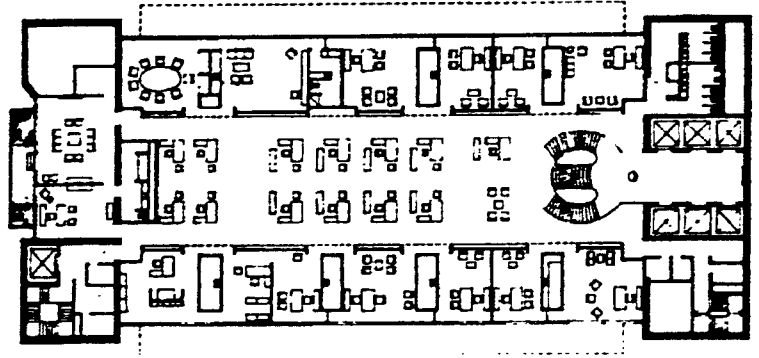
Kondisi hubungan antar ruang atau antar kegiatan produksi yang bersifat mengikuti atau dapat menyesuaikan dengan kondisi yang diharapkan terhadap jenis kegiatan dan instrument-instrument produksi yang digunakan.



Organisasi Ruang-Ruang Unit Produksi Animasi

Sumber: Pemikiran subyektnf

contoh : Gb. Denah
menunjukkan pola hubungan
antar ruang.
Sumber : Neufert Architects'
Data.

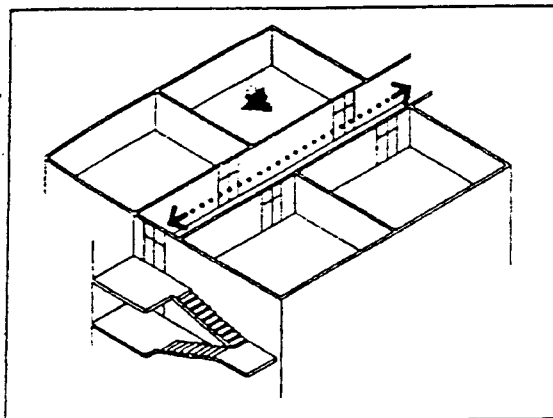


2. Efektifitas dan efisiensi;

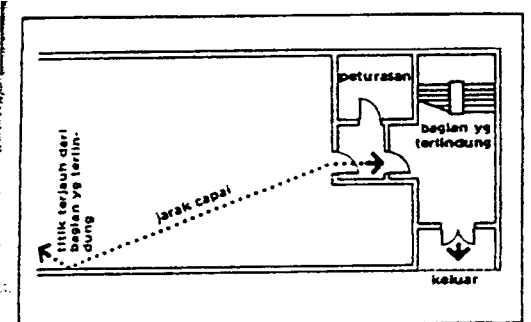
Hubungan antar kegiatan terhadap ruang sebagai upaya kemudahan, penghematan dan pengoptimalan kerja.

3. Keamanan dan Keselamatan

Kondisi yang diharapkan oleh subyek pelaku yang dapat mempengaruhi kinerja dan aspek psikologis dari para pelaku kegiatan yang ada dalam bangunan tersebut. Factor perencanaan bangunan yang efektif dalam menghadapi dan mengatasi bahaya dalam kecelakaan kerja dengan menyediakan alat-alat penanggulangannya sebagai pertimbangan keamanan dan keselamatan kerja.



1 Jalur pengaman darurat dengan jarak capai terbatas harus terse-
di dari daerah kebakaran sampai ke bagian terlindung

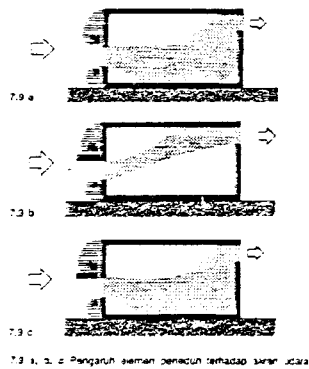
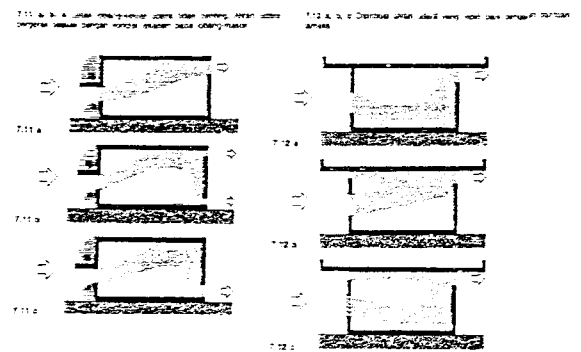


2 Jarak capai dari tiap titik di lantai dasar dan lantai pertama ke ba-
gian terlindung harus tidak lebih dari 30,50 m

Sumber : Neufert Architects' Data

4. Kenyamanan

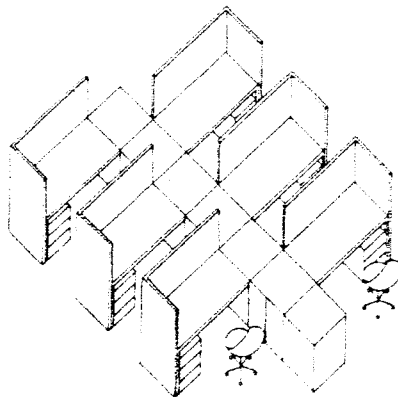
Berhubungan dengan masalah psikologis yang menuntut suasana kerja nyaman, senang dan aman. Usaha perencanaan dengan memperhatikan faktor alamiah maupun buatan yang efektif, efisien dan maksimal, seperti pemanfaatan pencahayaan dan penghawaan alami melalui bukaan-bukaan dinding atau atap yang terencana.



Sumber : Bangunan Tropis

5. Penggunaan Modul

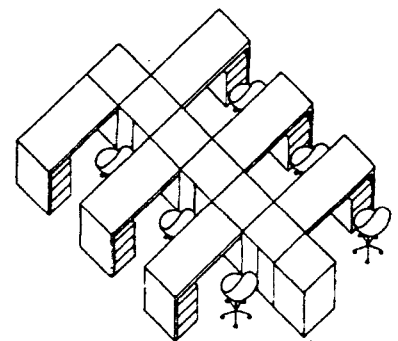
Pengelompokan suatu unit pekerjaan berdasarkan jenis kegiatan yang sejenis dan tersusun berkaitan dengan modul-modul bersama atau saling menunjang, sedangkan ruang yang dapat dijadikan sebagai pengikat atau ruang bersama diletakkan pada posisi yang dapat dijangkau atau berakses dengan modul atau kelompok tempat kerja.



Ganged work stations: screened (same)

Contoh modul ruang kerja

Sumber : Neufert Architects' Data



Ganged work stations: open

Meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan produksi, kegiatan persiapan produksi, kegiatan desain (gambar dan naskah), kegiatan pembuatan program, kegiatan latihan dan uji coba (*Rehearsal dan General Rehearsal*), kegiatan rekam suara dan musik.

4. Kelompok kegiatan pelayanan jasa teknik

Meliputi kegiatan editing, alih rekam, penambahan suara, efek khusus, dan penggandaan.

5. Kelompok kegiatan penunjang

Meliputi kegiatan pemeliharaan peralatan, pengadaan bahan, transportasi, keamanan, mekanikal dan elektrikal dan cleaning service.

Studio Komik

1. Kelompok kegiatan direksi

Meliputi kegiatan mengelola perusahaan, negosiasi dengan klien, presentasi dengan klien, dan kegiatan pertemuan/rapat.

2. Kelompok kegiatan administrasi manajerial

Meliputi kegiatan mengelola administrasi, keuangan, personalia, humas, kegiatan penelitian dan pemasaran produk serta kegiatan pertemuan/rapat.

3. Kelompok kegiatan produksi

Meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan produksi, kegiatan persiapan produksi, kegiatan desain (gambar dan naskah).

4. Kelompok kegiatan jasa teknik

Meliputi kegiatan editing, penambahan efek khusus, dan penggandaan.

5. Kelompok kegiatan penunjang

Meliputi kegiatan pemeliharaan peralatan, pengadaan bahan, transportasi, keamanan, mekanikal dan elektrikal dan cleaning service.

II.1.2.3 Persyaratan Berdasarkan Jenis Kegiatan

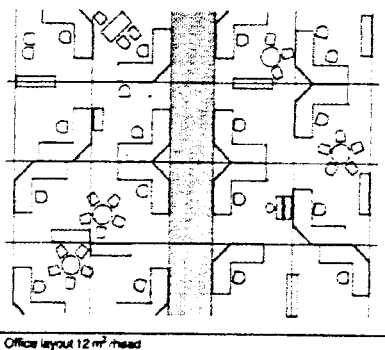
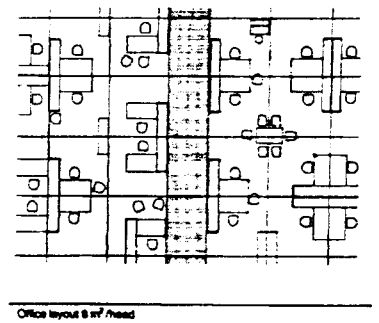
Kegiatan yang ada dalam production House secara umum dapat dipisahkan kedalam beberapa jenis menurut ilmu/keahlian, tujuan, sifat, instrument dan metode yang digunakan, yang akan berdampak pada kebutuhan fisik, dan psikologi pegawai.



Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemenuhan kebutuhan untuk standard kenyamanan ruang.

A. Berdasarkan Kegiatan Pengelola

Pada kelompok kegiatan direksi, administrasi, dan manajerial tidak ada standard khusus, yang dibutuhkan adalah lebih kepada lay out ruang, kenyamanan ruang (penghawaan dan pencahayaan) serta sirkulasi yang efektif dan efisien. Pembentukan pola-pola modul ruang kerja perlu direncanakan untuk menentukan luasan ruang dan sirkulasi yang digunakan.



Contoh Layout modul ruang kerja
Sumber : Neufert – Architect's Data

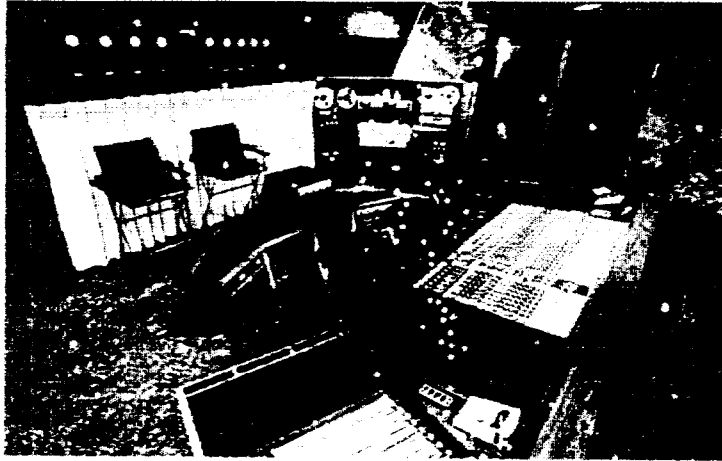
B.1 Berdasarkan Kegiatan Produksi studio animasi

Pada kegiatan ini tuntutan-tuntutan kebutuhan ruang dengan karakter khusus dan fleksibel untuk berkembang lagi menurut sistematis jenis pekerjaan produksi.

1. Pra produksi
 - a. Penulisan naskah (teks) cerita.
 - b. Story board, pembuatan gambar per-adegan.
 - c. Rekaman suara dan musik.



studio rekaman musik
sumber : Production House Audio Visual

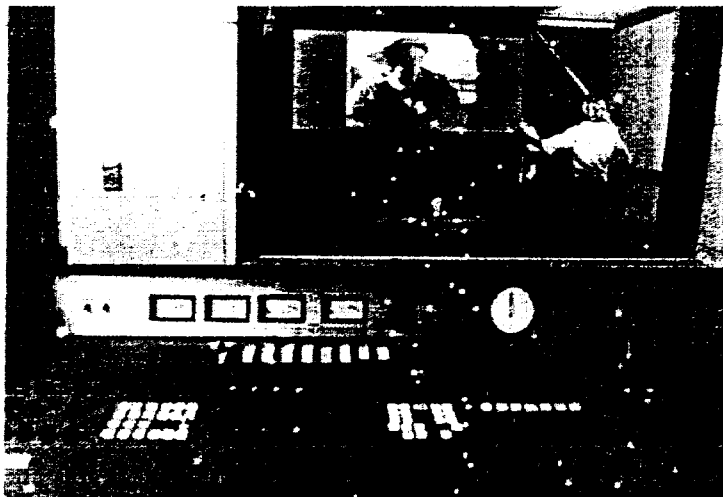


studio Rekaman suara

sumber : Production House
Audio Visual

2. Produksi

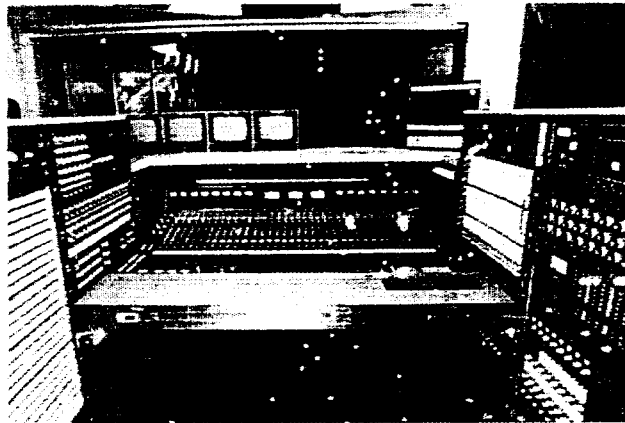
- a. Layout, penghalusan dan pembesaran gambar peradegan.
- b. Penggabungan gambar di story board.
- c. Colloring dan efek gambar.



Studio layout dan efek gambar

Sumber : Production House
Audio Visual

3. Pasca produksi
 - a. Editing gambar dan penambahan efek khusus.
 - b. Pengisian suara, dubbing.
 - c. Uji coba (presentasi)
 - d. Penggandaan.



Studio editing gambar dan editing sound.

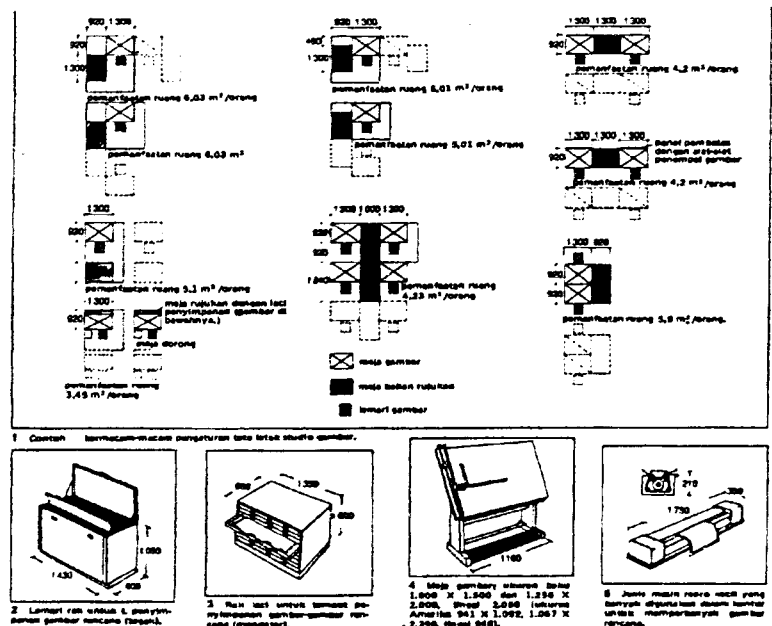
Sumber: Production House Audio Visual

B2. Berdasarkan Kegiatan Produksi Studio Komik

Pada kegiatan ini tuntutan-tuntutan kebutuhan ruang dengan karakter khusus dan fleksibilitas untuk berkembang lagi menurut sistematis jenis pekerjaan produksi.

1. Pra produksi

- a. Penulisan
naskah (teks)
cerita.
- b. Story board,
pembuatan
gambar per-
adegan



Sumber : Neufert
Architects' Data

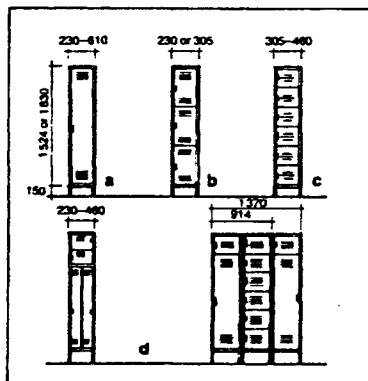
2. Produksi
 - a. Layout gambar peradegan.
 - b. Penggabungan gambar di story board.
 - c. Colloring dan efek gambar.
3. Pasca produksi
 - a. Editing gambar dan penambahan efek khusus.
 - b. Pencetakan.

II.2 Standarisasi

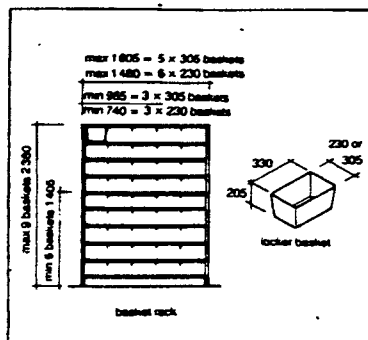
Pada perencanaan ruang bagi kegiatan yang membutuhkan karakter ruang khusus ada standar persyaratan khusus yang harus diperhatikan. Berikut adalah beberapa ruang dengan standar persyaratan ruang tertentu :

1. Kegiatan Pengelola

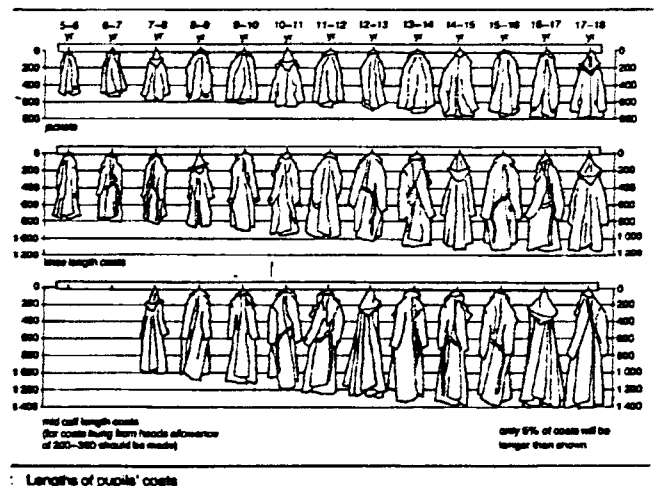
- a. Locker (wardrobe)



3 USA lockers a 1-tier b 3-tier c 6-tier d combination units

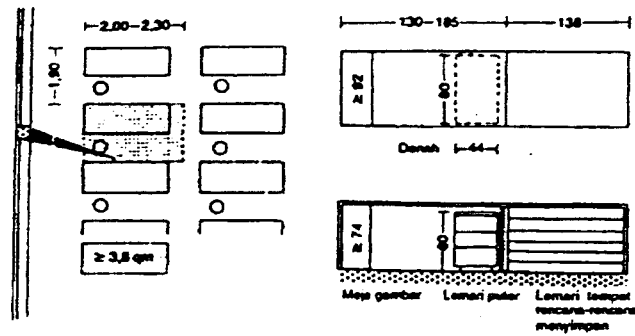


4 Basket rack; can be single row (d 305-335) or back-to-back



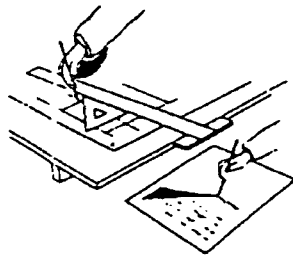
Lengths of pupils' coats

Sumber: Neufert Architects' Data

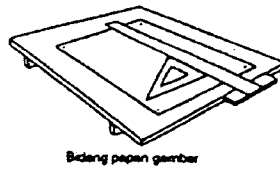


① Bidang kerja dalam ruang gambar

② Bidang (luas) pekerja



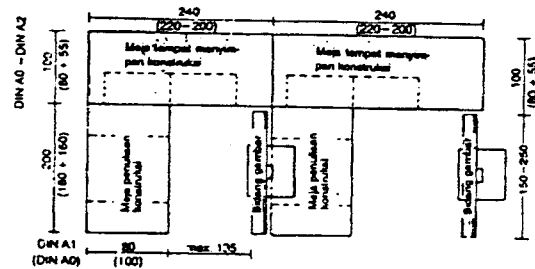
③ Jatuhnya cahaya ketika menulis dari belakang kiri, ketika menggambar dari kiri depan



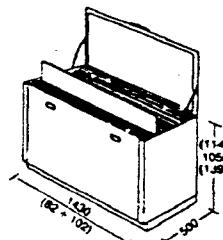
DIN A0 97 x 127 cm
DIN A1 65 x 90 cm
DIN A2 47 x 63 cm
DIN A3 37 x 44 cm

④

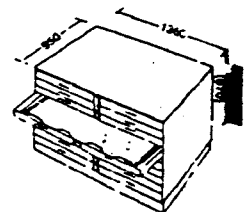
Sumber : Neufert Architect Data



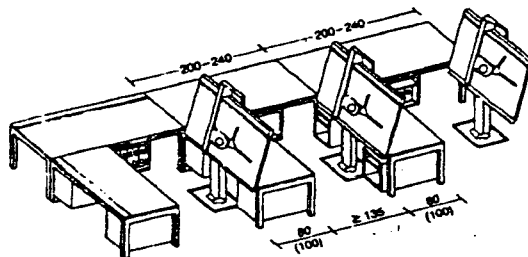
⑦ Tempat/bidang bekerja (insan gambar) → ⑥



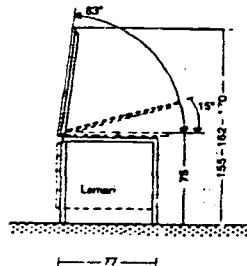
⑨ Tempat menyimpan gambar-gambar (Berdiri tegak atau tergeletak)



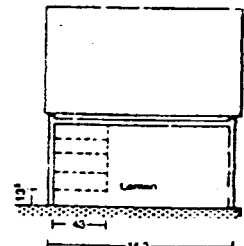
⑩ Lembar gambar dan lembaran



⑧ Ruang menggambar → ⑦



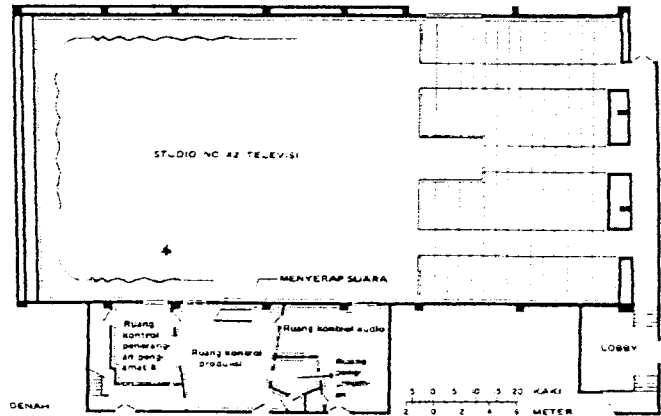
⑪ Irisan gambar → ⑫



⑫ Mesa gambar dan meja bagian atasnya dapat diangkat

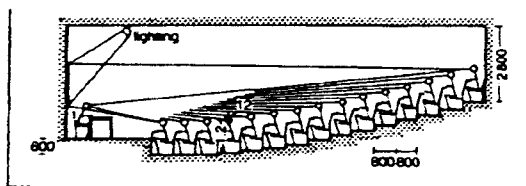
Sumber : Neufert Architect Data

b. Ruang
studio
rekaman

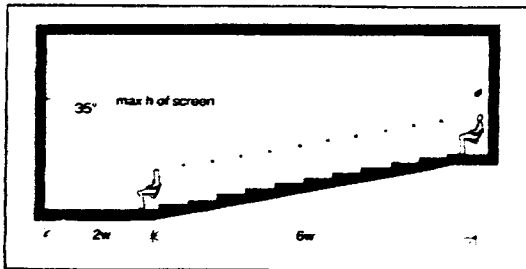


Sumber : Neufert Architects' Data

c. Ruang uji coba (presentasi)

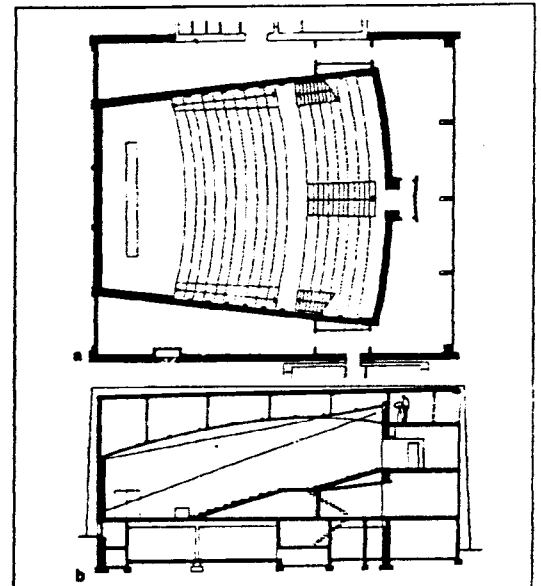


5 Section through orthodox lecture theatre

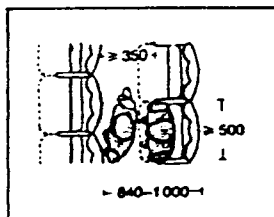


6 Preferred viewing distances for cinema projection

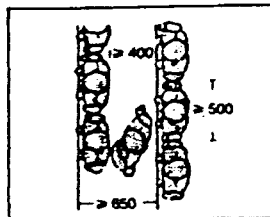
Sumber : Neufert Architects' Data



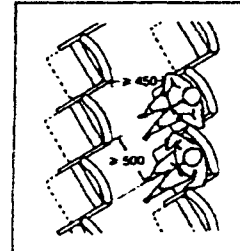
2 Physics lecture theatre with double walling to reduce sound & vibration
Technical University Darmstadt Germany a plan b section



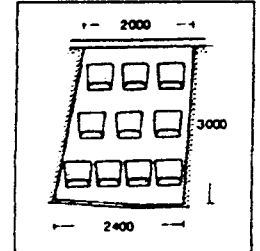
1 Semua kursi terpancang di lantai (kecuali yg ada di kotak panggung penonton); r. yg dibutuhkan utk kursi beraturan 1400 x 750



2 Ruang utk t. penonton berdiri, tdk bisa digunakan pada gedung pertunjukan modern

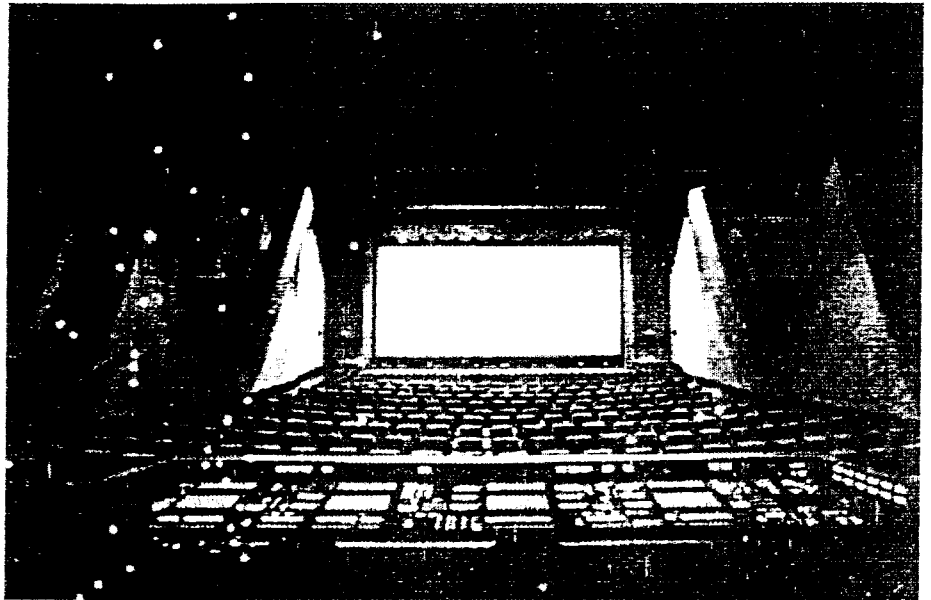


3 Deretan kursi yg menyorong memberikan kesempatan bagi siswa tanpa penonton



4 Kotak panggung penonton 10 kursi dan r. bebas utk ke luar

c. Ruang Editing dan Efek gambar.



Sumber: Production House Audio Visual

e. Ruang Proyektor

Sumber: Neufert Architects' Data

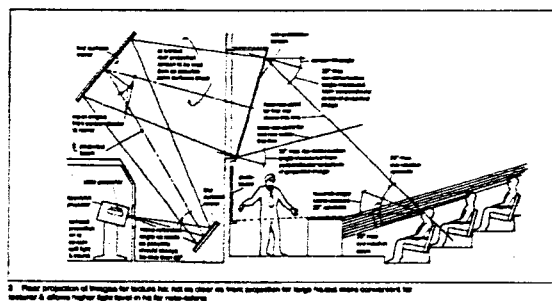
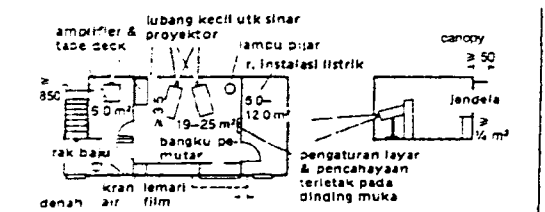
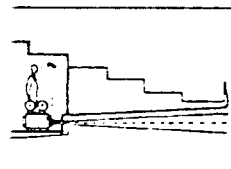
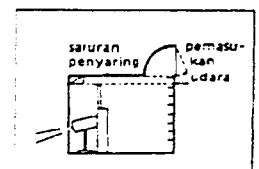


Diagram r. proyektor; jika jendela diatur setaknya sehingga cahaya dari luar tidak dapat mengenai layar (a) denah (b) penampang

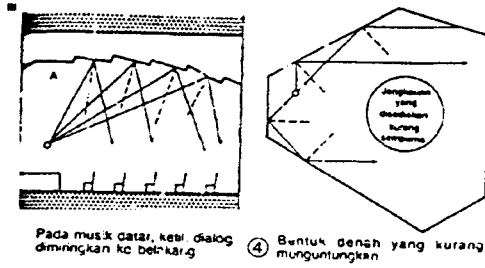
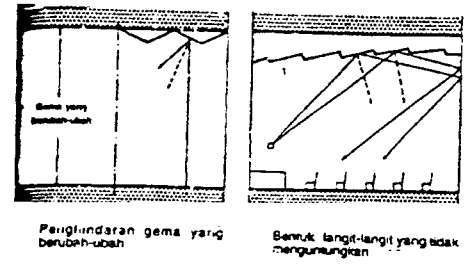
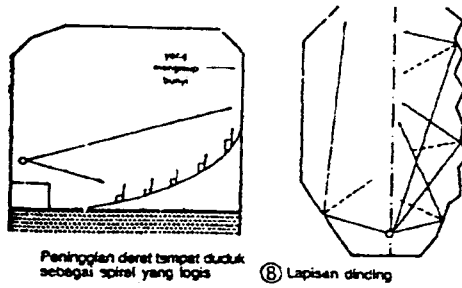
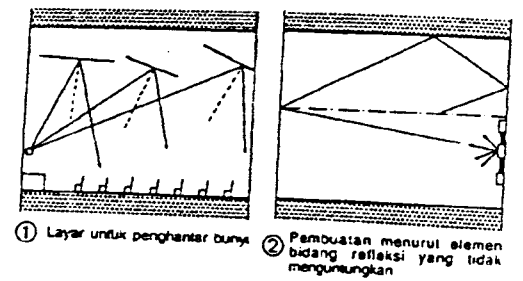
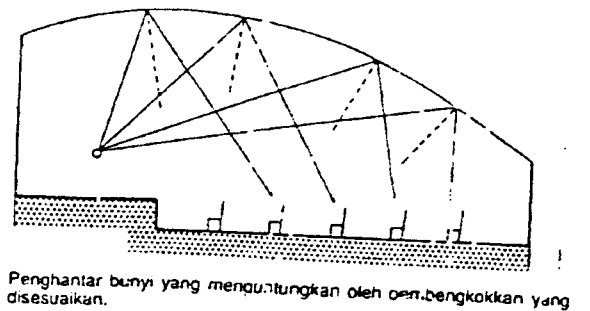


Ruang proyektor terletak pada struktur galeri, pencahayaannya dilakukan melalui lintulan cermin; dan untuk film 5 mm diproyeksikan juga melalui cermin

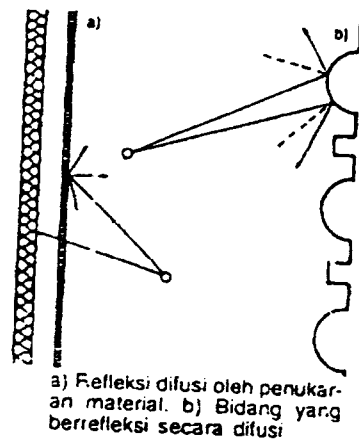


4 Ruang proyektor dim dgn ventilasi mekanis

f. Akustik Ruang

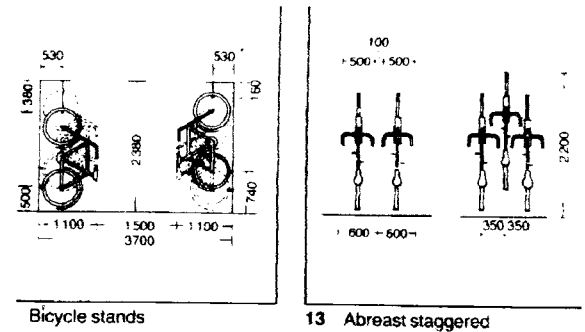


Sumber: Neufert Architect Data



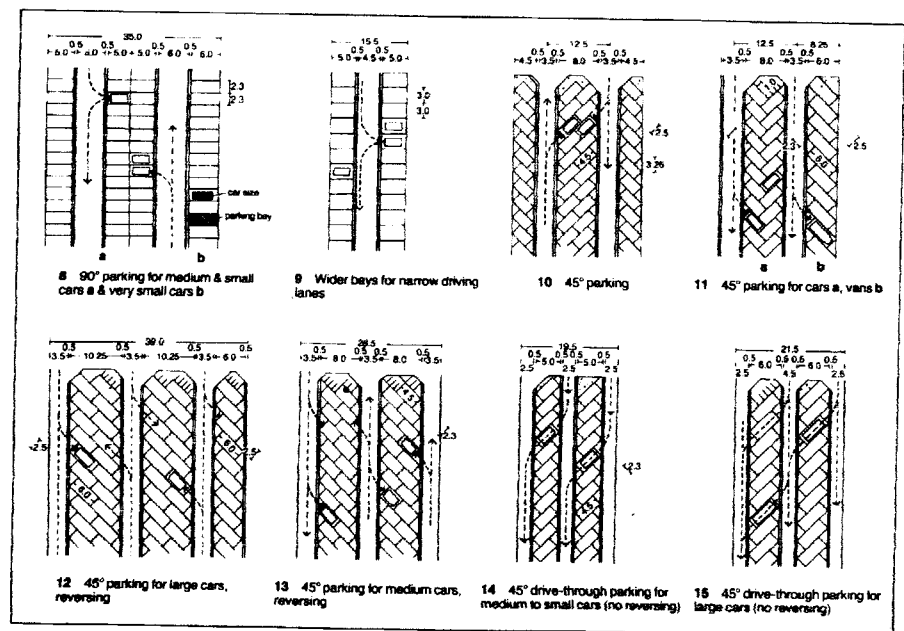
c. Parkir

Standard terukur dari berapa kapasitas dan jenis kendaraan yang akan ditampung serta sirkulasi kendaraan, dan luasan tiap kolom parkir yang telah disesuaikan dengan ukuran kendaraan.



Parkir Sepeda. *Sumber:*

Neufert Architects' Data

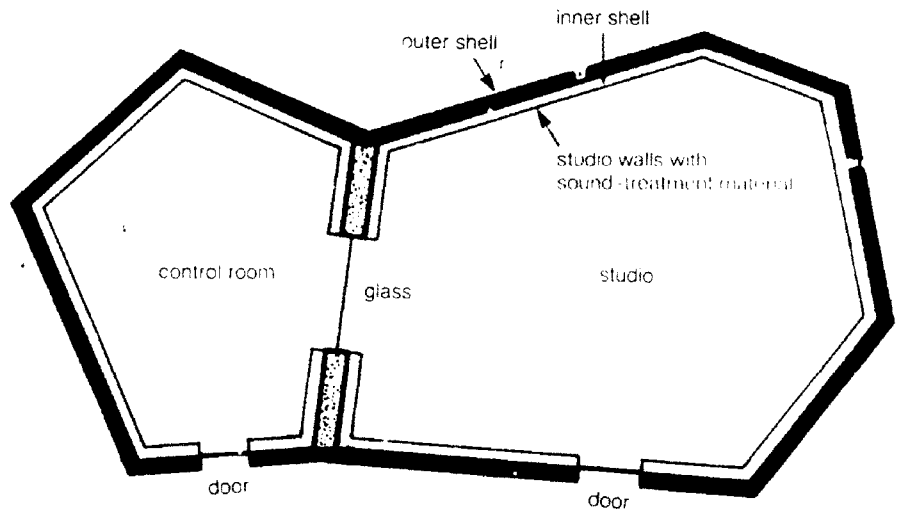
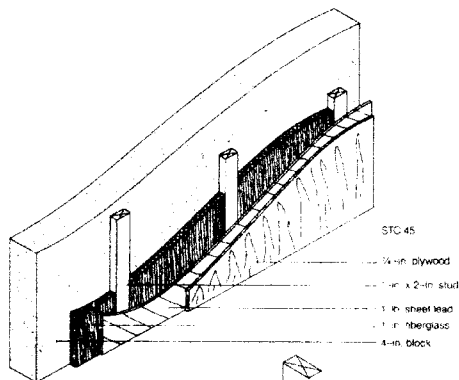
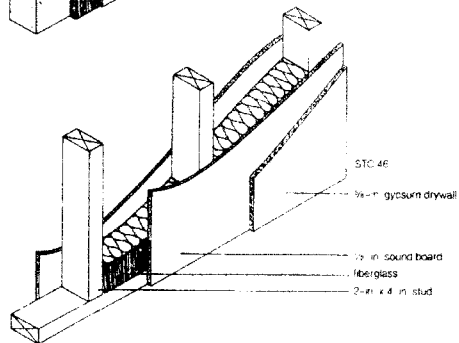


Sumber: Neufert Architect's Data

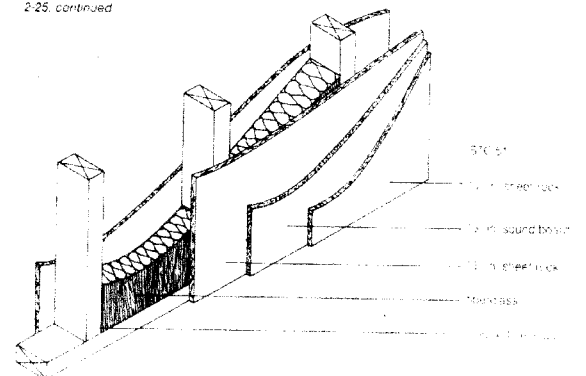
4. Struktur

a. Dinding

Ada beberapa studio yang secara khusus mempunyai struktur dinding yang berbeda dengan ruang yang lain, antara lain adalah studio rekaman, studio editing suara dan gambar, dan studio presentasi. Struktur dinding dilihat dari material yang dipakai.



2-25. continued



Struktur dinding
Sumber : audio in media

II.3 Tinjauan Besaran Ruang

II.3.1 Dasar Perhitungan Besaran Ruang

Perhitungan yang digunakan untuk menentukan besaran ruang diambil dari asumsi-asumsi terhadap standar ruang yang ada. Hal ini dilakukan untuk menjaga fleksibilitas ruang apabila harus menerima perubahan fungsi.

II.3.2 Perhitungan Besaran Ruang

1. Fasilitas Pengelola

No.	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m2)	Sumber	Luas Ruang (m2)	Unit	Luas Total Ruang (m2)
1.	R. Direktur (R. Tamu, R. Kerja)		25	NAD	25	1	488 m2
2.	R. Sekretaris	1	8	NAD	9	3	
3.	R. Staf/Karyawan	20	8/head	NAD	160	1	
4.	R. Personalia	3	10	NAD	12	3	
5.	R. Resepsionis	2	5,5	NAD	9	2	
6.	R. Manager Pemasaran + Staff	5	12	NAD	15	3	
7.	R. Manager Jasa Teknik + Staff	5	12	NAD	15	3	
8.	R. Manager Produksi + Staff	5	12	NAD	15	3	
9.	R. Manager Umum	1	15	NAD	15	1	
10.	R. Rapat/Pertemuan	18	30	NAD	48	1	
11.	R. Humas	5	10	NAD	8	3	

Tabel II.1 Perhitungan besaran ruang pada fasilitas pengelola

2. Fasilitas Unit Produksi Animasi

No.	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku	Standar Ruang	Sumber	Luas Ruang	Unit	Total Luas Ruang (m2)
-----	-----------------	---------------	---------------	--------	------------	------	-----------------------

		(orang)	(m2)				
1.	R. Tim Kerja Kreatif						
	- r. gambar	10	6.02	NAD	6	10	
	- r. tunggu	6	12	NAD	16	1	
2.	R. Audio Visual		114,4	**	114,5	1	
3.	R. Komputer Grafis	10	8/head	NAD	85	1	
4.	R. Transfer	8			40	1	
5.	R. Editing	5	2,6/head	**	20	4	
6.	R. Analisa	5	2/head	NAD	20	1	
7.	R. Prosesing Film	8	40	****	40	1	
8.	R. On line edit suites	20	100	**	100	1	
9.	R. Video and CD library		98	NAD	98	1	
10.	R. Studio presentasi	50	136	NAD	135	1	
11.	R. Video tape recording		50	**	48	1	
12.	R. Equipment		200	**	200	4	
13.	R. Pertemuan	14	18	NAD	24	1	
14.	R. Penelitian dan Pengembangan	5	8	NAD	48	1	
15.	R. Pendidikan dan pelatihan	15	1/head	NAD	20	1	
16.	R. kontrol Audio Visual	4	40	**	40	1	
17.	R. Studio mixing	5	42	**	42	1	1210.5 m2

Tabel II.2 Perhitungan besaran ruang pada unit produksi animasi

3. Fasilitas Unit Produksi Komik

No.	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m2)	Sumber	Luas Ruang (m2)	Unit	Total luas Ruang (m2)
1.	R. Tim Kerja Kreatif						
	- r. tunggu	6	12	NAD	16	1	
2.	R. Produksi Gambar	10	6,03/head	NAD	135	1	
3.	R. Analisa	5	8/head	NAD	40	1	
4.	R. Editing	5	6,03/head	NAD	35	1	
5.	R. Equipment			*	16	2	

6.	R. Draft and File Library		98	NAD	98	1	531 m2
7.	R. Komputer Grafis	5	8/head	NAD	40	1	
8.	R. Cetak	20	135	NAD	135	1	

Tabel II.3 Perhitungan besaran ruang pada unit produksi komik

4. Fasilitas Unit Penunjang

No.	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m2)	Sumber	Luas Ruang (m2)	Unit	Total Luas Ruang (m2)
1.	Panggung pertunjukan	500				1	7298 m2
2.	Musholla	40			64	1	
3.	R. Utilitas (listrik, AHU, dll).		0,6/head		129	1	
4.	R. Cafeteria	50	129		64	1	
5.	R. Garasi		0,83/head	NAD	60	1	
6.	R. Keamanan	10			9	5	
7.	R. Gudang Disposol				24	1	
8.	R. Sub Gudang				9	4	
9.	R. Gallery Animasi dan Komik				180	1	
10.	R. Locker file				8		
11.	Lavatory	6	0,31	NAD	24	4	
12.	Parkir Umum dan Karyawan		2,08/head	NAD	1600	1	

Tabel II.4 Perhitungan besaran ruang pada unit penunjang

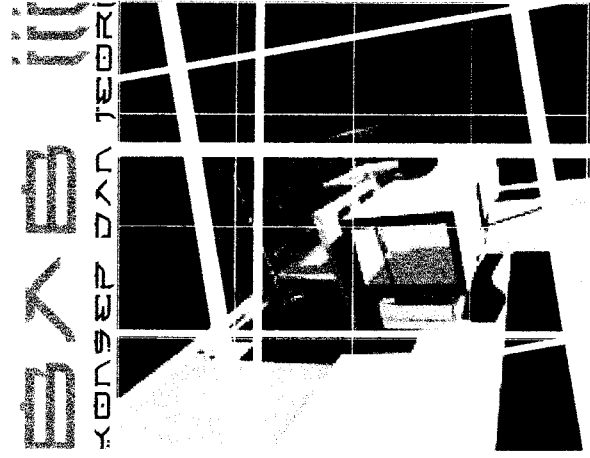
Keterangan :

* Diambil dari besaran ruang pada catatan kaki.

** Diambil dari pengamatan pada TVRI Stasiun Yogyakarta

*** Diambil dari pengamatan pada rumah produksi Citra Mas Surabaya.

NAD Neufert Architects' Data



Rumah seni produksi animasi kartun dan komik Indonesia

BAB III

Kajian Konsep dan Teori



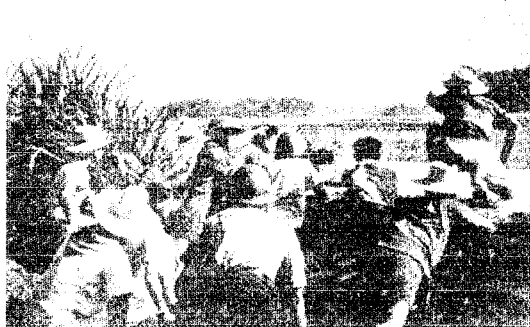
III.1. Kilas

Balik Sejarah

Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945, Belanda yang tetap ingin menjadi penguasa di Indonesia tidak henti-hentinya menjalankan upaya untuk menjadikan Indonesia sebagai jajahannya, baik melalui aksi militer, maupun melalui jalur diplomasi di Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB).

Pada 19 Desember 1948, saat perundingan antara Belanda dan Indonesia berlangsung di Kaliurang yang difasilitasi oleh KTN, Belanda melancarkan serangan atas Ibukota Yogyakarta, yang kemudian dikenal sebagai agresi II. Malam sebelumnya, pukul 23.30, Dr. L.J.M Beel Wakil Tinggi Kerajaan Belanda, berpidato di Radio dan menyatakan, bahwa Belanda tidak lagi terikat dengan Persetujuan Renville.

Belanda melancarkan serangan besar-besaran dengan menggunakan pesawat pembom guna menghancurkan lapangan terbang Maguwo serta menerjunkan pasukan



payung di Yogyakarta. Pemerintah Indonesia menyerah tanpa perlawanan dan hampir seluruh pimpinan sipil Republik Indonesia, termasuk Presiden Soekarno dan Wakil Presiden Hatta, ditangkap dan diasingkan ke berbagai tempat di Indonesia. Panglima Besar Sudirman tidak mau menyerah dan

memimpin perang gerilya. Tentara Nasional Indonesia (TNI) waktu itu telah mempersiapkan perang gerilya, karena serangan Belanda telah diantisipasi sebelumnya

maka beberapa bulan sebelum serangan tersebut, telah dibentuk jaringan teritorial serta persiapan perang gerilya.

Di bidang militer terdapat Markas Besar Komando Jawa (cjaan dahulu MBKD) dengan Kolonel A.H. Nasution, yang orang Tapanuli, sebagai Panglima Tentara dan Teritorial Jawa (dahulu PTTD) dan Markas Besar Komando Sumatra (MBKS) dengan Kolonel Hidayat, Wakil II KSAP yang berasal dari Jawa, sebagai Panglima Tentara dan Teritorial Sumatra. Jenderal Sudirman sendiri sebagai Panglima Besar Angkatan Perang merangkap Kepala Staf Angkatan Perang (KSAP).

Pada 25 Desember 1948, Kol. Nasution selaku Panglima Tentara dan Teritorial Jawa mengeluarkan instruksi Nr. 1/MBKD/1948 yang isinya mengenai pembentukan Pemerintahan Militer di seluruh Jawa. Divisi III di bawah Kol. Bambang Soegeng bermarkas di Desa Kaliangkrik membentuk daerah perlawanan dalam bentuk Wehrkreise (WK) dan Subwehrkreise (SWK). Kol. Bambang Soegeng sejak September 1948 juga telah diangkat menjadi Gubernur Militer daerah III.

- a. Wehrkreise I dipimpin oleh Letkol. Bachrun. Wilayahnya meliputi Karesidenan Pekalongan, Banyumas dan Wonosobo, bermarkas di Desa Makam.
- b. Wehrkreise II dipimpin oleh Letkol. Sarbini. Wilayahnya meliputi Kedu dan Kabupaten Kendal, bermarkas di Bruno.
- c. Wehrkreise III dipimpin oleh Letkol. Socharto. Wilayahnya meliputi Yogyakarta dengan Pos Komandonya di Pegunungan Menoreh.

III.1.1 Serangan Umum 1 Maret



Mendengar tentara Belanda memasuki Jogjakarta, panglima Besar Angkatan Perang Jenderal Soedirman memerintahkan T.N.I meninggalkan Jogjakarta dan menyusun pertahanan di luar kota. Ini sesuai dengan rencana perang gerilya Republik (perintah Siasat no.1). Jenderal Soedirman

mengeluarkan sebuah perintah kilat kepada angkatan Perang yang berisi :

Perintah Kilat

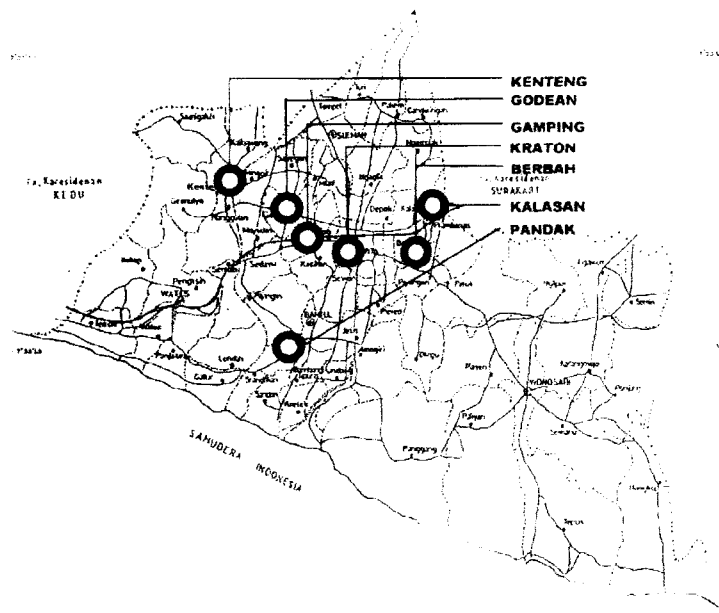
No I/P.B./D/1948

1. Kita telah Diserang
2. Pada tanggal 19 Desember 1948 Angkatan Perang Belanda menyerang kota Jogjakarta dan lapangan terbang Maguwo
3. Pemerintah Belanda telah membatalkan Persetujuan Gencatan Senjata.
4. Semua Angkatan Perang menjalankan rencana yang telah ditetapkan untuk melawan musuh.

Belanda agaknya tetap beranggapan bahwa dengan didudukinya Jogjakarta yang merupakan ibukota Republik, maka Negara Indonesia sudah hancur dan tidak punya apa-apa lagi. Untuk mengakhiri pikiran Belanda yang demikian itu, diperlukan suatu tindakan drastis, yakni suatu serangan total ke kota Jogjakarta yang telah dikuasai oleh Belanda itu. Sehubungan dengan itu antara Letkol Soeharto dengan Sri Sultan Hamengkubuwono IX dilakukan perundingan yang matang tentang kemungkinan suatu serangan besar-besaran ke kota Jogjakarta, perundingan ini menghasilkan serangan atas kota Jogjakarta pada tanggal 1 Maret 1949 yang dikenal dengan "Serangan Umum 1 Maret".

Serangan Umum terhadap kota Jogjakarta pada tanggal 1 Maret dipimpin oleh Letnan Kolonel Soeharto. Serangan dilakukan dengan tujuan untuk menduduki kota Jogjakarta dan membuktikan pada dunia Internasional bahwa Tentara Nasional Indonesia (T.N.I) masih mempunyai kekuatan untuk mengadakan perlawanan, disamping untuk mematahkan moral pasukan Belanda. Kurang lebih satu bulan setelah Agresi Militer Belanda II yang dilancarkan pada bulan Desember 1949, TNI mulai menyusun strategi guna melakukan pukulan balik terhadap tentara Belanda.

Letkol Soeharto segera mengatur perlawanan gerilya di Jogjakarta sebagai Komandan Brigade 10 daerah Wehrkreise III yang membawahi daerah Jogjakarta. Serangan dilakukan setelah mendapat persetujuan dari Sri Sultan Hamengkubuwono IX, selaku kepala daerah Jogjakarta. Kolonel Nasution mengatur perlawanan di seluruh Jawa yang bermarkas di sekitar *Prumbanan (Kalsan)*.



Pos Komando ditempatkan di desa Muto (pegunungan Menoreh). Pada malam hari menjelang serangan umum itu, pasukan telah merayap mendekati kota dan dalam jumlah kecil mulai disusupkan ke dalam kota. Pagi hari sekitar pukul 06.00 sewaktu sirene dibunyikan serangan segera

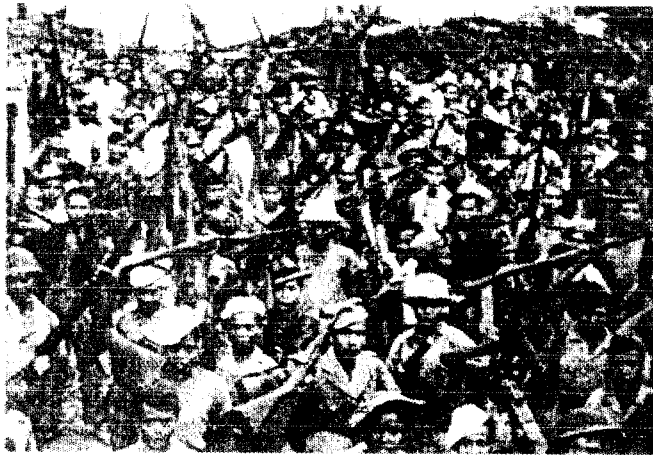
dilancarkan kesegala penjuru kota. Dalam penyerangan ini Letkol Soeharto langsung memimpin pasukan dari sektor barat sampai kebatas Malioboro. Sektor barat dipimpin oleh Ventje Sumual, adapun sub-sub markas Jogja-barat adalah daerah *Kenteng, Godean, dan Gamping*. Markas-markas yang ada di Jogja-barat adalah daerah pertahanan yang mempunyai kekuatan yang paling besar. Pasukan yang ada di Jogja-barat ini jumlahnya cukup besar, persenjataannya lengkap, didalamnya terdapat satu regu senjata berat dengan peralatan teknik. Sektor selatan dan timur dipimpin oleh Mayor Sardjono, dengan sub-sub markas berada di daerah *Pandak, Berbah, dan Kalasan*. Sektor utara oleh Mayor Sukasno dengan sub markas di daerah *Ngaglik-Sleman*. Sedangkan untuk sektor kota sendiri ditunjuk Letnan Amir Murtono dan Letnan Marsudi sebagai pimpinan dengan sub markas di daerah *Kraton*. Untuk lebih memudahkan gerak pasukan dalam kota yang dikoordinasi dengan seluruh pasukan gerilya WK.III, maka komandan SWK 101 Letnan Marsudi membagi pertahanan kota Jogjakarta menjadi 6 sektor pertahanan, sebagai berikut:

- a. Sektor I meliputi daerah Keraton sebelah barat hingga jalan Ngabean dengan komandan Letnan Wuston.
- b. Sektor II meliputi daerah Keraton sebelah timur hingga jalan Secodiningratan dengan komandan Sudomo.

- c. Sektor III meliputi dari jalan Ngabean ke utara, jalan Malioboro ke barat dan rel kereta api ke selatan dengan komandan Mokhtar.
- d. Sektor IV meliputi jalan Secodiningratan, Pakualaman ke utara, jalan Malioboro ke timur dan rel kereta api ke selatan dengan komandan Rakido.
- e. Sektor V meliputi daerah rel kereta api ke utara dan tugu ke timur dengan komandan Supriyo.
- f. Sektor VI meliputi daerah rel kereta api ke utara dan jalan tugu ke barat dengan komandan Sudarno.

TNI berhasil menduduki kota Jogjakarta selama 6 jam. Tepat pukul 12.00 siang, sebagaimana yang telah ditentukan semula pasukan TNI mengundurkan diri.

Setelah melalui pelbagai perjuangan, baik dalam bentuk perundingan maupun dalam bentuk kekerasan senjata, Ibukota Indonesia kembali, pusat pemerintahan kembali ketangan kita. Pada tanggal 4 Juli 1949, Presiden Sukarno dan wakil Presiden Moh. Hatta serta beberapa orang pemimpin lainnya tiba kembali di Jogjakarta. Tanggal 10 Juli 1949 Jenderal Sudirman masuk kembali ke Jogjakarta setelah memimpin pasukan gerilya,



walaupun dalam keadaan sakit. Dengan kembalinya Jogjakarta ke tangan pemerintah Republik berakhirlah suatu babak perjuangan untuk mempertahankan kelangsungan hidup bangsa dan negara, yaitu babak revolusi phisik.

Sumber : Buku Sejarah Indonesia
Judul : Lima Tahun Perang
Kemerdekaan 1945 - 1949
Karangan : Radik Utoyo Sudirjo

Uraian kilas balik sejarah diatas adalah sebagai acuan dasar pemunculan sebuah konsep rancangan arsitektur yang ingin menampilkan kandungan hakekat makna dari sebuah apresiasi sejarah bangsa. Penampilan ini melalui sebuah perenungan yang dimaksudkan untuk menjelajahi segala aspek-aspek yang dimiliki karya arsitektur agar berbicara menurut pesona dan kapasitasnya masing-masing. Penulisan ditekankan sebagai

upaya pemaknaan dan revitalisasi daerah perlawanan III (Wehrkreise III) pada penyerangan kota Jogjakarta tanggal 1 Maret 1949 dan Panglima Besar Jenderal Soedirman sebagai tokoh panglima perang gerilya TNI untuk merebut kembali kota Jogjakarta yang pada saat itu diduduki oleh Belanda.

Konsep pendekatan teori diambil dari sebuah teori filsafat seorang filsuf Prancis Jacques Derrida yang didalamnya mempunyai bahasan-bahasan tentang konsep Jacques Derrida mengenai "*différance*", kemudian konsep ini digunakan sebagai literatur metoda konsep desain. Selain itu pendekatan juga melalui studi precedent Eisenman dan Bernard Tschumi yang mana mereka adalah arsitek yang intens/menonjol men-derivasi filsafat Dekonstruksi Derrida ke bidang arsitektur.

III.2 Histori (Waktu)

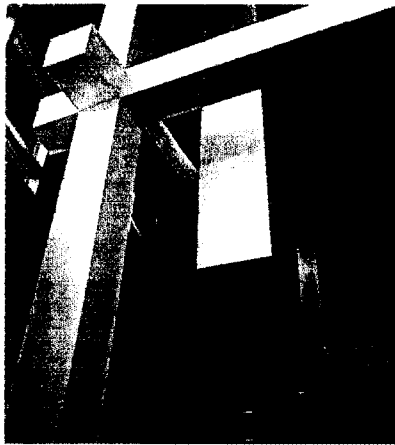
Dalam penulisan ini histori dipresentasikan sebagai sebuah alur waktu, yang pada hakekatnya histori muncul karena dari sebuah rentetan perjalanan waktu yang dari awal ke-ada-an hingga setelah ke-ada-an. Waktu adalah sesuatu yang abstrak yang keberadaannya diyakini sudah ada sejak dahulu kala. Adanya waktu tidak didahului oleh sesuatu yang lain. Waktu diyakini juga berawal bersamaan ketika alam semesta mulai diciptakan oleh Tuhan, waktu menjadi properti alam semesta itu sendiri. Dengan demikian konsep waktu itu tidak ada sebelum awal alam semesta.

Oleh manusia, keabstrakan waktu dipahami kedalam bentuk konstruksi waktu. Melalui pemahaman konstruksi waktu yang diyakini inilah, manusia menjalani hidupnya dan memaknai setiap pergerakan waktunya. Konstruksi waktu tersebut selanjutnya menjadi sumber inspirasi konsep perancangan dan melalui ekspresi simbolis berupaya berkomunikasi dengan pengguna. Dimensi waktu dalam arsitektur merupakan dimensi yang abstrak, diantara dimensi-dimensi lain sebagai konsepsi ruang, arsitektur tidak akan lepas dari dimensi waktu dalam upaya menyusun ruang.

Abstraknya waktu tersebut dipresentasikan dalam tingkatan simbolis figuratif. Melalui pergerakan ragawi dalam ruang, ekspresi-ekspresi simbolis tersebut ditangkap, sehingga tercipta fenomena pengalaman ruang dan waktu.

Pergerakan ragawi di dalam ruang selanjutnya ditampilkan dalam dua aspek, yaitu alur gerak, dan waktu. Melalui proses analisis kedua aspek tersebut, didapatkan properti-properti yang kontras satu sama lain. Properti-properti itu merupakan alat yang akan digunakan untuk pengungkapan konstruksi waktu kedalam tiga aspek komposisi, yaitu : bentuk, relasi alur gerak-tempat, dan runtutan pergerakan.

III.2.1 Konstruksi Waktu



Dalam pandangan barat terhadap waktu, waktu sering diinterpretasikan kedalam tiga bagian yaitu : masa lampau, sekarang, dan masa depan. Masing-masing bagian saling berhubungan membentuk konstruksi yang bersifat linear. Dalam filsafat (Martin Heidegger, 1994: 17), hakikat waktu terletak pada kita sendiri-keberadaan kita di dunia-baik kesendirian kita maupun kebersamaan kita dengan orang lain. Segala pengukuran waktu yang sering kita lakukan berarti membawa waktu kepada 'berapa banyak' . Jika kita menentukan pada sebuah jam, titik saat kejadian masa depan akan terjadi, dengan demikian hal itu bukanlah masa depan yang dimaksudkan tetapi, yang kita tentukan adalah 'berapa lama' kita harus menunggu sampai keadaan saat ini datang. Waktu yang ditetapkan dapat dicapai melalui sebuah jam, dan waktu itu dianggap masa sekarang. Jika upaya yang dibuat untuk mendapatkan dari waktu alam mengenai apakah waktu itu, kemudian saat ini merupakan ukuran dari masa lalu dan masa depan. Waktu telah diinterpretasikan sebagai saat ini, masa lalu diinterpretasikan sebagai keadaan tidak lagi saat ini, masa depan sebagai ketidaktentuan keadaan yang belum saat ini: masa lalu tidak dapat dicapai kembali, masa depan tidak tentu.

Didalam pandangan Islam sendiri, waktu bersifat linear, homogen, dan individual (Denys Lombard, 1996, jilid II). Linearitas waktu membawa kita kedalam alur yang progresif, hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, dan besok harus lebih baik dari hari ini. Homogen berarti waktu ditetapkan sama bagi semua manusia, tinggal bagaimana

masing-masing individu menjalaninya. Pada kehidupan sehari-hari, linearitas waktu adalah fenomena yang paling dominan kita rasakan. Waktu terus berjalan kedepan, umur bertambah tua, dan perasaan lainnya.

Berangkat dari konstruksi waktu itulah, penulisan ini (selain refleksi titik daerah penyerangan Wehrkreise III), juga berusaha menjadikan konstruksi waktu (simbol histori) sebagai pijakan dalam usaha mempresentasikan kedalam aspek yang lebih konkret yaitu, *Arsitektur*. Usaha representasi konstruksi waktu terekspresi kedalam dua aspek simbolis: simbolis abstrak, dan simbolis figuratif.

Ekspresi konstruksi waktu ke dalam simbolis abstrak yang bersifat pasif, dalam arti simbol-simbol yang diciptakan, pada proses penyampaian maknanya menggunakan bentuk-bentuk geometri, sehingga untuk memahaminya diperlukan penafsiran lebih lanjut. Bentuk-bentuk geometri yang digunakan sebagai elemen pembentuk ruang tidak memiliki hubungan khusus dengan waktu. Sebagai contoh masa yang mempunyai bentuk persegi panjang, diasumsikan untuk menyimbolkan linearitas waktu. Masa tersebut sama sekali tidak memiliki hubungan khusus dengan waktu. Pergerakan ragawi pada ruang dalam masa tersebut menjadi penting didalam menafsirkan maksud yang terkandung.

Pendekatan representasional dalam katagori alur gerak dan tempat merupakan upaya untuk mendapatkan metoda mengekspresikan keabstrakan waktu kearah yang lebih konkret. Pergerakan pada alur gerak dan ruang merupakan cara untuk memahami simbol konstruksi waktu, dimana simbol-simbol yang dipergunakan adalah berupa bentuk, batas, dan orientasi.

Kesan kontras yang akan ditampilkan adalah melalui perbedaan yang chaos dari dua hal. Perbedaan yang chaos yang muncul pada alur gerak dan ruang dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi – merupakan alat representasional yang selanjutnya digunakan untuk mencapai kekontrasan.

Lain halnya dengan ekspresi konstruksi waktu kedalam simbolis figuratif, hal tersebut lebih bersifat aktif. Simbolis figuratif yang akan digunakan akan berupa tanda, karena yang dipakai sebagai tanda memiliki hubungan khusus dengan yang ditandainya. Pergerakan efek bayangan yang beralur oleh elemen-elemen arsitektural dalam ruang terpantulkan dari cahaya alami yang bersifat aktif selalu berubah dalam sudut jatuhnya

dan ini memiliki hubungan khusus dengan yang ditandainya yaitu, *waktu alam*. Pergerakan bayangan oleh permainan *solid-void* akan digunakan untuk mencapai ekspresi konstruksi waktu, bersama-sama ekspresi yang muncul dari simbolis abstrak diatas. Pada ruang-ruang yang merepresentasikan linearitas waktu, efek bayangan akan dimanfaatkan untuk menyimbolkan linearitas pergerakan sirkulasi manusia di dalamnya.

III.2.2 Alur Gerak dan Ruang

Kebanyakan bangunan termasuk pada salah satu katagori sebagai alur gerak, atau sebagai ruang. Alur gerak memberi kesan perjalanan/pergerakan, sedangkan ruang memberi kesan akan sebuah wadah, dan akan sebuah keadaan diam. Ruang bisa juga berfungsi sebagai sebuah tujuan atau sebuah titik keberangkatan menuju tempat yang lain.



Ketika kita membicarakan alur gerak, terjadi dalam khayal kita sebuah perjalanan dari lajur-lajur dimensi ruang yang berurutan membentuk lingkungan yang linear (berkesinambungan). Sebuah alur gerak secara implisit memberikan makna dalam wujud arah, akan tetapi arah itu sendiri belum tentu menunjukkan kepada sebuah awal maupun titik akhir dari alur gerak. Sebuah alur pergerakan akan mempunyai sebuah “tanda” awal dan akhir apabila ada sebuah wacana mengenai ‘*batasan*’ (simbol) alur gerak.

Semua pergerakan /perjalanan pasti mempunyai awal dan akhir, tergantung kita mempersepsikan sebuah awal dan akhir itu sendiri. Dalam arsitektur titik awal dan akhir pergerakan di presentasikan kedalam sosok ruang. Awal dan akhir tidak ada tanda yang pasti dalam menentukannya, dan ruang-pun juga demikian, bisa terpresentasikan dalam wujud bermacam-macam. Yang jelas disini sebuah alur gerak adalah sebuah penghubung antara titik awal dan akhir, atau ruang yang satu dengan ruang yang lain dan diantara keduanya terangkum sebagai komposisi dalam lingkup linearitas.

Di penulisan ini ruang dan alur gerak akan dianalisis secara topologis ke dalam tiga aspek untuk mencari perbedaannya. Ketiga aspek tersebut adalah: bentuk, batas, dan orientasi.

Pada alur gerak, karakter topologis akan tampil jelas jika komponen-komponennya adalah sebagai berikut :

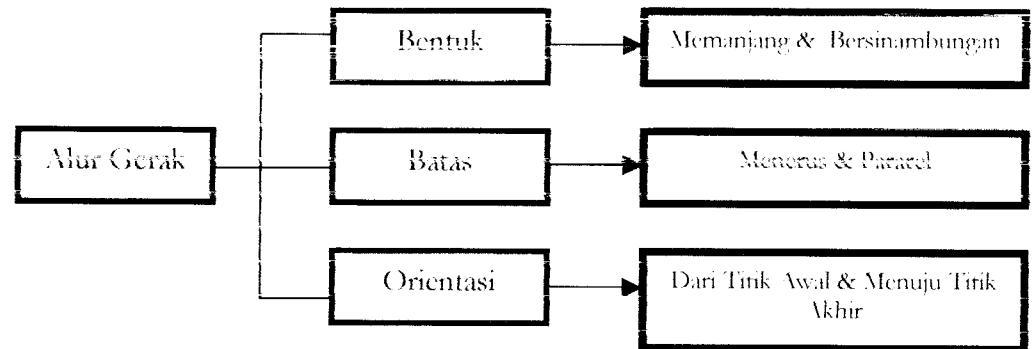


Diagram 11.1 Topologis alur gerak dalam aspek
Bentuk, batas, dan orientasi

Sumber : Pemikiran Subyektif.

1. *Bentuk*, memanjang dan bersinambungan. Aspek kontinuitas pada alur gerak menjadi sangat penting, tidak menjadi sebuah acuan apakah alur gerak itu lurus maupun berkelok-kelok. Yang jelas alur gerak harus berkesan kuat untuk mengarahkan orang menuju suatu tempat. Alur gerak akan selalu mempunyai jarak dalam ukuran tertentu. Jarak menunjukkan panjang atau lebih dari sekedar panjang, jarak juga menunjukkan adanya relasi sesuatu yang bersinambungan, jarak tidak hanya murni menunjukkan akan konsep peruangan, namun juga menunjukkan adanya dimensi waktu, lamanya durasi yang harus kita lalui untuk melaluinya.
2. *Batas*, menerus dan pararel. Batas yang menerus dan pararel membuat orang tergiring untuk melewati alur gerak tersebut. Pergerakan orang menjadi terarah menuju satu pilihan arah, kecuali menuju satu ruang atau kembali ke titik awal.

3. *Orientasi*, dari titik awal menuju titik akhir. Awal merupakan titik keberangkatan dan atau menuju suatu tempat lain. Disini kejelasan awal dan akhir menjadi sangat penting. Pergerakan dalam ruang lebih dari sekedar orientasi, bersamaan dengan orientasi terdapat simbol waktu. Orientasi mempresentasikan waktu yang terarah, juga mempresentasikan pergerakan dalam ruang menuju sebuah tujuan. Tujuan tersebut adalah sebuah titik dalam waktu dan titik dalam ruang.

Pada ruang, karakter topologis juga akan tampil jelas jika komponen-komponennya adalah sebagai berikut :

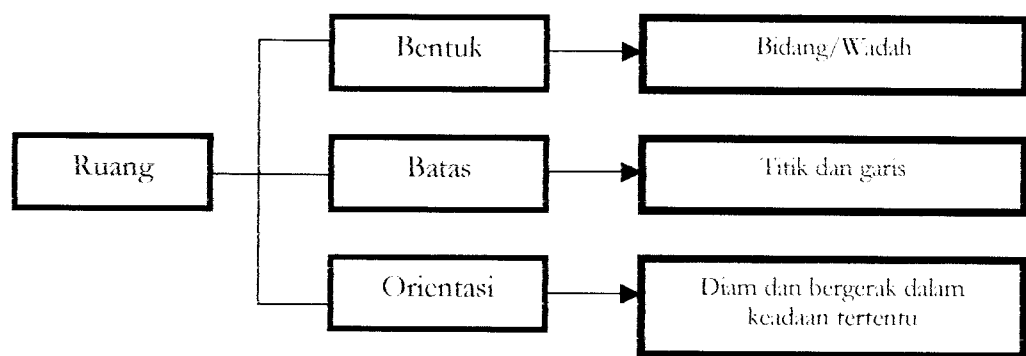


Diagram Il.2 Topologis ruang dalam aspek bentuk, batas, dan orientasi

Sumber : Pemikiran subyektif.

1. *Bentuk*, bidang/wadah. Ruang akan ada ketika ruang itu muncul sebagai wadah/bidang. Bidang/wadah disini tidak pasti dalam wujud yang solid, ruang bisa tercipta dari elemen apa saja, solid, imajiner, dan naung. Ruang juga mensimbolkan suatu tempat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga akan membentuk masalah luar dan dalam.
2. *Batas*, titik dan garis. Ruang adalah metamorf dari sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah dari selain yang ada). Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi, yakni : panjang, lebar, dan tinggi. Semua ruang dapat dianalisa dan dimengerti terdiri dari :
 - Titik (ujung, puncak) dimana beberapa bidang bertemu.
 - Garis (sisi-sisi) dimana dua buah bidang berpotongan.
 - Bidang (permukaan), batas-batas ruang.



Ruang merupakan tujuan atau foci, juga merupakan origin. Ruang merupakan awal keberangkatan maupun kedatangan kita, ruang juga dapat berarti sebuah jeda sementara.

3. *Orientasi*, diam dan bergerak dalam keadaan tertentu. Ketika di dalam ruang aktifitas yang terasa adalah perasaan akan kondisi diam, pergerakan tetap ada akan tetapi intensitasnya akan minimal sebatas yang diperlukan. Ruang mempunyai sifat melingkupi seakan mengurung dalam kapasitasnya.

Sinambungan gerak raga di dalam ruang yang mempresentasikan konstruksi waktu menjadi konsep tersendiri di dalam menghasilkan sebuah pengalaman ruang dan waktu. Pergerakan pada alur gerak (representasi linearitas waktu), dan pergerakan pada ruang yang mempresentasikan siklus waktu dalam keadaan tertentu, sebagai simbol keabadian waktu dan harapan.



Elemen-elemen alur gerak dan ruang diatas, selanjutnya dikomposisikan kedalam tiga aspek yang selanjutnya merupakan bagian yang saling interelasi untuk menghasilkan konsep-konsep. Tiga aspek tersebut adalah : skala, relasi alur gerak dan ruang, dan sinambungan "*pergerakan*".

Elemen-elemen alur gerak yang akan menjadi alat komposisi adalah : bentuk bersifat memanjang dan bersinambungan, batas bersifat menerus dan paralel, orientasi dari titik awal menuju titik akhir (menuju satu titik/berurutan). Sedangkan elemen-elemen ruang yaitu : bentuk bersifat sebagai bidang atau wadah, batas merupakan titik dan garis, dan orientasi bersifat diam dan bergerak dalam keadaan (masa) tertentu. kesemua elemen tersebut merupakan komponen yang selanjutnya di dokumentasikan untuk mencapai komposisi yang merepresentasikan konstruksi waktu.

III.3 Derridean



Arsitektur diharapkan untuk selalu mampu berjalan berdampingan dengan segala aspek perkembangan yang membawa perubahan dan kemajuan pada segala aspek kehidupan manusia. Tetapi seakan telah menjadi bahasa masyarakat bahwa arsitektur hanyalah produk profesional yang harus mudah dipasarkan, memenuhi kebutuhan fungsi, bahkan memberi sebuah andil bagi penghancuran sejarah.

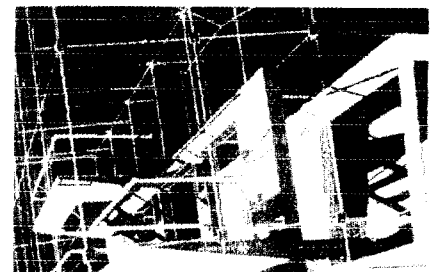
Bangunan yang sering diartikan sebagai sebuah produk arsitektur ternyata memberikan pola instan dan kebisuan untuk mengejar sesuatu selain eksistensi arsitektur, yaitu pembelajaran. Bangunan, bila telah dapat menunjukkan suatu gaya yang sedang menjadi “*trend setter*” adalah bangunan yang telah berhasil dan berdiri gagah tidak berbicara dalam kapasitasnya, tidak berbicara atas potensinya, terlebih tidak dapat menyeimbangkan terhadap kondisi sekitarnya. Bangunan malahan menjadi suatu produk bisu tanpa makna yang menyertainya pada satu tataran tertentu.

Pengaruh Derrida dalam arsitektur seolah mengisi kehampaan makna yang dirasakan para arsitek terhadap arsitektur modern maupun post modern yang muncul sesudahnya.

Pada dasarnya setiap manusia adalah filsuf yang ingin mendapatkan jawaban atas hal-hal yang hakiki dari apa yang dilakukannya atau dihadapinya. Pertanyaan yang bersifat filosofis ini berupa pertanyaan tentang “being” (ada) dari sesuatu, “realitas” (kenyataan), “eksistensi” (keberadaan), “esensi”, “substansi”, dan “materi” dari segala sesuatu (hal-ikhwal). Dalam arsitektur pertanyaannya lalu menjadi : apa arsitektur itu, apa realitasnya, bagaimana eksistensinya, apa esensinya, substansinya dan seterusnya.

III.3.1 Differance

Konsep utama memproduksi atau meng-ada-kan karya bertolak dari konsep yang oleh Derrida pada kasus literatur disebut *Differance*.



Differance adalah suatu istilah yang secara khas dibentuk oleh Derrida. Namun bilamana dianalisis kata menurut terminologi bahasa Prancis terdapat kata '*Difference*' yang artinya sama dengan bahasa Inggris '*difference*' (perbedaan) dan kedua adalah kata '*differer*'. Kata terakhir ini mempunyai dua arti sebagai kata kerja intrinsitif yaitu 'berbeda', 'bertolak belakang', 'tidak mempunyai kesamaan' (Inggris *to differ*), dan sebagai kata kerja transitif artinya adalah 'menunda', 'menangguhkan', 'mengundurkan waktu' (Inggris *to deffer*). Kata '*differance*' mensubstansikan kata kerja '*differer*' dan dengan itu meliputi kedua artinya. Namun yang terpenting adalah bahwa menurut Derrida tentang *Differance* ini dapat dikaitkan dengan unsur-unsur pikiran yang nampak dalam zaman kita sekarang.

Pembedaan terminologi '*difference*' dan '*differance*' tidak mungkin dapat dijelaskan hanya berdasarkan struktur morfologisnya saja, melainkan harus dianalisis secara filosofis (berdasar filsafat bahasa). Menurut Derrida perbedaan kedua terminologi tersebut terletak dalam ruang dan waktu. Derrida menghubungkan dalam kerangka ruang dan waktu dalam pengertian 'tanda dan penulisannya'. Tanda menggantikan bendanya, yaitu benda yang ada, tanda menyatakan kehadiran sesuatu yang belum hadir. Jika yang tampak itu tidak menyatakan dirinya, maka yang menyatakan dirinya adalah sesuatu yang lain, yaitu tanda. Jadi menurut Derrida 'tanda' menunjukkan kehadiran yang tertunda. Segera setelah kita memahami halnya sendiri, melihatnya, maka tanda segera pula menghilang atau menghapus jejaknya (Derrida dalam Sumaryono, 1993 : 114). Dengan kata lain tanda adalah wakil dari bendanya. Dalam rancang bangun konsep ini dapat dipahami sebagai suatu pendekatan yang membuka pemikiran bahwa karya bukanlah semata-mata representasi yang direduksi sebagai alat menyampaikan gagasan atau pesan. Merancang karya diharapkan memberi peluang agar kemungkinannya berbicara bisa merdeka dari prinsip dominasi. *Differance* memahami setiap komponen bahkan elemen dari komposisi sebagai suatu potensi yang tidak terpisahkan keberadaan, peran dan fungsinya dalam kesemestaan. Artinya mereka tidak hanya sebagai suatu alat untuk merujuk pada suatu gagasan atau ingatan atau nilai tertentu. *Differance* memberikan pemahaman baru bagaimana melihat elemen rancangan rancang bangun dalam suatu konstruksi ruang yang merajut dunia. Ruang terbangun akan berbicara sebagai batas-batas wilayah yang mengkaitkan : Manusia – material – konstruksi – rupa/bentuk dan

tempat. Rancang bangunan sebagai suatu keutuhan dan aspek-aspeknya adalah jejak-jejak dari suatu kesemestaan yang mampu berbicara sendiri sebagai pembangunan, pemahaman dunia. Seperti halnya suatu “text”, rancang bangunan adalah suatu komposisi yang berosilasi diantara hadir dan absen.

Diskontinuitas dan putusnya linearitas menghadirkan permainan dalam setiap komposisi karena apa yang digagas dan dibangun tidaklah berdiri sendiri. Gagasan yang dituangkan dalam komponen komposisi yang sebenarnya dikutip dari rujukan ditempat lain. Bentuk/rupa – material – konstruksi –



lokasi. Jadi tidak pernah komponen komposisi berdiri sendiri yang lahir dan tercipta dari ruang hampa. *Differance* mengangkat permasalahan komposisi yang terdiri atas “citations” atau kutipan-kutipan kedalam suatu komposisi. Dengan komposisi sebenarnya orang melihat dan merasakan suatu representasi petunjuk yang hadir dengan rujukan yang tidak hadir (entah dimana). Komposisi ini memberikan suatu gambaran fragmen-fragmen dari sumbernya yang “mengada” disuatu lokasi dan tampil seolah-olah utuh dan stabil sebagai sosok mandiri. Atas dasar merujuk pada sumber-sumber yang tidak hadir itulah sebuah komposisi “meng-ada”. Dengan itu pula apa yang hadir sebenarnya memberikan “jejak” kepada sumber-sumbernya. Interpretasi komposisi menurut prinsip *Differance* tidak mungkin dilakukan tanpa membaca atau menelusuri jejak-jejak yang hadir ke sumber-sumber mereka. Hasil dari komposisi yang lahir dengan hadirnya jejak-jejak tersebut oleh Derrida disebut *Dissemination*. Kata lain yang memperlihatkan dirinya sebagai *Dissemination* akan dekat dengan *montase dan kolase*.

III.3.2 Bekas/jejak (trace)

Untuk mengerti tanda, Derrida berusaha memikirkan tanda sebagai *trace* (bekas). Bekas menandai suatu hubungan dengan yang lain, menitik beratkan kemungkinannya dalam lingkup adaan (*etant*). Kita harus memikirkan bekas sebelum memikirkan adaan (*etant*). Adaan (*etant*) menstrukturkan dirinya sendiri dalam bekas dalam berbagai kemungkinan, sebelum ia ditentukan sebagai kehadiran (*presence*).

Jadi bekas mendahului kehadiran, dan bekas sendiri menunjukkan adaan (*etant*). Dijelaskan lebih lanjut oleh Derrida, bahwa bekas (*yang murni*) merupakan *difference*, yang memungkinkan suatu kemunculan dan penundaan. Bekas mengandung banyak perbedaan, dan bekas menunda (*mengindikasikan adanya penundaan*) kehadiran.

III.3.3 Retakan

Pemahaman konsep *difference* dan hubungannya dengan bekas akan diperjelas melalui pengertian retakan (*brisure*). Yang dimaksud dengan retakan oleh Derrida adalah "*l'espacement*" (*espace*, bahasa Prancis berarti ruang ; akhiran *-ment* bermakna tindakan, jadi *l'espacement* dapat kita artikan sebagai "pembentukan ruang". Pengertian ruang disini bukanlah ruang "*arsitektur*", karena Derrida berbicara dalam bahasa filsafat. Contoh yang sederhana dalam bahasa tulisan, retakan /pembentukan ruang terjadi bila ada perhentian, misalnya ada tanda baca. Dalam bahasa lisan, pembentukan ruang terjadi secara jelas bila kita melakukan jeda, gambaran sifatnya akustik (*significant*) yang datang dari suara menjadi bekas/jejaknya. Retakan atau pembentukan ruang ini berkaitan erat dengan ruang dan waktu, karena dalam peristiwa tersebut, waktu menjadi ruang dan ruang menjadi waktu. Ketika terjadi 'pembentukan ruang' tersebut, maka waktu terhenti dalam keadaan (waktu) ia hadir maupun akan hadir. Untuk memahami ada (*etre, being*) dan melanjutkan kehadiran (*presence*), kita harus mencari jejaknya, dalam bahasa tulisan, retakan/pembentukan ruang menunjukkan keadaan subyek yang absent dan tidak sadar (*inconscious*). Ini bermakna bahwa dalam retakan terjadi *penundaan kehadiran*. Karena adanya retakan itulah maka Derrida merekonstruksi.



III.3.4 Pengulangan (iterability) dan makna

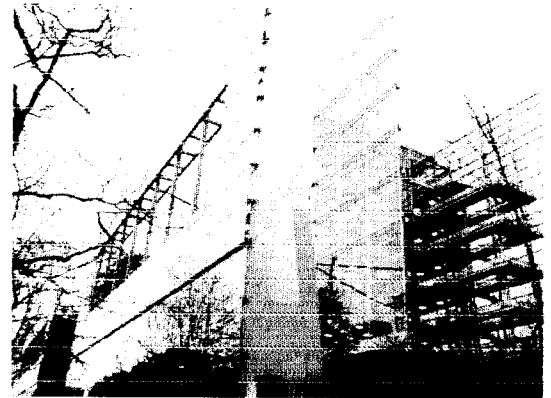
Suatu kata atau tanda memperoleh maknanya dalam suatu proses berulang (iteratif) pada konteks yang berbeda dimana secara konotatif maupun denotatif artinya akan memperoleh struktur yang stabil.

Dengan penundaan pemaknaan tanda, terbuka kemungkinan yang lebih luas dalam suatu permainan penelusuran jejak-jejak tanda yang lain dalam konteks yang berbeda-beda.

Dalam arsitektur, penggunaan metafor secara berulang-ulang akan membuka pemahaman yang lebih baik terhadap makna yang dimaksudkan.

III.3.5 Arsitektur

Derrida memiliki suatu postulat tentang arsitektur : *bahwa arsitektur harus memiliki sebuah makna (l'architecture doit avoir un sens)*. Arsitektur harus dapat menghadirkan dan mengartikan makna tersebut. Nilai yang memiliki arti dan simbolik yang datang dari makna harus menertibkan struktur dan sintaksis,



bentuk dan fungsi dari arsitektur. Nilai tersebut harus menertibkan mereka dari luar (outside), dari sebuah prinsip (arche), sebuah dasar atau pondasi, suatu *transcenden* atau suatu pengakhiran (*telos*) sehingga tempat-tempat yang terjadi dengan sendirinya anarsitektural dalam semantik ini menurunkan 4 butir invarian :

1. Pengalaman sebuah makna harus berupa kehidupan, keharmonisan antara manusia atau antara Tuhan. Ini bukan sebuah dekonstruksi, tapi sebuah panggilan untuk mengulang kembali fondasi atas dasar seperti arsitektur dimana kita hidup, dimana kita harus belajar kembali untuk hidup, asal-usul dari maknanya.
2. Organisasi arsitektural, baik terpusat maupun terbagi-bagi secara hirarki harus mampu menyusun ingatan mengenai asal-usul dan dasar-dasar, bukan dasar-dasar dari pondasi yang ada di dalam tanah, tapi dasar juridis-politis, institusi yang menyimpan peringatan terhadap mitos-mitos sebuah kota, pahlawan-pahlawan atau dewa-dewa pelindung. Kenangan ini menyimpan nostalgia, ia adalah menjaga tempat tujuan. Nostalgia selalu terhirarki: arsitektur harus dapat mematerialisasi-kan hirarki tersebut dalam batu dan kayu.

3. Keharmonisan menjadi teleologi (tujuan akhir) dari habitat. Ia tunduk pada sebuah rejim akhir, seperti keagamaan, fungsional. Kita harus meletakkan arsitektur dalam pelayaran (*in service*) dan untuk pelayanan (*at service*).
4. Susunan ini akhirnya membangkitkan seni murni, yang merupakan mode, jaman atau aya yang dominan.

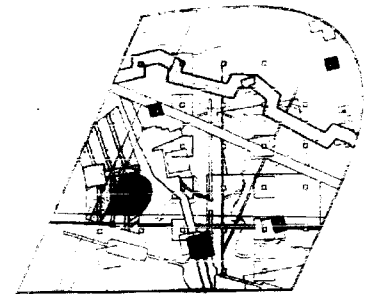
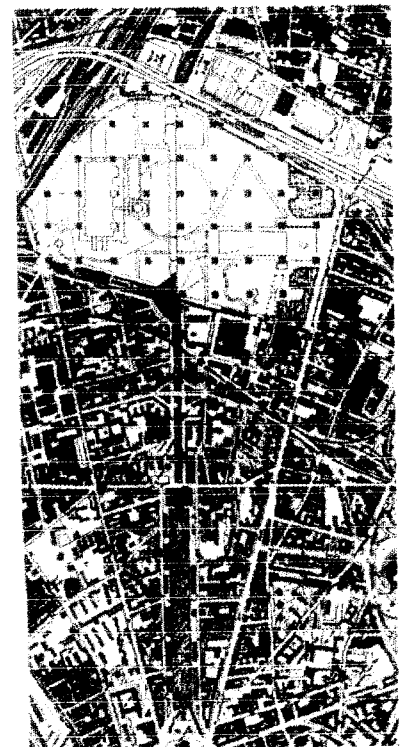
(terjemahan bebas, disarikan dari buku Derrida, *Psyche*, 1987 : h.481-482)

III.4 Preseden

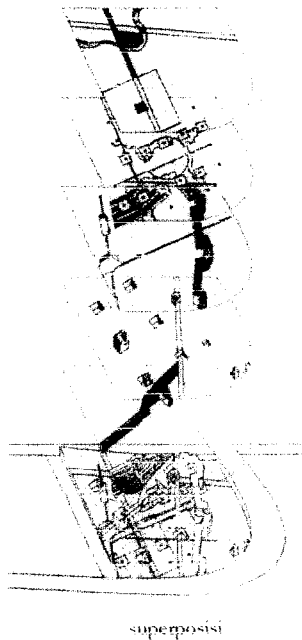
III.4.1 La Villette (Peter Eisenman)

Parc De La Villette merupakan studi dari *waktu –dahulu, saat ini, dan masa yang akan datang–* dan sebuah pertanyaan dari representasi dalam arsitektur. Proyek ini mengubah/mengganti dari kondisi aktual waktu, ruang dan skala dengan menganalogikan dengan kondisi-kondisi tersebut (dahulu, masa sekarang, dan masa akan datang). Ketika site hadir pada masa sekarang, hal ini dimunculkan yang meliputi kiasan-kiasan pada saat sekarang, lampau, dan masa depan. Analogi dibuat berdasarkan antara kondisi yang hadir pada site pada tahun 1867, ketika penjagalan terjadi di site; pada tahun 1848 ketika lokasi telah ditutupi dengan dinding kota; dengan saat sekarang, yaitu sewaktu Bernard Tschumi membangun La Villette. Hasil dari arti dua sifat alam dari waktu dan ruang memberi kesan pada arsitektur yang tidak hanya menghadirkan masa sekarang, tapi juga mengumandangkan, menghadirkan sesuatu yang pernah terjadi dari sekumpulan sumber-sumber.

Proyek ini untuk taman di Parc De La Villette, yaitu usaha untuk lepas dari konsep metaphor dan metonymy sehingga aktual waktu, ruang, skala diganti dengan analogi-analogi dari kondisi ini. Sebagai contoh,



site akan menjadi ruang yang nyata tapi juga akan mempunyai waktu yang lain, skala, dan ruang di dalamnya. Site ini akan meliputi kehadirannya sendiri dan menghadirkan yang belum hadir pada kehadiran dalam kumpulan dari superposisi.



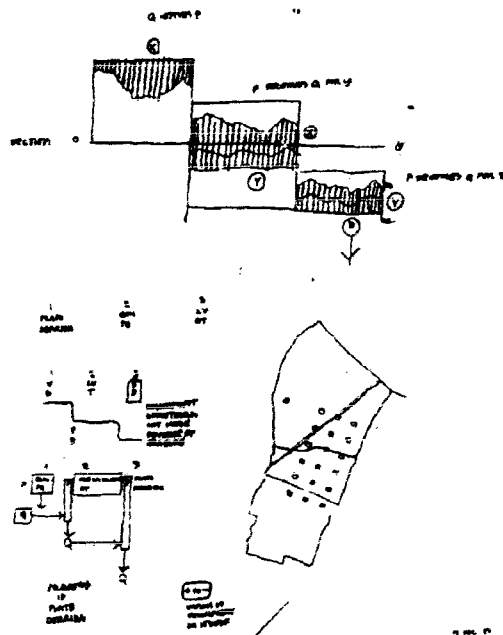
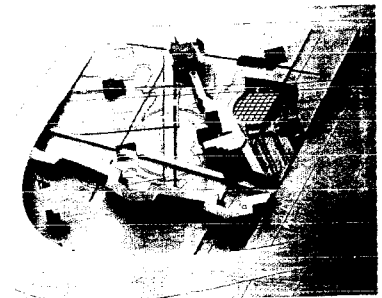
Proses penskalaan (*scaling*) – penggunaan bahan yang dapat disamakan pada skala yang membedakannya – pengungkapan hubungan-hubungan yang mengejutkan antara La Villette site, proyek untuk Cannaregio, dan proyek Tschumi untuk La Villette. Sebagai contoh grid untuk La Villette, pada perubahan skala, menyerupai dengan grid untuk Cannaregio, dengan perbandingan 2 : 1. Jadi, jika proyek Cannaregio tergambar dengan proyek Tschumi pada skala yang tepat, hubungan-hubungan lainnya yang tidak dapat dibaca sebelumnya, menjadi jelas. Sebagai contoh sumbu utama La Villette-nya Tschumi 90° utara yang berhubungan dengan sumbu Cannaregio. Dan lagi masing-masing sumbu memotong salah satu dari luasan tepat dengan cara yang sama. Lokasi

penjagalan/canal berhubungan dengan setiap site yang memberikan kebebasan untuk superposisi, yang telah dicermati untuk kemungkinan-kemungkinan analogi. Hubungan antara canal dengan canal, penjagalan dengan penjagalan, grid dengan grid, Tschumi dengan Eisenman mulai membentuk ruang analogi.

Penskalaan (*scaling*) mempunyai beberapa tujuan, salah satunya adalah menghilangkan gagasan tubuh manusia sebagai sumber mutlak dari skala. Yang kedua, dengan menghadirkan materi yang hampir sama pada skala-skala yang berbeda dalam proyek yang sama, Tschumi dan Eisenman menghilangkan nilai dari hal itu sendiri, hak istimewa dari obyek secara spesifik ada pada skala yang spesifik. Proses, seperti impian Freud, adalah salah satu dari pengembunan dan pemindahan : pemindahan skala, pengembunan melalui superposisi. Kemudian analogi-analogi baru dibuat dari pengembunan atau superposisi material, yang digunakan lagi pada pemindahan/penggantian skala.

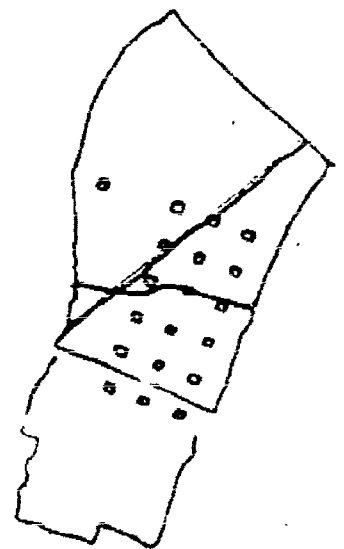
Pada setiap pen-skala-an (*scaling*), aspek dari perubahan waktu – perubahan pada sungai-sungai, pembatas-pembatas, dan sebagainya telah diperkenalkan. Kemudian penggambaran terjadi tidak hanya pada skala, tapi pada saat itu menghasilkan analogi kemiripan, tapi bukan kesamaan. Ini sama halnya seperti jika ada refleksi yang tidak terbatas pada cermin yang tidak sempurna.

Analogi-analogi ini mencari *dislocation* antara arsitektur. Seharusnya ada dua, arsitektur dan sebuah arsitektur, tidak satu atau yang lainnya. Kemudian proyek ini adalah sesuatu tentang kedua metaphor dan metonymy sebelumnya bukan metaphor maupun metonymy. Ini merupakan pemotongan antara keduanya. Inilah “diantara perbedaan” yang menjadi sesuatu yang dicari.

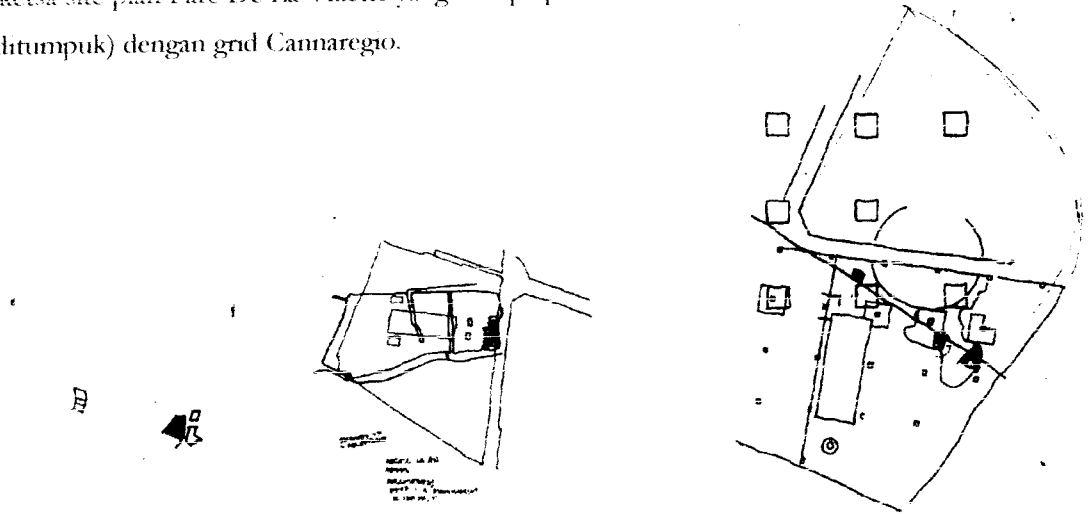


Sketsa site plan Proyek Cannaregio (tengah dan tengah bawah) dan diagram penampang yang menggambarkan metoda Palimpsest dan Quarry.

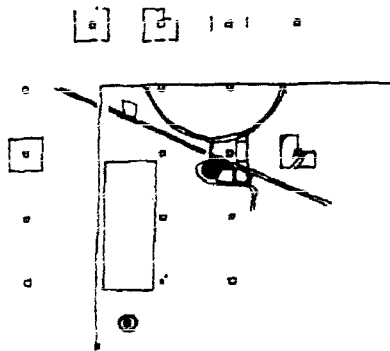
Sketsa site plan proyek Cannaregio di superposisikan dengan site La Villette diletakkan pada aksis diagonalnya.



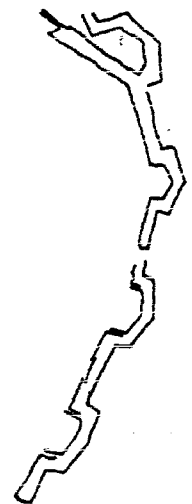
Sketsa site plan Parc De La Villette yang di superposisi-kan
 (ditumpuk) dengan grid Cannaregio.



Site plan menunjukkan site Cannaregio
 di superposisi-kan pada site La Villette.

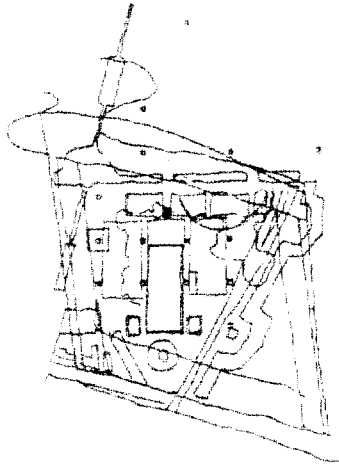


Sketsa site plan menunjukkan site Parc De La
 Villette di superposisi-kan dengan grid Cannaregio
 dan tiga usulan site La Villette.



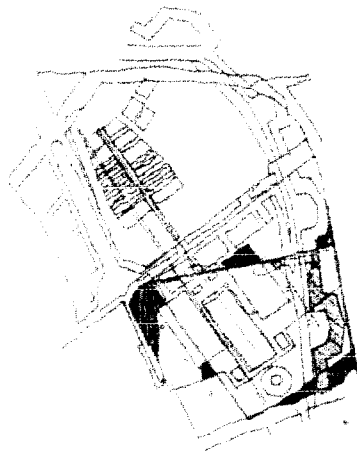
Sketsa tembok beteng

Sketsa site plan menunjukkan superposisi site La
 Villette, diperkuat dengan tembok benteng dan
 site yang diusulkan.

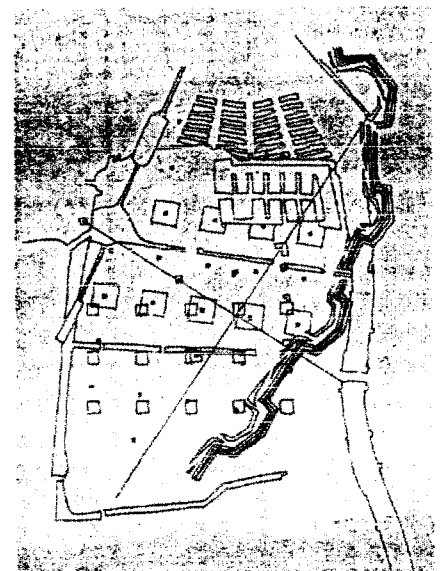


→ 100 m

Sketsa site plan menunjukkan pada abad 19 site La
 Villette dengan aksis (sumbu) yang ditemukan
 melalui dua dari site yang diusulkan.

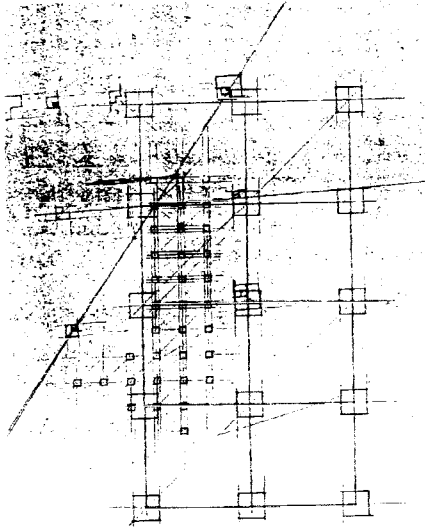
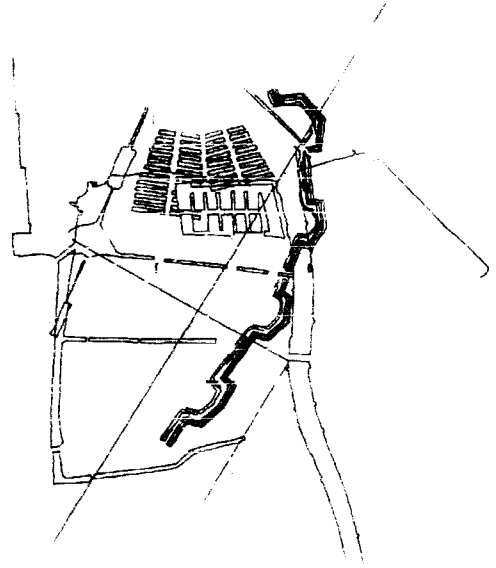


→ 100 m

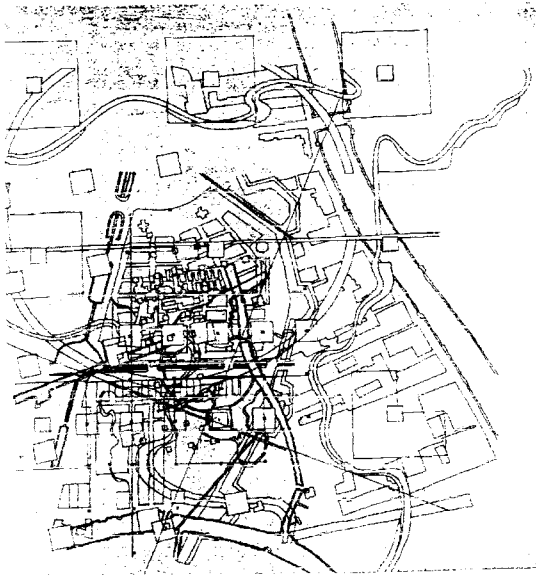


Sketsa site plan menunjukkan
 superposisi dari La Villette dan site Cammargio dengan
 sumbu (aksis) diagonal pada sudut sebelah kanan

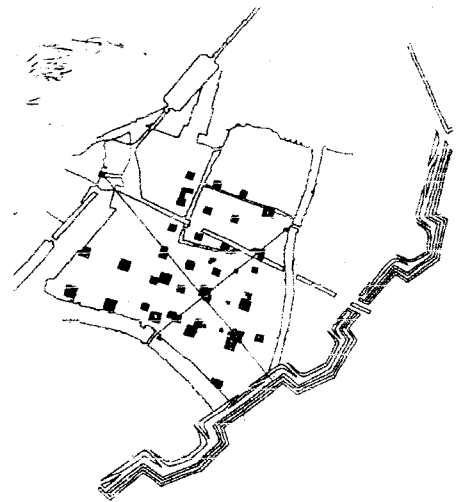
Sketsa site plan menunjukkan superposisi tembok benteng La Villette, Canal dan site Cannaregio



Sketsa diagram dari dua grid Cannaregio, lima kali lebih besar dari yang lainnya.



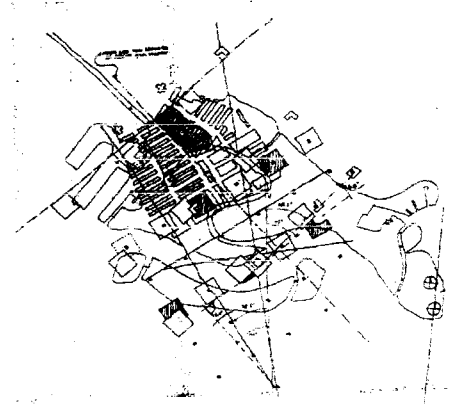
Sketsa site plan menunjukkan superposisi dari Cannaregio dan La Villette pada skala berbeda



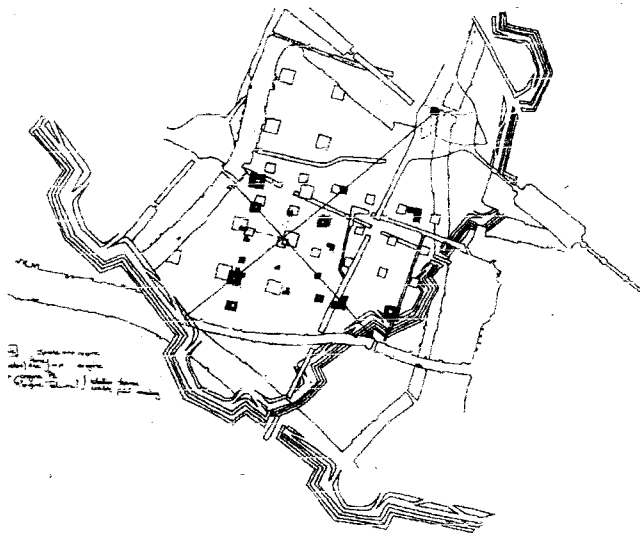
Sketsa site plan menunjukkan superposisi proyek Cannaregio pada skala yang berbeda dengan tembok benteng La Villette dan canal.



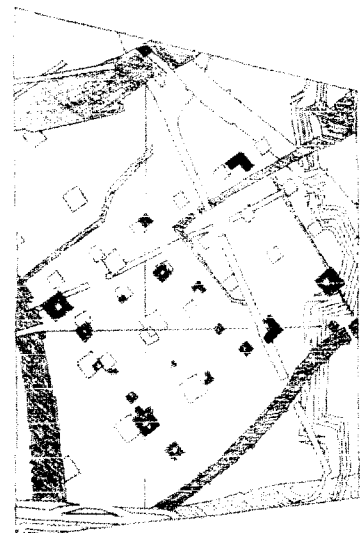
Sketsa site plan menunjukkan hubungan yang kaku antara La Villette grid dan Cannaregio pada struktur.



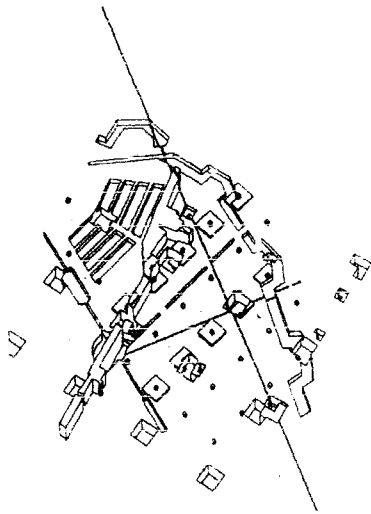
Sketsa site plan menunjukkan hubungan kaku antara grid La Villette dan grid Cannaregio pada struktur, dengan Venice plan (Corbu)



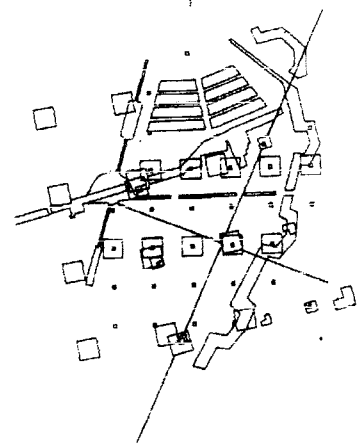
Sketsa site plan menunjukkan superposisi dari Cannaregio project pada skala yang berbeda dengan tembok benteng La Villette dan Canal.



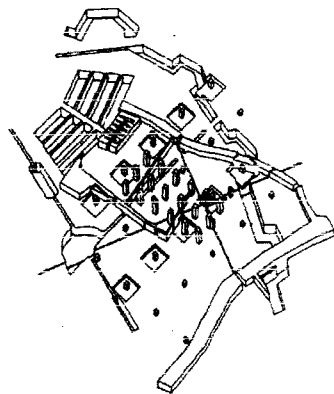
Sketsa site plan menunjukkan superposisi pada proyek Cannaregio pada skala yang berbeda dengan tembok benteng La Villette dan Canal dalam site.



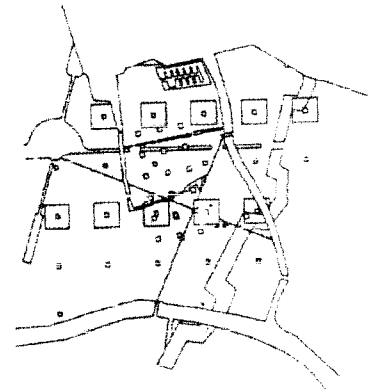
Axonometri bagan
 untuk site 1



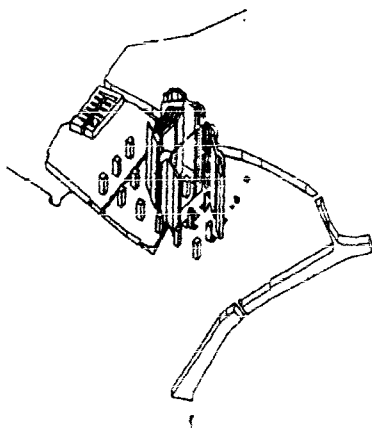
Rencana bagan untuk site 1



Aksonometri dari bagan untuk site 2



Rencana dari bagan untuk site 2



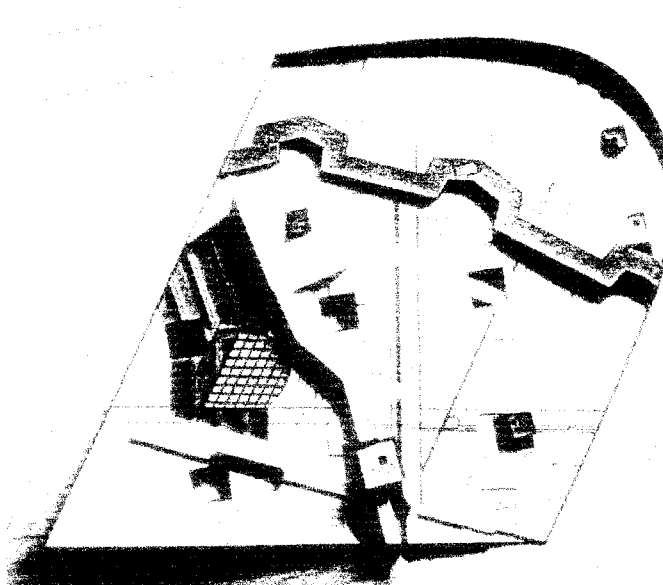
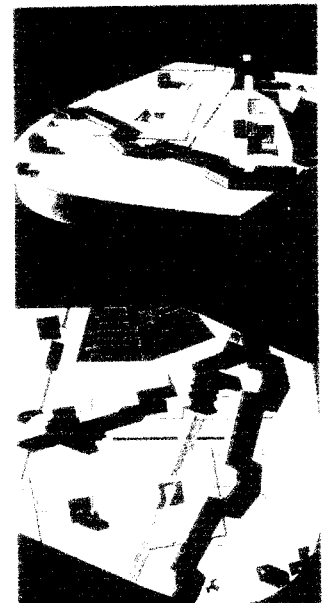
Aksonometri dari bagan untuk site 3



Gambar potongan dari bagan
 untuk site 1



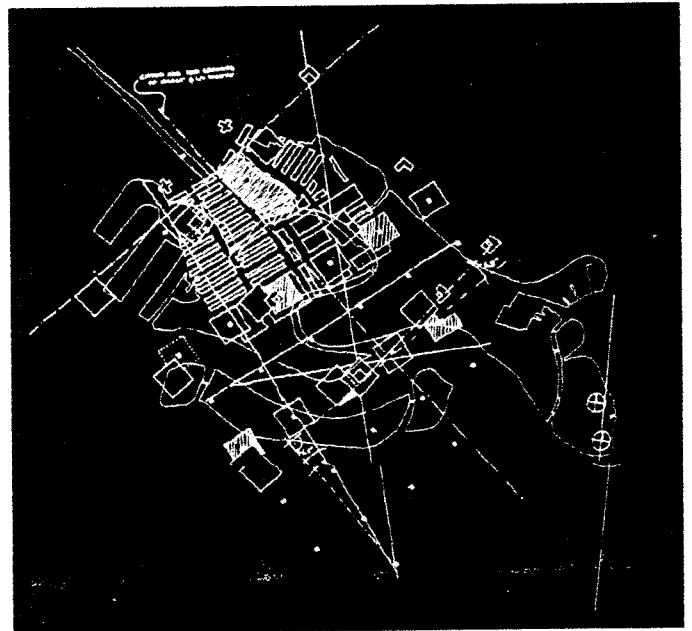
Gambar potongan dari
 bagan untuk site



Sumber : Cities of Artificial Excavation The Work of Peter Eisenman,1978-1988

Diantara aphorisme pada arsitektur yang dibuat oleh Derrida pada tahun 1987, kita dapat membaca tulisan yang berbunyi “tidak ada proyek dekonstruktif yang eksis, tidak ada proyek yang bertujuan untuk melakukan penghancuran”, tulisan ini dijadikan tulisan pada batu prasasti pada proyek La Villette sehingga tidak diragukan lagi hal tersebut menunjang keberadaan filosof tersebut baik pada bangunan (struktur) terakhirnya maupun pada elemen-elemen dasarnya.

Bagian yang ringkas dan hebat dari karya Eisenman “yang bertema taman” pada Parc de La Villette tidak hanya menampilkan teknik desainnya tetapi juga ambisi intelektual yang baru yang diketahui karyanya pada pertengahan 1980-an. Proyek ini bertepatan dengan pertemuan Eisenman dan Jacques Derrida sehingga menghasilkan puncak afinitas yang elektif antara arsitektur dan tulisan yang analisis.



III.4.2 Studi Preseden

Hanya dua orang arsitek yang menonjol menggunakan konsep Derridean. Kedua orang arsitek yang secara intens yaitu Peter Eisenman dan Bernard Tschumi. Konsep *differance* oleh kedua arsitek di-derivasikan menjadi konsep arsitektural mereka. Dari kedua arsitek ini penulis mengambil metoda (hasil derivasi) yang dilakukan oleh Peter Eisenman. Kemudian dari beberapa konsep hasil derivasi yang dilakukan Eisenman oleh penulis dijadikan sebagai studi preseden dalam pendokumentasian histori/peristiwa (event) yang dijadikan tema dasar konsep dalam perancangan ini.

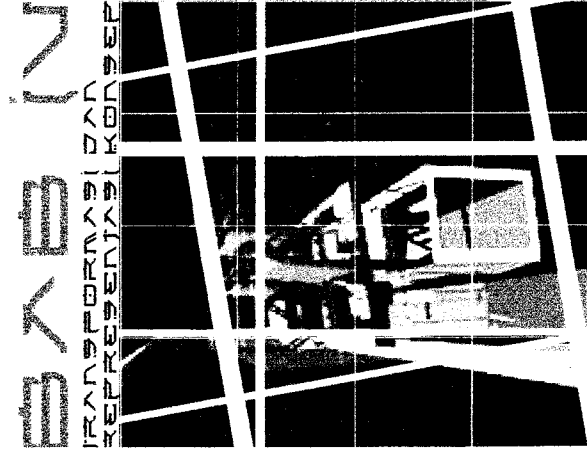
Berikut adalah tabel derivasi yang dilakukan oleh Peter Eisenman terhadap konsep filsafat *differance* Derrida :

No.	Dekonstruksi Filsafat Jaques Derrida	Dekonstruksi Arsitektur Peter Eisenman
1.	Differance	Trace Quarry Palimpsest

Sumber : Makalah Seminar Dekonstruksi. PETRA.

Konsep filosofis *differance* sebagai acuan pemaknaan arsitektur dalam wacana yang berbeda, dimana dapat lebih membuka pemikiran dan pemahaman yang lebih dalam tentang hakekat desain arsitektural.

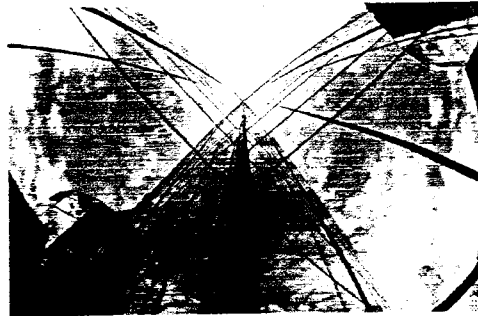
Differance memahami setiap komponen bahkan elemen dari komposisi sebagai suatu potensi yang tidak terpisahkan keberadaan, peran dan fungsinya dalam kesemestaan. Artinya mereka tidak hanya sebagai suatu alat untuk merujuk pada suatu gagasan atau ingatan atau nilai tertentu. *Differance* memberikan pemahaman baru bagaimana melihat elemen rancangan rancang bangun dalam suatu konstruksi ruang yang merajut dunia. Ruang terbangun akan berbicara sebagai batas-batas wilayah yang mengkaitkan : Manusia – material – konstruksi – rupa/bentuk dan tempat. Dalam rancang bangun konsep ini dapat dipahami sebagai suatu pendekatan yang membuka pemikiran bahwa karya bukanlah semata-mata representasi yang direduksi sebagai alat menyampaikan gagasan atau pesan. Merancang karya diharapkan memberi peluang agar kemungkinannya berbicara bisa merdeka dari prinsip dominasi.



BAB IV

Transformasi dan Representasi

Konsep



Jogjakarta, kota penuh riwayat, saksi pertumbuhan bangsa, saksi adanya bangsa,
Sejak Diponegoro mengusir bala tentara kompeni sampai ketika api perlawanan Panglima besar Jenderal
Soedirman terhadap agresi militer Belanda membakar angkasa Jogjakarta.

Sejarah dan tinggalannya menjadi penting

Untuk diungkap dan diberi arti.

Sebuah kawasan dibentangkan sebagai bukti keperkasaan Jogjakarta,
Bagi sebuah kemerdekaan bangsa, bagi sebuah perjuangan, bagi jasa kepahlawanan bangsa.

Ruang, peristiwa, dan tanda menyatu disini.

Agar ungkapan ini bisa berperan dalam ruang dan waktu yang lebih luas, agar nilai yang ingin diwariskan
bisa terbaca lebih jelas, maka perencanaan dan perancangan yang berpihak pada sejarah dengan membuka
kesempatan bagi interpretasi baru, bagi aktifitas baru, di kehidupan kini dan mendatang perlu disusun,

Dengan harapan meningkatnya harkat kawasan.

Penelusuran tentang pengertian akan makna arti sejarah sulit untuk menemui
batas, arti dan tanda yang obyektif, seperti juga halnya konstruksi waktu, ketika waktu
berbicara dalam tataran struktur pemahaman, waktu akan terungkap sesuai dalam
kapasitas masing-masing pemahaman itu sendiri, seperti jejak, makna dan tanda sejarah
itu sendiri. Upaya dan cara dalam pencarian akan arti, makna, dan petanda itu akan
terungkap dari sebuah rangkuman-rangkuman penelusuran dan pemikiran hingga
menemui luasnya pendalaman arti. Preseden yang dilakukan pada konsep perancangan
ini terhadap proyek Parc De La Villette Eisenman adalah batasan dan elemen sebagai

penghubung akan pencarian arti dan makna serta transformasi kedalam masa konkret arsitektural.

IV.1 Kriteria Pemilihan Lokasi dan Site

IV.1.1 Konsep Site

Jogjakarta sangat identik dengan sejarah Serangan Umum 1 Maret-nya. Berdasar dari sejarah perjuangan bangsa ini, Serangan Umum 1 Maret 1949 di kota Jogjakarta proyek ini akan dirancang.

Production house animasi kartun dan komik ini dalam perancangannya memasukkan dan meng-artikan cerita akan sejarah tersebut dan berfilosofi mencari makna dan tanda yang akan dihadirkan untuk menemukan hakekat yang sebenarnya kedalam dokumentasi arsitektural, memunculkan pemikiran dan pemahaman yang lebih luas dan mendalam ketika arsitektur muncul berbicara dalam bahasa dan makna penterjemahan.

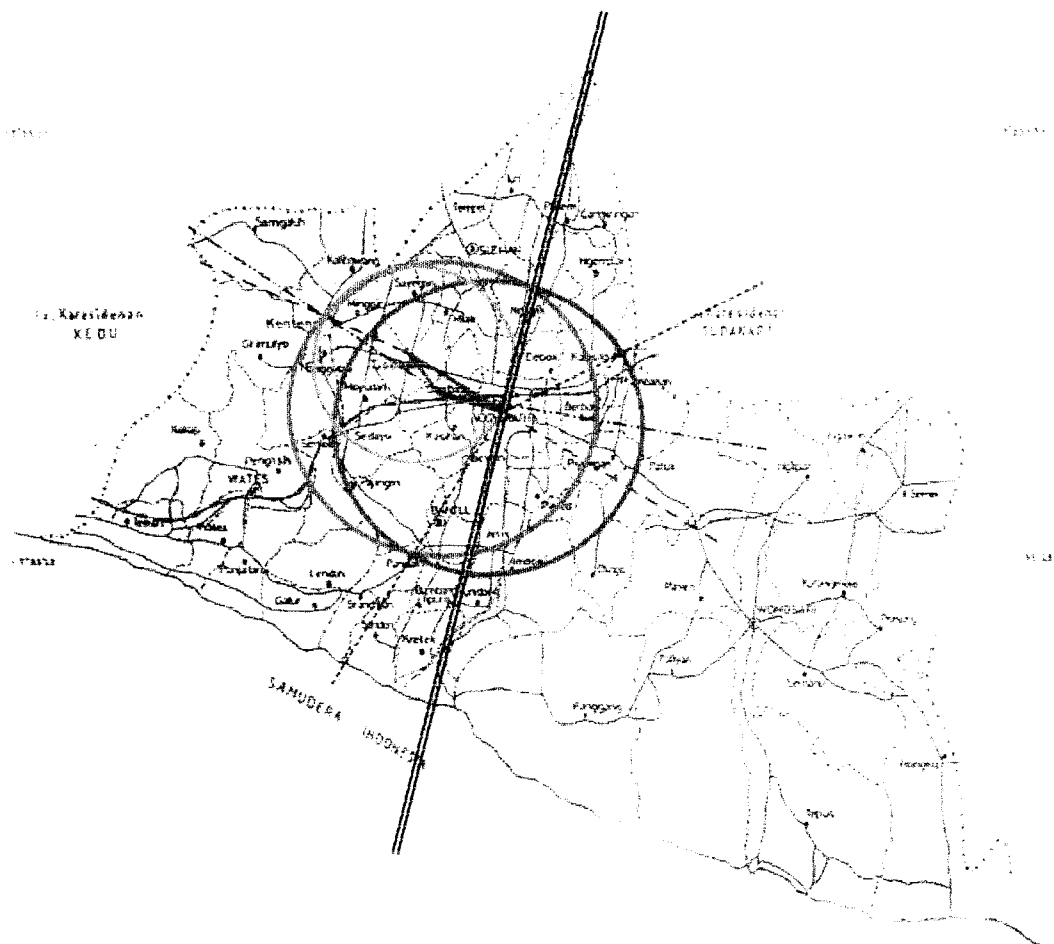
Dalam pengambilan site menggunakan metoda suatu penterjemahan strategi perang sehingga ditemui site yang akan memperkuat makna simbolik dan ikut bercerita dalam pengungkapan sejarah. Lokasi terpilih melalui pengungkapan jejak-jejak perjuangan Serangan Umum 1 Maret 1949. Ditemui dari sejarah adalah titik-titik markas kekuatan Tentara Nasional Indonesia yang berada di kawasan Jogjakarta (Wehrkreise III), dari titik-titik Wehrkreise III ini site dicari dengan bentukan pola lingkaran³, diambil titik-titik pusatnya adalah pusat-pusat markas kekuatan dan gerakan yang kuat dan terbesar.

Kekuatan terbesar adalah pasukan yang ada di wilayah barat dan kota, antara lain Gamping, Godean (barat), dan Kraton (kota). Target operasi penyerangan disumbukan pada titik- titik koordinasi yang terluar⁴ dari semua titik dengan 3 titik pusat, diawali dari titik koordinasi yang ada di pusat (Kraton) dengan bersumbu pada titik koordinasi markas di kalasan (daerah markas kekuatan wilayah timur yaitu sebagai markas komando penyerangan untuk seluruh Jawa) dan sumbu ke titik koordinasi markas di Pandak

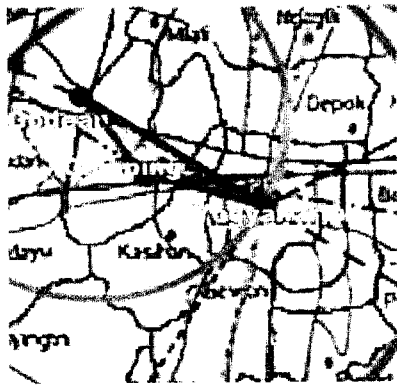
³ Lingkaran : pola yang digunakan dalam strategi militer untuk menentukan target operasi penyerangan.

⁴ Sumbu jarak diameter lingkaran/luasan target operasi penyerangan.

(daerah markas komando wilayah selatan). Titik berikutnya adalah titik koordinasi markas di Gamping dengan bersumbu titik koordinasi markas di Kenteng dan sumbu pada titik koordinasi markas di Berbah. Dan terakhir adalah titik koordinasi markas di Godean dengan bersumbu titik koordinasi markas di Kenteng dan sumbu titik pada titik koordinasi markas di pusat (Kraton).



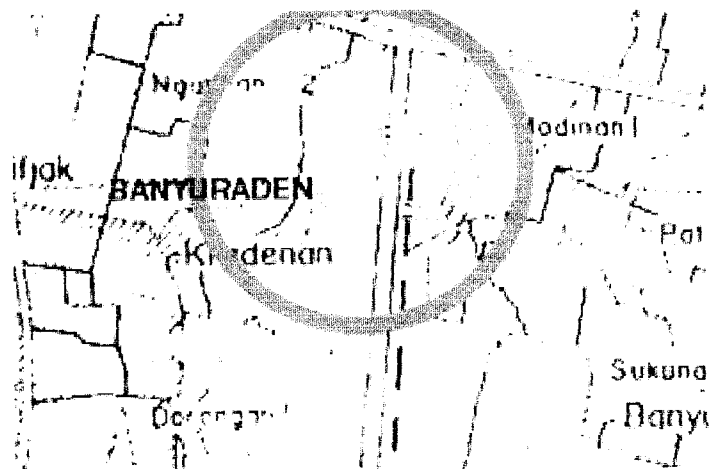
Pola lingkaran melingkupi 7 titik markas kekuatan TNI yaitu : Jogja pusat (Kraton), Jogja barat (Gamping, Godean, Kenteng, Jogja Utara (Ngaglik-Sleman), Jogja selatan dan timur (Pandak, Berbah, Kalsan) (Wehrkreise III) dengan titik pusat markas kekuatan terbesar yaitu markas yang berada di daerah Kraton, Gamping, dan Godean.



Dari tiga area lingkaran yang melingkupi ketujuh titik mendapatkan tiga titik daerah markas kekuatan TNI sebagai hasil intersection. Tiga titik ini adalah daerah Godean, Gamping dan Kraton (pusat kota). Tiga daerah ini adalah titik markas kekuatan TNI yang paling kuat dan juga area target operasi penyerangan yang paling besar.

Dari ketiga titik wilayah radi kemudian dihubungkan antar titiknya dengan garis-garis lurus yang saling berhubungan, sehingga menjadi bentuk segitiga. Dari ketiga titik wilayah ini penulis kemudian mencari titik berat dari bentukan segitiga yang terjadi, yang kemudian mendapatkan satu titik yang menjadi pusat diantara ketiganya yang kemudian menjadi sebuah peng-artian sebagai titik orientasi yang meng-akses diantara ketiganya (konsep *dissemination*)⁵. Setelah itu zooming dilakukan pada peta daerah area ketiga titik wilayah untuk diketahui jatuhnya titik berat segitiga yang kemudian ditentukan lahan yang ada pada daerah tersebut.

Site terpilih adalah jatuh di Kelurahan Banyuraden, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman. Kondisi eksisting area ini sangat mendukung dengan tema pendekatan yang akan dibahas, karena disekitarnya adalah komplek Batalyon



⁵ lihat difference hal.50

Infanteri 403 Wirasada Pratista Kompi senapan-c, Perumahan Angkatan Darat Batalyon Kavaleri-2/Serbu, Turangga Ceta Kompi Panser, dan kantor Komandan Dacrah Militer IV Diponegoro Ajudan Jenderal Rem 072.

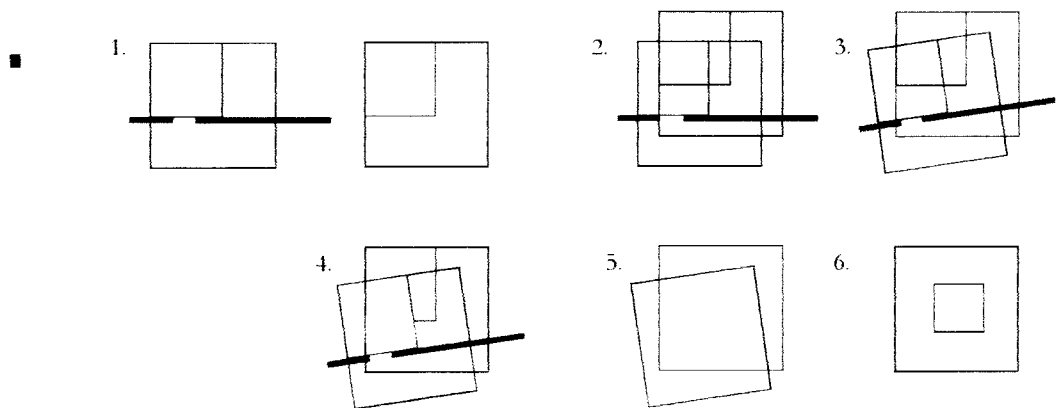
IV.2 Preseden Konsep dan Konsep

IV.2.1 Mikro

1. Konsep Transformasi masa (dokumentasi titik Wehrkreise III)

Bentukan masa terwujud melalui jejak-jejak akibat transformasi, dan substistusi (penggantian) ketiganya terangkum dalam strategi *dislocation*. Masa berupa point-point kotak⁵ dengan frame⁶ yang menyelimutinya, mendobrak hubungan sebab akibat, menyimbolkan karakter kekuatan pada masing-masing titik (dacrah Wehrkreise III). Ketujuh titik merupakan menara-menara dengan masa kecil simbolik abstrak semangat perjuangan yang berdiri kokoh menjulang memberi peluang bagi pengamat untuk merenungi dan menginterpretasikan kembali jejak masa lalu tersebut bagi masa kini dan masa depan.

Gambar : 1



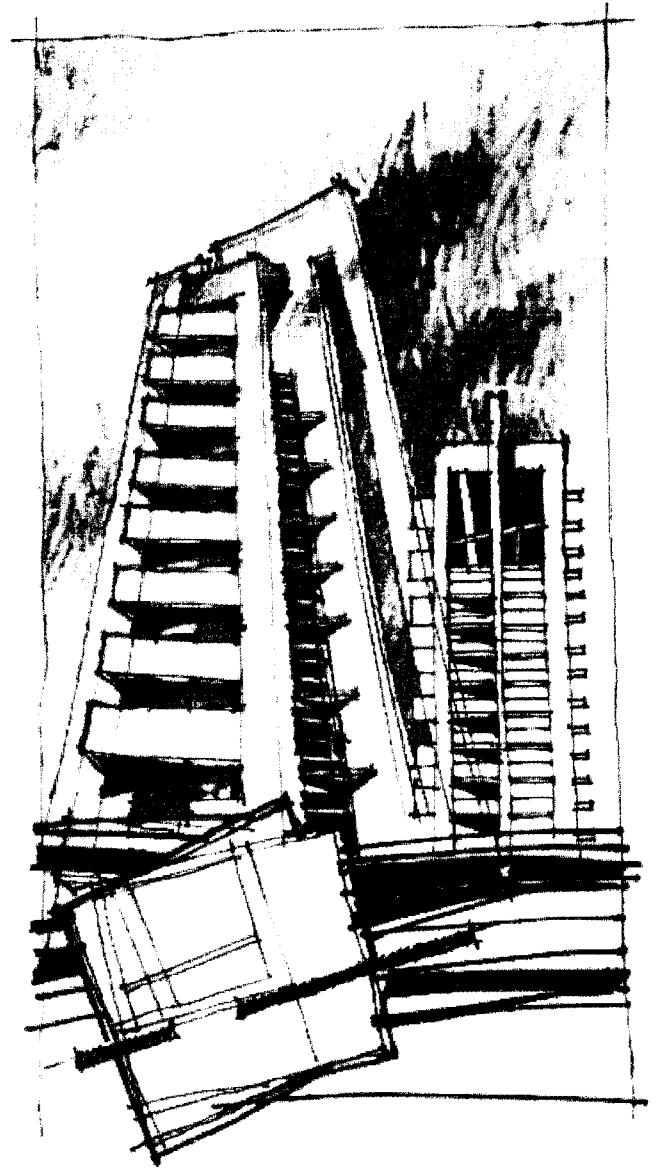
1. Titik Wehrkreise dalam simbolik masa menunjukan dua elemen berbeda, presentasi dulu dan sekarang. Bentuk kotak dengan kotak kecil didalamnya yang menunjukkan bahwa masih ada inti/trace dalam kotak besar.

⁵ Kotak dipilih karena merupakan bentuk yang stabil dan sangat mudah dikenal dibanding dengan bentuk patonic solid yang lain yaitu segitiga dan lingkaran. Kotak dipresentasikan sebagai simbol titik markas-markas dacrah Wehrkreise III

⁶ Frame sebagai simbol kekuatan pasukan yang menjadi perisai tiap titik-titik markas.

- a. Simbolik kekinian (sekarang). Masa kotak dengan garis¹² tegas.
 - b. Simbolik masa lalu. Masa kotak utuh simbol kemurnian.
2. Superposisi dari keduanya. Mencari tanda baru.
 3. Salah satu masa diputar ingin memunculkan sekaligus meng-kaburkan inti dalam/trace.
 4. Frame sebagai kamuflase ingin menunjukkan kotak utuh dengan pola garis grid yang menyelimutinya.
 5. Masa pudar meninggalkan jejak. Simbolik masa depan yang tidak pasti.
 6. Masa pudar kembali ke wujud dasar memberikan kemerdekaan pemaknaan karena masa depan yang belum hadir dan akan menjadi subyektif masing-masing dalam pencariannya.

Gambar : 2



¹² Garis : Struktur utama yang menopang kekuatan masa, penegasan tanda mendobrak hubungan sebab-akibat (konsep kekinian)

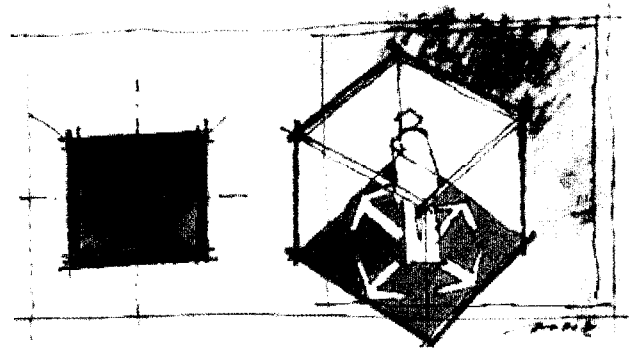
2. Konsep Transformasi Masa (ekspresi konstruksi waktu)

Ekspresi konstruksi waktu¹³ ke dalam simbolis abstrak yang bersifat pasif, dalam arti simbol-simbol yang diciptakan, pada proses penyampaian maknanya menggunakan bentuk-bentuk geometri. Sebagai contoh masa yang mempunyai bentuk persegi panjang, diasumsikan untuk menyimbolkan linearitas waktu. Masa tersebut sama sekali tidak memiliki hubungan khusus dengan waktu. Pergerakan ragawi pada ruang dalam masa tersebut menjadi penting didalam menafsirkan maksud yang terkandung. Pergerakan pada alur gerak dan ruang merupakan cara untuk memahami simbol konstruksi waktu, dimana simbol-simbol yang dipergunakan adalah berupa bentuk, batas, dan orientasi.

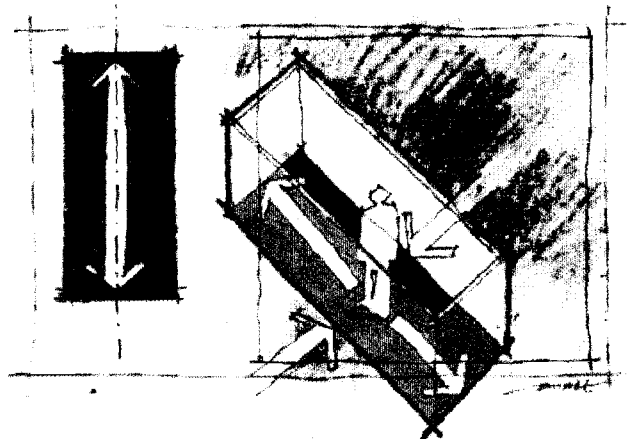
Gambar : 3

1. Bentuk

* Statis : lebih terorientasi
untuk diam.



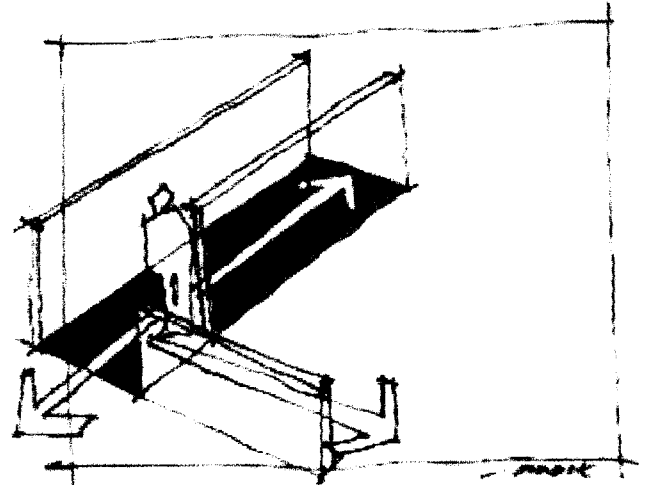
* Linear : Lebih
terorientasi
untuk
bergerak/jalan.



¹³ konstruksi waktu : masa lalu, kekinian, masa depan sebagai analogi dari representasi sejarah Serangan Umum 1 Maret.

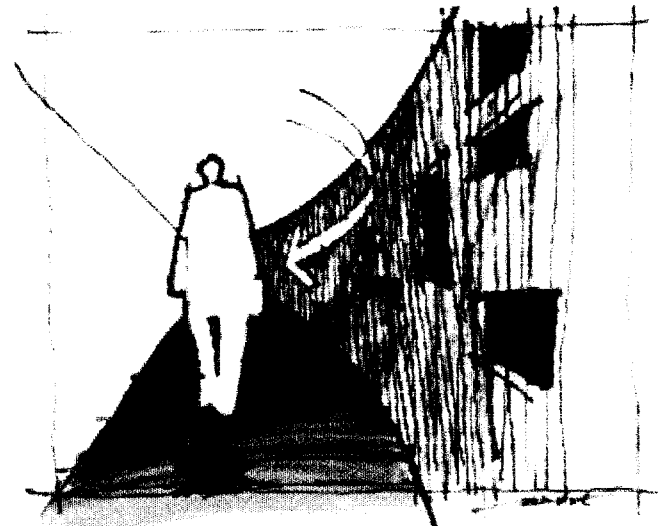
2. Batas

menampilkan dan
membentuk arah.



3. Orientasi

Bergerak menuju
titik yang dituju.

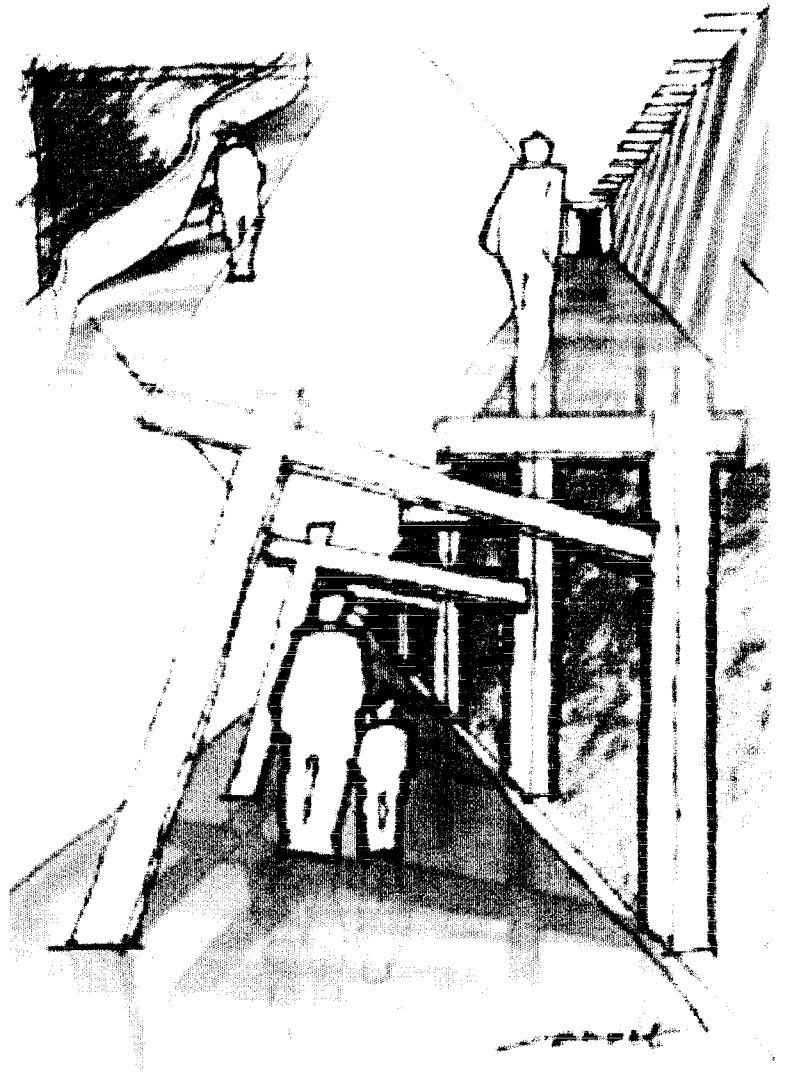


Ekspresi konstruksi waktu kedalam simbolis figuratif, hal tersebut lebih bersifat aktif. Simbolis figuratif yang akan digunakan akan berupa tanda, karena yang dipakai sebagai tanda memiliki hubungan khusus dengan yang ditandainya¹⁴ Pergerakan efek bayangan yang beralur oleh elemen-elemen arsitektural dalam ruang terpantulkan dari cahaya alami yang bersifat aktif selalu berubah dalam sudut jatuhnya dan ini memiliki hubungan khusus dengan yang ditandainya yaitu, *waktu alam*. Pergerakan bayangan oleh permainan *solid-void* akan digunakan untuk mencapai ekspresi konstruksi waktu, bersama-

¹⁴ Orientasi arah.

sama ekspresi yang muncul dari simbolis abstrak diatas. Pada ruang-ruang yang merepresentasikan linearitas waktu, efek bayangan akan dimanfaatkan untuk menyimbolkan linearitas pergerakan sirkulasi manusia di dalamnya

gambar : 4



IV.2.2 Makro

Histori Serangan Umum 1 Maret, adalah bahan dasar dan juga latar belakang dari desain kawasan Production House Animasi dan Komik. Dalam rancangan ini mencoba untuk mendobrak hubungan sebab akibat antar fungsi dengan bentuk, bentuk dengan fungsi, struktur dengan ekonomi, dan sebagainya (konsep *crossprogramming* – Tschumi).

Untuk memperjelas dalam mentransformasikan Histori Serangan Umum 1 Maret kedalam tataran pemahaman konsep dan memaknai keduanya, Histori dipecahkan (break) menjadi beberapa frame-frame cerita, yang mana disini adalah intisari dari alur cerita Serangan Umum 1 Maret yang tersusun secara berurutan. Kondisi aktual waktu, ruang, dan skala diubah dengan mencari analogi kondisi histori (dahulu, masa sekarang, dan masa yang akan datang). Ketika site dihadirkan pada masa sekarang, pada keadaan ini dimunculkan kiasan-kiasan (ekspresi) pada saat lampau, sekarang dan masa depan. Analogi dibuat antara kondisi pada tahun 1948, ketika awal dari serangan Belanda atas Ibukota Jogjakarta, yang kemudian dikenal sebagai agresi II ; pada tahun 1949, ketika Serangan Umum dilakukan yang menghasilkan kemenangan bagi TNI, dengan saat sekarang, yaitu ketika sebuah kawasan akan dimunculkan.

1. Konsep Penelusuran Jejak Sejarah

Ketika titik-titik wilayah Wehrkreise III saling berhubungan dan melingkupi serta membentuk komposisi yang meruang (target operasi penyerangan), titik-titik ini kemudian dipecahkan (Quarry)⁶. Ketika terjadi retakan, waktu terhenti dalam keadaan (waktu) ia hadir maupun akan hadir⁷ (kembali ke konsep *Difference*). Ke tujuh titik Wehrkreise III disejajarkan ke dalam suatu rangkaian dengan point-point tersusun linear “esensi sumbu struktur kota”⁸ (objek kekinian), tanpa menghilangkan jejak-jejak histori (pola lingkaran terlihat imajiner) untuk mempertahankan masa lalu dan interupsi (hubungan kepada yang lain/al'autre). Setelah itu untuk upaya pencarian makna dalam site layer-layer histori tadi disuperposisikan kemudian diplotkan dengan skala yang lebih kecil (scaling)⁷ ke dalam site.

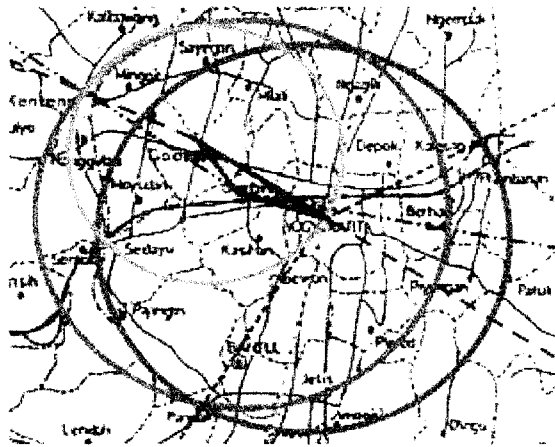
Gambar : 5

⁶ Quarry : Pecahan, sebagai upaya mencari hubungan-hubungan pada pemahaman makna lain (tinjauan strategi perang geniya)

⁷ Penghadiran sebuah tanda yaitu sebuah komposisi sebagai representasi simbolik Serangan Umum 1 Maret.

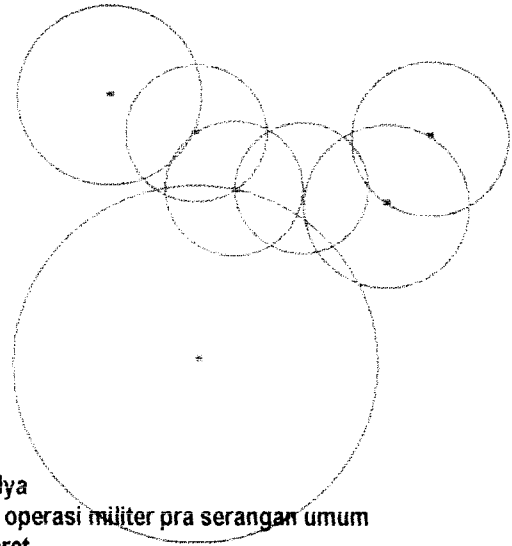
⁸ Esensi Jogjakarta – struktur sumbu kota (mikro kosmis) utara-selatan.

⁷ Mempunyai tujuan : Menghilangkan gagasan tubuh manusia sebagai sumber mutlak dari skala dan untuk menghadirkan materi (pola lingkaran target operasi penyerangan) yang hampir sama pada skala-skala yang berbeda dalam site – Jogjakarta.



**Territorial
pola operasi serangan umum 1 Maret**

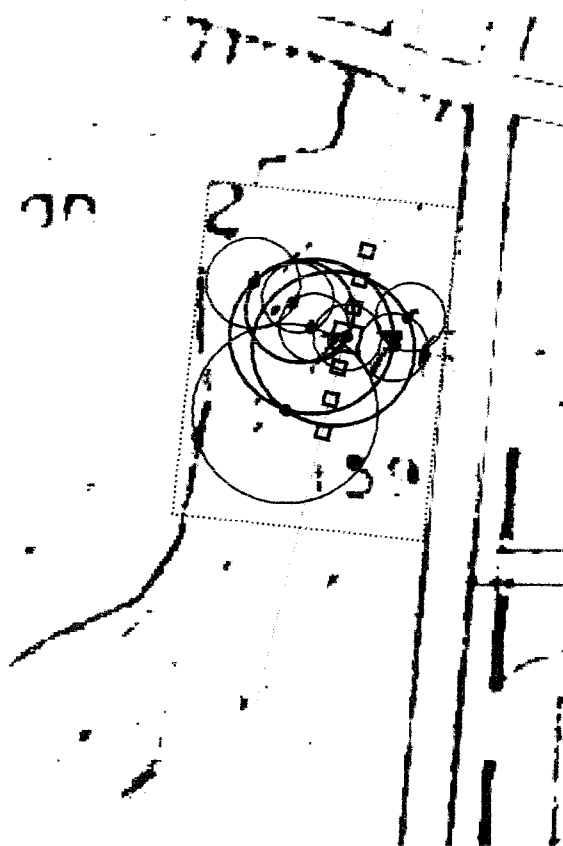
Pola lingkaran terpusat dari tiga titik markas (Kraton, Gamping, Godean) sebagai koordinasi markas yang paling besar, dari tiap-tiap titik ditarik sumbu ke titik paling luar yang kemudian ditarik didapatkan radius target operasi penyerangan masing-masing titik dengan koordinasi titik markas lainnya.



**Gerilya
pola operasi militer pra serangan umum
1 Maret**

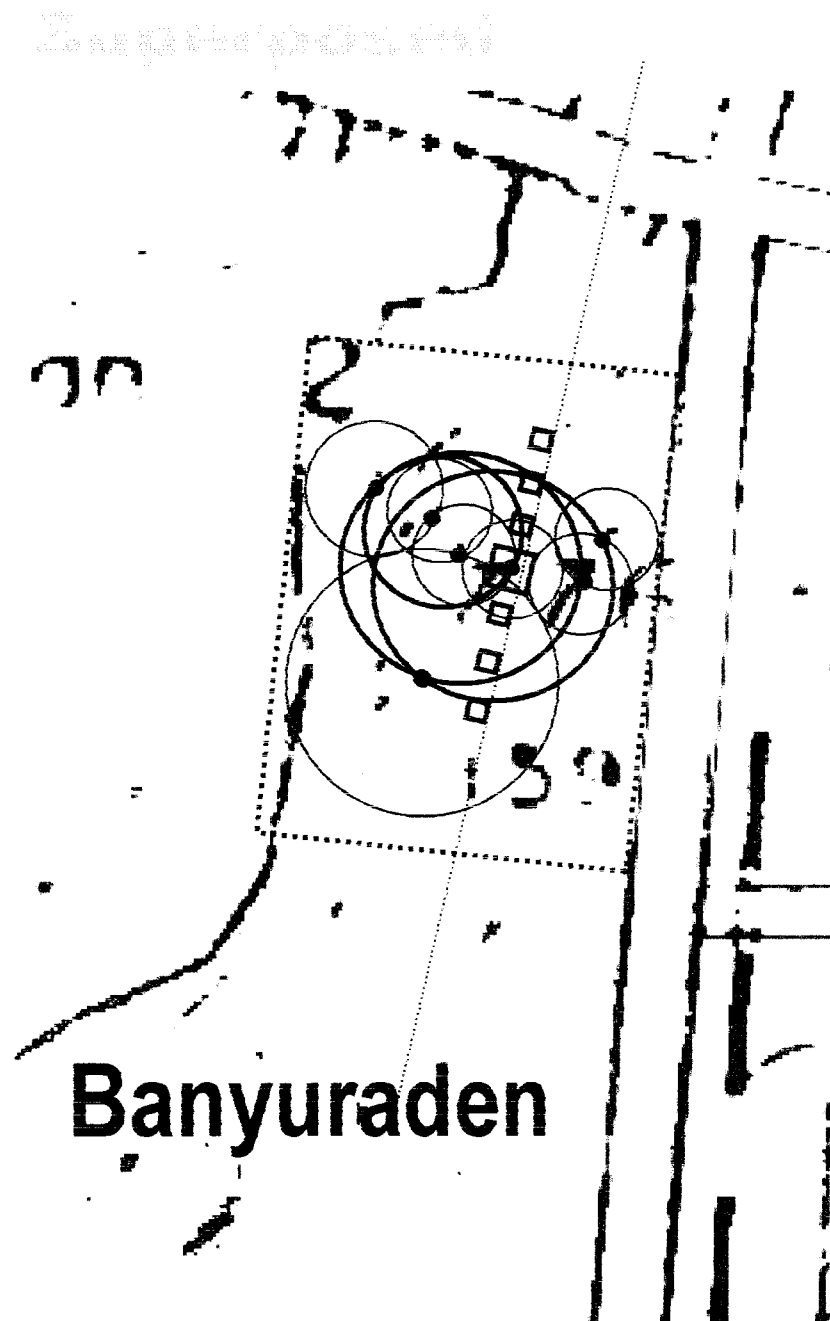
Pola lingkaran terpusat pada masing-masing titik markas dari tiap-tiap titik ditarik sumbu ke titik paling dekat yang kemudianditarik didapatkan radius target operasi masing-masing titik dengan koordinasi titik markas yang paling dekat.

Strategi perang



Gambar menunjukkan kedua strategi perang disuperposisikan dalam site dengan skala yang lebih kecil (scaling) sebagai upaya mempertahankan sejarah yang dihadirkan dalam keadaan sekarang (waktu site ditemukan).

Ketujuh titik digeser dan di-plotkan dalam rangkaian sumbu linear (kosmis Jogja) sebagai esensi ungkapan penghayatan dan penghormatan eksistensi Kraton.

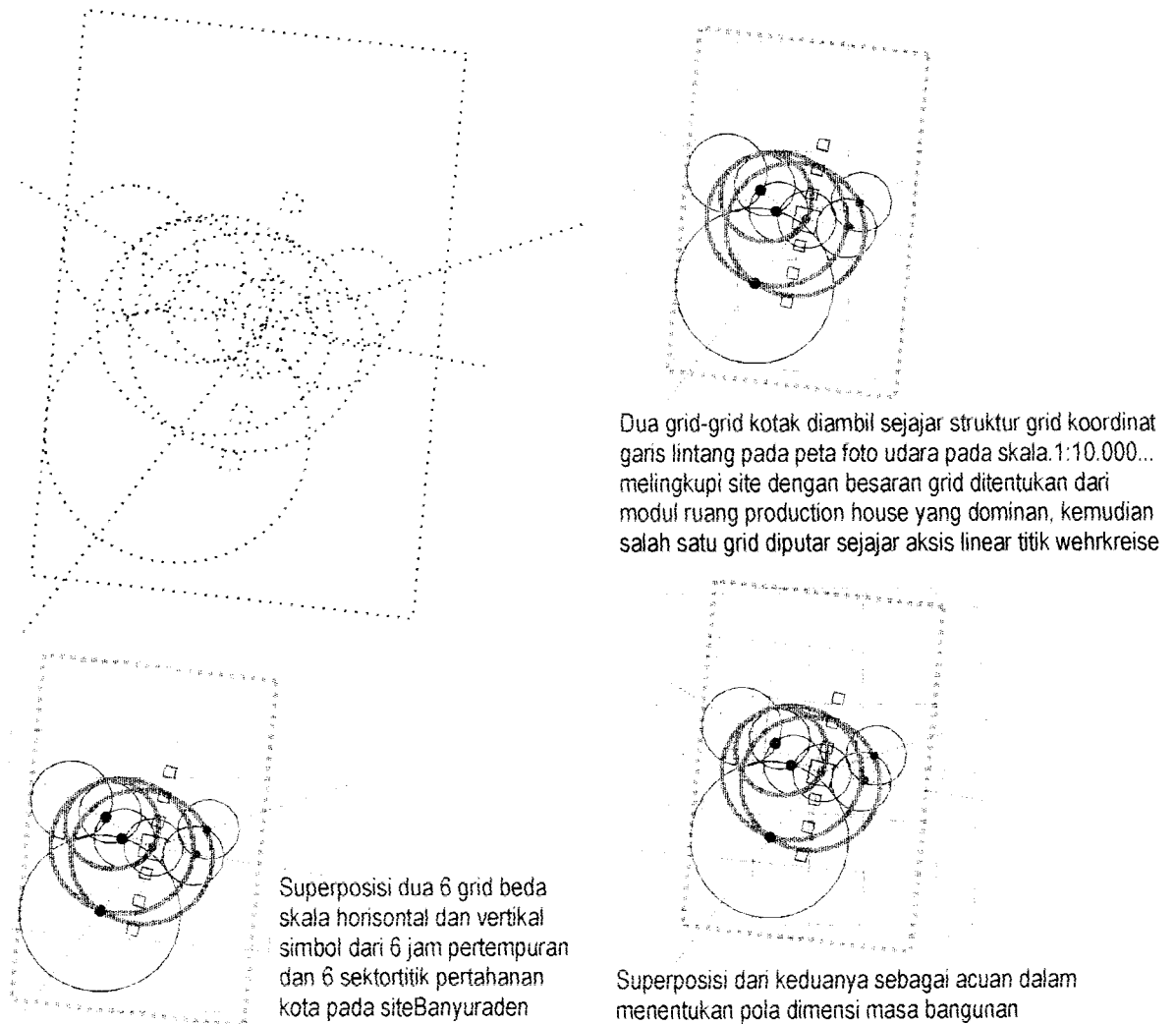


Gambar menunjukkan superposisi diantara ketiganya dalam site Banyuraden

Dua grid-grid kotak diambil sejajar struktur grid koordinat garis lintang pada peta foto udara pada skala 1 : 10.000 melingkupi site dengan besaran grid ditentukan dari modul ruang production house yang dominan, kemudian salah satu grid diputar sejajar aksis linear titik wehrkreise. Pola dua grid dengan 6 kotak simbol histori pertempuran yang diambil dari 6 jam pertempuran Serangan Umum 1 Maret dan 6 titik sektor pertahanan dalam kota, keduanya disuperposisikan kedalam site Banyuraden sebagai upaya transformasi jejak sejarah pasca serangan umum 1 maret 1949.

Kemudian hasil dari seluruh grid-grid tadi disuperposisikan. Hasil superposisi seluruhnya adalah sebagai panduan konsep perencanaan menentukan komposisi masa dengan metoda tracing dalam representasi jejak-jejak pertempuran Serangan Umum 1 maret.

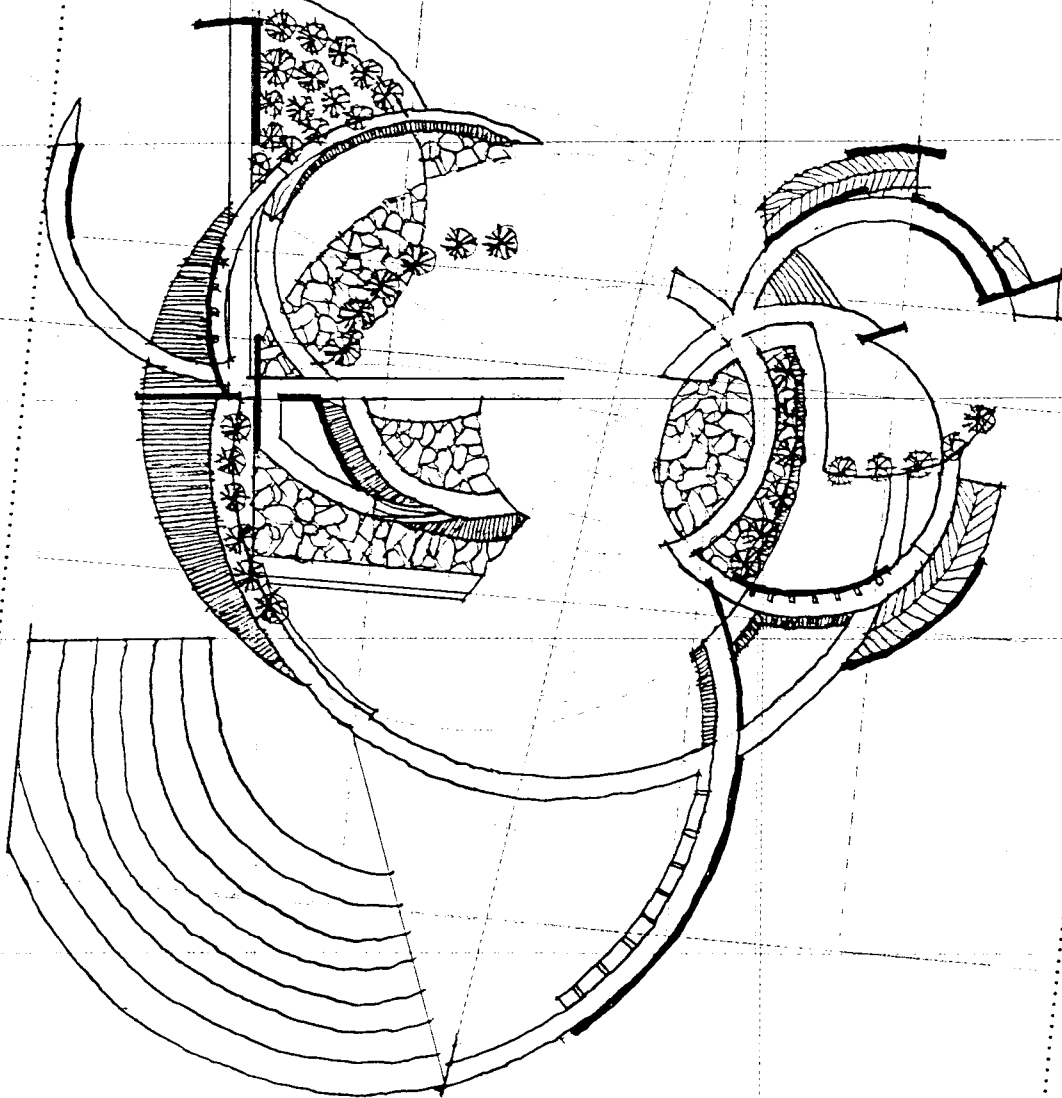
Gambar : 6



1. Konsep Sirkulasi

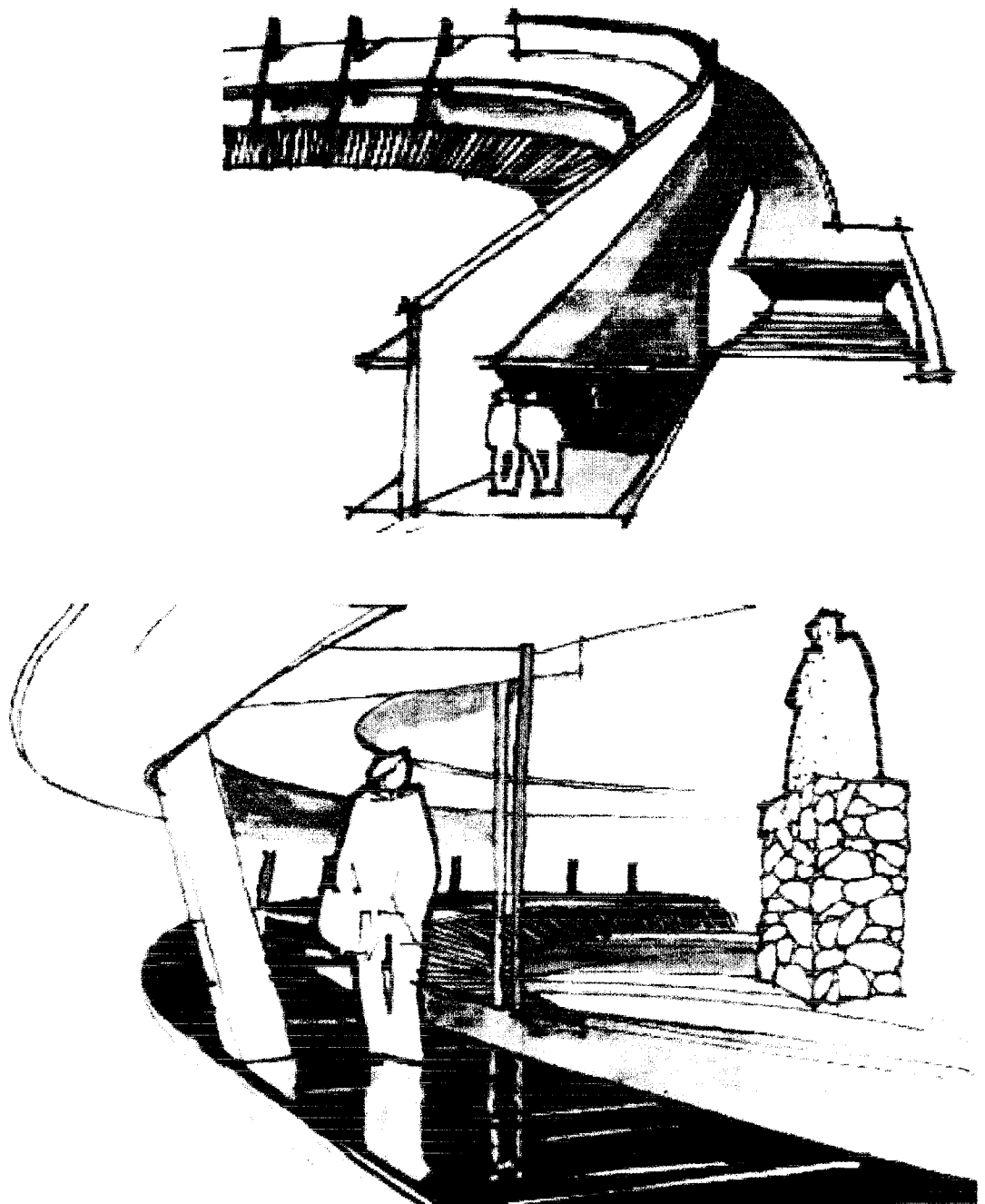
Sirkulasi terbentuk mengalir (*tracing*) mengikuti pola-pola lingkaran akan tetapi tidak dalam lingkaran penuh (masih dalam mencari hubungan yang lain) dihapus sebagian akan tetapi masih tampak samar jejak-jejaknya (histori tetap dipertahankan - *palimpsest*). Arus yang melorong tertutup dan terbuka menyimbolkan tanda perjalanan waktu gelap-terang bergerak linear dengan tujuh masa kotak menembus ditengahnya mengikuti aksis utara selatan sumbu Merapi (penghormatan eksistensi Keraton).

Gambar : 7



Permainan split level, lorong-lorong sirkulasi terbuka dan tertutup melingkar mengikuti pola menuju, berhubungan dengan ruang dan pola sirkulasi lainnya mengarahkan suatu gerak linear dengan komposisi bidang sebagai bidang pembatas dan cahaya yang terbentuk oleh permainan void-solid mempertegas arah ruang dalamnya.

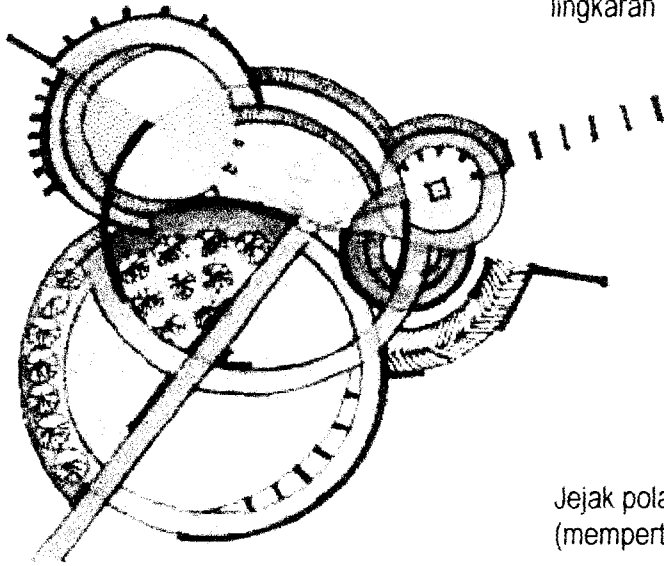
Gambar : 8



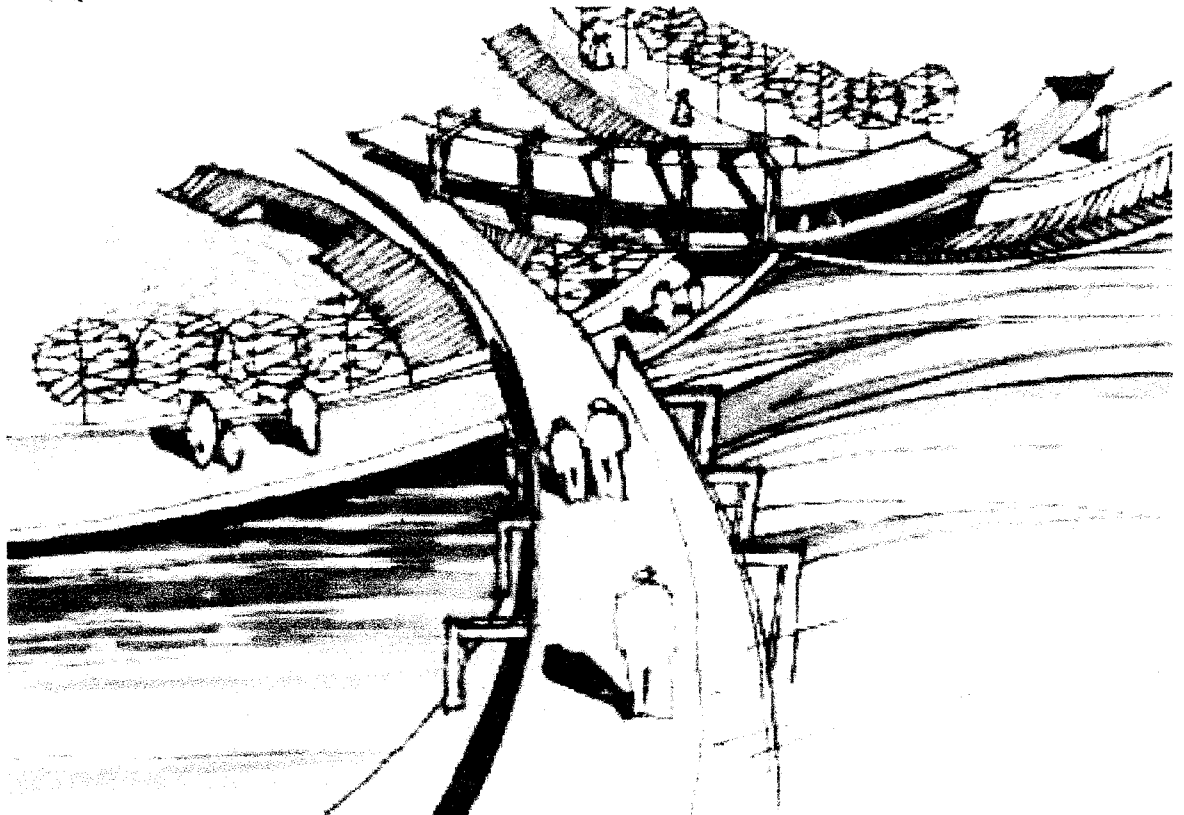
Gambar : 9

Palimpsest

Pembentukan pola sirkulasi mengikuti
pola lingkaran tetapi tidak dalam pola
lingkaran penuh



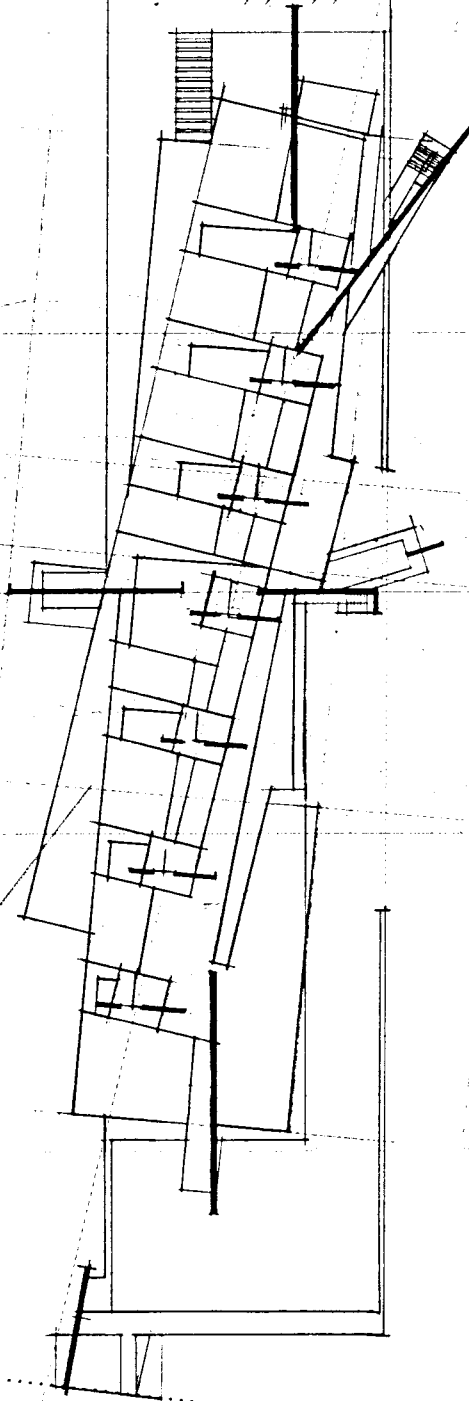
Jejak pola lingkaran dipertahankan
(mempertahankan tanda awal)



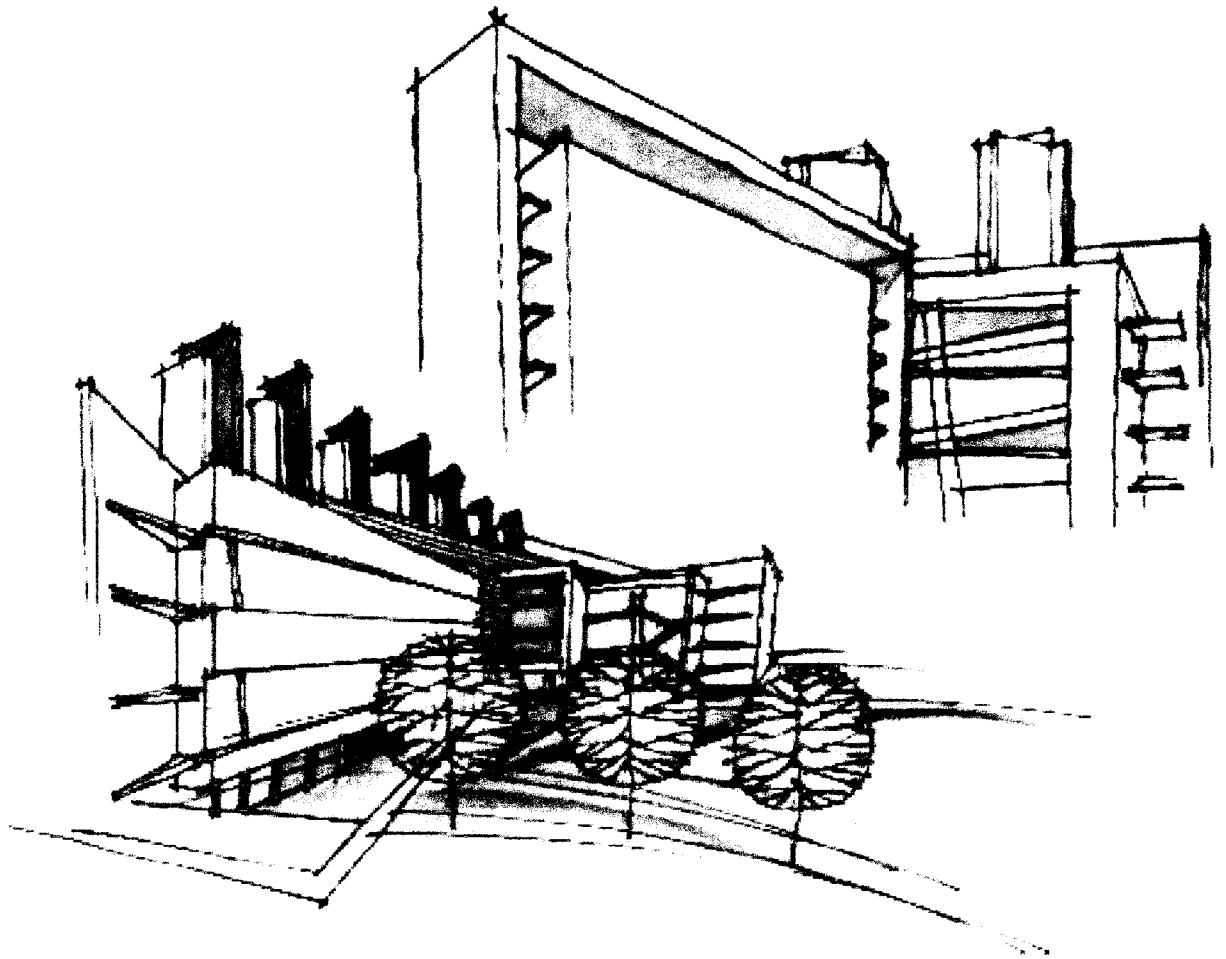
2. Konsep Komposisi Masa

Komposisi masa terdiri dari masa-masa persegi panjang yang diplotkan pada site, melintang ditengah-tengah saling menumpuk akan tetapi kuat dalam garis linear keluar dari grid-grid yang terpola, terpecah-pecah dari sumbu utama kaidah desain tradisional mencari hubungan sumbu-sumbu maya dari jejak-jejak Wehrkreise III.

Gambar : 10



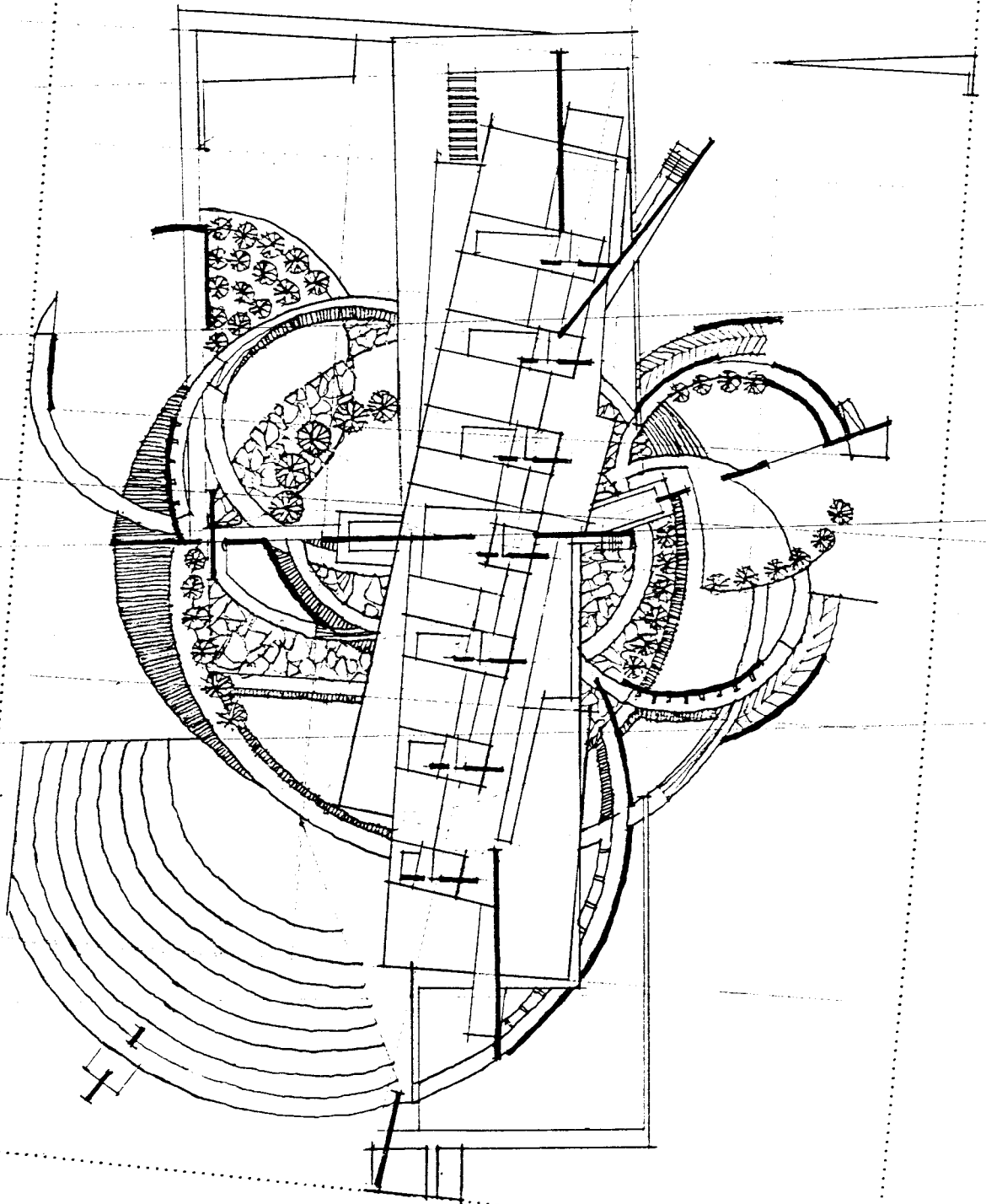
Gambar : 11



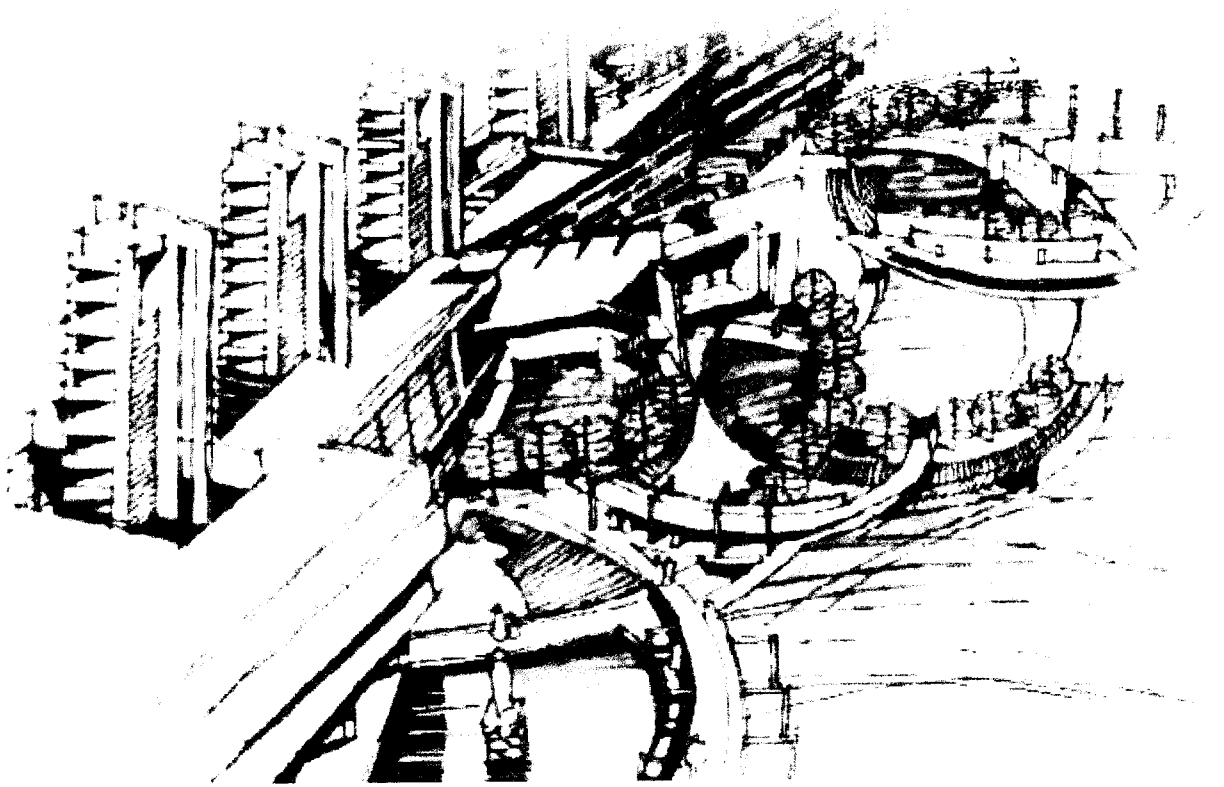
Fasad bangunan merupakan layar background yang menopang tujuh menara. Tujuh menara merupakan representasi simbolik titik-titik markas daerah Wehrkreise III.

Dari kedua konsep tadi kemudian disuperposisikan dalam satu kesatuan dalam
site Banyuraden.

Gambar : 12



Gambar : 13



Daftar Pustaka

1. **Audio in Media**, second edition, Stanley R. Alten.
2. The Master Architect Series, **Eisenman Architects**, Selected and Current Works, edited by Stephen Dobney.
3. **Cities of Artificial Excavation The Work of Peter Eisenman, 1978-1988**, Jean-Francois Bedard.
4. **Bahasa Dekonstruksi Ala Foucault dan Derrida**, Dadang Rusbianto.
5. **Filsafat Bahasa - Masalah dan Perkembangannya**, Drs. Kaelan, M.S.
6. **Hidegger, Martin (1989), The Concepts of Times** (diterjemahkan oleh William McNeill), BlackWell, Oxford UK & Cambridge USA, 1992.
7. **Norberg-Schulz, Christian (1971), Existence, Space, and Architecture**, Praeger Publisher, New York-Washington.
8. Makalah seminar **Dekonstruksi - konsep serta aplikasinya dalam desain arsitektur dan urban**, Universitas Kristen Petra, 23 September 1995.
9. **Majalah Arsitektur Imatra SKETSA**, Eksperimen dalam Arsitektur, Universitas Airlangga, edisi ke-13.
10. Buku Panduan, **Sewindu Monument Yogya Kembali**.
11. Sejarah Indonesia, **Lima Tahun Perang Kemerdekaan 1945-1949**, Radik Utoyo Sudirjo.
12. **Neufert Architects' Data**.
13. **Architecture in Perspective 10**, The American Society of Architectural Perspectivists.
14. Web Site : WWW. Munindo_brd_de.com, **Fakta-Fakta Baru Mengenai Serangan Oemoem 1 Maret 1949 Atas Yogyakarta**, disusun oleh : Batara Hutagalung.

Lampiran