PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 20 Februari 2006
NO. JUDUL : V 1700
NO. INV. : 52002060001
NO. INDUK. :

TUGAS AKHIR

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG

Disusun Oleh :

Gunawan Adi Saputro

98512119

TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

TUGAS AKHIR

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

Disusun Oleh :

Gunawan Adi Saputro

98512119

TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

Disusun Oleh :

Gunawan Adi Saputro

98512119

MENYETUJUI

Dosen Pembimbing

Ir. H. Supriyanta

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

Ir. H. Revianto B S., MArch

TUGAS AKHIR

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

Diajukan Untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Disusun Oleh :

Gunawan Adi Saputro

98512119

TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Kasih atas limpahan kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir dengan judul "Gamelan Centre di Jogjakarta" ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh derajat Sarjana S1 Arsitektur di Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Selama proses penyelesaian tugas akhir ini, penulis selalu mendapatkan bantuan, dukungan serta bimbingan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. H. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur
3. Ir. H. Suprianta, Msi, selaku dosen Pembimbing.
4. Ir. Priyo Pratikno selaku Dosen Penguji.
5. Keluarga tercinta, yang selalu mendukung dalam segala hal.
6. Teman-teman dan semua sahabat-sahabatku yang sangat kukasihi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kelemahan atau kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran ataupun masukan yang berguna bagi perbaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan ilmu di bidang Arsitektur.

Jogjakarta, 2005

Penulis

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI v

ABSTRAK vii

BAB I. PROPOSAL 1

1. Batasan Pengertian Judul 1
2. Latar Belakang 1
   - 2.1. Perkembangan Seni Musik Gamelan 1
   - 2.2. Fasilitas Kesenian Gamelan di Jogjakarta 4
   - 2.3. Arsitektur Organik 6
3. Permasalahan 9
   - 3.1. Permasalahan Umum 9
   - 3.2. Permasalahan Khusus 9
4. Tujuan dan Sasaran 10
   - 4.1. Tujuan 10
   - 4.2. Sasaran 10
5. Lingkup Pembahasan 10
6. Spesifikasi Proyek 10
   - 6.1. Spesifikasi Kegiatan dalam Gamelan Centre 10
   - 6.2. Spesifikasi Pelaku Kegiatan dalam Gamelan Centre 11
   - 6.3. Fungsi Bangunan 13
   - 6.4. Tugas Bangunan 14
   - 6.5. Fasilitas Bangunan 14

7. Spesifikasi Besaran Ruang 16
8. Strategi Perancangan 18
8.1. Tahap Rancangan Skematis . 18
8.2. Tahap Rancangan Pengembangan 19
8.3. Lokasi Site 19
8.4. Kerangka Pola Pikir 21

BAB II. SKEMATIK DESAIN 22
2.1. Analisa Penginderaan 22
2.2. Analisa Elemen Alam 24
2.3. Konsep Bangunan 29
2.4. Penampilan Bangunan 29

BAB III. LAPORAN PERANCANGAN ..... 36 _ 51
KEASLIAN PENULIS 52
DAFTAR PUSTAKA 53
LAMPIRAN 54

ABSTRAK

GEMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

Oleh :

Gunawan Adi Saputro

98512119

Jogjakarta sebagai kota seni dan budaya juga kota pelajar memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial. Sebagai kota budaya di Jogjakarta telah tersebar komunitas-komunitas atau kelompok-kelompok kecil dalam mencurahkan kreatifitas mereka lewat bermain musik, khususnya musik tradisional. Komunitas-komunitas tersebut tidak hanya datang dari generasi tua saja dan tidak sedikit generasi muda yang ikut berpartisipasi didalamnya, bahkan dari mancanegara. Tumbuh suburnya perkembangan musik gamelan ini perlu ditunjang dengan adanya fasilitas yang mewadahinya seca khusus.

Untuk mewadahi kegiatan tersebut dibutuhkan tempat yang representatif sebagai pusat kegiatan gamelan. Gamelan Centre adalah wadah yang tepat untuk mewadahi berbagai aktifitas yang berkaitan dengan gamelan baik itu berupa kegiatan pelatihan-pelatihan, kegiatan pengkajian maupun pementasan secara *live*.

Gamelan Centre dalam perancangannya menerapkan konsep Arsitektur Organik yang selaras dengan tugas yang diemban bangunan, dimana pemecahan masalah arsitektur dilakukan dengan memusatkan perhatian pada hubungan bagian bangunan dengan alam yang berada disekitarnya. Pemanfaatan material-material pembentuk bangunan didominasi oleh material alam yang ditampilkan dalam fisik bangunan dengan apa adanya.

Perancangan bangunan Gamelan Centre secara menyeluruh menerapkan kesederhanaan, keharmonisan dan menyatu dengan alam. Dimana bangunan sebagai elemen natural merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan landscape. Elemen-elemen arsitektur seperti material, warna, tekstur dan gubahan massa merupakan bagian yang terikat satu dengan yang lain dalam membentuk rancangan penampilan bangunan secara keseluruhan.

BAB I
PROPOSAL

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA
Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

1. Batasan Pengertian Judul

Gamelan : *Seni musik etnik sebagai bagian dari musik tradisioanal jawa.*

Gamelan is a term for various types of orchestra played in Indonesia. It is the main element of the Indonesian traditional music (Dr. Han Kuo-Huang).

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

Jogjakarta : *Suatu Wilayah atau batasan teritori.*

Secara harafiah pengartian judul diatas adalah suatu tempat yang mewadahi kegiatan-kegiatan seni musik gamelan dengan fasilitas studio latihan, studio rekam, *workshop*, *Exhibition* dan tempat pertunjukkan di Jogjakarta. Dimana wadah tersebut akan lebih mempopulerkan seni musik gamelan di Jogjakarta, sehingga kreatifitas seniman ataupun komunitas seni semakin meningkat dengan menampilkan inovasi-inovasi terbaru dalam teknik maupun media seninya, juga sebagai fasilitas pendidikan berkesenian bagi masyarakat umum di Jogjakarta.

2. Latar Belakang

2.1. Perkembangan Seni Musik Gamelan

Seni adalah hasil olah pikir akal dan pikiran manusia yang berupa rasa, cipta dan karsa manusia yang bersifat kreatif melaui eksperimen yang panjang dari pengejawantahan ide-ide kreatif kedalam bentuk yang

nyata dan dapat dinikmati oleh manusia itu sendiri. Seni juga merupakan suatu bentuk manifestasi interaksi antara manusia dengan sesamanya maupun dengan lingkungan disekitarnya dan menjadi bagian integral yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia

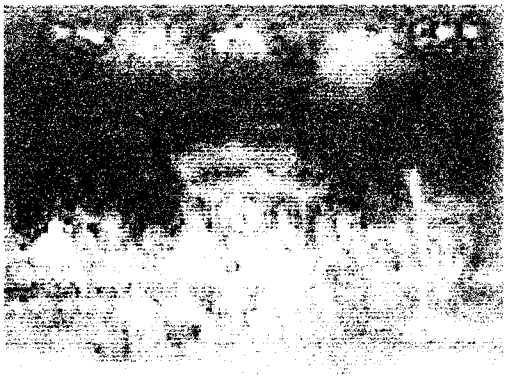
Perubahan jaman di era globalisasi sekarang ini memunculkan budaya global dimana batasan ruang dan kedaerahan dari suatu tradisi sudah tidak jelas lagi, begitu pula dengan musik gamelan dimana ia bukan lagi menjadi alat musik tradisional yang diperlukan pada acara-acara tradisi adat Jawa saja, perubahan jaman telah mendorong lahirnya kebudayaan global tersebut, dimana sudah tidak adanya lagi batas-batas yang jelas dari sisi-sisi ketradisionalan suatu wilayah *(Dr. Han Kuo-Huang, http://www.gamelan.com)*. Sekarang gamelan juga ditampilkan dalam konser musik tidak lagi dimainkan dalam acara-acara khusus seperti upacara ritual maupun hanya dimainkan untuk lingkungan kraton saja. Instrumen-instrumen yang digunakan pun sudah bervariasi serta menggunakan peralatan modern seperti komputer. Perkembangan cipta, rasa dan karsa manusia sejalan dengan perubahan peradaban manusia yang mempengaruhi norma-norma kehidupan. Kebutuhan manusia dalam berkesenian adalah sarana apresiasi diri dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Jogjakarta sebagai kota budaya masih mempunyai daya tarik tersendiri bagi pertumbuhan kebudayaan yang kental akan nilai-nilai tradisional ke-Jawa-nya. Khususnya musik gamelan, yang dalam perkembangannya sampai saat ini telah tereksplorasi oleh para seniman menjadi nuansa lain yakni musik kontemporer.



Pementasan Komposisi Gamelan Kontemporer dengan Teknologi Komputer Jogjakarta Art Festival 1994 Sumber : http://www.gayam16.net

Berbeda dengan yang bisa kita lihat dari perkembangan dan pengembangan musik Jawa yang begitu pesat di negara lain oleh para seniman maupun praktisi musik di belahan dunia barat untuk mengupas kembali dibalik keunikan musik gamelan itu yang dapat kita akses melalui media internet, perkembangan musik gamelan di negeri sendiri dapat dikatakan tidak mengalami perkembangan yang berarti. Hal tersebut dikarenakan, kita sebagai pewaris kebudayaan itu merasa tidak tertantang dan cenderung '*emoh*' untuk mendalami kembali isi dari musik tradisional tersebut.

Berbagai kegiatan telah dilaksanakan sebagai wujud pelestarian kebudayaan gamelan ini, salah satunya yang rutin diadakan adalah apresiasi musik sebagai program acara khusus pada salah satu stasiun radio swasta yang sering membahas tentang musik-musik tradisional diantaranya adalah musik gamelan dan *Jogjakarta Gamelan Festival*.



Jogjakarta Gamelan Festival Pertama Tahun 1995 di Taman Budaya Jogjakarta
Sumber : http://www.gayam16.net

Jogjakarta Gamelan Festival yang diadakan secara rutin sejak tahun 1995 telah menarik beberapa komunitas gamelan dari Negara-negara lain diantaranya adalah Amerika Serikat, Australia, Selandia Baru, Singapura, Jepang dan beberapa Negara lain untuk ikut berpartisipasi. Mereka membawa kreasi musik gamelan mereka sesuai dengan pemahaman dan penafsiran mereka terhadap musik gamelan, dimana gamelan sebagai spirit. Penumbuhkembangan kebudayaan ini diharapkan akan lebih mudah dipopulerkan ke generasi muda kita.

Kreasi musik gamelan berdasarkan pemahaman dan penafsiran mereka memperkaya khasanah gamelan itu sendiri. Gamelan disini tidak lagi menjadi alat musik tradisional yang diperlukan dalam acara-acara tradional saja namun sudah masuk kedalam ruang lingkup *House Music* seperti kreasi yang diciptakan oleh komunitas gamelan di Australia *Anything but Roy*.

2.2. Fasilitas Kesenian Gamelan di Jogjakarta

Jogjakarta sebagai kota seni dan budaya juga kota pelajar memiliki potensi sumber daya manusia yang potensial. Sebagai kota budaya di Jogjakarta telah tersebar komunitas-komunitas atau kelompok-kelompok kecil dalam mencurahkan kreatifitas mereka lewat bermain musik,

khususnya musik tradisional, terdapat beberapa kelompok kesenian di daerah-daerah. Selain itu kota Jogjakarta memiliki karakteristik yang unik dalam kehidupan berkesenian dan maupun kehidupan sehari-hari.

Respon yang cukup baik dari komunitas musik gamelan baik dari komunitas dalam negeri maupun komunitas-komunitas gamelan dari luar negeri diantaranya adalah Harry Rusli (Bandung), I Gede Yudana (Denpasar), I Wayan Sadra and group (Surakarta), IKIP Bandung, Innisisri (Jakarta), Irwansyah dan group Universitas Sumatera Utara (Medan), ISI Yogyakarta, Kyai Kanjeng (Yogyakarta), Alex Grillo and Cite de la Musique (Perancis), Alvin Lucier and the group from Wesleyan University (USA), American Gamelan Institute (USA), dan lain-lain serta masyarakat Jogjakarta serta padatnya event-event tersebut merupakan faktor penunjang untuk menciptakan suatu wadah baru yang dapat dimanfaatkan komunitas-komunitas tersebut untuk menunjukkan eksistensinya dan untuk mengembangkan kesenian gamelan pada khususnya.

Berikut adalah jadwal kegiatan Festival Gamelan Jogjakarta yang diadakan pada tanggal 9 – 16 Juli 2004 :

THE CONCERT PROGRAM

SMKI Bugisan, July 9, 2004, 20.00

1.	Opening	
2.	Mahagenta	Jakarta
3.	Ensambel Gamelan Kyai Fatahillah / UPI	Bandung
4.	Collaboration/Jam Session	All

SMKI Bugisan, July 10, 2004, 20.00

1.	Maintenan	Jakarta
2.	SMKI	Yogyakarta
3.	Special Sound From the Street of Yogya	Yogyakarta
4.	Collaboration / Jam Session	All

SMKI Bugisan, July 15, 2004, 20.00

1.	Gong Dolly	Surabaya
2.	Michael Asmara	Indonesia
3.	Motohide Taguchi	Japan
4.	Rene T.A. Lysloff	USA
5.	Collaboration / Jam Session	All

SMKI Bugisan, July 16, 2004, 20.00

1.	Kelompok LOS	Surakarta
2.	Ron Reeves	Australia
3.	KPH4	USA – Yogya
4.	Sekar Anu	USA
5.	Collaboration / Jam Session	All

July 17 2004
A special concert to celebrate the 100 years birthday of KPH Notoprojo organized by Maskarja

Jadwal Kegiatan Jogjakarta Gamelan Festival 2004

Sumber : [illegible]

2.3. Arsitektur Organik

Istilah organik dalam arsitektur berarti sebagian untuk keseluruhan-keseluruhan untuk sebagian, dimana pemecahan masalah arsitektur dilakukan dengan memusatkan perhatian pada hubungan bagian bangunan dengan alam yang berada disekitarnya. Arsitektur organik Frank Lloyd Wrigth mempunyai empat karakter sifat yaitu:

A. Berkembang dari dalam ke luar, harmonis terhadap sekitarnya dan tidak dapat dipakai begitu saja. Maksudnya adalah bahwa suatu karya arsitektur dapat berkembang dari dalam keluar secara fisik tetapi masih tetap ada keharmonisan antara bangunan dengan lingkungannya. Selain itu Frank Lloyd Wright juga mengatakan bahwa *form and function are one* yang artinya adalah bahwa bentuk dan fungsi disatukan melalui penggunaan material alami sebagai bahan bangunannya.

B. Pembangunan konstruksinya timbul sesuai dengan bahan-bahan alami, apa adanya (kayu sebagai kayu, batu sebagai batu, dll).

C. Elemen-elemen bangunannya bersifat terpusat (integral). Bentuk-bentuk alam merupakan sumber inspirasi desain baik dalam bentuk model, bentuk struktur dan prinsip bangunan.

D. Mencerminkan waktu, massa, tempat dan tujuan. Maksudnya adalah bahwa pada saat bangunan dibuat akan terlihat penyesuaiannya terhadap kondisi saat pembuatannya, keberadaannya dan lingkungan alamnya.

Dalam arsitektur organik pemanfaatan material-material pembentuk bangunan didominasi oleh material alam yang ditampilkan dalam fisik bangunan dengan apa adanya. Dalam merancang bangunan Gamelan Centre akan memanfaatkan elemen-elemen arsitektur sebagaimana adanya sehingga diharapkan bangunan Gamelan Centre tersebut menyatu dengan alam sebagai mana yang diharapkan dari konsep perancangan yakni arsitektur organik.

Perancangan bangunan Gamelan Centre secara menyeluruh menerapkan kesederhanaan, keharmonisan dan menyatu dengan alam. Dimana bangunan sebagai elemen natural merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan landscape. Elemen-elemen arsitektur seperti material, warna, tekstur dan gubahan massa merupakan bagian yang terikat satu dengan yang lain dalam membentuk rancangan penampilan bangunan secara keseluruhan.

Sebagai studi kasus perancangan bangunan dengan pendekatan arsitektur organik dapat kita lihat Falling Water karya Frank Lloyd Wrigth.



Salah satu bangunan hasil karya Frank Lloyd Wright yang sangat terkenal dan berkonsep arsitekur organik adalah *The Falling Water* yaitu bangunan rumah milik Edgar Kauffman yang merupakan suatu hunian yang berdiri diatas air terjun, sehingga seolah-olah bangunan tersebut mengeluarkan air. Bangunan tersebut menyatu dengan landscape yang membentuknya. Dimana dalam perancangannya Frank Lloyd Wright memanfaatkan kekayaan alam sebagai bagian dari bangunan dan tidak merusaknya bahkan menjadi satu kesatuan yang menciptakan keindahan. Selain itu penggunaan kontur yang bertebing membuktikan bahwa kondisi alam menghasilkan suatu inspirasi baru bagi Frank Lloyd Wright. Dalam perwujudannya menekankan pada esensi bentuk-bentuk alami, ritme dan warna yang menyatu dengan alam. Unsur-unsur vertikal dan horisontal padat serta tembus pandang yang terdiri dari bahan alami yang merupakan suatu kombinasi antara alam dengan bentuk-bentuk abstrak buatan manusia. Pengambilan bahan-bahan dari alam merupakan cara yang dicapai seperti yang tampak pada bangunan Falling Water :

- Pemanfaatan batu-batu alam yang ada di daerah sekitarnya, digunakan kedalam bangunan diekspose sehingga terlihat alami.

Gamelan is a spirit, not an object the instruments are just the medium

- Tekstur halus dan kasar pada dinding merupakan transformasi dari tekstur batu yang terdapat dilingkungan sekitar bangunan.
- Warna hitam dan coklat muda pada bangunan tersebut diambil dari warna batu kali yang berada dibawah bangunan.
- Penggunaan kaca transparan untuk memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber cahaya alami. Cahaya dimasukan kedalam bangunan secara langsung dan secara tidak langsung yaitu terhalang oleh pepohonan disekitar bangunan sehingga cahaya yang masuk hanya berupa titik-titik melewati sela-sela daun. Selain itu penggunaan kaca dimasudkan agar penghuni dapat menikmati suasana hutan dari dalam bangunan sehingga bangunan tersebut terkesan menyatu dengan hutan.
- Bentuk gubahan masa bangunan tersebut mengikuti kontur dan aliran sungai sehingga tidak merusak kondisi site yang ada dan tidak menimbulkan kekontrasan yang menyolok yang akan merusak suasana lingkungan sekitarnya.

3. Permasalahan

3.1. Permasalahan Umum

Permasalahan umum yang ingin diselesaikan adalah bagaimana menciptakan *Gamelan Centre* di Jogjakarta yang dapat mewadahi aktifitas kegiatan seni gamelan sehingga dapat meningkatkan perkembangan seni dan budaya di Jogjakarta.

3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah penampilan bangunan yang didasarkan pada karakter arsitektur organik untuk merancang Gamelan Centre di Jogjakarta.

Gamelan is a spiritual and cultural object the instruments are just the medium

4. Tujuan dan Sasaran

4.1. Tujuan

Merancang *Gamelan Centre* sebagai wadah pelestarian dan pengembangan seni musik gamelan di Jogjakarta yan didasarkan pada karakter arsitektur organik.

4.2. Sasaran

Mengidentifikasikan arsitektur organik sehingga didapat rumusan tertentu yang dapat mempengaruhi penampilan bangunan secara keseluruhan sebagai konsep dasar perancangan.

5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan mencakup pembahasan mengenai ruang lingkup arsitektur organik sebagai konsep dasar dalam menampilkan performasi bangunan secara menyeluruh sehingga dapat memenuhi kebutuhan pelestarian dan pengembangan musik gamelan di jogjakarta.

6. Spesifikasi Proyek

6.1. Spesifikasi Kegiatan dalam Gamelan Centre

Spesifikasi jenis-jenis kegiatan pada Gamelan Centre didasarkan pada fungsi yang diemban oleh bangunan tersebut. Adapun rincian jenis kegiatan tersebut antara lain :

A. Kegiatan Pelatihan

Merupakan kegiatan yang ditujukan untuk masyarakat umum

- mengadakan staf pengajar dari kalangan seniman sebagai pembimbing dalam merealisasikan wadah pengetahuan bagi masyarakat umum..
- menyelengarakan sistem akademik pengajaran non formal

B. Kegiatan Pengkajian

- menyelenggarakan seminar, talkshow dan diskusi.
- menyelenggarakan pameran dan workshop sebagai agenda dalam penyajian kepada masyarakat umum.
- dokumentasi terhadap karya-karya komposisi gamelan melalui media rekam Audio Visual maupun Audio saja dalam perpustakaan.
- Gamelan On the Air.
- menerbitkan jurnal-jurnal melalui media cetak maupun elektronik dengan aktif dalam up load situs gamelan di internet.

C. Kegiatan Pementasan

- menyelenggarakan pementasan rutin sebagai bagian dari aset budaya yang dapat menarik pariwisata di Jogjakarta.
- menyelenggrakan *Jogjakarta Gamelan Festival* sebagai event terbesar diselenggarakan pada tiap tahun sekali yang dapat diikuti oleh komunitas-komunitas Gamelan dalam negeri maupun mancanegara.

6.2. Spesifikasi Pelaku Kegiatan dalam Gamelan Centre

A. Pengelola

Suatu kelompok masyarakat yang melaksanakan kegiatan pengelolaan terhadap fasilitas-fasilitas ini, melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik sehingga kegiatan-kegiatan yang ada dapat berjalan sesuai dengan jadwal, tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan, kegiatannya meliputi:

- Menyelenggarakan event-event lokal, nasional maupun internasional.
- Mengatur masalah intern yang berhubungan dengan kelembagaan administrasi dan personalia.

- Memberikan pelayanan informasi dan mengelola penyelenggaraan kegiatan

P e n g e l o l a

Mengatur masalah intern administrasi dan personalia

Pelayanan informasi mengelola kegiatan
Menyelenggarakan event lokal dan internasional

Masyarakat

B. Masyarakat umum

Masyarakat disini berlaku sebagai pengunjung dan pemakai fasilitas bangunan, kegiatannya meliputi :

- mengunjungi dan melihat pementasan konser musik gamelan
- berperan aktif dalam kegiatan seminar, talkshow dan workshop yang diadakan di gamelan centre
- mengikuti pelatihan-pelatihan maupun kursus mengenai musik gamelan

Masyarakat Umum

Pementasan konser Gamelan
Talkshow, seminar, workshop dan kursus

Gamelan is a sport not an object The instruments are just the medium

C. Komunitas-komunitas seni dan para seniman

Disini berperan sebagai pemakai fasilitas dan juga sebagai kelompok masyarakat yang berpartisipasi untuk melestarikan dan mengembangkan konsep musik gamelan yang masih original maupun konsep-konsep baru yang mengikuti perkembangan jaman, kegiatannya meliputi:

- Menampilkan komposisi dan gubahan musik gamelan mereka melalui pementasan rutin yang dijadwalkan
- Mencipta maupun menggubah komposisi musik gamelan, sehingga dapat didokumentasikan baik secara media rekam audio maupun audio visual kemudian siap untuk dipublikasikan
- Pembina, pendidik/pembimbing dan narasumber turut berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan seminar, talkshow, diskusi dan pameran-pameran.



6.3. Fungsi Bangunan

- sebagai wadah pelestarian dan pengembangan musik gamelan
- sebagai wadah pengkajian dan publikasi konsep musik dan konsep pengembangan musik gamelan

Gamelan is a spirit and an object The instruments are just the medium

- sebagai wadah pelatihan dan studi bagi masyarakat umum maupun komunitas-komunitas seni.

6.4. Tugas Bangunan

- sebagai wadah pelestarian dan pengembangan musik gamelan melalui pementasan/*performing art* dengan tema dan konsep yang berbeda-beda, sehingga mampu memberikan motivasi bagi masyarakat umum maupun komunitas seni untuk terus melestarikan dan mengembangkannya.
- sebagai wadah pengkajian dan publikasi musik gamelan melalui seminar, talkshow dan diskusi, dokumentasi media rekam audio visual dan workshop.
- sebagai wadah pelatihan dan training melalui lembaga akademik non formal yang diselenggarakan oleh pihak - pihak pengelola gamelan centre maupun bekerja sama dengan instansi-instansi terkait.

6.5. Fasilitas Bangunan

Fasilitas-fasilitas utama mengacu pada data standard fasilitas disesuaikan dengan fungsi, sifat, dan karakter serta tuntutan fasilitas tersebut.

A. Fasilitas kegiatan pementasan dan pertunjukan:

Ruang pertunjukan (konser)

- Stage/panggung
- ruang persiapan
- ruang ganti/hias
- ruang audience/tempat duduk pengunjung
- ruang kegiatan teknis tata panggung dan perlengkapannya (control suara dan cahaya)

Gamelan is a spirit, not an object the instruments are just the medium

B. Fasilitas kegiatan pengkajian dan publikasi, meliputi:
   - Auditorium (seminar, talkshow, diskusi)
   - Ruang pameran dan workshop
   - Ruang Audio Visual
   - Ruang media rekam dan transmisi on air.
   - Perpustakaan dan internet room
   - Galeri seni

C. Fasilitas kegiatan pelatihan, meliputi:
   - Studio gamelan
   - Kelas-kelas pelatihan

D. Fasilitas penunjang kegiatan utama
   - Lobby
   - Ruang informasi
   - Ruang keamanan
   - Ruang loket dan antrian
   - Store (buku, toko kaset dan souvenir)
   - Ruang servis
   - Mushola
   - Kantin

E. Fasilitas pengelola
   - Ruang manager
   - Ruang wakil manager
   - Ruang sekretaris
   - Ruang staff
   - Ruang rapat

Gamelan is a spirit, not an object the instruments are just the medium

7. Spesifikasi Besaran Ruang

Penentuan besaran ruang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang berkaitan dengan standard besaran ruang, macam kegiatan, kebutuhan ruang dan asumsi daya tampung.

Fasilitas Ruang Pengelola

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	R. Direktur	15	1	1	20%	1 x 15 x 0.02	15.3	
2	R.Wakil Direktur	10	1	1		1 x 10 x 0.02	10.2	
3	R.Sekretaris	8	1	1		1 x 8 x 0.02	8.16	
4	R.Staff	2.7 m^2/orang	1	15		40.5 x 0.02	41.31	
5	R.Arsip	7.5	1	10 laci		1 x 7.5 x 0.02	7.65	
6	R.Rapat	27.5	1	22		1 x 27.5 x 0.02	28.05	
7	R.Tunggu	10	1	-		10 x 0.02	10.2	
8	Toilet	2 m^2/wc 0.6 m^2/urinoir 0.8 m^2/wastafel		pria 2 wc 4 urinoir wanita 2 wc 2 wastafel		[(2 x 2) + (0.6 x 4) + (2 x2) + (0.8 x 2)] 0.2	14.4	
JUMLAH							**135.27 m^2**	

Fasilitas Pertunjukan

Ruang Pemain

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	Panggung	10 x 13m^2	1	130	20%	156	156	
2	R. Tunggu	0.65m^2/orang	1	30	30%	25.35	25.35	
3	R. Rias	2 m^2/orang	1	20	30%	52	52	
4	R. Toilet	2 m^2/wc 0.6 m^2/urinoir 0.8 m^2/wastafel		pria 2 wc 4 urinoir wanita 2 wc 2 wastafel	20%		14.4	
JUMLAH							**247.75m^2**	

Ruang Penonton

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	R. Penonton	0.65m^2/kursi	1	500	20%	500 x 0.65*x 0.2	390	
2	Lobby / Ruang Tunggu	0.65m^2/orang	1	150	50%	0.65 x 150 x 0.5	146.25	
3	Loket	1.8 m^2 /loket		5	30%	5 x 1.8 x 0.3	11.7	
4	R. Informasi	15	1	4		1 x 15 x 0.2	18	
5	Toilet	2 m^2/wc 0.6 m^2/urinoir 0.8 m^2/wastafel	3	pria 2 wc 4 urinoir wanita 4 wc 2 wastafel	20%		19.2	
JUMLAH							**623.55 m^2**	

*luas kursi 0.5 x 0.7m, spasi antar kursi 0.15m, sirkulasi depan kursi 0.3m/org sehingga (0.5+0.15) x (0.7+0.3) = 0.65/kursi

Gamelan is a spirit, not an object the instruments are just the medium

Ruang Operator

No	ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	Operator tata suara	15	1	2	20%	18	18	
2	Operator tata lampu	15	1	2		18	18	
3	Operator tata panggung	10	1	2		12	12	
4	Gudang		2			120	120	
	JUMLAH						**168 m^2**	

Fasilitas Pengkajian dan Dokumentasi

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	R. Seminar R. Workshop	1.5/orang	1	200	20%	360	360	
2	R. Audio visual		1		20%	360	360	
3	R.Recording		1	-	20%	400	480	
4	R. Pameran	1.5/orang	1	50	50%	-	112.5	
5	Perpustakaan		1	80	20%	150	180	
6	Internet	1.5/orang	1	20	20%	36	36	
	JUMLAH						**1528.5 m^2**	

Fasilitas Pelatihan

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	R. Kelas	1.5/orang	8	30	20%	432	432	
2	R. Studio		2	30	20%	100	120	
3	R. Tunggu	-	2	20	20%	48	48	
4	R. Pengatur suara	Min mixer 1.5	1	3	20%	21.6	21.6	
5	Toilet	2 m^2/wc 0.6 m^2/urinoir 0.8 m^2/wastafel	6	pria 2 wc 4 urinoir wanita 4 wc 2 wastafel	20%		19.2	
	JUMLAH						**640.8 m^2**	

Fasilitas Pendukung

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	R. Genset		1	1		36	36	
2	Cafetaria		1	50	40%	63	63	
3	Mushola		1			50	50	
4								
	JUMLAH						**149 m^2**	

Gamelan is a spirit, not an object. The instruments are just the medium

Fasilitas Parkir

No	Ruang	Standard	Unit	Asumsi kapasitas	Flow	Asumsi luas	Dimensi (m^2)	
							Indoor	Outdoor
1	Bus	35	1	4	30%	182		182
2	Mobil	11.5	1	20% x jml pengunjung =160	30%	2392		2392
3	Motor	1.6	1	30% x jml pengunjung =240	30%	499.2	499.2	
4	Sepeda	1.2	1	50	20%	60	60	
JUMLAH								**3133.2 m^2**

Jumlah total

135.27 m^2 + 247.75m^2 + 623.55 m^2 + 168 m^2 + 1528.5 m^2 + 640.8 m^2 + 149 m^2 + 3133.2 m^2 = 8154.57 m^2

8. Strategi Perancangan

Dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan desain arsitektural yang ada maka dilakukan langkah-langkah dalam tahap perancangan skematis dan tahap pengembangan perancangan desain.

8.1. Tahap Rancangan Skematis

- Mengetahui pola dan karakter arsitektur organik
- Analisa dari empat karakteristik tersebut kemudian dituangkan dalam pemilihan tekstur, material pembentuk bangunan, warna dan gubahan massa yang kemudian dijadikan sebagai landasan konsep dasar perancangan
- Transformasi karakteristik arsitektur organik kedalam penampilan bangunan.
    - A. Gubahan massa diciptakan melalui perbandingan antara model gubahan massa dengan site.
    - B. Pemunculan elemen-elemen konstruksi yang harmonis terhadap lingkungannya dan apa adanya.

- Mempertimbangkan keselarasan arsitektur organik serta perilaku kegiatan dan macam kegiatan yang diwadahi dengan pembentukan ruang dan pengolahan akustik ruang yang ada dalam Gamelan Centre sehingga terwujud satu kesatuan yang menyeluruh sebagai satu konsep dasar perancangan.
- Studi Referensi

8.2. Tahap Rancangan Pengembangan

Konsep dasar perancangan yang telah diterapkan kedalam prarancangan kemudian dikembangkan dan ditransformasikan pada pengembangan rancangan melalui gambar kerja denah, selubung bangunan, sistem bangunan dan ornament bangunan.

8.3. Lokasi Site

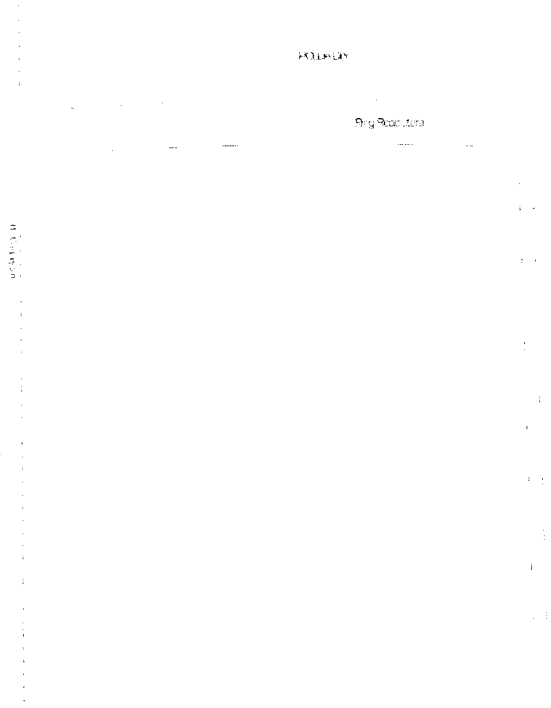
Batasan site maksimum adalah 15.000 m^2 dan site berada pada zona pendidikan dimana hal tersebut merupakan dasar pertimbangan pertimbangan utama selain pertimbangan-pertimbangan potensi pemilihan site lain yang terkait. Berikut adalah potensi dan kelemahan pemilihan site:

Potensi site

- Luas lahan yang tersedia cukup memadai untuk dibangun Gamelan Centre
- Jaringan infrastruktur sudah tersedia
- Lokasi site sangat strategis karena berada di jalan arteri JOGLOSEMAR dan terletak tidak jauh dari bandara internasional yang memudahkan akses komunitas seni dari luar kota maupun luar negeri serta tersedianya sarana dan prasarana transportasi yang cukup memadai
- Site berada di dalam zona rencana pengembangan kota

Kelemahan site

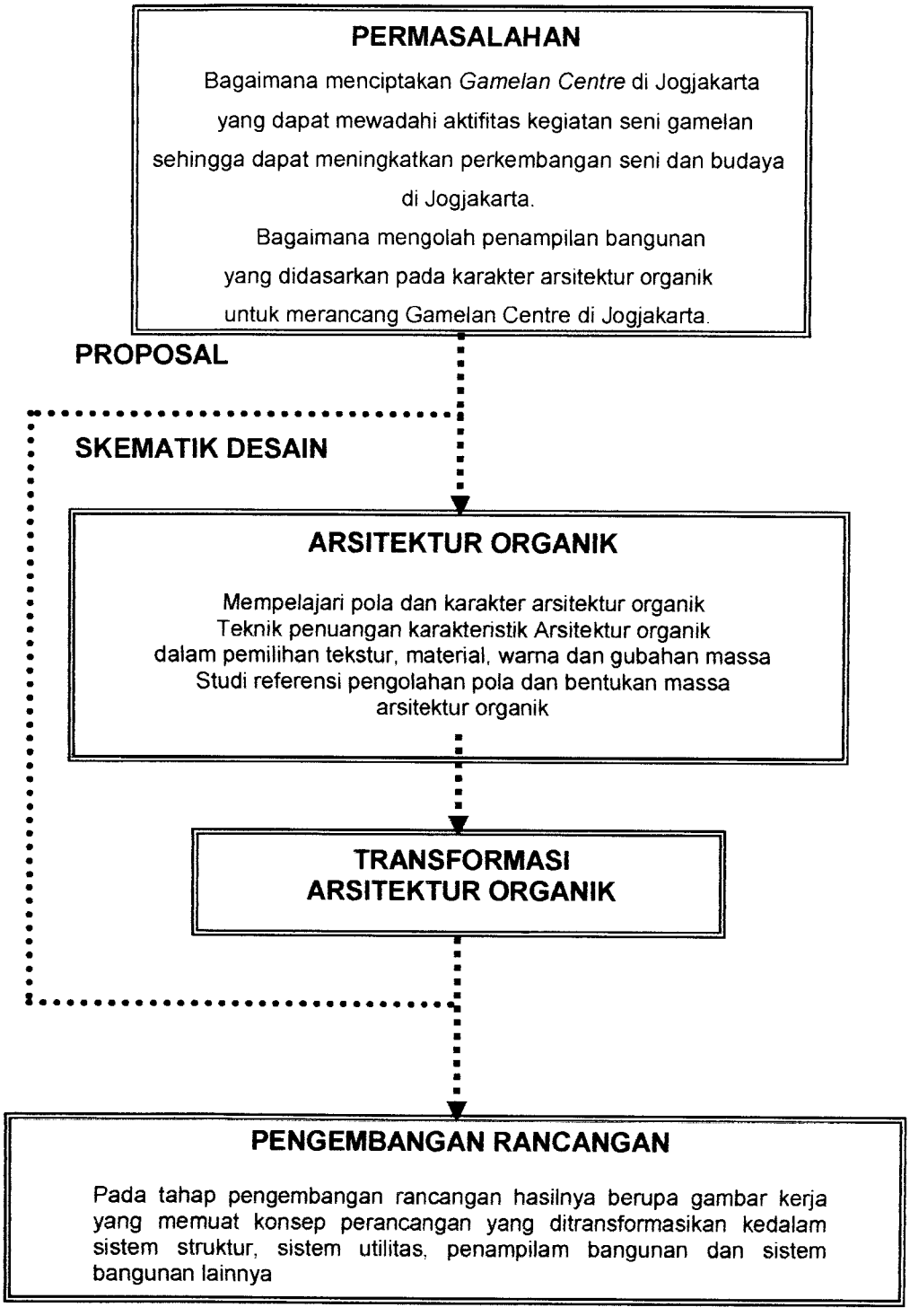
- Karena berada pada jalur arteri yang cukup padat akan menimbulkan permasalahan akustik pada bangunan Gamelan Centre yaitu kebisingan. Adapun pemecahan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan barrier berupa vegetasi ataupun dengan meninggikan bangunan lebih tinggi dari badan jalan sehingga kebisingan dapat dikurangai
- Akan menimbulkan kemacetan karena jarak site dengan traffic ligt yang tidak terlalu jauh



Gb. Lokasi Site

Sumber : Analisa Penulis

8.4. Kerangka Pola Pikir



Gamelan is a space not an object the instruments are just the medium

BAB II
SKEMATIK DESAIN

GAMELAN CENTRE di JOGJAKARTA

Arsitektur Organik sebagai Konsep Dasar Pembentuk Penampilan Bangunan

2.1. Analisa Penginderaan

Analisa skematik desain dibatasi dalam lingkup mengenai kondisi lingkungan serta karakter alam sekitarnya. Bagaimana menginderakan segenap sistem yang ada pada tubuh kita dalam menangkap karakter-karakter tersebut. Adapun analisis dari setiap penginderaan tubuh terhadap lingkungan dan alam sekitarnya ditransformasikan melalui rancangan skematis kedalam suasana dan penampilan bangunan Gamelan Centre.

Pengalaman erat kaitannya dengan proses tindakan, karena pengalaman itu sendiri merupakan salah satu hasil dari proses persepsi. Proses pencapaian pengalaman selalu melibatkan berbagai macam indera manusia dalam menginderakan suatu obyek amatan. Adapun uraian masing-masing pengideraan itu adalah :

1. **Auditory System**

Auditory System berkaitan dengan indera pendengaran, yaitu telinga. Melalui sumber bunyi ini kita dapat mengidentifikasi sumber bunyi. Adapun karakter sumber bunyi tersebut terdiri dari :

- Kuat lemah bunyi
- Kualitas bunyi
- Noise (cacat bunyi)

2. **Basic Orienting System**

Basic orienting system berhubungan dengan postur tubuh kita dari atas sampai bawah, dikarenakan ketergantungannya akan gaya berat,

menyadarkan pengetahuan kita akan suatu peta dasar. Pengaruh orientasi postur tubuh adalah kebutuhan kita akan *symetrize frontaly* sebuah rangsangan akan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan. Sebagai contoh, jika seorang pemburu merasakan suatu bahaya dia akan merundukan kepalanya dan memfokuskan matanya dan telinganya secara simetri pada suatu sumber dan bersiap untuk menyerang atau bertahan. Orientasi gerak ini melibatkan secara total keseimbangan tubuh.

Hasil dari analisis itu kemudian ditransformasikan dalam bentuk arsitektural antara lain dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Benda sejarah yaitu wujud benda asli alam secara utuh misalnya flora, fauna, batu, pasir.
- Benda Replika yaitu benda hasil reproduksi (inovasi) dari benda alam sekitar site.

3. Haptic System

Haptic system berhubungan dengan indra peraba, oleh karena itu untuk menginderakannya kita harus secara nyata/langsung menyentuhnya untuk mengalami suatu objek di suatu lingkungan. Untuk itu diperlukan suatu sistem persepsi untuk menggabungkan semua sensasi yang berhubungan secara spesifik dengan lingkungan luar.

Kaitan dengan bangunan Gamelan Centre adalah bagaimana pengunjung dapat merasakan persepsi terhadap bangunan Gamelan Centre melalui permainan tekstur bangunan dengan persepsi yang telah tertanam didalam dirinya.

4. Taste-Smell System

Taste-smell System terdiri dari dua unsur organ tubuh yang bekerja terhadap suatu obyek, yaitu hidung sebagai indera penciuman dan mulut

sebagai indera perasa. Suatu obyek dapat dirasakan melalui bau yang ditimbulkan contohnya adalah makanan.

5. Visual System

Berhubungan dengan indera penglihatan/visual, adalah sejauh mana kita dapat memahami karakter dari suatu benda. Adapun karakter-karakter tersebut dapat berupa warna, tekstur, jarak dan ukuran benda tersebut dimana karakter tersebut adalah sebagai bagian pembentuk bangunan, sehingga diharapkan pengunjung dapat merasakan kesan visual yang natural atau alami terhadap bangunan Gamelan Centre.

2.2. Analisa Elemen Alam

Analisa terhadap elemen alam ini terbatas pada hal-hal yang mendukung terciptanya suasana dan penampilan bangunan Gamelan Centre yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Adapun elemen-elemen alam yang mendukung tersebut adalah sebagai berikut:

- Matahari
- Angin
- Batu
- Vegetasi
- Arsitektur setempat

Matahari

Adalah sunber panas dan cahaya alami, hal ini benrakitan dengan mata sebagai indera penglihatan dan kulit sebagai indera peraba. Kesan gelap dan terang yang ditimbulkan oleh cahaya tersebut memberikan pengalaman secara visual pada pengunjung. Permasalahan yang timbul adalah bagaimana menghadirkan pengalaman terhadap matahari kedalam bangunan. Cahaya matahari dimasukkan kedalam bangunan untuk mendapatkan pencahayaan alami melalui bukaan-bukaan yang lebar sehingga dapat mengefisiensikan energi listrik yang diperlukan oleh

bangunan. Sedangkan menghindari atau mengurangi radiasi sinar matahari dengan memanfaatkan vegetasi dan dibuat shading-shading.

Karena di negara kita adalah beriklim tropis maka panas terik matahari yang mengenai tubuh kita dapat dirasakan oleh indera peraba. Intensitas panas matahari yang terlalu tinggi tersebut harus kita hindari, sedangkan sinar matahari yang dimasukkan kedalam bangunan adalah antara pukul 06.00 – 09.00 WIB dan setelah pukul 17.00 s/d 18.00 karena antara pukul 09.00 – 17.00 mengandung radiasi yang sangat tinggi/besar.

09.00

17.00

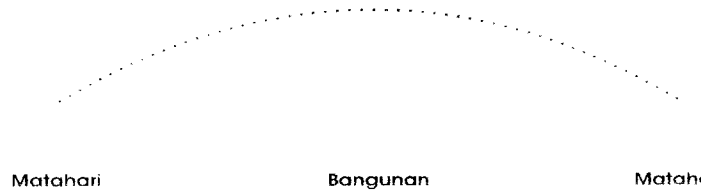
06.00

18.00

Sinar Matahari yang akan dimanfaatkan
dan dimasukkan ke dalam bangunan

Sumber : Mata Kuliah Fisika Bangunan

Gamelan is a spirit, not an object this instruments are just the medium

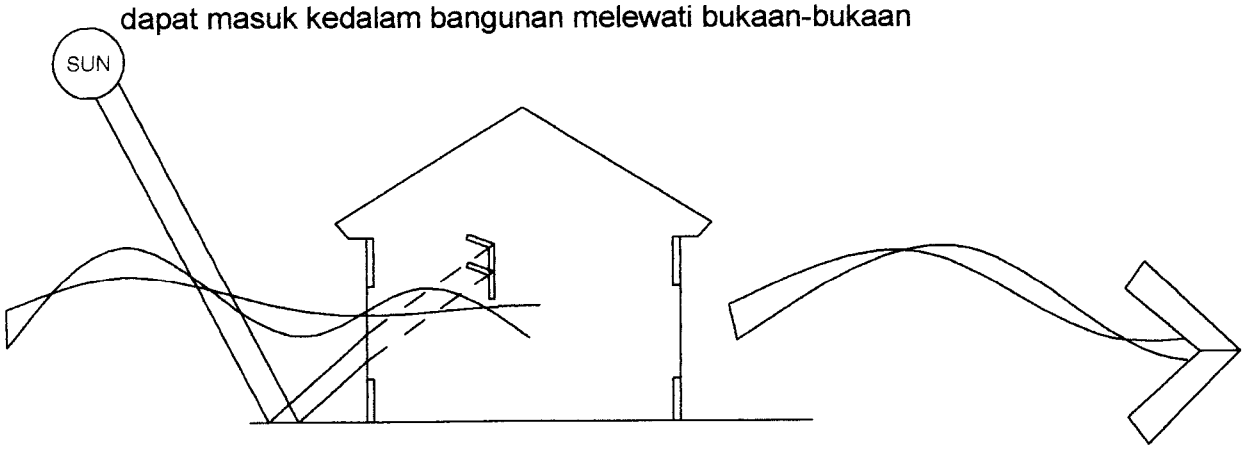


Sumber : Analisa Penulis

Pada orientasi bangunan seperti ini bidang permukaan bangunan yang menerima panas matahari kecil sehingga panas yang diterima bangunan adalah seminimal mungkin.

Angin

Indra yang digunakan untuk mengiderakan angin adalah penciuman dan perabaan. Dengan adanya angin kita dapat menangkap bau dari suatu benda. Besar kecilnya kecepatan angin yang menerpa kulit dapat kita rasakan. Permasalahan yang timbul dari sini adalah bagaimana memasukan pengalaman mengenai angin kedalam bangunan. Angin dimanfaatkan sebagai penghawaan alami. Dimana angin yang bertiup dapat masuk kedalam bangunan melewati bukaan-bukaan

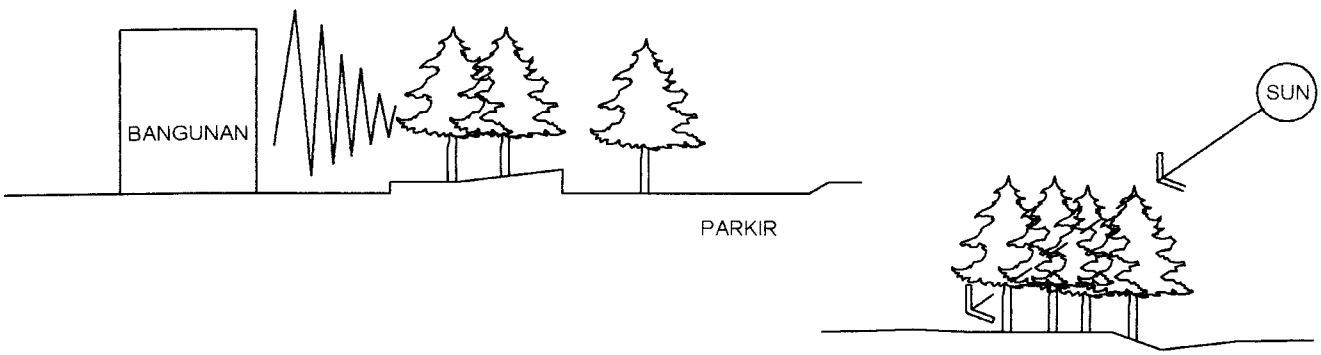


Gamelan is a... all... not an object. ... the instruments are just the means.

Vegetasi

Vegetasi yang terdapat di lingkungan site cukup sedikit, karena sekelilingnya adalah sawah. Disini diperlukan tanaman perindang untuk mengatasi kebisingan supaya bangunan terasa nyaman, selain itu vegetasi tersebut juga sebagai pereduksi panas yang ditimbulkan oleh sinar matahari.

Penggunaan vegetasi dalam bangunan dapat dilakukan dengan cara sebagai tanaman perindang yang digunakan untuk penghalang kebisingan yang terjadi dari jalan raya dan sebagai penyejuk area parkir supaya suasana tidak panas serta memberi kesan alami.



Arsitektur setempat

Model arsitektur daerah setempat dimana bangunan tersebut berada merupakan arsitektur jawa yang terkenal dengan rumah joglonya. Konsep yang akan diterapkan adalah dengan memasukkan unsur rumah jawa yang dikombinasikan dengan elemen/material-material modern kedalam bangunan.

Gamelan is a sonic and an object. The instruments are part the ensemble.

2.3. Konsep Bangunan

Penyusunan Massa

Penyusunan massa disusun dengan bentuk pola horisontal dan rendah sehingga seakan-akan bangunan menjalar diatas tanah, serta dengan permainan kontur dan vegetasi disekitarnya. Privatisasi dan kenyamanan pengunjung merupakan hal yang utama dan merupakan tuntutan setiap pengunjung, hal ini berhubungan dengan penyediaan penyediaan fasilitas dan pola tata letak bangunan dan juga berkaitan dengan penyusunan massa.

Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi out door selain mengutamakan kenyamana juga menyajikan keunikan bagi pengunjung untuk menikmati fasilitas dan suasana *landscape* disekitarnya. Untuk pola sirkulasi in door juga mengutamakan kemudahan selain ke dua hal tersebut diatas.

2.4. Penampilan Bangunan

Prinsip arsitektur organik adalah *form and function are one* dimana bentuk dan fungsi bangunan adalah satu kesatuan, yang dapat kita artikan bahwa bentuk bangunan mencerminkan fungsi yang diwadahi. Berkaitan dengan eksterior dan interior bangunan. Kaitan arsitektur organik dengan Gamelan Centre adalah dimana Gamelan Centre mewadahi kegiatan musikal tradisional yang mewakili kesan alami sehingga diharapkan bangunan yang mewadahinya berkarakter arsitektur yang alami/menyatu dengan alam oleh karena itu dipilihlah arsitektur organik sebagai konsep awal bangunan Gamelan Centre.

" Bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk (Penampilan bangunan). Bentuk menjadi media komunikasi karena

langsung terlihat oleh mata yang kemudian dianalisa oleh otak untuk dimengerti "*(Henry Russei Hitchcock)*

Dari teori diatas dapat simpulkan bahwa penampilan bangunan merupakan permasalahan pada aspek sistem visual. Sehingga yang menjadi permasalahan dalam aspek ini adalah bagaimana menciptakan penampilan bangunan yang dapat menimbulkan kesan bahwa bangunan tersebut adalah Gamelan Centre dengan konsep arsitektur organik.

Warna

Indera yang digunakan untuk menangkap adalah mata (visual). Warna yang terdapat di lingkungan site adalah warna biru yang merupakan warna langit jika dilihat dari kejauhan, warna putih merupakan warna awan, hitam kecoklatan merupakan warna tanah, serta coklat yang merupakan warna batang pohon. Disini timbul pertanyaan bagaimana menerapkan warna-warna alam tersebut kedalam bangunan. Warna-warna alam tersebut merupakan potensi untuk dimanfaatkan dalam menciptakan penampilan bangunan. Penggunaan penggunaan warna-warna alam dapat dilakukan dengan cara mentransformasikan warna tersebut sebagai warna bangunan. Sebagai contoh adalah warna tanah ditransformasikan kedalam warna atap atau dinding bangunan.

Tekstur

Menurut persepsinya Gibson and Gibson bahwa tekstur berkaitan indera perabaan yaitu kulit manusia. Tekstur dapat dirasakan ketika kulit manusia bersentuhan suatu obyek sehingga menimbulkan pengalaman tertentu. Pengalaman tertentu timbul karena obyek yang satu dan yang lain mempunyai karakter yang berbeda. Misalnya tekstur didaerah pegunungan berbeda dengan didaerah lingkungan site. Pengalaman mengenai tekstur dilingkungan site antara lain tanah pasir dengan tekstur halus dan tekstur batang pohon. Permasalahan yang timbul adalah

bagaimana pengalaman mengenai tekstur dari material-material pasir tercipta menjadi suatu pengalaman dalam bangunan.

- Pasir disajikan dalam bentuk asli misalnya lantai menggunakan pasir.
- Pasir disajikan dalam bentuk replika yaitu berupa dinding-dinding yang difinishing dengan tekstur pasir.

Bentuk Gubahan Massa

Dari teori diatas dapat simpulkan bahwa bentuk gubahan masa merupakan permasalahan pada aspek sistem visual. Sehingga yang menjadi permasalahan dalam aspek ini adalah bagaimana menciptakan bentuk gubahan masa yang dapat menimbulkan kesan bangunan yang diharapkan yakni arsitektur organik dimana bangunan merupakan merupakan suatu organisme yang tumbuh dan berkembang. Bentuk gubahan massa bangunan Gamelan Centre sebagai mana tanaman yang menjalar dengan garis-garis horisontal yang tegas menjalar datar sebagaimana akar tanaman yang saling berkaitan satu dengan yang lain dan tidak dapat dipisahkan membentuk satu kesatuan, sebagaimana gamelan yang saling melengkapi antara instrumen yang satu dengan yang lain dimana terjadi keselarasan antara rithme dan melodi sehingga tercipta suatu komposisi yang indah.

Gubahan Massa

Center

Zoning

Ring Road utara

Zona Parkir

Z o n a
Pengelola

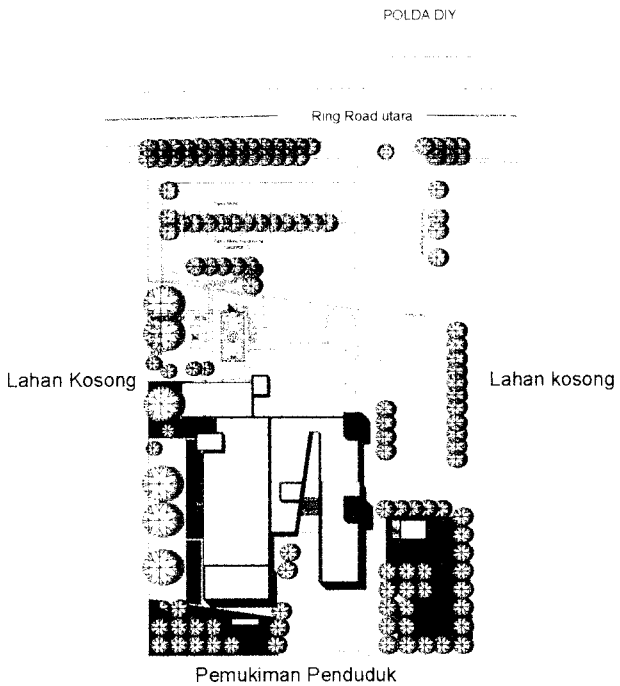
Z o n a
Perpustakaan

Z o n a
Pertunjukkan

Z o n a
Pelatihan

BAB III
LAPORAN PERANCANGAN

3.1. SITUASI

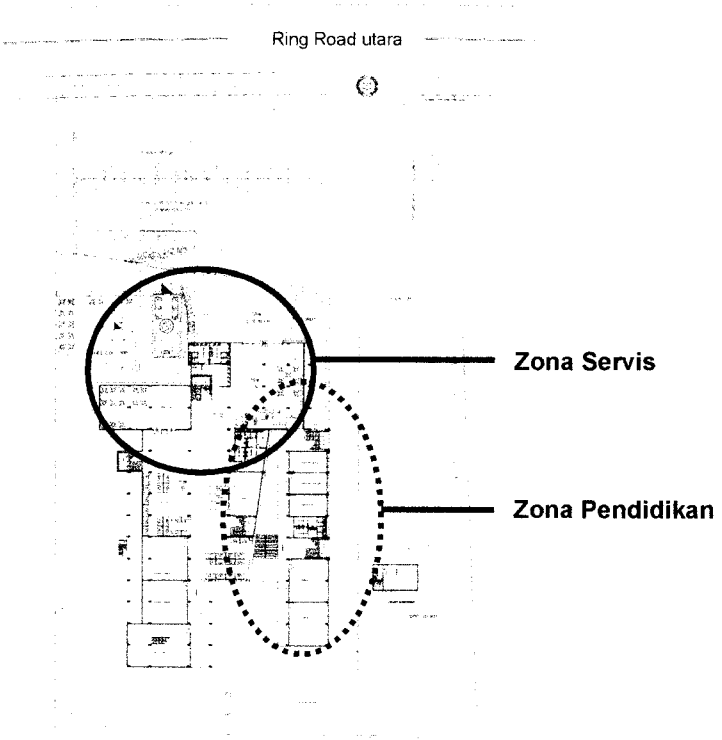


Gambar 3.1. Situasi

Batasan Site

Lokasi berada di jalan arteri JOGLOSEMAR di kawasan Jogjakarta bagian utara dengan luas site ± 14.250 m^2 dan merupakan daerah yang sangat strategis untuk keberadaan Gamelan Centre, adapun batasan-batasan site adalah sebagai berikut, disebelah utara berbatasan dengan Ring Road Utara, disebelah timur berbatasan dengan lahan kosong, disebelah selatan berbatasan dengan pemukiman penduduk dan disebelah timur berbatasan dengan lahan kosong. Adapun pencapaian kelokasi site dilakukan dengan jalan darat.

3.2. SITE PLAN



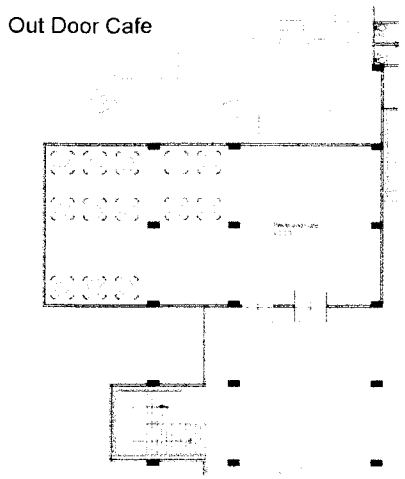
Gambar 3.2. Site Plan

Site plan dibedakan kedalam beberapa zona dimana zona publik diletakkan dibagian depan bangunan, sedangkan semakin jauh masuk kedalam bangunan diperuntukkan sebagai zona privat, sehingga diharapkan pengunjung akan merasakan aliran perubahan-perubahan tersebut.

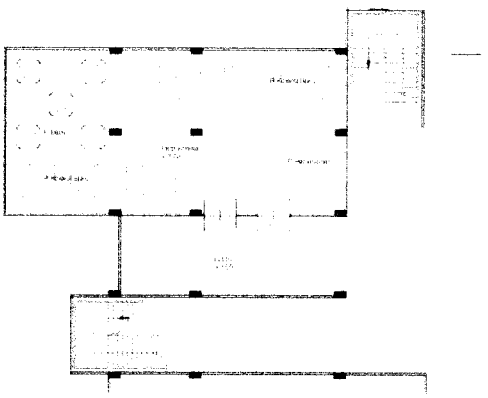
3.3. ZONING BANGUNAN

A. Café dan Perpustakaan

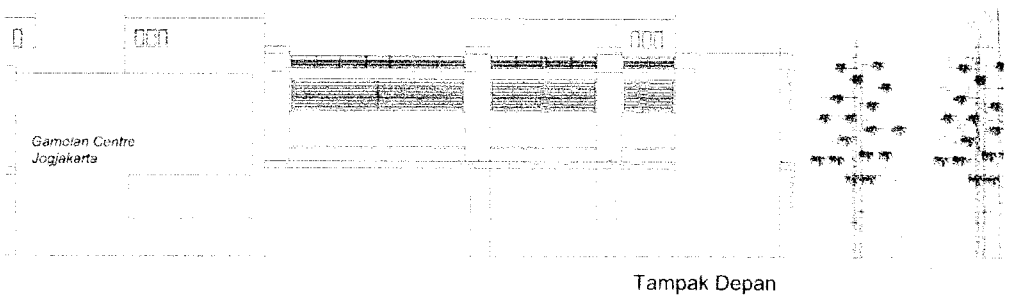
Denah



Gambar 3.3. Denah Café and Resto



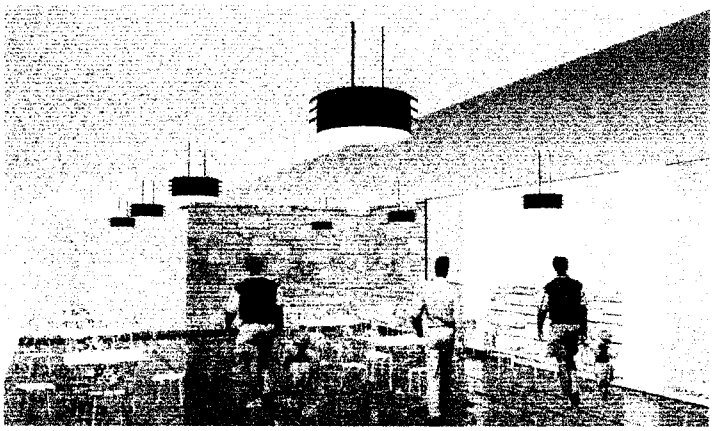
Gambar 3.4. Denah Perpustakaan



Gambar 3.5. Tampak Café dan Perpustakaan

Café diletakkan didepan pada lantai satu dan dibagi menjadi dua bagian yakni café indoor dan outdoor. Untuk lantai dua dipergunakan sebagai Perpustakaan dengan bukaan-bukaan lebar untuk mendapatkan pencahayaan alami secara optimal. Untuk menghindari panas sinar matahari digunakan shading sebagai filter cahaya yang akan memberikan kesan tersendiri berupa bayangan pada siang hari.

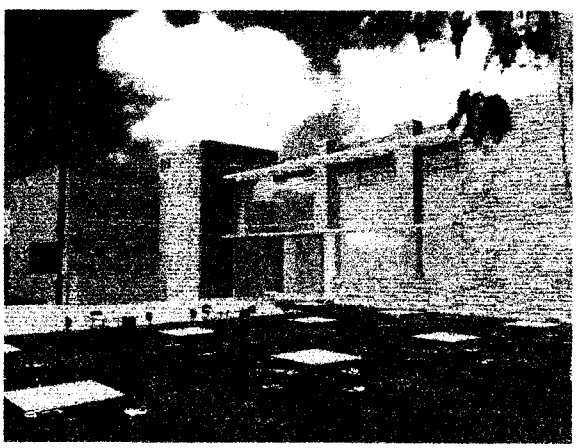
Interior



Gambar 3.6. Interior Café *Indoor*

Dapat kita lihat dari gambar diatas bahwa penerapan konsep arsitektur organik dalam bangunan dengan menggunakan komposisi warna yang senada yang merupakan wujud transforamsi warna alami tanah dan pasir. Selain itu juga pemanfaatan material batu alam yang diekspose sehingga memperkuat konsep awal bangunan dengan tekstur kasar yang akan memberikan pengalaman lain kepada pengunjung.

Eksterior

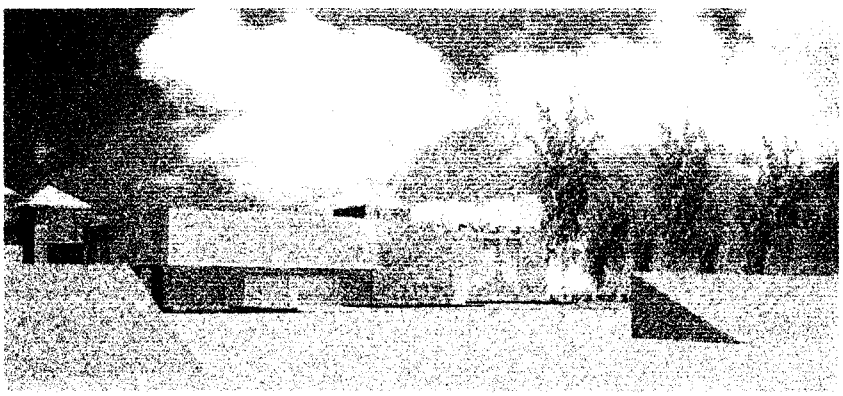


Gambar 3.7. Eksterior Café dan Café Outd*oor*

Penerapan bentuk arsitektur modern pada bangunan Gamelan Centre, pemanfaatan batu sebagai elemen finishing yang diekspose untuk

memperlihatkan tekstur dan warnanya serta penerapan warna-warna alami pada bangunan akan memperkuat kesan alami dan menyatu dengan alam, selain itu juga akan memberikan informasi dimana bangunan tersebut dibangun serta kapan bangunan Gamelan Centre dibangun. Elemen batu selain sebagai elemen finishing juga berperan sebagai struktur bangunan.

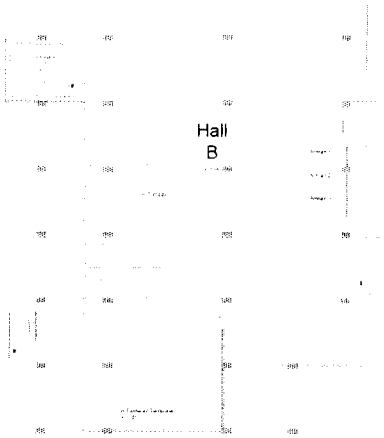
B. Entrance



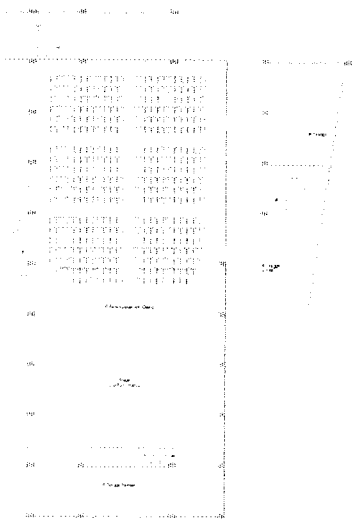
Gambar 3.8. Entrance

Entrance bangunan berkesan simpel dengan batu candi yang diukir sebagai aksen adalah sebagai wujud kombinasi antara unsur-unsur tradisional yang mencerminkan tugas yang disandang bangunan sebagai Gamelan Centre dengan era modern kala bangunan Gamelan Centre tersebut dirancang dan dibangun.

C. Ruang Tunggu dan Pertunjukan



Gambar 3.9. Ruang Tunggu Lantai 1



Gambar 3.10. Ruang Ttunggu Lantai 2 dan Ruang Pertunjukan

Ruang tunggu terletak dilantai satu dan lantai dua, untuk lantai satu ruang tunggu menyatu dengan ticket box dan ruang pameran sehingga diharapkan pengunjung dapat menunggu pertunjukan dimulai sambil menikmati pameran yang disajikan pengelola bangunan. Sedangkan ruang tunggu dilantai dua berhadapan langsung dengan ruang pertunjukkan. Ketinggian antar lantai adalah 3.50 sehingga memberi kesan akrab kepada pengunjung.

3.4. DETAIL ARSITEKTURAL

A. Fasad Bangunan



Gambar 3.11. Tampak Depan



Gambar 3.12. Tampak Samping Kiri

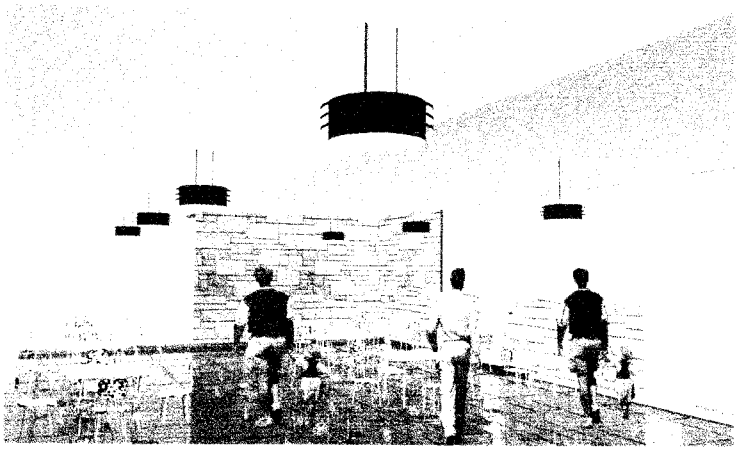
Fasad bangunan Gamelan Centre didominasi oleh garis-garis horisontal tegas, menjalar datar dan dengan ekspose material batu serta bukaan-bukaan lebar untuk memasukan cahaya alami matahari kedalam bangunan. Bentukan atap adalah dak beton untuk menegaskan garis horisontal yang tegas sebagi konsep dasar perancangan awal yakni arsitektur organik dimana bangunan seolah-olah berinteraksi dengan pengunjung dan memanusiakan pengunjung, selain itu dengan diberi aksen berbentuk limasan dimana bentuk tersebut ditransformasikan dari bentuk atap bangunan disekitar Gamelan Centre.

B. Kolom



Gambar 3.13. Ruang informasi

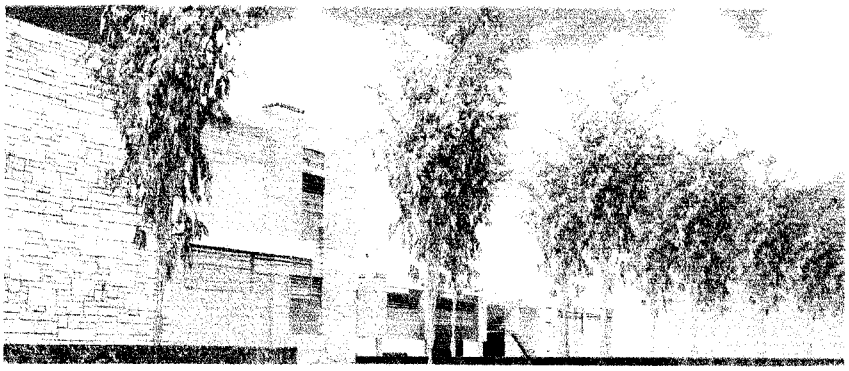
Kolom pada ruang informasi juga dari ekspose batu alam serta hiasan dinding batu yang diukir mencerminkan sisi alami dan ketradisionalan bangunan sebagai mana peran yang tanggung oleh bangunan Gamelan Centre.



Gambar 3.14. Café Indoor

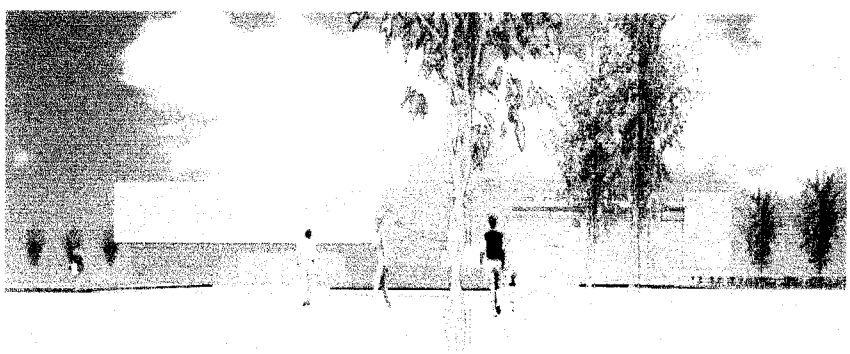
Sedangkan kolom pada ruang café tanpa batu ekspose memberikan kesan simple dan tidak monoton dikarenakan dinding telah diekspose batu alam, hal ini akan memberikan nuansa modern tradisional.

C. Dinding



Gambar 3.15. Perspektif Perpustakaan

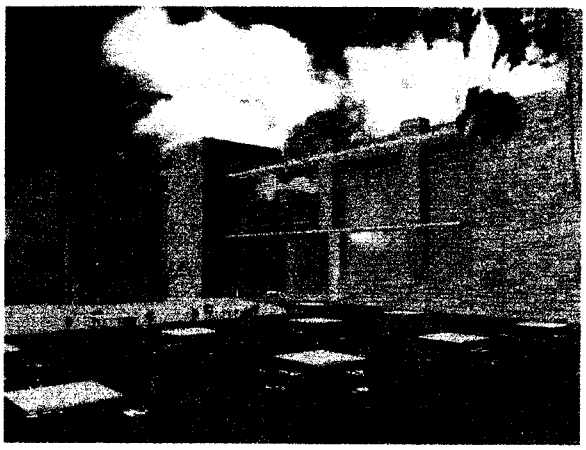
Dinding bangunan Gamelan Centre menonjolkan ekspose batu alam dan warna-warna yang senada dengan lingkungan pembentuknya serta dengan memberikan finishing bertekstur halus dengan dinding caprut dimana teksturnya sehalus pasir berlapis warna senada warna pasir atau tanah. Elemen dinding dirancang untuk menunjukkan kepolosan dan apa adanya.



Gambar 3.16. Perspektif Pengelola

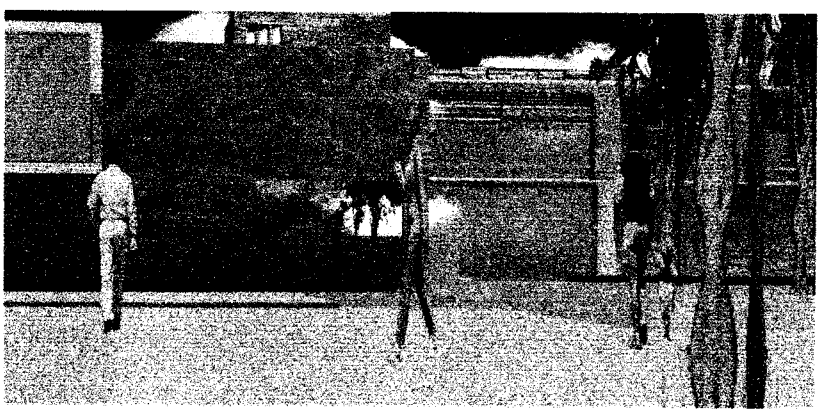
Pada ruang pengelola dibuat menjorok keluar dengan material kaca sebagai dindingnya seolah bangunan ringan dan melayang. Dipilih material kaca agar ringan memberikan kesan formal sebagai mana tugas

yang diterima ruangan tersebut. Selain dengan penampilan material yang diekspose apa adanya dinding ditekankan pada elemen garis horisontal tegas.



Gambar 3.17. Perspektif Perpustakaan

Garis horisontal tegas dapat dilihat dari shading diperpustakaan dan café. Adapun shading tersebut berfungsi sebagai pelindung sinar matahari yang masuk kebangunan selain sebagai aksen yang mempertegas konsep.



Gambar 3.18. Perspektif Aksen

Batu ukir yang terletak disebelah entrance utama bangunan sebagai point of interest bangunan dan sebagai ciri khas dari bangunan Gamelan Centre dan mencerminkan daerah dimana bangunan tersebut berada.



Gambar 3.19. Tampak Ruang Seminar



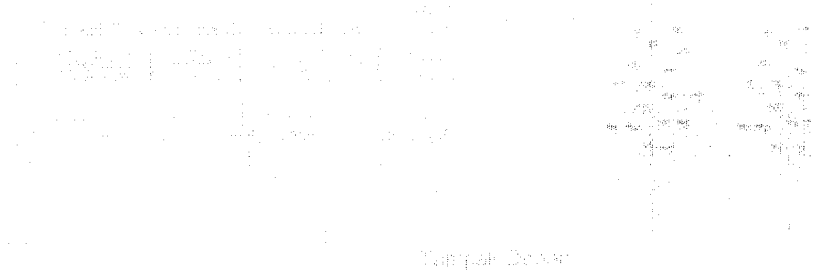
Gambar 3.20. Perspektif Seminar

Garis horisontal juga ditampilkan pada dinding di ruangan seminar. Garis horisontal lebih mendominasi dinding bangunan yang dipadukan dengan garis vertikal pada bukaan-bukaan yang ada.

D. Shading



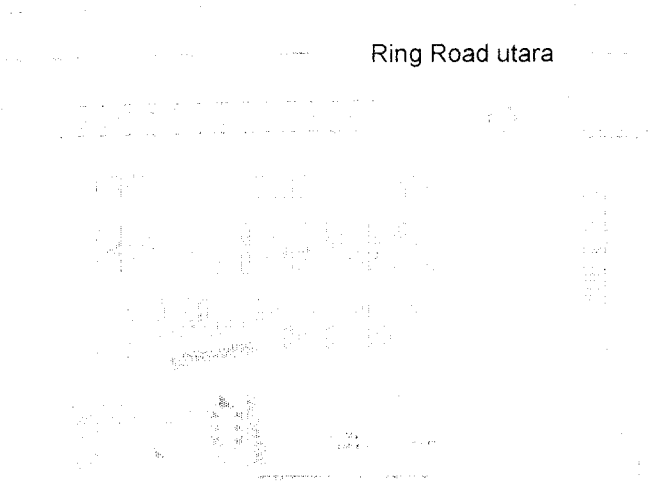
Gambar 3.21. Perspektif Ekterior



Gambar 3.22. Tampak Perpustakaan

Material shading adalah dari kayu karena ingin menampilkan kesan alami pada bangunan Gamelan Centre. Shading ini dimanfaatkan untuk mengurangi sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan sehingga tercipta iklim thermal yang sesuai, selain itu juga sebagai elemen estetika yang menunjang konsep awal perancangan bangunan Gamelan Centre.

E. Barier



Gambar 3.23. Denah Barier

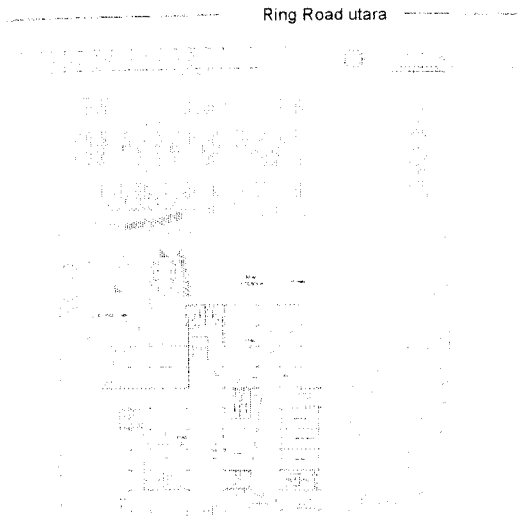


Gambar 3.24. Perspektif Barier

Barier dimaksudkan untuk mengurangi/mengantisipasi kebisingan yang ditimbulkan oleh lalulalang kendaraan di jalan arteri. Adapun barier tersebut dibuat dengan membuat gundukan tanah di depan bangunan dan ditanami rumput sehingga diharapkan akan mengurangi kebisingan yang

terjadi dikarenakan tugas yang diemban bangunan adalah sebagai tempat pertunjukan yang harus memperhatikan aspek akustik.

F. Parkir



Gambar 3.25. Zona Parkir

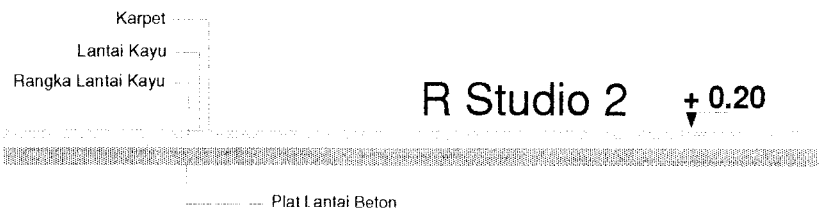
Perletakkan parkir terjadi perubahan yang pada awalnya parkir dipusatkan pada bagian timur bangunan Gamelan Centre namun dalam proses perancangan untuk parkir kendaraan bermotor diletakkan didepan dan disamping bangunan dimana untuk parkir sepeda motor diletakan tetap di bagian timur bangunan dan untuk parkir mobil diletakan didepan bangunan sehingga tidak terlalu jauh menuju pintu masuk bangunan. Selain itu untuk mengurangi kebisingan yang ditimbulkan oleh lalulintas jalan raya didepan bangunan Gamelan Centre.

3.5. AKUSTIK RUANG

Hal yang harus diperhatikan dalam merancang ruang pertunjukan adalah mengenai akustik ruang. Pengolahan akustik ruang pada ruang gamelan adalah dengan perencanaan yang didasarkan atas kebutuhan yang harus dipenuhi oleh ruangan tersebut. Dimana ruang gamelan tersebut harus memberikan kenyamanan secara audio.

A. Lantai

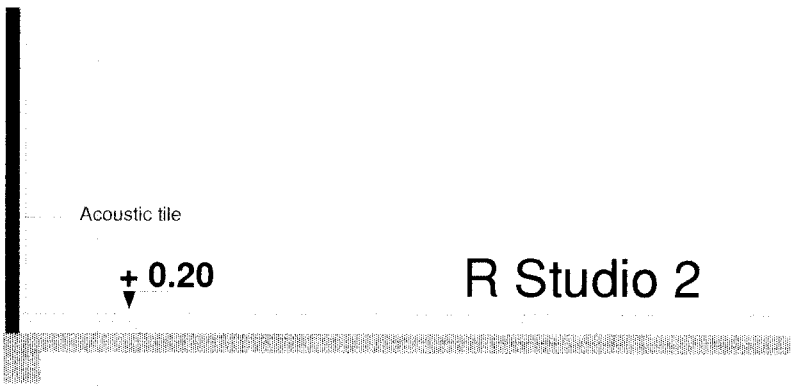
Desain lantai menggunakan lantai ganda dimana kedua karakteristik bahan yang digunakan berbeda yakni dengan menggunakan lantai permanen yang terbuat dari beton dan lantai semi permanen terbuat dari kayu sebagai pelapis yang diletakkan diatas rangka-rangka kayu, sistem ini disebut sitem *raised floor* atau lantai ganda. Dengan sistem ini akan mengurangi transmisi bunyi keluar ruangan sehingga tidak mengganggu aktifitas diluar ruang, Kemudian diatas lantai kayu tersebut diletakkan karpet tebal untuk meredam efek pantul oleh lantai dan meredam berisik langkah kaki pengunjung dalam ruangan.



Gambar 3.26. Detail Potongan Lantai Ganda

B. Dinding

Untuk mengurangi pemantulan suara dari dinding dengan material dengan keras seperti dinding batu bata maka digunakanlah *acoustic tile* yang ditempelkan didinding untuk menyerap bunyi yang dihasilkan instrument gamelan sehingga tidak terjadi gaung yang akan mengganggu performa seniman.



Gambar 3.27. Detail Potongan Dinding Gamelan

KEASLIAN PENULIS

JAVANESE MUSIC CENTRE di JOGJAKARTA

Di susun oleh : Basuki Nugroho '98

Penekanan : Transformasi tangga nada laras Pelog - Slendro sebagai pembentuk tata penampilan bangunan

PUSAT SENI TRADISIONAL di JOGJAKARTA

Di susun oleh : Shima Regnalia 98 512 130

Penekanan : Sistem pencahayaan sehingga memberikan kenyamanan bagi seniman dan penikmat seni

Macam-macam instrument gamelan

1. Rebab



Jenis : Alat musik gesek berdawai dua

Bentuk : *Watang*, menggambarkan fisik manusia

Ukuran : Ukuran besar disebut *baladewa. Ukuran* kecil disebut *kresna*

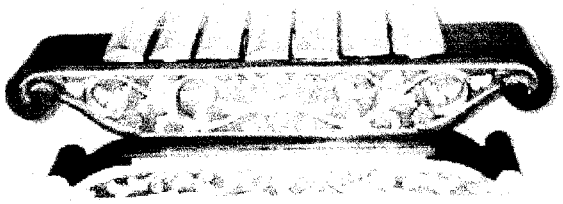
Macam : Rebab *byur,* yaitu rebab yang hanya memiliki satu warna, dipergunakan hanya untuk garapan gending-gending laras pelog.

Rebab *ponthang*, yaitu rebab yang memiliki dua warna, biasanya puith dan hitam. Perbedaan warnanya terletak pada *menur, mlathen,* tengah *watang* dan sering-sering pada palemahan. Rebab *ponthang* dipergunakan untuk garapan gending slendro.

Bahan : Diantaranya dibuat dari bahan gading, tulang, kayu sana, kayu kemuning, kayu sawo.

Fungsi : Sebagai pamurba lagu atau pemimpin lagu dan sebagai penghias lagu.

2. Gender Barung



Jenis : Instrument perkusi tabuh dua.

Bentuk : Bilah

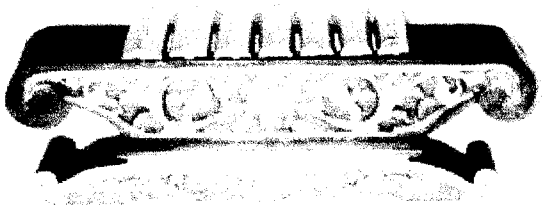
Macam : Gender barung dengan laras slendro, laras pelog dengan nada1, laras pelog dengan nada 7

Bahan : Dibuat dari bahan logam yaitu perunggu, besi dan kuningan.

Fungsi : Dalam garapan tabuhan gamelan gending rebab, gender barung berfungsi sebagai pengisi jiwa lagu, sedang untuk garapan tabuhan gamelan gending

gender, ini berfungsi sebagai pamurba lagu dan pengisi lagu sekaligus.

3. Gender Penerus



Jenis	:	Instrument perkusi tabuh 2
Bentuk	:	Bilah
Macam	:	Gender penerus laras slendro, laras pelog dengan nada 1, laras pelog dengan nada 7.
Bahan	:	Dibuat dari logam yaitu perunggu, besi, dan kuningan
Fungsi	:	Penghias lagu

4. Gambang



Jenis	:	Instrument perkusi tabuh 2
Bentuk	:	Bilah
Macam	:	Laras slendro, laras pelog dengan nada 1, laras pelog dengan nada 7.

Bahan: Gambang yang dipergunakan dalam biasa, dibuat dari kayu besi kayu berlian dan kayu selangking.

Fungsi: Sebagai pamurba lagu gendingnya gending gambang dan sebagai penghias lagu bila gendingnya gending rebab atau gending gender.

9. Kendang



Jenis : Instrument perkusi dengan tangan
Bentuk : *Klowong* dengan kulit sebagai penutup.
Macam : 1. Kendang gending atau kendang ageng
2.Kendang wayangan
3. Kendang *ciblon* atau kendang batangan
4. Kendang *Ketirung* atau Kendang loro
5. Kendang *Peneteg*
Bahan : Kulit penutup kedua muka terbuat dari kulit lembu, pedet atau menjangan. Sedang *klowongan* terbuat dari kayu nangka, trembesi atau mangga.
Fungsi : Sebagai pamurba irama adan pemantap ritme

10. Bonang penembung

Jenis : Instrument perkusi dengan tabuh dua
Bentuk : Pencon.
Macam : 1.Bonang penembung slendro dengan 10 atau 12 *pencon.*
2.Bonang penembung pelog dengan 14 *pencon.*
Fungsi : Sebagai pemangku lagu dengan teknik tabuhan *ngendog.*

11. Bonang barung

Jenis : Instrument perkusi dengan tabuh dua
Bentuk : Pencon
Macam : 1. Bonang barung slendro dengan 10 atau 12 pencon
2. Bonang barung pelog dengan 14 pencon.
Bahan : Sama seperti bonang penembung, hanya ukurannya lebih kecil dan nadanya lebih tinggi satu *gembyang.*
Fungsi : Sebagai pamurba lagu dan penghias lagu

12. Bonang penerus

Jenis, bentuk dan bahannya sama seperti pada boning barung, hanya fisiknya lebih kecil dan nadanya lebih tinggi satu gembyang dari boning barung sedang fungsinya sebagai penghias lagu.

13. Gambyong

Jenis : Instrument perkusi tabuh dua
Bentuk : Pencon
Macam : Gambyong laras pelog dan slendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang
Fungsi : Pemangku lagu

14. Kleneng

Jenis : Instrument perkusi tabuh dua
Bentuk : Pencon
Macam : Kleneng laras pelog dan slendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang
Fungsi : Pemangku lagu

15. Rijal

Jenis : Instrument perkusi tabuh dua
Bentuk : Pencon
Macam : Rijal laras pelog slendro
Bahan : Terbuat sama seperi bonang
Fungsi : Pemangku lagu dan irama

16. Penitir

Jenis : Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk : Pencon
Macam : Penitir laras pelog selendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang
Fungsi : Pemangku lagu

17. Bangge

Jenis : Instrument perkusi tabh satu
Bentuk : Pencon
Macam : Bangge laras pelog slendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang
Fungsi : Pemangku lagu

18. Kenaongan

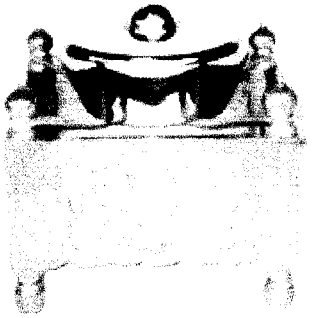
Jenis : Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk : Pencon
Macam : Kenongan laras pelog slendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang

Fungsi : Pemangku lagu

19. Kempyang

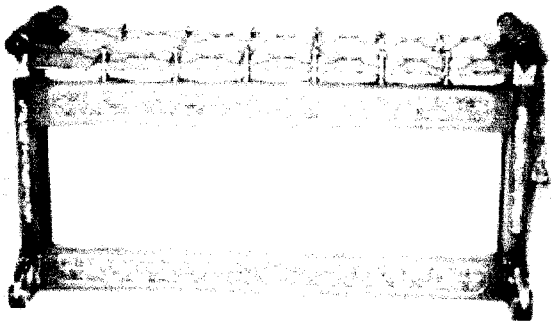
Jenis : Instrument perkusi tabuh satu atau tabuh dua
Bentuk : Pencon
Macam : Kempyang laras pelog slendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang
Fungsi : Pemangku irama

20. Kethuk



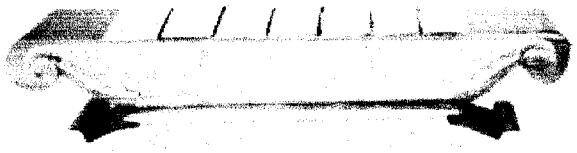
Jenis : Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk : Pencon
Macam : Kethuk laras pelog slendro
Bahan : Terbuat sama seperti bonang
Fungsi : Pemangku irama

21. Slenthem



Jenis : Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk : Bilahan
Macam : Slenthem laras pelog slendro
Bahan : Slenthem terbuat dari bahan logam perunggu, besi atau kuningan, rancakan atau plangkan terbuat dari kayu jati dan tebung resonator terbuat dari bamboo atau seng.

22. Demung



Jenis	:	Instrument tabuh satu
Bentuk	:	Bilahan
Macam	:	Saron laras pelog berbilah 7, saron laras slendro berbilah 7, saron wayangan laras slendro dan berbilah 9.
Bahan	:	Terbuat sama seperti slenthem
Fungsi	:	Pemangku lagu.

23. Saron penerus

Jenis	:	Instrument perkusi tabuh sat
Bentuk	:	Bilahan
Macam	:	Saron penerus laras pelog slendro
Bahan	:	Terbuat sama seperti saron barung hanya bentuk dan ukurannya lebih kecil.
Fungsi	:	Sebagai penghias dan pemangku lagu

24. Celuring

Jenis	:	Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk	:	Seperti mangkuk
Macam	:	Celuring laras pelog slendro.
Bahan	:	Terbuat sama seperti barung
Fungsi	:	Sebagai penghias lagu

25. Kemanak

Jenis	:	Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk	:	Seperti buah pisang ambon
Macam	:	Satu kemanak dapat untuk laras slendro dan pelog
Bahan	:	Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi	:	Sebagai pemangku irama

26. Kecer

Jenis	:	Instrument perkusi
Bentuk	:	Ada yang berbentuk kepingan atau

piring cekung
Macam : *Kecer rojeh, kecer bangkong, kecer bunderan*
Bahan : Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi : Sebagai pemangku irama

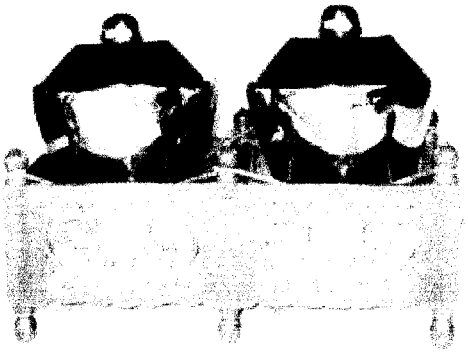
27. Keroncong
Jenis : Instrument perkusi
Bentuk : Seperti gentha kecil dan bola kecil
Macam : Hanya satu macam
Bahan : Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi : Sebagai pemangku irama

28. Engkuk dan Kemong
Jenis : Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk : Pencon
Macam : Engkuk dan Kemong hanay untuk gamelan laras slendro
Bahan : Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi : Pemangku irama

29. Kepyak
Jenis : Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk : Kepingan
Macam : Hanya satu macamdapatu untuk laras pelog slendro
Bahan : Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi : Pemangku irama

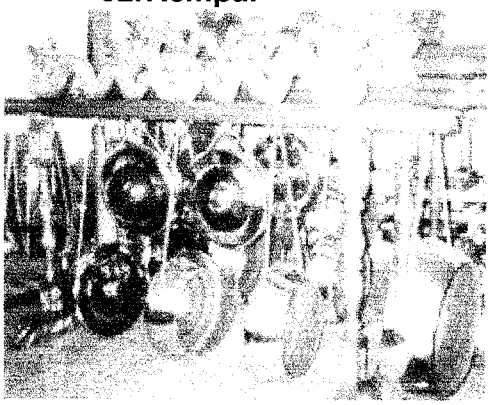
30. Keprak
Jenis : Instrument perkusi dengan tabuh satu
Bentuk : Segi empat panjang dengan modifikasi
Macam : Hanya satu macam
Bahan : Terbuat dari kayu jati tua dan nangka tua
Fungsi : Sebagai pamurba lagu

31. Kenong



Jenis	:	Instrument dengan tabuh satu dan dua
Bentuk	:	Pencon
Macam	:	Kenong laras pelog slendro
Bahan	:	Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi	:	Sebagai pemangku irama

32. Kempul



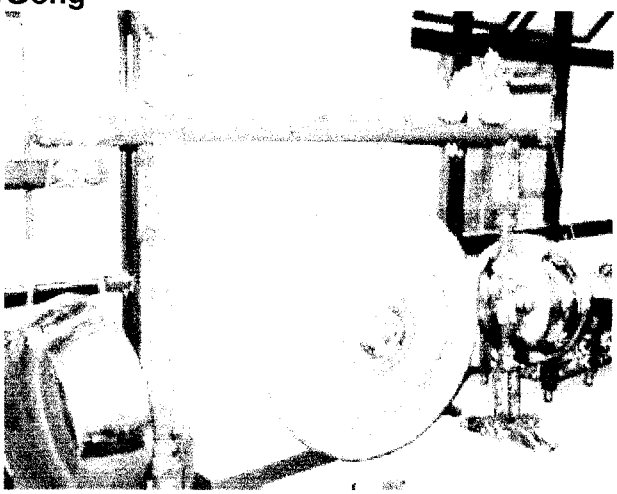
Jenis	:	Instrument perkusi tabuh satu atau dua
Bentuk	:	Pencon
Macam	:	Kempul laras pelog selendro
Bahan	:	Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi	:	Sebagai pemangku irama

33. Penonthong

Jenis	:	Instrument perkusi tabuh satu
Bentuk	:	Pencon
Macam	:	Penonthong hanya satu macam dan terdapat laras pelog slendro

Bahan : Terbuat dari bahan gangsa
Fungsi : Sebagai pemangku irama dan lagu.

34. Gong



Jenis : Instrument perkusi tabu satu atau dua
Bentuk : Pencon dan bilahan
Macam : 1. Gong besar *lanang* dan *wadon* untuk slendro dan pelog
2. Gong besar untuk slendro dan sulukan
3. Gong *kemodhong*, berbentuk bilah, terdiri atas dua bilah, ditabuh dengan tabuh dua, diletakkan digantung di atas resonator.
Bahan : Tebuat dari bahan gangsa
Fungsi : Sebagai finalis lagi (pemantap lagu)

Sumber: Pengetahuan Karawitan, Soeroso, 1985/1986

Gubahan Massa

Center

RESUME

Perletakan parkir kok tidak didepan.

Parkir mobil pengunjung yang awalnya diletakkan di samping bangunan sekarang diletakkan didepan. Hal ini dimaksudkan agar kebisingan yang ditimbulkan oleh kendaraan pengunjung dapat direduksi dan tidak mengganggu proses kegiatan yang sedang berlangsung di dalam bangunan Gamelan Centre.

Harus ada kaitan dengan judul, arsitektur organiknya seperti apa.

Penerapan arsitektur organik pada desain adalah dengan pemanfaatan elemen-elemen alam seperti material-material pembentuk bangunan Gamelan Centre yang ramah lingkungan dan memberi kesan apa adanya dan penataan landscape yang menonjolkan kesan alami dengan menampilkan vegetasi-vegetasi yang cukup banyak.

Penyusunan massa disusun dengan bentuk pola horisontal dan rendah sehingga seakan-akan bangunan menjalar diatas tanah, serta dengan permainan kontur dan vegetasi disekitarnya. Prinsip arsitektur organik adalah *form and function are one* dimana bentuk dan fungsi bangunan adalah satu kesatuan, yang dapat kita artikan bahwa bentuk bangunan mencerminkan fungsi yang diwadahi. Bentuk gubahan massa bangunan Gamelan Centre sebagai mana tanaman yang menjalar dengan garis-garis horisontal yang tegas menjalar datar sebagaimana akar tanaman yang saling berkaitan satu dengan yang lain dan tidak dapat dipisahkan membentuk satu kesatuan, sebagaimana gamelan yang saling melengkapi antara instrumen yang satu dengan yang lain dimana terjadi keselarasan antara rithme dan melodi sehingga tercipta suatu komposisi yang indah.

Komposisi bangunan.

Jumlah lantai pada zona pertunjukkan adalah dua lantai dimana untuk lantai satu adalah sebagai ruang pameran sedangkan untuk lantai dua adalah untuk ruang pertunjukkan.

Site luas, peruntukan lahan belkang bangunan

Peruntukkan lahan dibelakang adalah untuk taman dan dimanfaatkan miniatur hutan. Sehingga kondisi lingkungan sekitar bangunan menjadi lebih asri, dan pengunjung dapat menikmati keindahan alam dari dalam bangunan, selain itu juga sebagai perindang dan dapat mengurangi panas yang ditimbulkan oleh sinar matahari sehingga bangunan Gamelan Centre dan lingkungan selitarnya menjadi sejuk.

Zoning

Ring Road utara

Zona Parkir

Zona Pengelola

Zona Perpustakaan

Zona Pertunjukkan

Zona Pelatihan



- Base Melody
- Elaborating Melody
- Drums
- The Time Markers

GA
INS



Zoning

- Zona Pengelola
- Zona Pelatihan
- Zona Perpustakaan
- Zona Pertunjukkan
- Zona Parkir

Instrumen gamelan dikelompokkan kedalam beberapa kategori. Gamelan diibaratkan sebagai tanaman merambat dimana kategori-kategori dari instrumen gamelan tersebut merupakan simbol dari cabang-cabangnya.

Ring Road utara

Tinggi bangunan yang tidak terlalu tinggi memberikan kesan seolah-olah bangunan merambat diatas tanah (site)

Program Ruang

Organisasi Ruang

