Latar Belakang Permasalahan

1.1 Potensi Sumber Daya Manusia Terhadap Seni di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan kota seni-budaya, pendidikan dan pariwisata. Citra kota seni dan budaya sudah melekat sejak awal perkembangan seni berada. Keragaman budaya serta suasana kota yang mendukung memberikan nilai ekstrakulikuler dalam penciptaan seni tersebut.

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu atau kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi *(Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta, 1983).* Menurut Koentjaraningrat, Seni adalah bagian dari kebudayaan dimana kebudayaan itu merupakan suatu adat-istiadat yang melekat erat pada kehidupan sehari-hari masyarakat suatu negara *(Kebudayaan dan Mentalitas;3).*

Banyaknya para seniman-seniman senior dan tempat yang mendukung sebagai penciptaan seni, memberikan banyak kontribusi untuk menciptakan dan melestarikan kesenian sehingga kota Yogyakarta sering dijadikan tempat diadakan lomba dan pameran seni-budaya. Seniman Yogyakarta mempunyai kepedulian yang tinggi terhadap penciptaan dan pelestarian seni dan budaya Indonesia pada umumnya dan Seni budaya Jawa pada khususnya. Melihat fenomena yang berada di Yogyakarta, kepakaran dan kualitas seniman yang ada di Yogyakarta terbagi menjadi 3 bagian, yaitu;

1. Seniman yang sudah di akui eksistensi dan karyanya dalam skala internasional.
2. Seniman yang sudah di akui eksistensi dan karyanya dalam skala nasional.
3. Seniman muda yang sedang dalam tahap memperkenalkan eksistensi dan karyanya kepada publik secara umum.

Berikut adalah tempat-tempat kesenian di Yogyakarta;

Tabel 1.1 Tempat kesenian di Yogyakarta th 2003

1.	Padepokan Bagong Kussudiardjo Spesialisasi : Seni tari, seni lukis Pimpinan : Bagong Kussudiardjo	(Singosaren Utara no. 9, Yogyakarta)
2.	Sanggar Natya Laksita Spesialisasi : Seni tari Pimpinan : Didik Hadiprayitno (Ninik Thowok)	(Jl. Godean, Yogyakarta)
3.	Sanggar Cemeti Spesialisasi : Seni Rupa Pimpinan : Nindyo	
4.	Sanggar Teater Alam Azwar A.N. Pimpinan : Azwar A.N..	
5.	Sanggar Teater Alam Banjarmili Spesialisasi : Seni Tari Pimpinan : M i r o t o	(Ds. Kredenan, Yogyakarta)
6.	Sanggar Kua Etnika Spasialisasi : Seni pertunjukan Pimpinan : Butet Kartarajasa/Jaduk Ferianto	(Desa Kersan, Yogyakarta)
7.	Sanggar Joglo Jago Pimpinan : Sugono/ Sawung Jabo	(Ds. Wirasaban, Yogyakarta)
8.	Sanggar Teater Garasi Spesialisasi : Seni pertunjukan	Jl. Bugisan, Yogyakarta
9.	Sanggar Omah Dhuwur	(Ds. Jagalan, Kota Gede, Yogyakarta)
10.	Sanggar Joglo Gedogan	(Ds. Condong Catur, Sleman, Yogyakarta)
11.	Sanggar Nitiprayan Pimpinan : Ong Hari Wahyu	(Yogyakarta)
12.	P u s k a t Spesialisasi : Seni musik Pimpinan : Fred Wibowo	(Ds. T u r i, Sleman, Yogyakarta)
13.	Yayasan Kesenian Agastya Spesialisasi : Wayang kulit	(Kp. Gedong Kiwo, Mantrijeron, Yogyakarta)
14.	Sanggar Lejar	(Suryatmajan, Kec. Danurejan, Yogyakarta)
15.	Sanggar Bambu	(Rotowijayan No. 14, Kel. Kadipaten, Yogyakarta)
16.	Sanggar Umes	(Kel.Baciro, Kec.Gondokusuman, Yogyakarta)
17.	Sanggar Kala Sakti	(Nyutran, Kel. Wirogunan, Yogyakarta)
18.	Sanggar Seni Ukir Narno S	(Pakuncen, Kec. Wirobrajan, Yogyakarta)

19.	Sanggar Seni Kriya Adi Dharma	(Tegalmulyo, Pakuncen, Kec. Wirobrajan, Yogyakarta
20.	Sanggar Wisma Kriya	(Ngestiharjo, Kec Kasihan Bantul Yogyakarta).
21.	Sanggar Kiat's	(Jl. Langenastran Lor 2B, Kec. Kraton, Yogyakarta)
22	Sanggar Mulyo Rahardjo	(Kp. Patangpuluhan, Yogyakarta)
23.	Sanggar Hasta Kreatifa Spesialisasi : Seni patung	(Jl. Kaliurang, Sleman, Yogyakarta)
24.	Sanggar Bintang Rahayu Spesialisasi : Relief	(Maguwoharjo, Kec. Depok, Sleman, Yogyakarta)
25.	Yayasan Siswo Among Bekso Spesialisasi : Tari Klasik Pimpinan : Drs. Dinu Satomo	(nDalem Kaneman, JL Kadipaten Kidul no.46 Yogyakarta)
26.	Sasmita Mardawa Pamulangan Bekso Spesialisasi : Tari Klasik Pimpinan : Bambang Pujasworo, SSn.	(nDalem Pujokusuman, Yogyakarta).
27.	Suryo Kencono Spesialisasi : Tari Klasik	(nDalem Suryowijayan, Yogyakarta)
28.	Swastigita Spesialisasi : Karawitan	(Ngadinegaran, Yogyakarta)
29.	Santilaras Spesialisasi : Karawitan	(Ds. Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul, Yogyakarta)
30.	Galeri Affandi Spesialisasi : Lukisan Pimpinan : Ny. Kartika Affandi	(Jl. Adisucipto Km. 5, Caturtunggal, Sleman, Yogyakarta)
31.	Galeri Saptohudoyo Spesialisasi : Lukisan Batik Pimpinan : Saptohudoyo	(Jl. Adisucipto Km. 9, Kec. Depok Sleman, Yogyakarta)
32.	Galeri Amry Yahya Spesialisasi : Lukisan batik Pimpinan : Dr. H. Amry Yahya	(Jl. Gampingan no. 6 , Yogyakarta)
33.	Galeri Ardianto Spesialisasi : Lukisan Batik Pimpinan : Ardianto	(Jl. Magelang Km. 5,8 Kec. Sinduadi, Sleman, Yogyakarta)
34.	Galeri Tulus Warsito Spesialisasi : Seni Rupa Pimpinan : Tulus Warsito	(Jl. Tirtodipuran no. 19 A, Yogyakarta)
35.	Galeri Slamet Riyanto Spesialisasi : Senirupa Pimpinan : Slamet Riyanto	(Jl. Tirtodipuran, Yogyakarta)

MOHAMMAD KHALED
99 512 208

36.	Galeri Wahyu Mahyar Spesialisasi : Seni Rupa Pimpinan : W. Mahyar	(Jl. Nakulo no. 12, Kp. Ketanggungan, Wirobrajan, Yogyakarta)
37.	Galeri Dirix Spesialisasi : Seni Rupa	(Jl. Adisucipto Km. 8, Ds. Klungan, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta)
38.	Galeri Galar	(Jl. Parangtritis no. 11, Yogyakarta)
39	Galeri Salim Widardjo	(Ds. Purbayan, Kotagede, Yogyakarta)
40.	Sanggar Pelita Kasih	(Jl. Yogya-Purworejo Km. 15, Sentolo, Kulon. Progo, Yogyakarta)
41.	Teater Latar Jogja	(Jl. Bugisan Selatan, gg.Dewi Nawangwulan 315 Yog yakarta)

Sumber ; Internet http://www.tasteofjogja.com

Banyaknya tempat pendidikan kesenian seperti Institut Seni Indonesia (ISI), Politeknik Seni Yogyakarta, Akademi Seni Rupa dan Desain "AKSERI", Akademi Seni Rupa dan Desain MSD juga sebagai bukti bahwa kesenian di Yogyakarta menjadi perhatian dalam perkembangannya.

1.2 Intensitas Pameran/ Pertunjukan Kesenian di Yogyakarta.

Menurut Koentjaraningra; hanya ada satu unsur kebutuhan yang dapat menonjolkan sifat khas dan mutu, dan dengan demikian amat cocok sebagai unsur paling utama dari kebudayaan Nasional Indonesia untuk menunjukan identitas kepribadian bangsa, yaitu kesenian *(Koentjaraningrat, Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan : hal 112-113).*

Seni menurut Soedarso Sp dalam bukunya 'Tinjauan Kesenian' (th 1990;hal 83) dapat digolongkan menjadi 3 golongan, yaitu;

1. Seni Rupa yang meliputi seni lukis, seni kriya, seni grafis, seni patung, seni foto.
2. Seni sastra, yang meliputi cerpen, novel, puisi.
3. Seni pertunjukan:
   - Seni musik, meliputi vocal group, orchestra, band.
   - Seni teater, meliputi opera, drama, wayang orang
   - Seni tari, meliputi balet, tari tradisional, dan tari modern

Tabel 2.1 Jumlah Organisasi Kesenian di DIY th 2002

No	JENIS KESENIAN	Jogja	Bantul	Kulon Progo	Gunung Kidul	Sleman	Total
A	**Seni Musik**						
	1.Karawitan	62	134	72	143	188	599
	2. Musik Anak	1	-	-	-	4	5
B	**Seni Tari**						
	1. Klasik	12	9	2	3	20	46
	2. Kreasi Baru	4	12	15	2	24	57
	3. Anak-anak	-	2	-	1	11	14
C	**Teater**						
	1. Kethoprak	31	133	144	100	271	679
	2. Modern	12	8	-	3	16	39
D	**Wayang**						
	Pedalangan	3	18	17	14	21	73
E	**Seni Rupa**						
	1. Lukis+Grafis	5	2	4	1	5	17
	2. Patung	1	1	-	-	4	6
	3. Pahat Kayu	30	19	-	-	45	94
	4. Tata rias	8	-	17	22	48	95
	5. Dekorasi janur	5	-	8	1	6	20
F	**Seni Kerajinan**						
	1. Batik	203	31	27	48	163	472
	2. Perak	60	-	-	-	-	60
	3. Gerabah	2	60	35	-	58	159
	JUMLAH	**723**	**453**	**620**	**407**	**1.147**	**2.749**

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DIY,2002

Dalam pewadahannya kegiatan seni tersebut belum mempunyai tempat yang merata.

Gedung kesenian dan pertunjukan di Yogyakarta banyak kurang memenuhi syarat, penyelenggaraan kegiatan pameran kesenian terus meningkat akan tetapi jumlah

pengunjung yang datang ditiap pameran dari tahun ke tahun presentasinya turun. Hal ini disebabkan karena pameran yang diselenggarakan di gedung gedung serbaguna, misalnya; Benteng Vredebreg, Senisono, Purnabudaya, Karta Pustaka, Bentara Budaya, dan lain lain.

Berikut adalah data pameran seni di 3 tempat berbeda di Yogyakarta sepanjang tahun 1996 hingga 2000.

Tabel 2.2: Kegiatan pameran seni di gedung Pura Budaya Yogya

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	3	1	5	2
Pameran Kriya seni	-	1	-	2	3
Pameran Lukis	1	5	3	4	5

Sumber : Taman Budaya Yogyakarta, Bagian Dukumentasi dan publikasi, Februari 2001

Tabel 2.3: Kegiatan pameran seni di gedung Benteng Vredeburg Yogya

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	2	1	4	10	5
Pameran Kriya seni	2	-	2	-	4
Pameran Lukis	2	6	1	5	8

Sumber : Taman Budaya Yogyakarta, Bagian Dukumentasi dan publikasi, Februari 2001

Tabel 2.4: Kegiatan pameran seni di gedung Bentara Budaya Yogya

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
Pameran Seni Rupa	3	2	4	7	2
Pameran Kriya seni	2	2	-	2	3
Pameran Lukis	11	10	5	11	15

Sumber : Taman Budaya Yogyakarta, Bagian Dukumentasi dan publikasi, Februari 2001

Sebagai kota pariwisata dan juga seni-budaya, Yogyakarta merupakan tempat seniman dan penikmat seni memburu hasil karya-karya seni .Hal ini terlihat dari data yang

diperoleh dari BPS Daerah Istimewa Yogyakarta sepanjang tahun 1996 hingga 2002, yaitu sebagai berikut;

Tabel 2.5 ; Jumlah Pengunjung Museum dan Budaya di Yogyakarta.

No	Museum	Pengunjung		Jumlah
		Wisman	Wisnu	
1	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189
2	Puro Pakualam	129	1.751	1.880
3	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356
4	Kereta Keraton	450	37.957	38.407
5	Beteng Vredenberg	278	136.196	136.474
6	Affandi	1.424	5.633	7.057
7	Hamangkobuwono IX	50.592	305.300	355.898

Sumber : BPS, D>I> yogyakarta dalam angka tahun 2000

Data-data yang didapat menunjukan bahwa masyarakat Yogyakarta sangat membutuhkan wadah untuk berinteraksi antar seniman dan juga tempat untuk mengenalkan budaya dan kesenian kepada masyarakat awam. Kecenderungan yang ada yaitu melakukan pameran atau pengenalan budaya ditempat yang kurang terencana (gedung serba guna) haruslah mulai di perhitungkan. Dengan adanya tempat sebagai pusat interaksi kebudayaan dan kesenian diharapkan dapat menampung seniman untuk berekspresi dan mampu mengakomodasi segala kebutuhan masyarakat kesenian baik berupa presentasi, transaksi, edukasi, dokumentasi, dan juga forum komunikasi antara kreator dan apresiator seni dan budaya.

1.3 Fasilitas dan Aktivitas Kesenian dan Budaya yang akan diwadahi

Banyaknya Kesenian dan Budaya yang ada, menjadikan perlunya tempat yang mampu memberikan fungsi sebagai wahana interaksi antara seniman dan budayawan untuk saling berkomunikasi melalui hasil karyanya masing-masing serta memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas tentang kesenian dan budaya.

Dengan melihat kebutuhan dari berbagai kondisi yang telah ada selama ini, yaitu perlunya pusat interaksi budaya dan kesenian maka dapat di ambil kesimpulan aktivitas dan fungsi yang akan diwadahi berupa;

1. Aktivitas pengelola, adalah tempat pemilik/pihak-pihak yang mengelolah dan mengatur setiap kegiatan yang berada di dalam gedung 'Interactive Cultural Center'
2. Aktivitas pendidikan, merupakan interaksi berupa pelatihan dan pengenalan kesenian/kebudayaan kepada seniman/budayawan, akademisi dan mayarakat luas. Contoh aktivitas ruang yang dilingkupi adalah workshop, talk show, ruang kajian seni, dan lain-lain.
3. Aktivitas pertunjukan, merupakan kegiatan interaksi kesenian dan kebudayaan berupa pameran dan pertunjukan karya seni dan budaya kepada masyarakat luas. Contoh aktivitas ruang yang dilingkupi adalah; pamer karya berupa benda mati (lukisan, patung, seni grafis, dll), pamer karya berupa gubahan lagu, gubahan tari dan lain-lain.

Segala fungsi/aktifitas yang berada di gedung 'Interakctive Culteral Center' mempunyai keterkaitan, sehingga terjadi interaksi kesenian dan kebudayaan dari masing-masing aktivitas. Dengan melihat fenomena berupa fungsi/ aktivitas yang dibutuhkan, maka dapat diambil kebuthan aktivitas ruang pokok yang dibutuhkan, yaitu;

- Ruang Kesenian, yaitu: tempat seniman memberikan pelatihan dan pengenalan tentang seni –budaya kepada masyarakat luas. Kesenian yang diperlihatkan yaitu; seni rupa, seni sastra seni pertuinjukan.
- Ruang Galeri, merupakan fasilitas cultural yang juga memiliki nilai komersialitas yang tinggi
- Ruang Kajian Seni, yaitu tempat seniman dan budayawan memberikan materi kesenian dan budaya yang akan dikaji. Ruang ini juga merupakan tempat berinteraksi antar seniman untuk membahas suatu hasil karya yang diciptakan oleh seniman lain.
- Ruang Pameran dan Pertunjukan, merupakan tempat pameran dan juga pertunjukan hasil karya seniman dan juga tempat budayawan memamerkan suatu temuan budaya.

- Ruang Talk Show, ruang ini hampir sama dengan ruang kajian seni, hanya saja para seniman memberikan interaksinya kepada masyarakat awam untuk saling bertukar fikiran tentang kesenian dan budaya.
- Ruang Workshop

1.4. Interaksi dalam Pusat Kesenian dan Budaya

Beragam kesenian dan budaya yang ada di Yogyakarta,untuk jenis kesenian saat ini ada 2644 kelompok organisasi yang terdiri, seni pertunjukan, seni kerakyatan, klasik, modern dan tradisional. Semua itu memerlukan wadah untuk berinteraksi untuk melestarikan dan memberikan perkembangan terhadap seni dan budaya tersebut.

Interaksi dalam pusat budaya memberikan hubungan/ keterikatan dalam satu tujuan. Keanekaragaman itu juga memerlukan kolaborasi dalam memadukan berbagai macam kesenian dan budaya sehingga membentuk kesenian dan budaya baru sehingga terciptanya pengetahuan-pengetahuan baru yang dapat menambah wawasan tentang kesenian dan kebudayaan.

Interaksi dalam konteks arsitektural merupakan penggabungan berbagai aliran kesenian dan berbagai budaya yang terjadi dalam lingkungan khususnya di Jawa. Penggabungan tersebut memerlukan ke-flesksibel-an dalam memadukannya sehingga dapat memberikan interaksi dari berbagai aliran. Agar dapat menggabungkannya maka dapat diambil suatu citra kontemporer sebagai citra interaksi yang ekspresif.

1.5. Arsitektur Kontemporer sebagai Citra Fasad Bangunan

Citra merupakan sebuah gambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap oleh seseorang (*YB. Mangunwijaya).* Menurut *Jules* dalam *"Pengantar Arsitektur"* mengungkapkan bahwa citra merupakan cara berkomunikasi antara perancang dan pengguna bangunan, dengan pertimbangan bahwa citra mengungkapkan pesan pikiran khusus maupun filosofi yang disampaikan perancang, pengguna, maupun pemilik bangunan.

Bangunan dapat memberikan ulasan tentang keadaan, tentang lokasi, tentang masalah bagaimana menjaga agar yang luar berada di luar dan yang dalam berada di

dalam, tentang orang-orang yang mendirikannya, orang-orang yang menggunakannya dan orang-orang yang membuatnya *(Synder, Catanese, 1994, Pengantar Arsitektur, Penerbit Erlangga).*

Citra Arsitektur Kontemporer ke dalam bentuk bangunan merupakan ekspresi lewat pernyataan diri ke dalam bangunan yang dapat berkomunikasi sesuai citra kontemporer, yaitu;

1. Pluralisme, tidak terkait dengan salah satu style dan cenderung beragam, untuk mencapai yang terbaik.
2. Ekplorasi struktur, dituntut kreativitas inventivitas, cenderung ekstrim berlawanan dengan konstruksi yang ada.
3. Geometri dan kemurnian bentuk, tidak berpatokan pada salah satu style, sehingga menggambarkan bagaimana kemajemukan dalam masyarakat.
4. Simbolis-ekspresionalisme fasad, bangunan harus dapat diterima dari masa ke masa

Dari segi penampilan / fasad bangunan, tampilan yang ekspresif mempunyai suatu bentuk yang cenderung tidak kaku bersifat dinamis yang dapat mewakili luapan hati seniman yang ada didalamnya. Ekspresi juga dapat memberikan suatu gambaran, maksud, gagasan dan perasaan. Ekspresi merupakan salah satu penyampaian agar pengamat dapat mengartikan symbol dan tanda-tanda.

Dalam arsitektur kontemporer yang bernuansa budaya (Jawa), bangunan harus dapat memberikan citra kontemporer yang memadukan budaya jawa sendiri, tetapi tidak mempunyai keterikatan dalam segi bentuk dan aturan dalam bangunan jawa. Sang arsitek harus mampu menggambarkan ekspresi tentang dan kesenian dan budaya jawa kedalam citera kontemporernya, sebagai contohl; Rumah Cemeti/Art Cemeti House yaitu wujud upaya untuk mewadahi (atau menambahi) intensitas kegiatan kesenian. Dalam arah spatial dan setting arsitekturalnya diwujudkan melalui suasana lama tapi baru, netral tapi terartikulasi.



Rumah Cemeti/ Cemeti Art House, 2002

Sumber : Internet

Ruang pamer yang netral memberikan keleluasaan jarak citra bagi karya yang menghuninya tetapi di sisi lain, memberikan provokasi atas potensi spatialnya yang mengundang, menggugah bahkan menentang untuk direspon oleh seniman. Ruang lebih dari sekadar tempat untuk meletakkan karya seni, ruang merupakan salah satu elemen yang ditawarkan untuk diolah demi terwujudnya suatu totalitas. Potensi kualitas spatial yang memanjang, melebar, tinggi rendah, luar dalam, terbuka tertutup, terangkai dalam sekuens ruang yang mengalir untuk sebuah perjalanan. Arsitektur Rumah Seni Cemeti juga 'dihidupkan' oleh beberapa detail elemen serta pewarnaan

2. Rumusan Masalah

2.1 Masalah Umum

Bagaimana merancang bangunan 'Interactive Culteral Center' yang dapat menampung dan memfasilitasi interaksi antar seniman, budayawan dan masyarakat luas ke dalam bentuk aktivitas kesenian-budaya.

2.2 Permasalahan Khusus.

1. Bagaimana menciptakan pola aktivitas yang interaktif, baik dalam 1 kegiatan maupun antar kegiatan.
2. Bagaimana merancang bangunan Inteactive Cultural Center yang ekspresif dengan memasukkan citra kontemporer ke dalam desain fasad bangunan

3. Tujuan

1. Merancang bangunan 'Interactive Cultural Center' dengan menerapkan konsep arsitektur kontemporer.
2. Merancang aktivitas dan tata ruang yang interaktif dalam kegiatan kesenian dan budaya.

4.Sasaran.

Menyusun konsep dasar perancangan dengan melakukan studi banding terhadap kesenian dan budaya.

- Pemukiman penduduk seniman terdapat banyak disana, seperti Djaduk Ferianto, Butet kataraharja, Oonk.

b) Profil Pengguna Bangunan

Pengguna bangunan "Interactive Cultural Center" dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1> SENIMAN, merupakan pengguna bangunan yang sifatnya aktif dan juga sebagai sasaran utama dalam pengguna bangunan. Seniman ini pun terbagi menjadi tiga, yaitu;

- Seniman muda yang sedang tahap memperkenalkan hasil karyanya kepada masyarakat luas
- Seniman yang diakui eksistensinya dalam skala Nasional
- Seniman yang diakui eksistensinya dalam skala Internasional

2> MASYARAKAT LUAS (awam), merupakan profil pengguna bangunan yang bersifat temporer (berkala), karena masyarakat luas ini mengalami perubahan dalam tiap tahunnya dan kebanyakan dari mereka hanya ingin menikmati hasil karya sebuah seni/ kebudayaan dan sebagian juga yang ingin mengetahui lebih banyak tentang seni/budaya yang akan ditampung dalam interaksi pendidikan tentang seni/ kebudayaan.

3> PENGELOLA, merupakan profil penggua bangunan yang sifatnya pasif, yaitu hanya bertugas mengatur segala urusan dalam pemeliharaan bangunan. Pengelola juga mengatur jadwal acara dalam penggunaan bangunan.

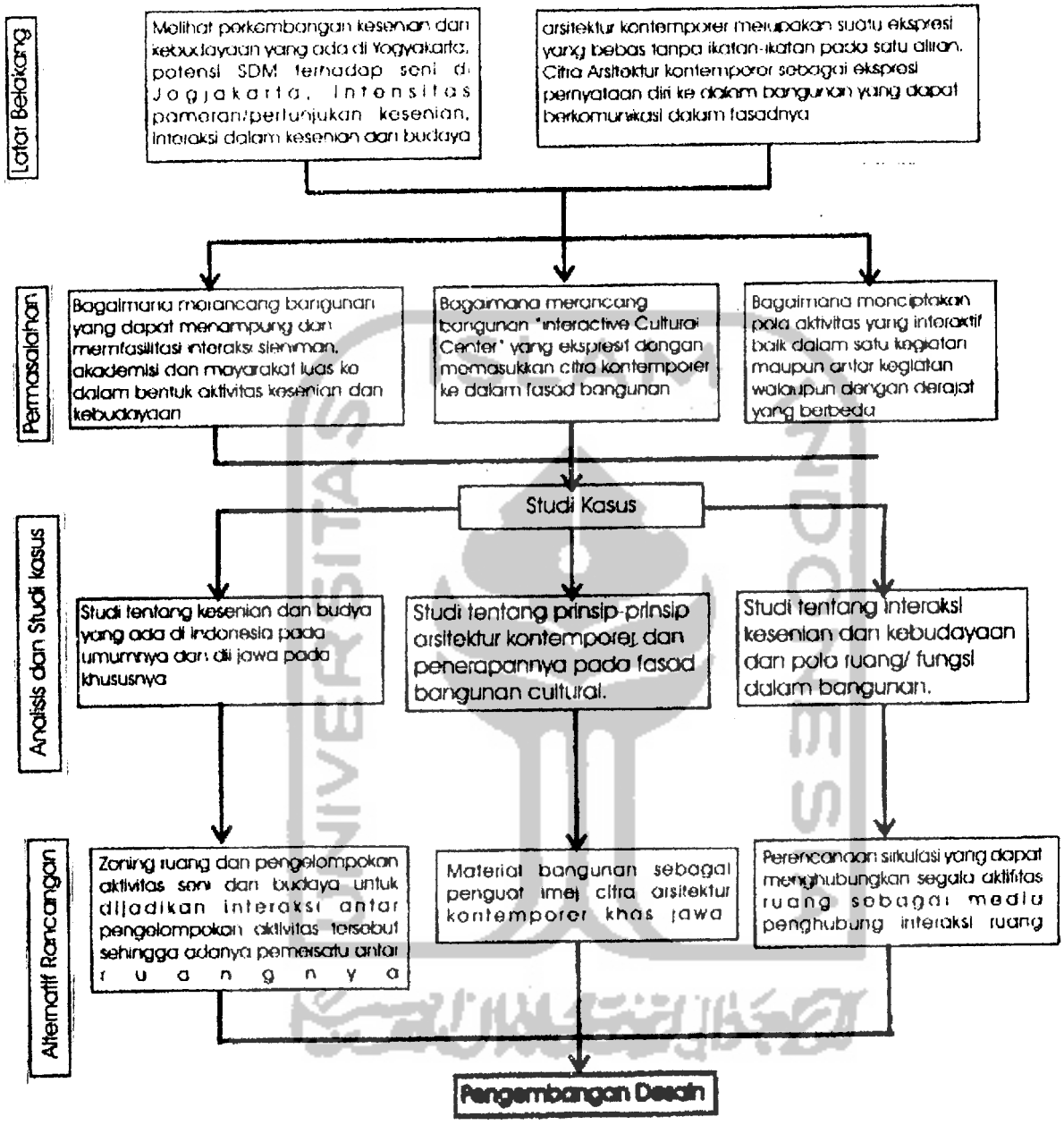
6.Keaslian Gagasan

5.1 Bima Indrajaya, Galery Seni Lukis dan Patung Kontemporer di Jogja, TA Jurusan Arsitektur UII, 2002

5.2 Shima Regnalia, Pusat Seni Tradisional Jogjakarta, TA Jurusan Arsitektur UII, 2003

5.3 Anggi Nofrizchariny, Galeri Seni Kontemporer di Jogjakarta, TA Jurusan Arsitektur UII, 2003

7. Kerangka Pikir

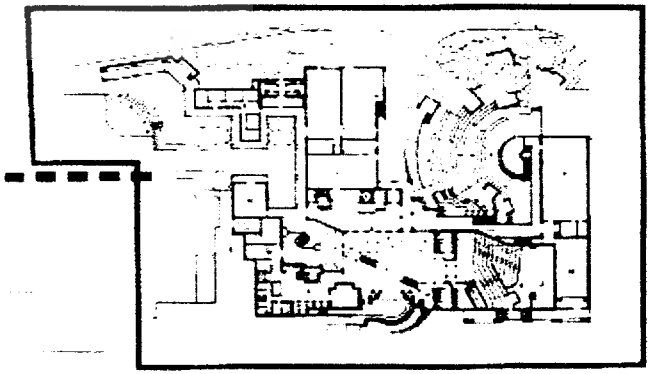


SANT ANTONIO ART INSTITUTE

1. PAVILION COURT
2. PAVILION COLONADE
3. GALERY
4. AUDITORIUM
5. AMPHITHEATER
6. LIBRARY
7. SCULPTURE STUDIO

SIRKULASI BERHUBUNGAN LANSUNG DENGAN RUANG LUAR DAN RUANG SEBAGAI KELOMPOK AKTIVITAS

POLA STRUKTUR YANG TERDIRI DARI GRID MEMBERIKAN KEMUDAHAN PENAAAN RUANG. PERBANDINGAN RUANG YANG DIRENCANAKAN MENGIKUTI POLA STRUKTURNYA.
PENAMBAHAN DAN PENGURANAG GRID RUANG MERUPAKAN VARIASI PENGELOMPOKAN RUANG.
PEMBAGIAN RUANG JUGA BERDASARKAN KETERKAITAN DAN KEDEKATAN RUANG

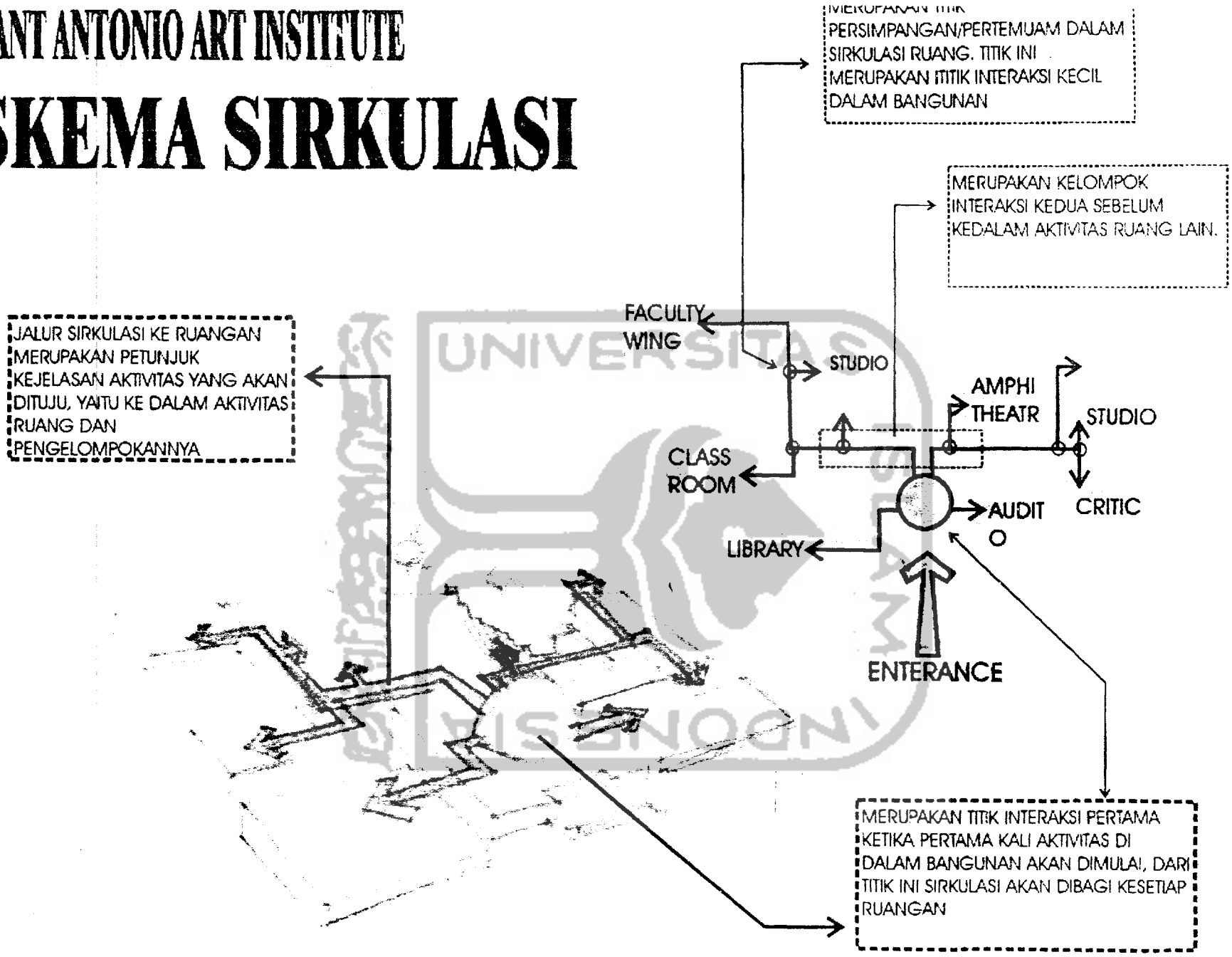


TATA RUANG

STUDI KASUS

SANT ANTONIO ART INSTITUTE

SKEMA SIRKULASI



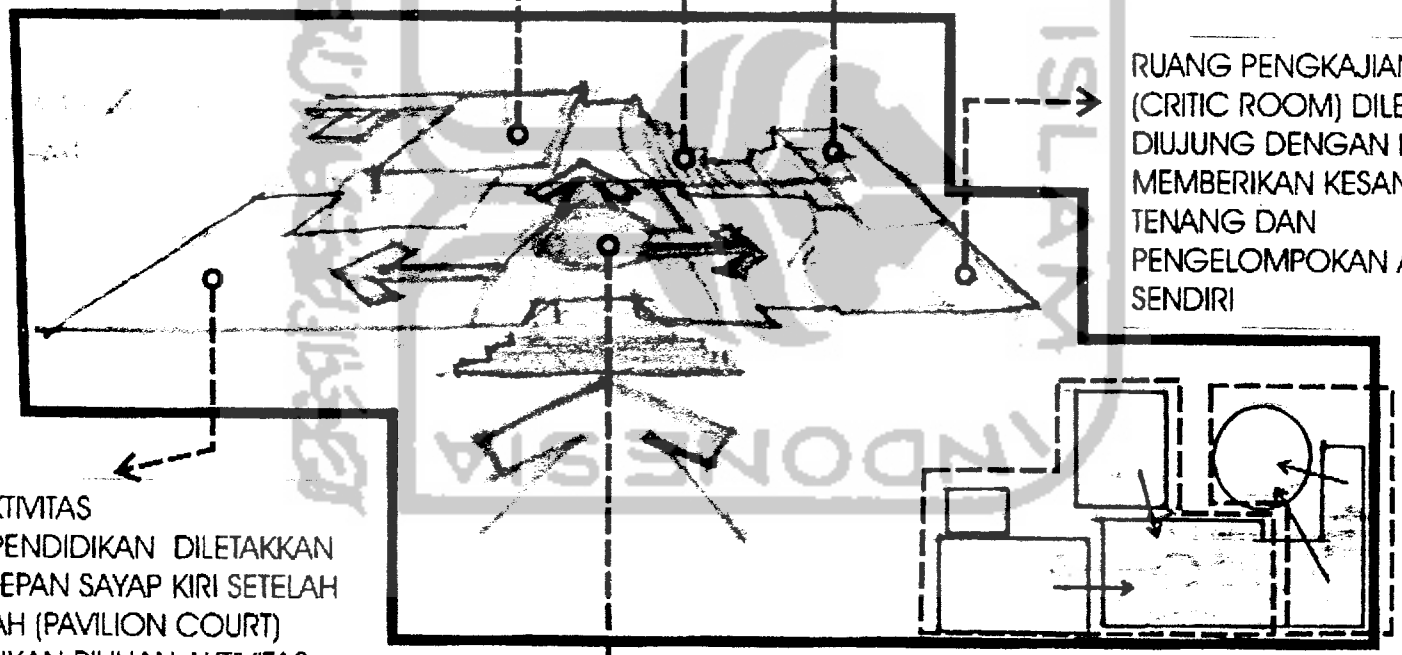
SANT ANTONIO ART INSTITUTE

KELOMPOK AKTIVITAS RUANG

RUANG PENYAJIAN BERUPA STUDIO MEMBERIKAN KESAN KEMENERUSAN PADA RUANG FACULTY WING..

RUANG PENYAJIAN TERBUKA BERUPA AMPHI THEATRE MEMBERIKAN KESAN INTERAKSI DALAM AKTIVITASNYA

RUANG PENCIPTAAN (STUDIO) PADA SISI SAYAP KANAN BELAKANG MEMBERIKAN KESAN KESENDIRIAN



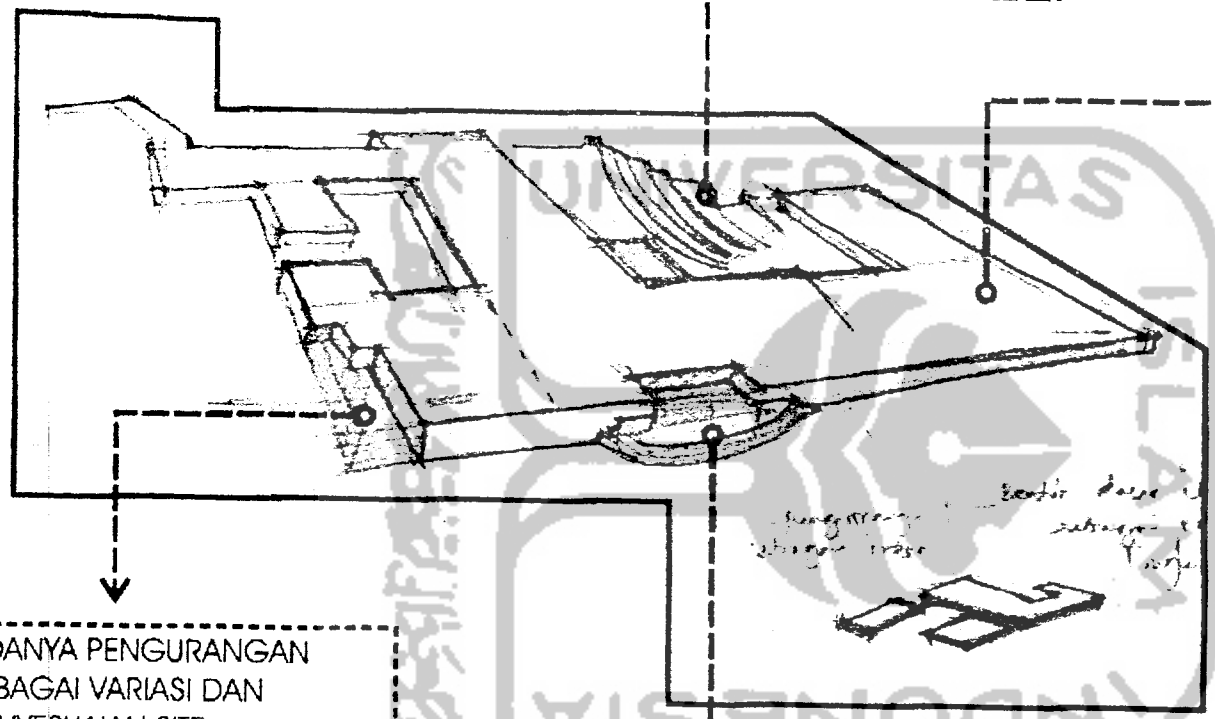
RUANG PENGKAJIAN (CRITIC ROOM) DILETAKKAN DIUJUNG DENGAN MAKSUD MEMBERIKAN KESAN TENANG DAN PENGELOMPOKAN AKTIVITAS SENDIRI

KELOMPOK AKTIVITAS PENGKAJIAN/PENDIDIKAN DILETAKKAN PADA POSISI DEPAN SAYAP KIRI SETELAH RUANG TENGAH (PAVILION COURT) YAITU MEMBERIKAN PILIHAN AKTIVITAS SEBELUM KE RUANGAN PENCIIPTAAN DAN PENYAJIAN

RUANG TENGAH YANG JUGA SEBAGAI RUANG PENYAJIAN SENI MERUPAKAN PUSAT INTERAKSI PERTAMA SEBELUM KE AKTIVITAS RUANG LAIN

SANT ANTONIO ART INSTITUTE

GUBAHAN MASSA



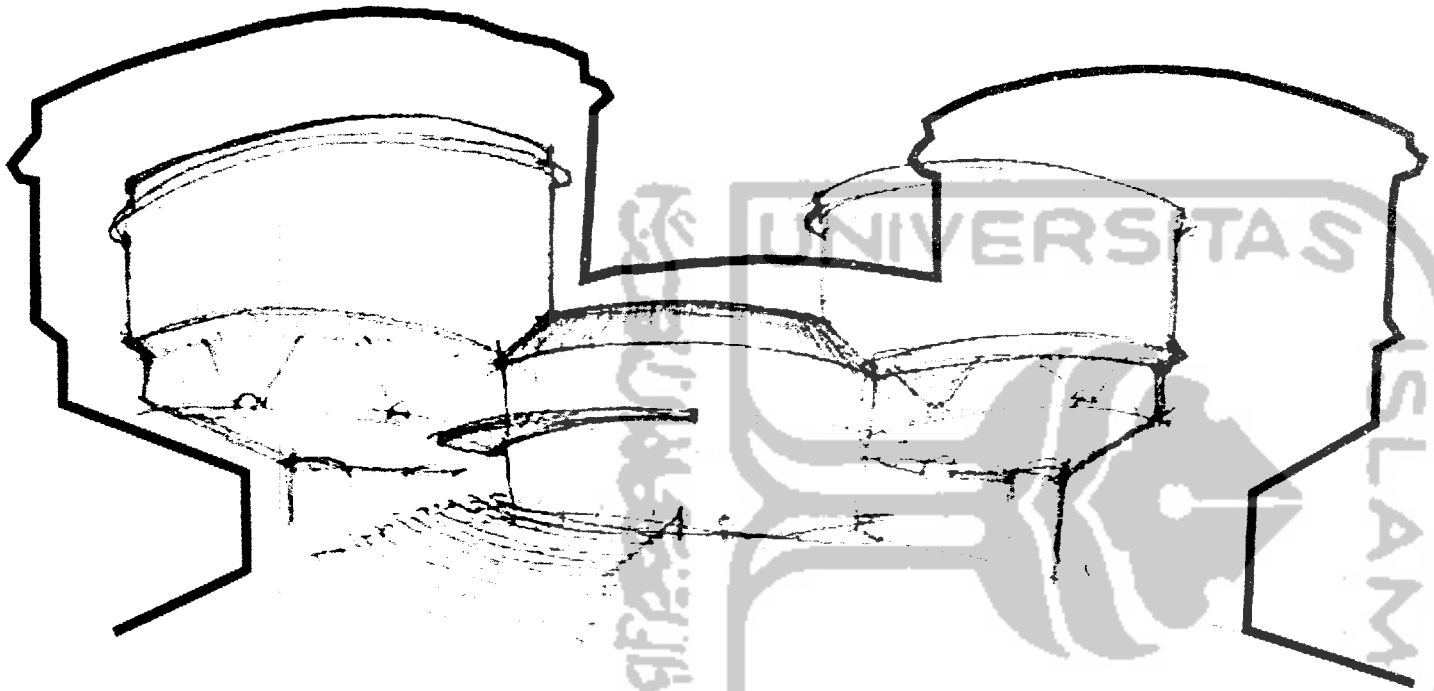
AMPHI THEATRE SEBAGAI CLUSTER MERUPAKAN INTERAKSI VIEWANTAR MASA BANGUNAN

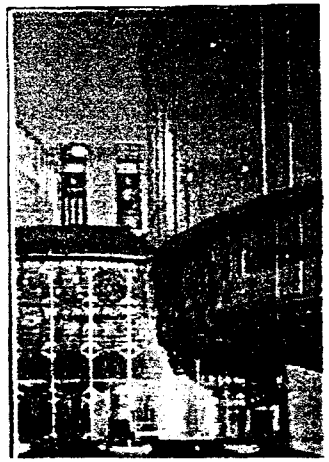
BENTUK DASAR MASA BANGUNAN YANG BERBENTUK "U" MERUPAKAN RESPON LINGKUPAN ANTAR MASSA BANGUNAN DENGAN AMPHI THEATRE SEBAGAI RUANG TERBUKA YANG DILINGKUPI

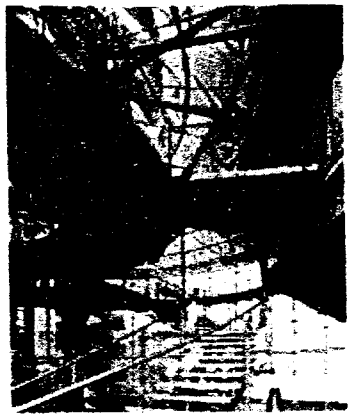
ADANYA PENGURANGAN SEBAGAI VARIASI DAN PENYESUAIAN SITE..

PENGURANGAN BIDANG MASSA SEBAGAI INTERAKSI DARI ENTERANCE..

EUROPEAN COURT OF HUMAN RIGHT







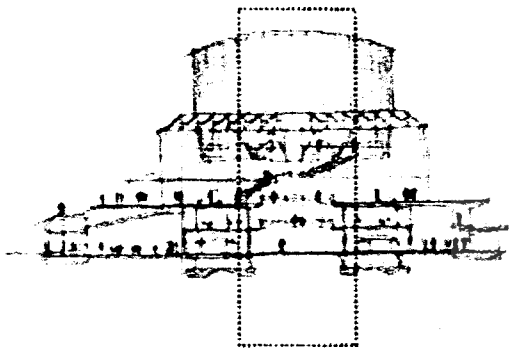
ANALISA :

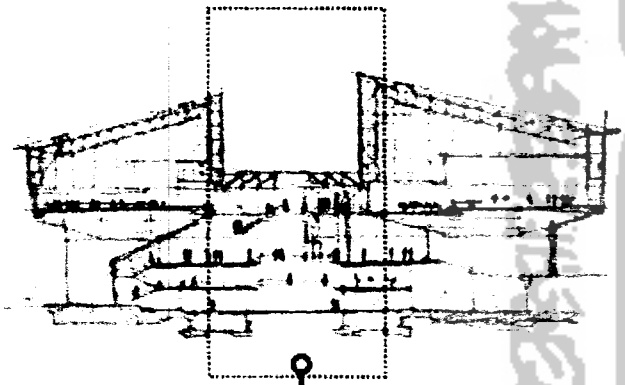
* Bangunan "European Court of Human Right" memperlihatkan konsep GEOMETRIS yaitu memberikan kemurnian bentuk. Hal ini dapat dilihat dari bentukan cylinder pada tiga massa bangunannya

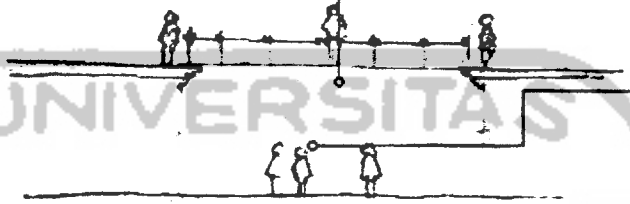
* Bangunan ini memperlihatkan ekspresi transparan baik pada exterior maupun interiornya sesuai dengan konsep bangunannya yaitu "Transparancy of Justice"

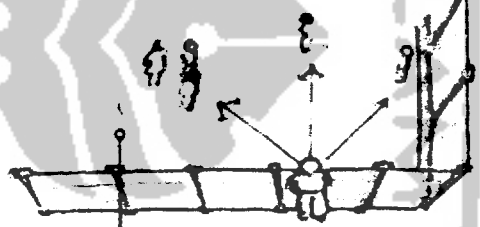
STUDI KASUS

EUROPEAN COURT OF HUMAN RIGHT



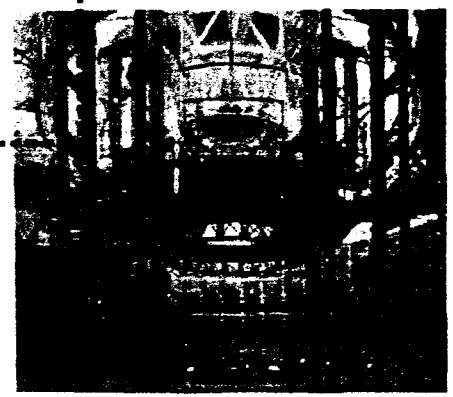






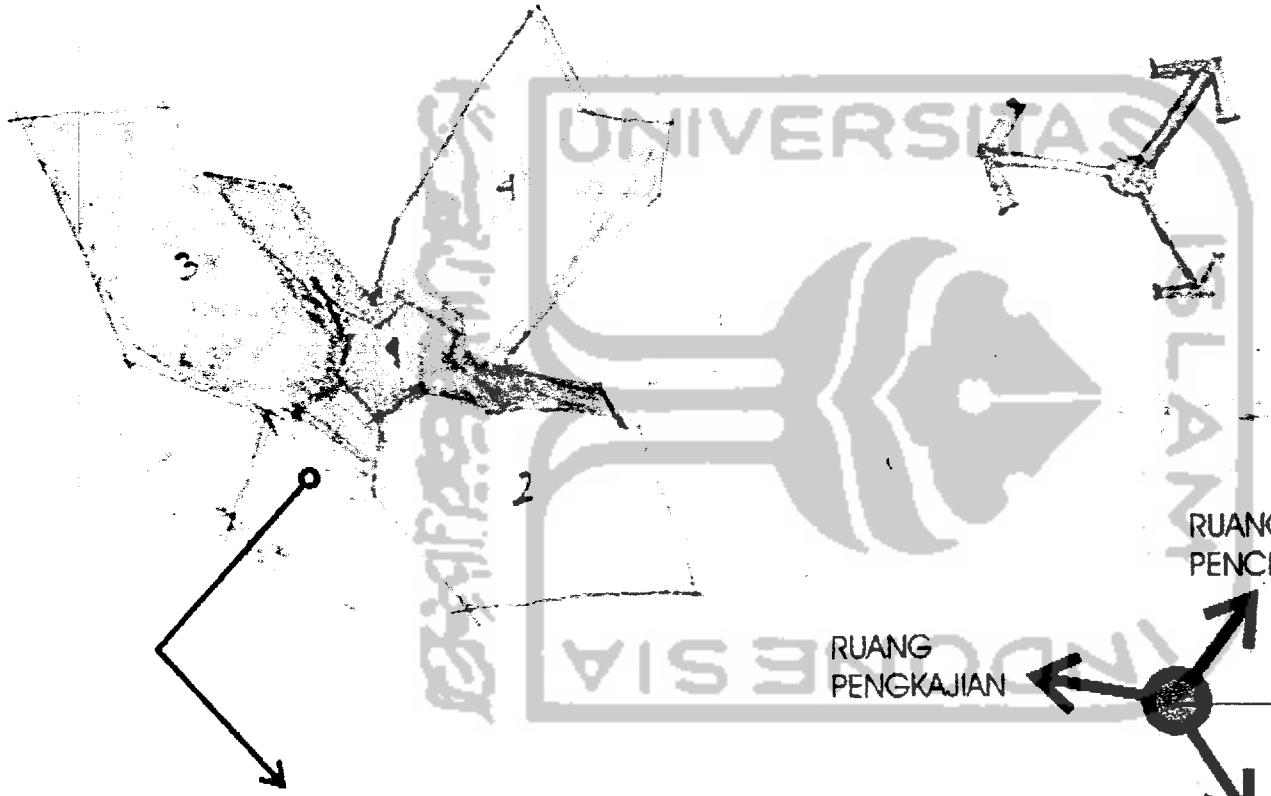
Interaksi visual dari atas maupun dari bawah memberikan kebersamaan

Bidang pembatas dari transparan untuk memudahkan interaksi secara visual



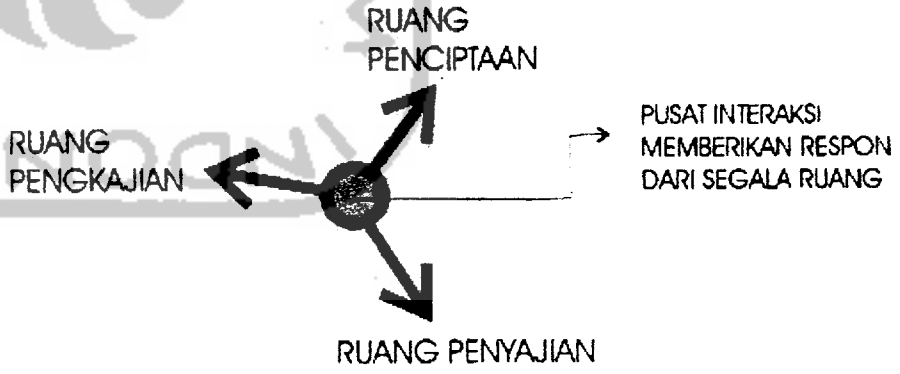
Kelomok aktivitas ini mempunyai interkasi visual yang sangat kuat dari tiap lantainya, karena berhubungan langsung dengan void

KEMPER MUSEUM OF CONTEMPORARY ART AND DESIGN



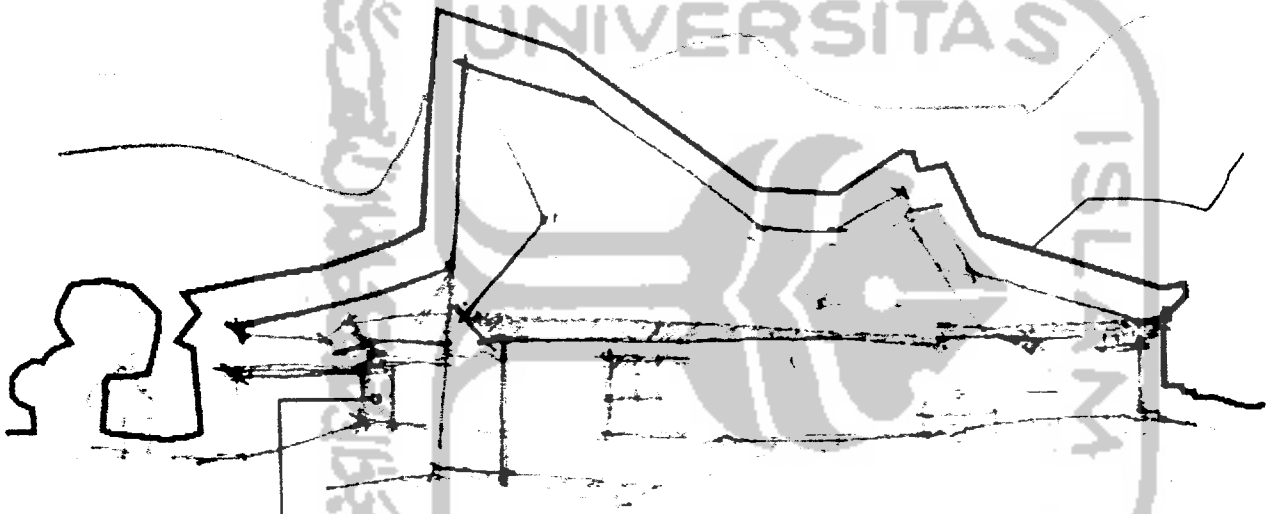


JALUR SIRKULASI MEMBENTUK SAYAP MENUJU RUANG LUAR, YAITU SERLAIN MEMBERIKAN AKSES KE TIAP RUANGAN JUAGA AKSES MENUJU KELUAR (TIGA GERBANG)



KEMPER MUSEUM OF CONTEMPORARY ART AND DESIGN





ANALISA :

*Banguan muslum ini memberikan kesan monumental yang mjemberlkan contemporary yang ekspresif pada fasad bangunannya

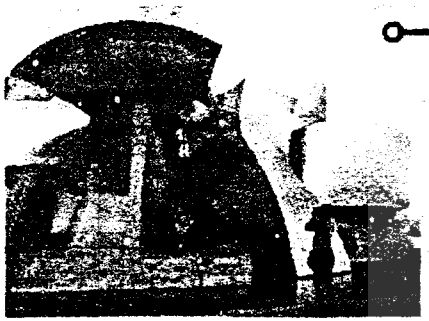
GERBANG SAYAP KANAN SEBAGAI AKSES SEKUNDER MEMBERIKAN ALTERNATIF AKSES KE BANGUNAN

GERBANG UTAMA SEBAGAI MAIN OF ENTERANCE (SIRKULASI UTAMA MENUJU BANGUNAN)

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

STUDI KASUS

FASAD CONTEMPORERY



Fasad bangunan museum gugenhelm di Bilbao ini mengeksloitasi strukturnya dengan transformasi bentuk aliran air, sesuai dengan keadaan lanscaping tapak bangunan, yaitu dipinggir sungai



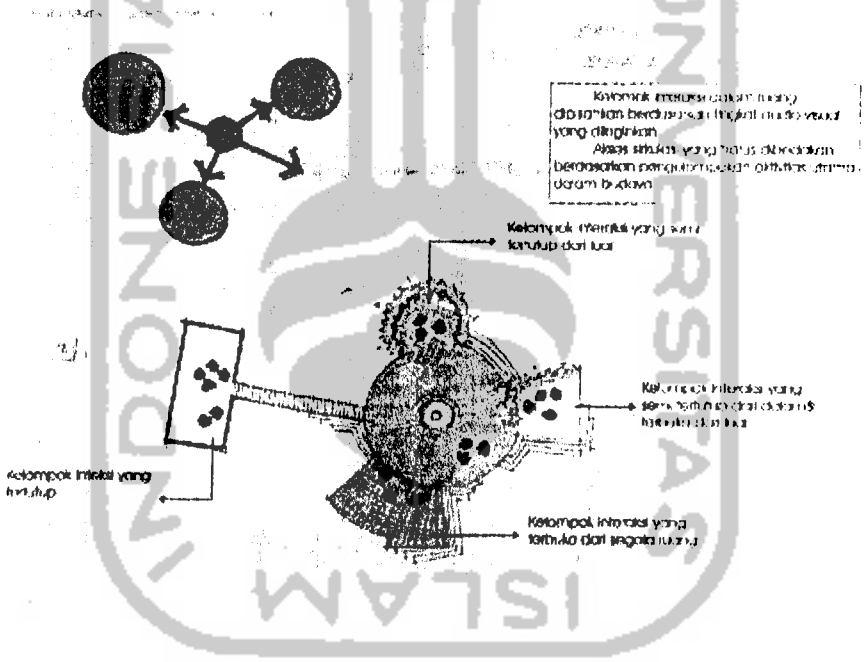
Fasad bangunan Pavilion Ungarn Mengekspose struktur dengan penggunaan material bangunan terbuat dari kayu. Penerapan scale of Habitat terlihat dengan skala visual dan skala manusia

Bangunan Tjinbao Cultural Center ini dimbil dari tranformasi rumah suku pedalaman aborigin, fasad bangunan mengekspose struktur dengan material bambo.



9. KESIMPULAN STUDI KASUS

1. Persyaratan Ruang Interaksi dalam Kesenian & Kebudayaan.
   A. Pola Ruang yang memperhatikan pengelompokan;
      - Penyajian
      - Penciptaan
      - Pengkajian/ Pendidikan
   B. Sirkulasi
      - Ada Pengelompokan interaksi dalam sirkulasi
      - Sirkulasi sebagai akses dalam meuju ruang
      - Sirkulasi sebagai pembeda aktivitas dalam ruang



C. Gubahan Massa

- Pengelompokan grid sebagai kemudahan dalam penataan ruang
- Kelompok massa bangunan sebagai pemisah aktivitas dalam kelompok penyajian, penciptaan, pengkajian/pendidikan

- Tata ruang sebagai interaksi dalam segi fisik lingkungan, kegiatan, tindakan/peran aktif.

2. Fasad Bangunan
   - Fasad bangunan contemporary menunjukan ekspresi/ citra yang diwadahi
   - Bentukan geometris sebagai dasar konsep tampak
   - Pengekspoilasian struktur sebagai pembentuk karakter kontemporer/ kekinian.

Identifikasi Kebutuhan.

Bangunan interactive cultural center ini merupakan tempat untuk berinteraksinya satu atau lebih budaya yang akan dipertunjukkan. Pengguna bangunan merupakan orang-orang yang ingin mengetahui sebuah budaya lebih dalam. Budaya yang akan diwadahi sebagian besar adalah kesenian dan sebagian lagi merupakan tempat pertukaran budaya. Profil pengguna bangunan dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu;

1. Seniman / Budayawan, merupakan kelompok pengguna bagunan yang berlaku sebagai pengguna utama, yaitu seniman/ budayawan yang ingin memberikan/ mempertunjukan sebuah kesenian yang diciptakan dan budaya yang dipertunjukan
2. Pengunjung, merupakan kelomok pengguna bangunan yang sifatnya sementara dalam suatu bangunan. Pengunjung hanya ingin menikmati sebuah hasil karya seniman dan mempelajari sebuah budaya yang dipertunjukkan. Pengunjung yang ingin berinteraksi dalam sebuah kegiatan seni dan budaya dapat diwadahi dalam satu ruang interaksi bersama, contohnya ruang workshop, ruang seminar dan lain-lain.
3. Pengelola, merupakan kelompok orang yang tugasnya mengelola dan mengatur setiap kegiatan yang berada dalam bangunan.

Dari setiap profil pengguna bangunan akan dijabarkan menjadi beberapa pengelompokan kegiatan dan ruang yang diwadahi, yaitu:

1. Kelompok kegiatan penciptaan, yaitu kelompok kegiatan yang memberikan aktivitas untuk berupaya menciptakan hasil karya kesenian yang baru. Kelompok penciptaan ini sebagian besar terdiri dari seniman. Oleh karena itu ruang yang akan mewadahinya haruslah memberikan interkasi untuk membuat suatu karya kesenian.kelompok ruang penciptaan contohnya: studio, gallery plaza workshop, ruang latihan.
2. Kelompok kegiatan penyajian, yaitu aktivitas untuk memberikan interaksi berupa penyajian suatu hasil karya yang diciptakan. Kelomok kegiatan ini mempunyai ruangan yang bersifat umum (public), contohnya: ruang pameran/ gallery, ruang teater/ amphi theatre, ruang audio visual, ruang workshop, ruang seminar, dan lain-lain.

3. Kelompok kegiatan pengkajian/ pendidikan, yaitu aktivitas yang memberikan interaksi berupa pembelajaran dan pengkajian suatu hasil karya yang telah diciptakan. Kelompok interaksi ini berupa masyarakat luas (awam) dan seniman/ budayawan, kegiatan yang berlangsung dapat berupa interaksi yang aktif dan pasif. Conto ruang yang mewadahi kelompok aktivitas ini adalah: classroom, studio, ruang kritik, perpustakaan, museum, ruang seminar, ruang talkshow, laboraturium.
4. Kelompok kegiatan pertukaran budaya, adalah aktivitas yang memberikan interaksi untuk mempertunjukkan satu atau lebih suatu budaya. Pertukaran budaya dapt berupa bahasa, sutu seni permainan, upacara adat, pakaian adat, dan lain-lain. Karena sifatnya membaur maka dibutuhkan pula suatu ruangan yang memberikan interkasi yang luas.
5. Kelompok kegiatan servis, merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan gedung, contoh ruangnya adalah: ruang cleaning service, dapur, musholla, lavatory, gudang, MEE, parkir, dan lain-lain.
6. Kelompok kegiatan yang sebagai penunjang, yaitu kelompok aktivitas bukan utama dan hanya sebagai pelengkap dalam sebuah aktivitas dalam bangunan. Biasanay berhubungan juga dalam kegiatan administrasi. Contoh ruangnya adalah: restaurant, hall, resepsionis, lobby, administrasi, penginapan, olah raga, dan lain lain.

Objek budaya dan kesenian yang akan diwadahai adalah:

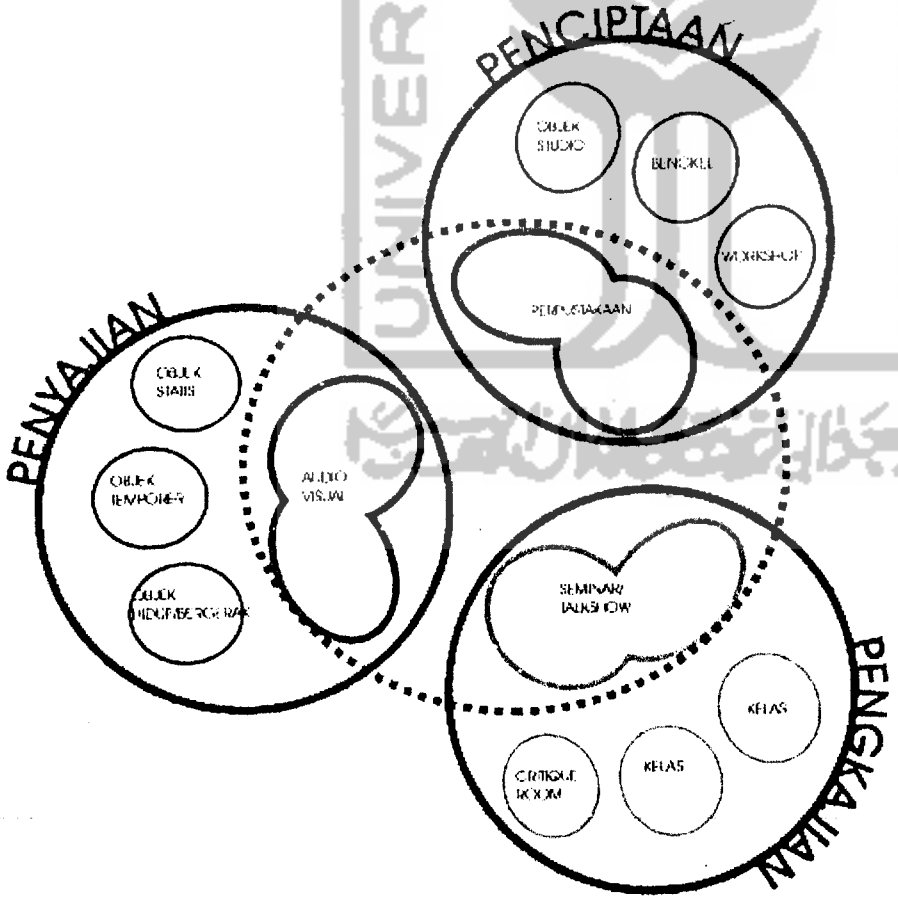
1. Kesenian.
    - Seni rupa, yang dibagi dalam 4 kelompok kegiatan , yaitu;
        a) Seni lukis
        b) Seni patung
        c) Seni grafis
        d) Seni kriya
    - Seni sastra, merupakan kesenian yang diambil dar kemampuan ikebudayaan dalam penulisan, seperti; puisi, pantun, novel, cerpen dan lain-lain

- Seni Pertunjukan;
    a) Theater
    b) Seni tari
    c) Seni musik

2) Pertukaran budaya (cultural exchange)

- Kerajinan tradisional
- Bahasa

Dari masing-masing pengelompokan kesenian dan kebudayaan tersebut akan dijabarkan lagi kedalam pengelompokan Penciptaan, Penyajian, Pengkajian/pendidikan untuk mendapatkan kebutuhan ruang dan besaran ruang dengan berdasarkan derajat kedekatan dan interasi yang dibutuhkan.



OBJEK HIDUP → Merupakan ruang penyajian berupa pertunjukan yang sifatnya bergerak/ aktif. Biasanya memiliki tingkat kederajatan ruang yang harus memperhatikan audio visualnya

→ RUANG PERTUNJUKAN THEATER
RUANG TARI
RUANG PERTUNJUKAN MUSIK

↓

Ketiga ruang tersebut dapat digabungkan menjadi satu kedalam ruang pertunjukkan / audiio visual

PENGKAJIAN/ PENDIDIKAN

Berupa ruang-ruang kelas dari macam-macam kegiatan seni/ kebudayaan yang akan dikaji

- KELAS SENI RUPA → Seni kriya, Seni lukis, Seni patung, Seni grafis
- KELAS SENI SASTRA → Cerita sejarah, Puisi, Bahasa
- KELAS SENI PERTUNJUKAN → SENI MUSIK

KELAS SENI PERTUNJUKKAN (pada kelas ini dapat digabungkan dalam studio, karena sifatnya langsung berinteraksi dalam teori-teorinya, hanya kelas musik yang memerlukan dasar teori

ANALISA/ KETERANGAN

PENCIPTAAN

- OBJEK STUDIO → STIDIO SENI RUPA → Seni lukis, Seni patung, Seni grafis, Seni kriya

STUDIO SENI SASTRA

STUDIO SENI PERTUNJUKAN → Theater, Seni tari, Seni musik

- BENGKEL/ WORKSHOP

PENYAJIAN

- OBJEK Permanen

Merupakan ruang yang sifatnya terus menerus untuk digunakan dalam pertunjukan seni/kebudayaan, biasanya ruang pertunjukannya bersifat tertutup

MUSEUM → PAKAIAN ADAT, BENDA BERSEJARAH, DLL

- OBJEK TEMPORER

Merupakan ruang penyajian yang sifatnya berkesinambungan pemakaiannya, biasanya berupa ruang pameran dengan lay-out sesuai dengan kesenian/kebudayaan yang akan dipertunjukkan. Objek kesenian berupa benda-benda mati

PAMERAN SENI RUPA
PAMERAN SENI SASTRA

Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	standar (M2)	luas (M2)
Penciptaan	Studio seni lukis	50	1	50
	Studio seni patung	50	1	50
	Studio seni kriya	50	1	50
	Studio seni grafis	50	1	50
	Studio seni sastra	50	1	50
	Studio Seni pertunjukan	50	1	50
	workshop	50	1	50
Penyajian	R. pameran/ galery	100	2	200
	Museum	asumsi	asumsi	1000
	R. theater/ pertunjukan			
	stage	30	2x25 m2	50
	audiance	400	0.15	60
	r. kostum	30	1.8	54
	r. rias	30	1.8	54
	loker	30	1.8	54
	r.dimmer lighting		asumsi	15
	r. control lighting		asumsi	15
	r. dekor		asumsi	12
	back stage	25	1	25
	r. pengatur layar		asumsi	15
			jumlah	354
			sirkulasi 20%	70.8
			total	424.8~500
Pengkajian/ Pendidikan	Ruang kelas seni rupa	50	0.8	40
	Ruang kelas seni patung	50	0.8	40
	Ruang kelas seni kriya	50	0.8	40
	Ruang kelas seni musik	50	0.8	40
	crique room	50	0.8	40
	r. seminar	50	1	50
	r. talkshow	50	1	50

KONSEP

Konsep Interaksi Tata Ruang

Konsep interaksi ruang dengan memberikan keleluasaan dan flekdibelitas ruang, yaitu ruang yang dianggap mempunyai karakter yang sama diwadahi dengan ruang yang sama. Penerapan bukaan dan penutp ruang yang transparansi juga memberikan interaksi visual ketiap bangunan. Tiap ruang juga memiliki tingkat ketenangan dalma interaksi yang berbeda. Penjabaran interaksi ruang akan diuraikan sebagai berikut, yaitu;

Kelompok ruang utama dibagi menjadi 3 bagian :

PENCIPTAAN

1. Studio

Ruang–ruang penciptaan berupa studio–studio dari objek tiap budaya/ kesenian dibuat seperti ruang kelas, hanya saja studio sebagai ruang praktek langsung, oleh karena itu ruang studio harus menunjukan karakter tiap seni yang diwadahi, yaitu :seni lukis, seni patung, seni kriya, seni grafis, sastra, pertunjukan.

- Studio seni lukis harus dapat memberikan interaksi untuk dapat memberikan ide dalam menggambar, bentuk ruang dan warna lebih kreatif dan berani untuk dapat membangkitkan psikologis seniman dalam berkarya. Studio seni lukis dapat memberikan kesan menyatu dengan alam agar lebih rileks.
- Studio seni patung lebih membutuhkan privasi dari studio seni lukis, pemilihan warna ruang yang konstan lebih diperhatikan.
- Studio seni kriya sama halnya dengan studio seni patung karena dia lebih mengarah ke pembuatan karya 3 dimensi, membutuhkan peralatan sendiri, pemilihan warna yang dibutuhkan lebih bersifat natural.
- Seni grafis, tingkat kreatifitas seniman haruslah peka disini, oleh karena itu studio seni grafis sifatnya lebih privasi dan bentukan ruang harus lebih kretaif dan grafis.
- Studio seni sastra, karena sifatnya yang lebih membutuhkan ketenangan dan konsentrasi yang lebih tinggi maka studio seni sastra tertutup dan memiliki warna yang cenderung konstan dan natural, contoh : putih, hijau soft, crem, dll.

2. Workshop

Ruang workshop dapat berintaraksi langsung antara seniman.

Ruang yang memiliki interaksi dalam workshop bersifat aktif antara penyaji dan pengkaji, yaitu ruang yang luas dan dapat melihat langsung objek/ karya seni yang akan diciptakan.

PENYAJIAN

Ruang penyajian mempunyai karakteristik interaksi yang aktif, ruang yang dibutuhkan lebih besar dari ruang lain. Pengelompokan ruang bedasarkan derajat kebutuhan ruang dari segi audio – visualnya.

Ruang – ruang penyajian antara lain :

1. Ruang pameran / gallery

Karena objek pameran bersifat temporer maka lay-out pameran dapat dibongkar pasang.

Ruang pameran / gallery mempunyai luasan yang cukup besar. Lay-out pameran berupa skats–skats beraturan / berirama dan harus dapat memberikan kesan kenikmatan dalam melihat objek pameran. Penggunaan lighthing yang cukup harus dapat diberikan kepada objek pameran. Objek pameran sebisa mungkin terhindar dari cahaya matahari langsung, terutama pada objek pameran berupa seni lukis. Pola ruang pameran mengikuti grid struktur / bentuk bangunan.

2. Museum

Objek pameran berupa benda mati / diam sifatnya permanen. Objek pameran berupa benda – benda bersejarah untuk menjadi pendidikan karena bersifat temporer maka lay out musum sudah diperhatikan sejak awal.Hierarki ruang / tata letak objek pameran sesuai urutan kejadian sejarah benda.

Ruang pertunjukan / ruang theater.

Ruang pertunjukan memerlukan perhatian yang khusus dari segi audio visual, penempatan stage dan audience yang memberikan interaksi yang tinggi, yaitu dengan cara memberikan stage yang sedikit maju pada sebagian panggungnya. Penggunaan material dan permainan sudut dinding dan plafond untuk dapat memberikan pantulan suara yang baik.

Pada tempat audience di belakang dibuat bertingkat untuk memberikan penambahan kapasitas penonton.

PENGKAJIAN/ PENDIDIKAN

1. Ruang kelas

Ruang pengkajian/ pendidikan berupa kelas mempunyai tingkat kederajatan yang sama antara masing-masing ruang kelasnya. Ruang kelas sebaiknya berada dekat dengan studionnya untuk mendapatkan interaksi langsung antara studio dan praktek pembuatannya. Karena bersifat privat dan formal maka ruang kelas memiliki ketertutupan dalam ruangnya. Penempatannya harus jauh dari ruang publik yang mempunyai tingkat kebisingan yang tinggi.

2. Ruang kritik

Seperti halnya dengan ruang workshop yang mempunyai interaksi yang bersifat aktif. Ruang kritik bersifat semi publik, ruang kritik berada dekat dengan ruang pameran karena dapat langsung melihat objek yang akan dikaji (dikritik). Bentuk ruang seperti ruang auditorium hanya saja lebih terbuka agar orang lain dapat masuk untuk berinteraksi.

3. Ruang seminar & talkshow

Ruang ini mempunyai ketertutupan dan ketenangan yang cukup tinggi sama halnya dengan ruang kelas yang bersifat formal. Letak ruang ini berada diantara ruang kelas dan juga ruang penunjang yang sifatnya publik seperti hall.

Melihat karakteristik dari pengelom[pokan ruang diatas maka dapat diambil suatu kesimpilan konsep untuk tata ruang, yaitu

- Pengelompokan ruang dapat diatur berdasarkan hierarki dan kedekatan antar masing-masing ruang.
- Untuk mengolah interaksi ruang dibutuhkan ruang yang dapat menyatukan antar ruang dan bersifat publik
- Pola ruang yang cocok adalah dengan pola linier yang terpusat pada suatu ruang sebagai pemersatunya
- Zoning keruangan berdasarkan pengelompokan ruang publik, semi publik, privat.

Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

Karena pola ruang adalah linier maka jalur sirkulasi mengikuti tata ruang yang ada. Hanya saja permainan percepatan dan perlambatan pergerakan dapat dilakukan agar interaksi sirkulasi dapat maksimal, untuk itu maka dapat diambil kesimpulan konsep sirkulasi yang diinginkan, yaitu;

- Percepatan pergerakan dapat didesain pada area-area yang membutuhkan privasi lebih tinggi, pada area-area publik pola perlambatan diterapkan dengan memberikan ruang-ruang pemberhentian
- Konfigurasi alur gerak didesain dengan memberikan ruang untuk berinteraksi sementara, yaitu dengan menambahkan selupture atau suatu objek yang dapat menarik untuk memberikan pemberhentian.
- Sirkulasi pada ruang pamer harus sesuai dengan lay-out dalam pameran. Proses perlambatan dalam jalur pergerakan orang harus dapat menyelesaikan penataan lay-out ruang. Oleh karena itu sirkulasi pada ruang pameran harus

ada tempat pemberhentian untuk masing-masing lay-out yaitu dengan cara sirkulasi yang *zig-zag atau dengan konfigurasi spiral*

Konsep Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi ruang luar berhubungan dengan pencapaian ke bangunan. Bagaimana sirkulasi dapat memberikan kesimpulan dalam sutu penilaian bentuk dan fasad bangunan, oleh karena itu sirkulasi ruang luar pada bangunan ini mengambil *konsep tersamar.* yaitu; jalur pencapaian ke bangunan dapat diubah arahnya untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian agar ada proses interaksi di luar bangunan.

Sirkulasi untuk pejalan kaki dengan memberikan jalur pedestrian yang memberikan kesan kebudayaan untuk pejalan kaki di luar bangunan, yaitu dengan memberikan beberapa objek yang dapat memberikan kesan kebudayaan, misalnya; patung, lampu taman, dll pada sisi jalur pedestriannya.

Sirkulasi untuk vehicular dipisahkan berdasarkan fungsi dan tujuan dalam aktivitas dibangunan. Untuk kendaraan umum hanya sampai ke ruang parkir yang berada di luar bangunan dan yang berada di besment. Untuk sirkulasi kendaraan yang sifatnya berhubungan langsung dengan kegiatan seni dapat mengakses langsung kedalam bangunan.

Konsep Gubahan Massa

Gubahan massa bangunan tersusun dari pola ruang yang direncanakan. Respon massa bangunan yang memberikan interkasi yaitu dengan berdasarkan penempatan ukuran visual yang tidak bersal dari konsep geometris yang kaku, oleh karena itu konsep gubahn massa yang dapat menarik suatu interaksi dalam massa bangunannya yaitu dengan organisasi cluster yang terdiri dari massa-massa linier yang dikelompokkan dalam satu integritas aktivitas ruang luar. Ruang luar yang dapat menarik massa tiap bamgunan yaitu; plaza, amphitheater, cluster, dll.

Konsep Fasad

Konsep fasad bangunan mempunyai ekspresi kontemporer vernacular, yaitu peluburan antara bangunan jawa yang berupa simblisasi dan bangunan kontemporer sesungguhnya. Penerapan prinsip-prinsip tersebut pada fasad bangunan adalah;

1. **Kolom**

   Kolom pada bangunan jawa mempunyai 3 bagian yaitu kepala, badan dan kaki (umpak). Bagian-bagian tersebut diperjelas dengan ukiran-ukiran jawa (jogjakarta).

   Pada bagian pendopo mempunyai empat kolom sebagai sokoguru.

   Kolom pada bangunan kontemporer memberikan kesan bebas yaitu kolom bukan sebagai struktur tetapi sebagai pembentuk karakter bangunan.

2. **Dinding**

   Dinding pada bangunan jawa yang juga sebagai badan dari bangunan memiliki banyak bukaan-bukaan yang mempunyai armatur yang sama. Untuk ruang depan bangunan jawa hampir tidak tertutupi dengan dinding. Dan pada bagian belakang sebagai pemisah ruang.

   Dinding pada bangunan kontemporer selain sebagai pembatas ruang, dinding juga mempunyai kesan ekspresif dengan permainan penambahan dan pengurangan bagian ruang.

3. **atap**

   Atap pada banguna jawa menggunakan atap joglo limasan dan memberikan kesan bangunan tropis. Atap disanggah langsung dengan kolom, pada atap utama disanggah oleh empat kolom yaitu sokoguru.

   Atap pada bangunan kontemporer banyak menggunakan dag dan atap biasa, bangunan kontemporer memberikan permainan struktur yang diekspose dan sebagai perkuatan karakter bangunan.

4. Ornament

Ornament pada bangunan jawa dengan simbolisasi ukiran-ukiran pada kolom, umpak, listplank, dan pada bukaan-bukaan pintu dan jendela (gebyok).

Ornament pada bangunan kontemporer dengan penggunaan list dan tali air pada dinding dan kolom.