

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek: *Indie Culture Center*

Untuk menjelaskan pengertian dari *Indie Culture Center* akan diurai tiap kata penyusunnya. Dari kata *indie culture* yang berarti budaya indie dan *culture center* yang berarti pusat budaya.

2.1.1 Pengertian *Indie Culture Center*

Indie merupakan singkatan dari ‘independent’ yang berarti alternatif, merujuk pada satu tren dalam bidang musik, film, bisnis fesyen, dan *subculture* yang mencuat pada akhir abad 20. Sebagai satu tren baru, indie seringkali dipertentangkan dengan budaya pop. Indie mengetengahkan satu gagasan besar pembebasan terhadap budaya pop, budaya pop dianggap sebagai jalur *mainstream* bagi persebaran nilai budaya yang masif. Hal ini mudah dimengerti, bahwa budaya pop memang memiliki ciri yang sama, yakni penciptaannya yang bersifat massal dan bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Dalam hal ini, indie merupakan reaksi terhadap budaya pop, nilai-nilai yang terdapat dalam budaya pop tidak dilakukan oleh golongan indie. Sebagai satu budaya perlawanan terhadap budaya pop, indie berbagi satu ciri umum yaitu penekanan pada ekspresi diri bukan untuk pencarian keuntungan. Dalam banyak

hal, komunitas indie membedakan dirinya dengan masyarakat umum sebagai salah satu bentuk ekspresi diri. (Noer, 2008: 5)

Center yang berarti pusat dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai titik temu, makna kata pusat disini dimaksudkan sebagai suatu wadah yang menampung para komunitas indie khususnya wilayah Malang. Sedangkan *culture* yang berarti kebudayaan artinya semua hasil dari karya, rasa, dan cipta masyarakat. Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (<http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>).

Maka pengertian dari *Indie Culture Center* adalah suatu wadah untuk mengenalkan, mengekspresikan, dan mengembangkan budaya hasil dari gagasan, tindakan dan karya para golongan indie yang membuat suatu reaksi penolakan terhadap budaya pop.

2.1.2 Tinjauan Arsitektural *Culture Center*

Pada *Culture Center* terdapat beberapa fasilitas yang mendukung kegiatan di dalamnya, antara lain Gedung Pertunjukan, Gerai kerja, Bioskop, Galeri, Gedung Produksi, Gedung pemasaran dan fasilitas penunjang. Fasilitas-fasilitas tersebut dijelaskan sebagai berikut:

2.1.2.1 Gedung Pertunjukan

Dalam perancangan Malang Indie Culture Center terdapat dua macam gedung pertunjukkan, yaitu:

A. Gedung Pertunjukkan

Gedung Pertunjukan merupakan suatu tempat yang dipergunakan untuk mempergelarkan pertunjukan, baik seni tari, musik maupun drama. Terkait dengan itu maka persyaratan ruang harus dipenuhi sesuai dengan fungsinya, agar pesan yang diungkapkan penyaji seni dapat tertangkap dengan baik sehingga tercapai kualitas pertunjukan yang optimal serta kepuasan bagi penikmatnya mengingat penonton yang memasuki sebuah gedung pertunjukan memiliki hak untuk mendapatkan kenyamanan, keamanan, penerangan yang cukup, pemandangan yang menyenangkan dan kualitas bunyi yang baik selain kualitas acaranya itu sendiri.

Sesuai dengan fungsi utamanya yaitu sebagai gedung pertunjukan, salah satu persyaratan yang seharusnya dipenuhi selain tata cahaya adalah penataan akustik atau tata suara. Pengolahan tata suara yang baik akan mempertinggi kualitas tampilan pertunjukan dan menciptakan kenyamanan bagi penikmatnya.

Secara umum, menurut Ernest Neufert dalam buku Data Arsitek (Neufert, 1993: 124), komponen yang ada pada gedung pertunjukan adalah sebagai berikut:

1. Organisasi Ruang

Gedung-gedung pertunjukan pada umumnya dibagi dalam tiga bagian, yaitu:

- a. Bagian penerimaan: pintu masuk, pemesanan karcis, serambi depan, tempat penyimpanan pakaian, dan lain-lain.

- b. Auditorium: tempat berkumpulnya para penonton pertunjukan
- c. Panggung: panggung utama, sayap, daerah belakang panggung, gudang layar pertunjukan, bengkel kerja, ruang pakaian, ruang latihan, dan lain-lain.

2. Bentuk-bentuk Gedung Pertunjukan

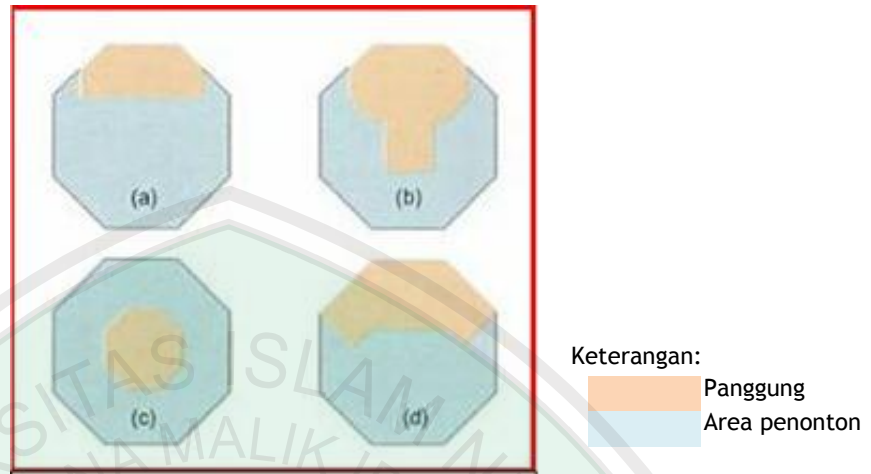
Orientasi pertama pada sebuah auditorium adalah area panggung. Panggung diperuntukkan sebagai tempat ekspresi para penyaji acara. Menurut bentuk dan tingkat komunikasinya, panggung dibedakan menjadi empat jenis (Mediastika, 2009: 93):

- a. Panggung *proscenium*

Panggung ini memiliki bentuk dan perletakan konvensional, yaitu penonton hanya dapat melihat tampilan penyaji dari satu arah depan saja. Panggung semacam ini lebih cocok digunakan untuk pagelaran seni tari atau seni music klasik, karena pagelaran tersebut tidak memerlukan komunikasi yang intim dengan penonton.

- b. Panggung terbuka

Panggung terbuka ini memiliki bentuk dan perletakan yang hampir sama dengan panggung *proscenium*, tetapi panggungnya lebih menjorok ke arah penonton, sehingga penonton juga bisa melihat tampilan penyaji dari depan dan samping panggung. Panggung jenis ini memiliki komunikasi dengan penonton lebih baik dari pada panggung *proscenium*.



Gambar 2.1 Macam-macam panggung (a)proscenium (b)terbuka (c)arena (d)extended

Sumber: Mediastika, 2009

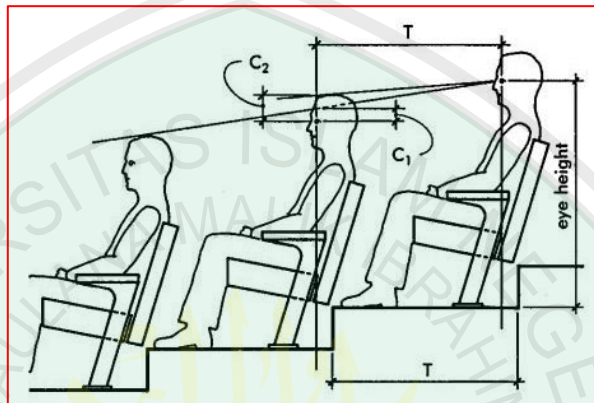
c. Panggung arena

Panggung arena adalah panggung yang letaknya berada ditengah-tengah penonton, sehingga penonton bisa melihat tampilan penyaji dari depan, samping, hingga belakang panggung. Panggung jenis ini cocok untuk pagelaran musik remaja, grup band, dan lain-lain.

d. Panggung *Extended*

Panggung *Extended* ini adalah pengembangan dari panggung *proscenium*, panggungnya melebar kearah kanan-dan kiri. Perluasan panggung ini tidak dibatasi oleh dinding, sehingga penonton bisa melihat tampilan penyaji dari arah depan dan samping panggung. Panggung jenis ini cocok digunakan untuk acara penganugerahan, seni, ataupun musik.

3. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam auditorium/stage ini adalah:
- a. Garis pandangan (*sight lines*) adalah untuk mendapatkan pemandangan penonton yang jelas, bebas dari halangan dan terbuka.



gambar 2.2 contoh tempat duduk penonton
sumber: Neufert, 1993

Keterangan:

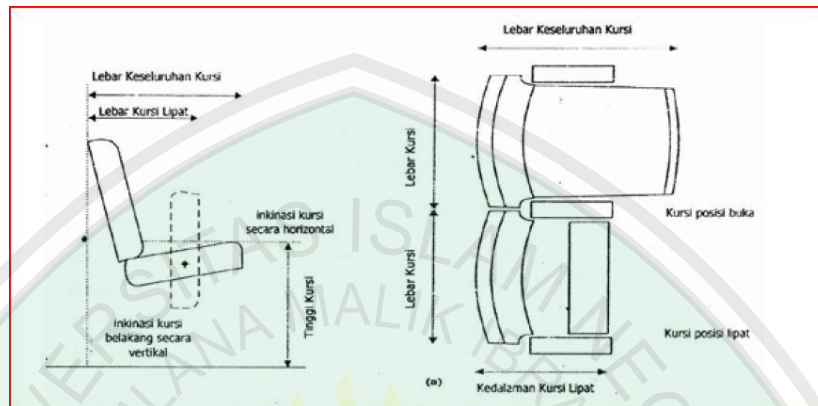
Tinggi mata: 1120 mm. Tapak tempat duduk lapis (baris spasi) T: 800-1150mm . Kepala clearance C: C1 = 60mm minimum (lihat antara kepala di depan). C2 = 120mm (wajar standar pandangan)

- b. Pengaturan kursi auditorium untuk memberikan kenyamanan penonton pada suatu pertunjukan.

- Dimensi kursi

Lebar kursi dengan sandaran lengan minimal 525 mm. Lebar kursi tanpa sandaran lengan minimal 450 mm. Tinggi kursi dan kemiringan: 430-450 mm dan sudut horizontal 7-9°. Tinggi sandaran punggung dan kemiringan 800-850 mm dari lantai (dapat ditinggikan untuk alasan akustik) dan sudut belakang 15-20°. Kedalaman kursi: 600-720 mm untuk kedalaman kursi dan sandaran punggung,

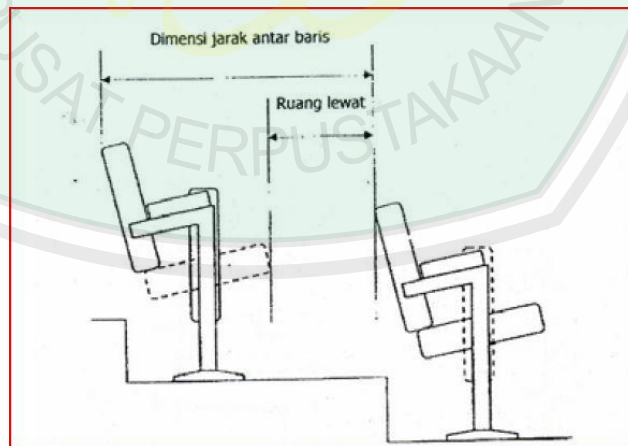
jika kursi dapat dilipat maka kedalamannya: 425-500 mm. Sandaran lengan: lebar min.50 mm, tinggi 600 mm diatas lantai.



Gambar 2.3 Detail kursi

Sumber: Neufert, 1993

- Jumlah kursi dalam satu baris: Jika terdapat dua *gangways* pada tiap sisi baris: 22 kursi. Jika hanya terdapat satu *gangways* di dalam satu sisi baris: 11 kursi
- Ruang antar baris kursi: Ruang lewat (clearway): minimal 300-500 mm dengan dimensi jarak antar baris: minimal 850 mm



Gambar 2.4 detail jarak kursi

Sumber: Neufert, 1993

- *Gangways*: Lebar min 1100 mm, kemiringan 1:10 dan 1:12 jika digunakan oleh pemakai kursi roda. Landasan yang lebih miring harus memiliki anak tangga biasa.

c. Akustik

Hasil akustik suatu pertunjukan meliputi kualitas suara, baik berupa musik maupun dialog, yang didengarkan oleh penonton dan juga para pelaku pentas diatas panggung. Akustik tidak terlepas dari penggunaan bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang, diantaranya bahan berpori, penyerap panel atau selaput, karpet dan kain. Selain itu dapat dibantu dengan penggunaan komputer atau alat seperti *sound reflecting disk* yang dapat mengatur waktu untuk merefleksikan suara berdasarkan jenis pertunjukan yang sedang berlangsung.

Tabel 2.1 Refleksi suara berdasarkan fungsi ruang

No.	Fungsi ruang/bangunan	Tingkat maksimum kebisingan latar belakang (dB)
1.	Studio rekaman atau siaran	15-20
2.	Ruang konser musik	20-25
3.	Teater, ruang konferensi, ruang siding	25-30
4.	Rumah makan mewah, kantor	35-40
5.	Kafetaria	40-45

Sumber (Mediastika,2009)

B. Gedung pertunjukan Terbuka (*outdoor*)

Tempat luas tidak beratap di udara terbuka, tempat orang dapat menonton sandiwara atau film. Teater ini digunakan sebagai tempat berlangsungnya pertunjukan yang berintegrasi dengan alam.



Gambar 2.5 Pertunjukan di Dago Tea House

Sumber:

<http://www.google.co.id/imgres?q=pertunjukan+terbuka>

2.1.2.2. Gerai Kerja

Gerai kerja yang dimaksud dalam *Indie Culture Center* ini adalah gerai kerja yang ditujukan pada para pengguna *Culture Center*. Berupa tempat latihan yang berguna untuk mengembangkan kreatifitas para komunitas indie. Gerai kerja tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Studio Musik

Studio musik dapat berarti sebuah ruangan untuk menikmati musik, dimana dalam ruangan tersebut seseorang tidak perlu khawatir bahwa apa yang

didengarkan akan terdengar ke ruang luar dan suara-suara dari luar tidak mengganggu (<http://silcom.com/2008/08/studio-musik.html>)

2. Ruang Latihan Teater dan Tari

Ada beberapa hal penting yang mempengaruhi perancangan ruang latihan teater dan tari, antara lain :

- a. Proporsi ruang: Ruang latihan teater sebaiknya dirancang secara proporsional dengan pertimbangan area untuk pergerakan yang proporsional adalah berbentuk persegi atau bujur sangkar, yang memungkinkan pergerakan ke segala arah di dalam ruangan
- b. Permukaan lantai dan persyaratannya
- c. Ruang penyimpanan yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan peralatan latihan
- d. Kualitas estetika ruang
- e. Ruang yang terang
- f. Sistem akustik yang baik dan kedap suara
- g. Ventilasi
- h. Pencahayaan yang fleksibel, mudah dikontrol, dan bebas silau. Ruang latihan teater dan tari merupakan ruang untuk kegiatan kreatif serta konsentrasi. Ruang latihan sebaiknya berbentuk persegi yang proporsional untuk pergerakan pelakunya. Bidang-bidang lengkung, sisi-sisi yang sejajar, atau ruang yang menyempit sebaiknya dihindari karena akan menyulitkan para penari untuk bergerak bebas.

- g. Ruang Ganti: Ruang ganti ini berguna untuk mengakomodasi kebutuhan para teater dan penari. Pada area ini dibutuhkan beberapa ruang utama dan persyaratan lainnya, seperti meja rias, cermin, dan lampu harus tersedia seefektif mungkin. Ruang loker juga memerlukan pengamanan yang baik.
- h. Ruang Istirahat: Pada fasilitas ruang latihan teater dan tari, perlu disediakan ruang istirahat, seperti yang ada pada tempat umum lainnya, dengan area duduk atau area istirahat yang ditempatkan di luar jalur sirkulasi, yang memungkinkan para partisipan untuk beristirahat atau memulihkan tenaga setelah menari.

2.1.2.3. Galeri

Galeri ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni.

(<http://artikata.com/arti-327623-galeri.html>)

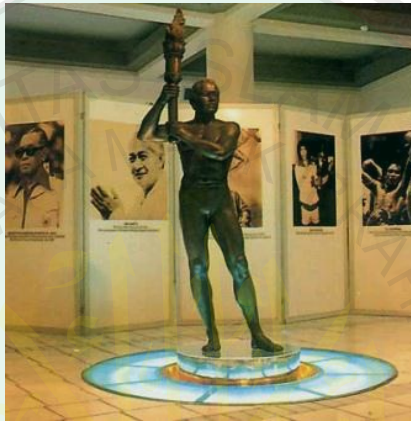


Gambar 2.6 galeri seni

Sumber: <http://urbanesia.com/article/urbansnote/2010/06/496/fine-with-art-keliling-galeri-seni-di-jakarta>

Galeri memiliki berbagai macam fungsi dan karakter menurut kebutuhannya masing-masing, yaitu:

- a. Galeri di dalam museum yaitu galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.



Gambar 2.7 Galeri dalam museum

Sumber: <http://jajalindo.com/attraction/museum-olahraga-tmii/gallery>

- b. Galeri kontemporer yaitu galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.



Gambar 2.8 galeri kontemporer

Sumber: [http://www.google.co.id/imgres?q=Galeri+kontemporer&hl=id&client=firefox-a&sa=X&rls=org.mozilla:en-](http://www.google.co.id/imgres?q=Galeri+kontemporer&hl=id&client=firefox-a&sa=X&rls=org.mozilla:en-US:official&sout=0&tbm=isch&prmd=imvns&tbid=jZZXA4H5QQwbYM:&imgrefurl=http://www.forumkami.net/photo/7566-dulu-markas-nyamuk-kini-galeri-seni)

[US:official&sout=0&tbm=isch&prmd=imvns&tbid=jZZXA4H5QQwbYM:&imgrefurl=http://www.forumkami.net/photo/7566-dulu-markas-nyamuk-kini-galeri-seni](http://www.google.co.id/imgres?q=Galeri+kontemporer&hl=id&client=firefox-a&sa=X&rls=org.mozilla:en-US:official&sout=0&tbm=isch&prmd=imvns&tbid=jZZXA4H5QQwbYM:&imgrefurl=http://www.forumkami.net/photo/7566-dulu-markas-nyamuk-kini-galeri-seni)

- c. *Vanity* galeri yaitu galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
- d. Galeri arsitektur yaitu galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara empat jenis galeri tersebut menurut karakter masing-masing.
- e. Galeri Komersil adalah untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Ada juga galeri tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif, dari pemerintah nasional atau lokal (<http://en.wikipedia.org/wiki/artmuseum>).

Dalam perancangan galeri harus diperhatikan beberapa faktor utama untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung, yaitu:

1. Faktor koleksi

Penampilan benda-benda koleksi yang merupakan suatu syarat terpenuhinya galeri budaya, terutama dari segi visual sebagai mediator dari pesan-pesan yang disampaikan.

2. Faktor Pengunjung

Pengunjung merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan galeri. Heddy Shri-Putra (2006: 6) mengungkapkan ada beberapa aspek yang [erlu diperhatikan untuk menjadikan sebuah galeri menjadi menarik untuk wisatawan, antara lain:

- a. Aspek keunikan. Suatu objek biasanya menjadi menarik karena keunikannya, kekhasannya dan keanehannya. Artinya objek ini sulit didapatkan dalam masyarakat yang lain.
- b. Aspek estetis. Aspek estetis ini berkaitan dengan aspek keindahan suatu objek. Suatu objek tidak hanya unik saja, tetapi harus indah atau estetis.
- c. Aspek keagamaan. Aspek ini berkaitan dengan objek yang bersifat suci atau yang memiliki kekuatan tertentu yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia.
- d. Aspek ilmiah. Nilai ilmiah atau nilai pengetahuan yang tinggi.

3. Faktor Budaya

Proses transformasi budaya dalam konteks yang sesuai dengan norma-norma budaya setempat. Proses transformasi budaya, secara umum didahului oleh proses dialog budaya secara terus menerus terjadi sintesis budaya yang melahirkan berbagai bentuk kebudayaan campuran. Proses ini berlangsung selama puluhan tahun sehingga melahirkan format kebudayaan akhir yang mantap. Didalamnya tercakup pergeseran-pergeseran nilai estetik dalam karya. Perubahan budaya juga dapat timbul akibat timbulnya perubahan lingkungan masyarakat, penemuan baru, dan kontak dengan kebudayaan lain (<http://en.wikipedia.org/wiki/budaya>).

4. Faktor Sirkulasi

Faktor sirkulasi dalam galeri hampir sama dengan pola sirkulasi pada museum, dimana sama-sama mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi dan

interior ruang pameran yaitu pencahayaan, kelembaban relatif dan suhu. Menurut Ching (2000), faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, aksesoris pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi.

Bentuk ruang sirkulasi lebih utama pada interior bangunan yang dapat menampung gerak pengunjung waktu berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati sesuatu yang dianggapnya menarik.

2.1.2.4 Bioskop

Bioskop dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pengertian bioskop adalah pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar atau film yang disorot sehingga dapat bergerak dan berbicara, menjadikan gambar terlihat seperti gambar hidup.



Gambar 2.9 ruang sinema
Sumber: <http://www.google.co.id/imgres?q=bioskop>

Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalam gedung bioskop adalah:

1. Sinema: ruang untuk pertunjukan film.
2. Premier film: ruang yang dibutuhkan adalah ruang konferensi pers, pemutaran film dan sebagai ruang multifungsi.
3. Ruang karcis
4. Ruang servis: ruang MEE, AHU, gudang dan keamanan.

2.1.2.6. Gedung Produksi

Gedung produksi yang dimaksud dalam *Indie Culture Center* ini adalah sebuah gedung yang berfungsi sebagai ruang produksi karya para komunitas indie.

1. Ruang Rekaman

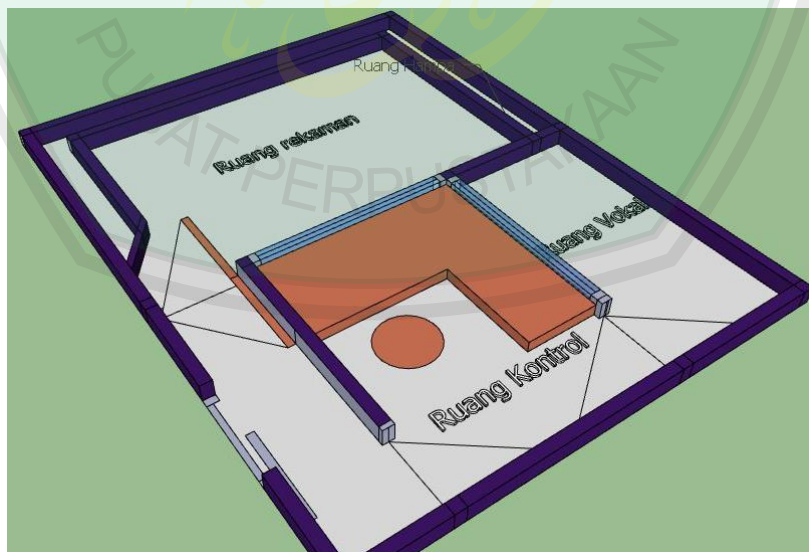
Studio rekaman menyatukan berbagai macam peralatan canggih yang ditujukan untuk menciptakan musik. Dalam studio rekaman, dalam studio rekaman terdapat semua yang dibutuhkan untuk merekam suara, memanipulasinya, dan memadukan musik. Garis besar berikut dapat dianggap sebagai kemungkinan konfigurasi standar sebagai referensi teoretis; setiap studio memiliki karakteristik dan peralatannya masing-masing sebagai hasil selera pribadi yang hasil yang ingin dicapai.

Hal pertama yang diperhatikan adalah ruangan rekaman (ruang perekaman suara terjadi) dan ruang kontrol (ruang suara ditangani dan dimanipulasi). Ruang rekaman memiliki akustik yang memperkaya suara yang dihasilkan. Saat rekaman,

musisi diatur sedemikian sehingga berada di posisi ideal dari segi akustik, yang diputuskan oleh *sound engineer* berdasarkan hasil yang dituju. Ruang rekaman memiliki serangkaian koneksi (titik B di skema garis besar studio) yang mengangkut semua sinyal dari dan menuju ke ruang kontrol.



Gambar 2.10 ruang control
<http://www.google.co.id/imgres?q=ruang+kontrol+musik>



Gambar 2.11 ruang rekaman
Sumber: dokumentasi pribadi

Ruang Rekaman, Ruang Kontrol dan Ruang Vokal, ketiga ruang tersebut dipisahkan dengan dinding ruang antara, dan pintu *double door*. Pintu dengan jenis *double door* untuk meminimalkan kebocoran kebisingan dari ruang satu ke ruang lainnya.

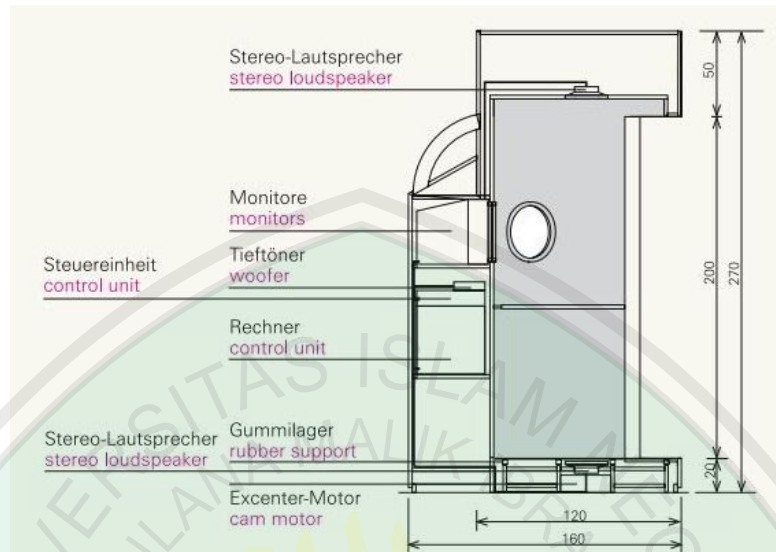
2. Film *Recording* (Perekam Film)

Sebuah Perekam Film adalah perangkat output grafis untuk mentransfer gambar digital untuk film fotografi. Semua perekam film biasanya bekerja dengan cara yang sama. Gambar akan makan dari komputer *host* sebagai aliran raster lebih antarmuka digital. (http://en.wikipedia.org/wiki/Film_recorder)



Gambar 2.12 film recorder

Sumber: <http://www.google.co.id/imgres=film+recorder>



Gambar 2.13 meja untuk peralatan rekaman
Sumber: Frey, 2006

2.1.2.7. Gedung Pemasaran

Gedung pemasaran yang dimaksud adalah wadah yang berfungsi sebagai tempat penjualan barang-barang yang diproduksi dan dikembangkan oleh para komunitas indie.

1. Distributor Outlet (Distro)

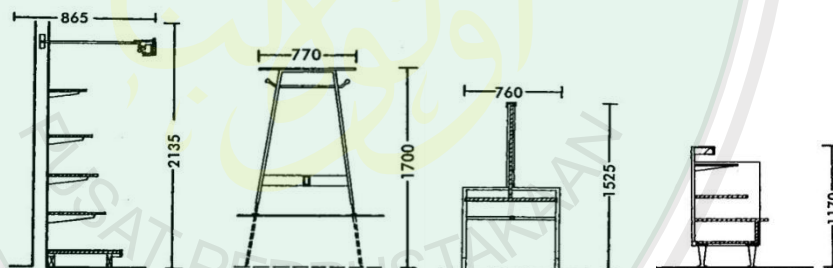
Distro, singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet*, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merk independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak

diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk dan hasil kerajinan (http://id.wikipedia.org/wiki/Distro_%28pakaian%29).



Gambar 2.14 Distributor outlet
Sumber: <http://www.google.co.id/imgres=distributor+outlet>.

Beberapa rak yang diperlukan sebuah distro adalah sebagai berikut:



Gambar 2.15 Beberapa bentuk rak: rak gantung, rak susun, rak meja, dan rak variasi untuk koleksi
Sumber: architects handbook

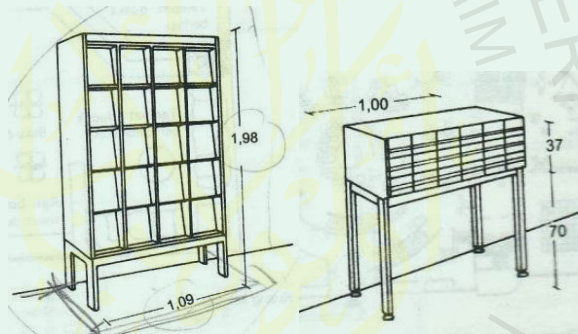
2. Art Bookstore

Art book store dikhususkan untuk buku-buku tentang seni dan ditujukan untuk para pengunjung yang ingin mengetahui lebih banyak lagi tentang seni.

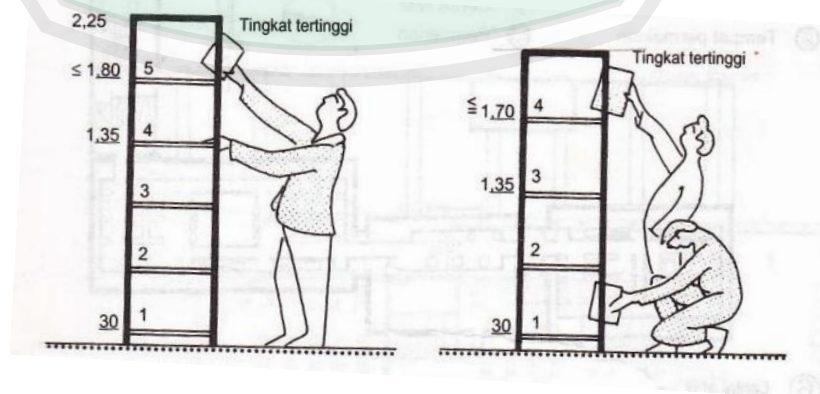


Gambar 2.16 art book store
Sumber: <http://www.google.co.id/imgres?q=art+bookstore>

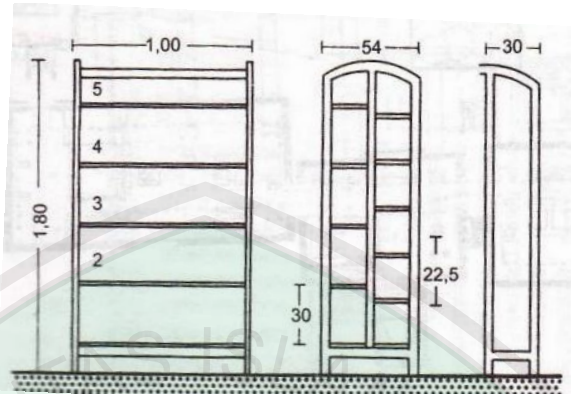
Beberapa perabot yang diperlukan dalam toko buku adalah sebagai berikut:



Gambar 2.17 Beberapa bentuk rak: rak majalah, meja katalog
Sumber: neufert, 1993



Gambar 2.18 Beberapa bentuk rak: rak buku 5 tingkat dan rak buku 4 tingkat
Sumber: Neufert, 1993



Gambar 2.19 Beberapa bentuk rak: rak buku 5 tingkat 1 sisi, rak buku 2 sisi dan rak buku 1 sisi
Sumber: Neufert, 1993

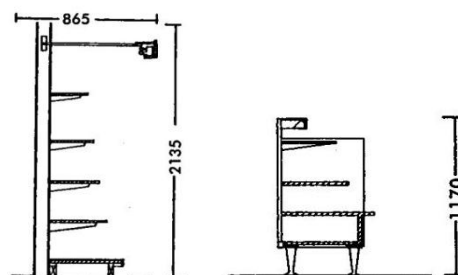
3. CD Outlet

CD Outlet dikhususkan pada penjualan CD (*Compact Disk*) berupa hasil karya maupun hasil dokumentasi dari komunitas indie dalam bentuk kepingan CD.

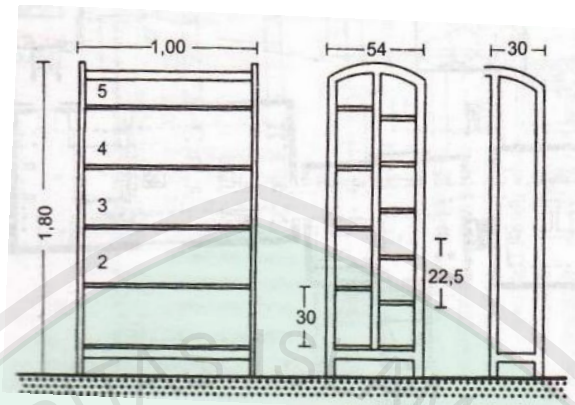


Gambar 2.20 cd outlet
Sumber: <http://www.google.co.id/imgres?q=cd+outlet>

Beberapa rak yang dibutuhkan dalam CD outlet adalah sebagai berikut:



Gambar 2.21 Beberapa bentuk rak: rak susun dan rak variasi untuk koleksi
Sumber: Pickard, 2003



Gambar 2.22 Beberapa bentuk rak: rak buku 5 tingkat 1 sisi, rak buku 2 sisi dan rak buku 1 sisi
Sumber: Neufert, 1993

2.1.2.7. Fasilitas pendukung

Fasilitas pendukung yang ada pada Malang Indie Culture Center adalah sebagai berikut:

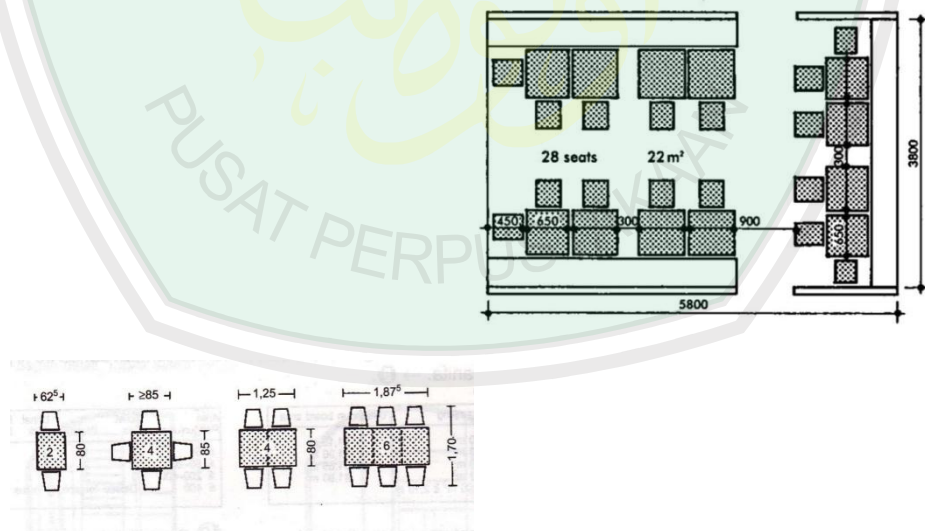
1. Kafe: Kafe dari bahasa Perancis *café*. Arti secara harafiah adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat di mana seseorang bisa minum-minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya. Di Indonesia, kafe berarti semacam tempat sederhana, tetapi cukup menarik di mana seseorang bisa makan makanan ringan (www.wikipedia.org).



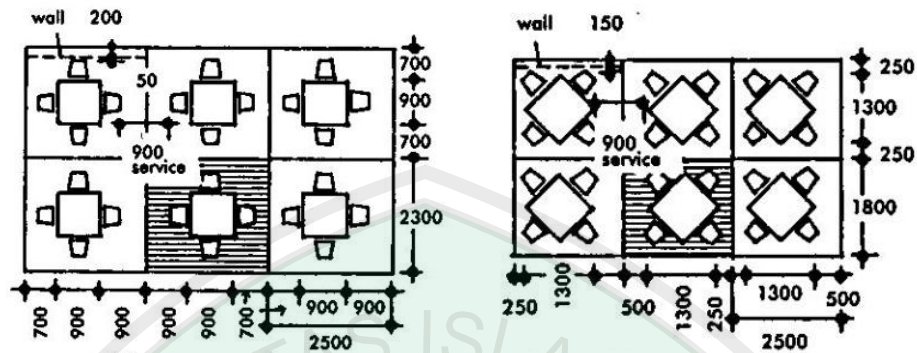
Gambar 2.23 kafe
 sumber <http://www.google.co.id/imgres?q=kafe>

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan kafe adalah sirkulasi dan besaran perabot, yaitu sebagai berikut:

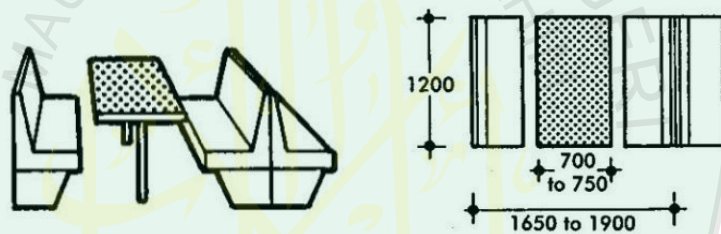
1. Layout meja dan kursi



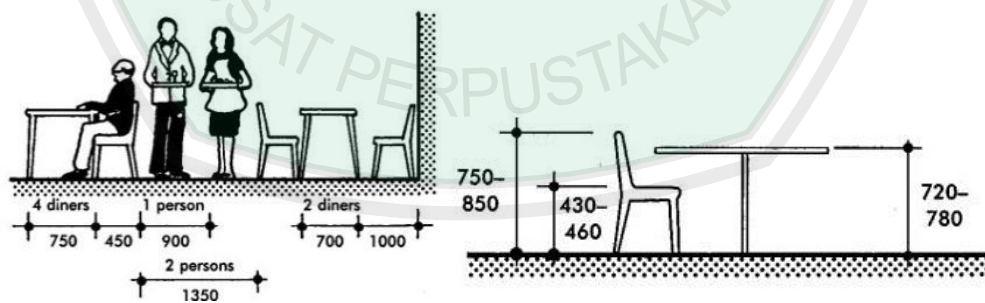
Gambar 2.24 Besaran meja dan kursi tipikal
 Sumber: Pickard, 2003



Gambar 2.25 Penataan meja dan kursi tipikal
 Sumber: Pickard, 2003

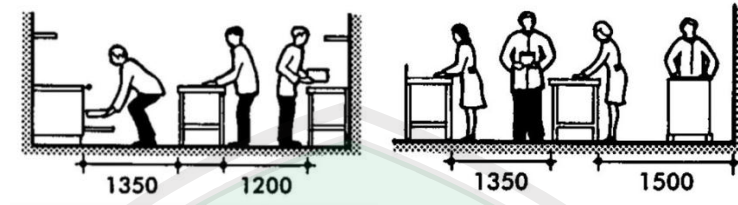


Gambar 2.26 Penataan meja dan kursi tipikal panjang
 Sumber: Pickard, 2003

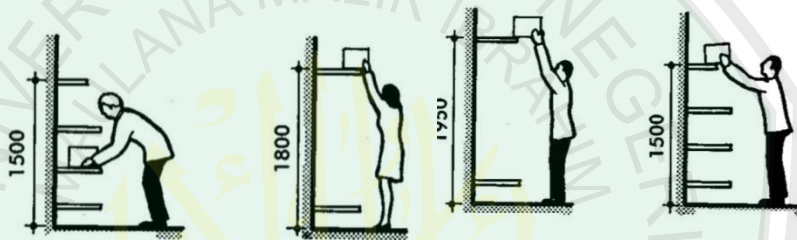


Gambar 2.27 Penataan perabot dan sirkulasi meja makan
 Sumber: Pickard, 2003

2. dapur



Gambar 2.28 Penataan berapot dapur dan sirkulasi
Sumber: Pickard, 2003



Gambar 2.29 Variasi rak penyimpanan dalam dapur
Sumber: Pickard, 2003

2. Sarana Ibadah, sarana ibadah yang disediakan adalah masjid, hal ini dikarenakan mayoritas penduduk Kota Malang beragama Islam.
3. Keamanan
4. Parkir: Dalam perencanaan tempat parkir, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain:
 - a. Penentuan Kebutuhan Parkir

Parkir yang akan digunakan pada *Culture Center* ini adalah parker yang bersifat sementara, karena didalamnya terdapat bioskop, gedung pertunjukan, dan lain sebagainya yang penggunaan parkirnya hanya bersifat sementara.

a. Penentuan Satuan Ruang Parkir

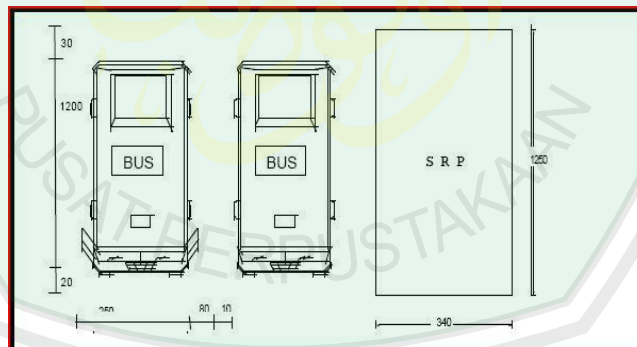
Tabel 2.2 Satuan parkir kendaraan

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m2)
1 a. Mobil penumpang untuk golongan I	2 2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II,	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda motor	0,75 x 2,00

Sumber: Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat, 1996

Besar satuan ruang parkir untuk tiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut:

- Satuan Ruang Parkir untuk Mobil Penumpang



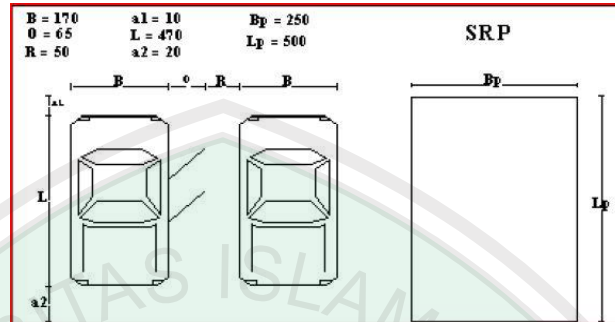
Gambar 2.30 Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Mobil Penumpang (dalam cm)

Sumber: Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat, 1996

Keterangan :

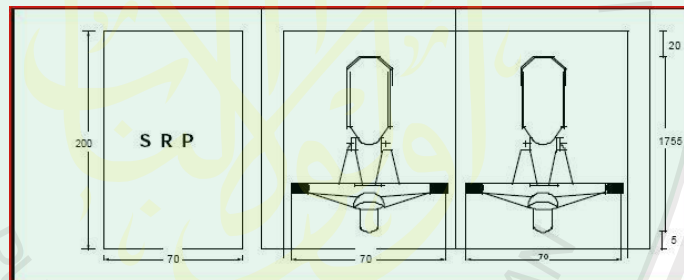
B = lebar total kendaraan L = panjang total kendaraan O = lebar bukaan pintu a1, a2 = jarak bebas arah longitudinal R = jarak bebas arah lateral

- Satuan Ruang Parkir untuk Bus/Truk



Gambar 2.31 Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Bus/Truk (dalam cm)
Sumber: Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, 1996

- Satuan Ruang Parkir untuk Sepeda Motor



Gambar 2.32 Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk Sepeda Motor (dalam cm)
Sumber: Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, 1996

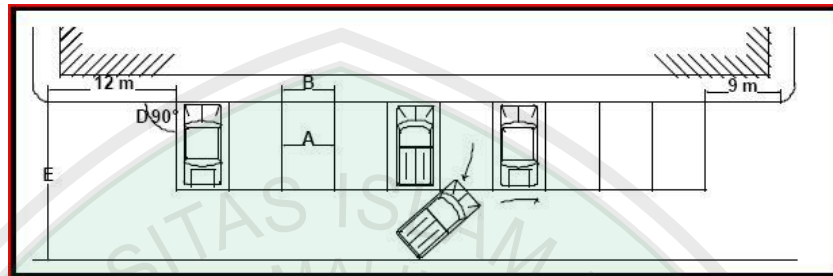
b . Pola Parkir.

Berikut ini adalah pola parkir yang bisa diterapkan pada ruang sempit dan ruang yang lebar.

- Membentuk sudut 90°

Pola parkir ini mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, tetapi kemudahan dan kenyamanan pengemudi

melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih sedikit jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut yang lebih kecil dari 90° .



Keterangan :
 A= lebar ruang parkir (M). B= lebar kaki ruang parkir (M). C= selisih panjang ruang parkir (M). D = ruang parkir efektif (M). M= ruang manuver (M). E= ruang parkir efektif ditambah ruang manuver (M)

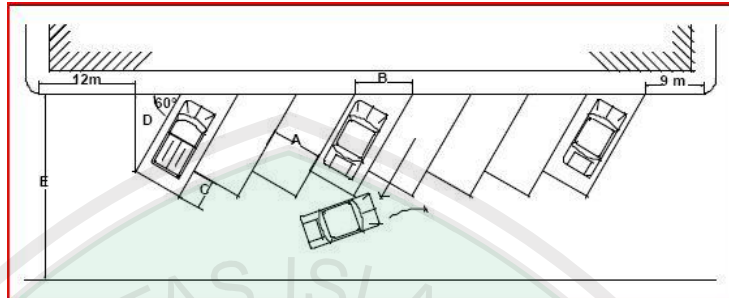
	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	2,3	-	5,4	11,2
Golongan II	2,5	2,5	-	5,4	11,2
Golongan III	3,0	3,0	-	5,4	11,2

Gambar 2.33 Parkir dengan sudut 90°

Sumber: Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, 1996

- Membentuk sudut 30° , 45° , 60°

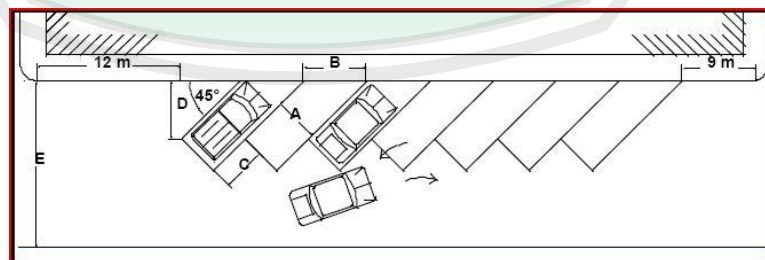
Pola parkir ini mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, dan kemudahan dan kenyamanan pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih besar jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut 90° .



Keterangan :
 A= lebar ruang parkir (M). B= lebar kaki ruang parkir (M). C= selisih panjang ruang parkir (M). D = ruang parkir efektif (M). M= ruang manuver (M). E= ruang parkir efektif ditambah ruang manuver (M)

	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	3,5	2,5	5,6	9,3
Golongan II	2,5	3,7	2,6	5,65	9,35
Golongan III	3,0	4,5	3,2	5,75	9,45

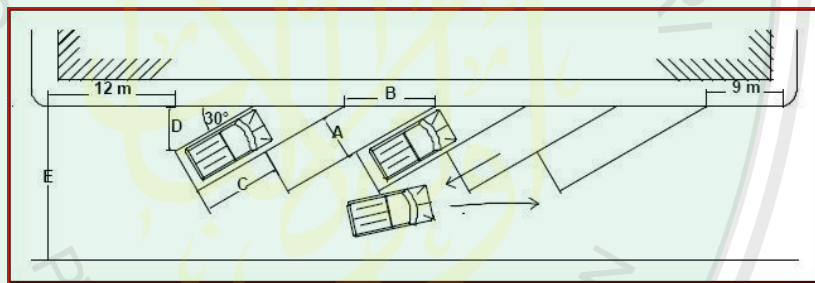
Gambar 2.34 parkir dengan sudut 60°
 Sumber: Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, 1996



Keterangan :
 A= lebar ruang parkir (M). B= lebar kaki ruang parkir (M). C= selisih panjang ruang parkir (M). D = ruang parkir efektif (M). M= ruang manuver (M). E= ruang parkir efektif ditambah ruang manuver (M)

	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	4,6	3,45	4,70	7,6
Golongan II	2,5	5,0	4,30	4,85	7,75
Golongan III	3,0	6,0	6,0	5,0	7,9

Gambar 2.35 parkir dengan sudut 45°
 Sumber: Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, 1996



Keterangan :
 A= lebar ruang parkir (M). B= lebar kaki ruang parkir (M). C= selisih panjang ruang parkir (M). D = ruang parkir efektif (M). E= ruang parkir efektif ditambah ruang manuver (M)

	A	B	C	D	E
Golongan I	2,3	2,9	1,45	5,95	10,55
Golongan II	2,5	3,0	1,5	5,95	10,55

Golongan	3,0	3,7	1,85	6,0	10,6
III					

Gambar 2.36 parkir dengan sudut 30°
Sumber: Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan
Darat, 1996

5. Servis

Terdapat ruang keamanan, gudang, pantry, ruang ME, ruang pengudaraan, ruang plumbing, dan ruang p3k.

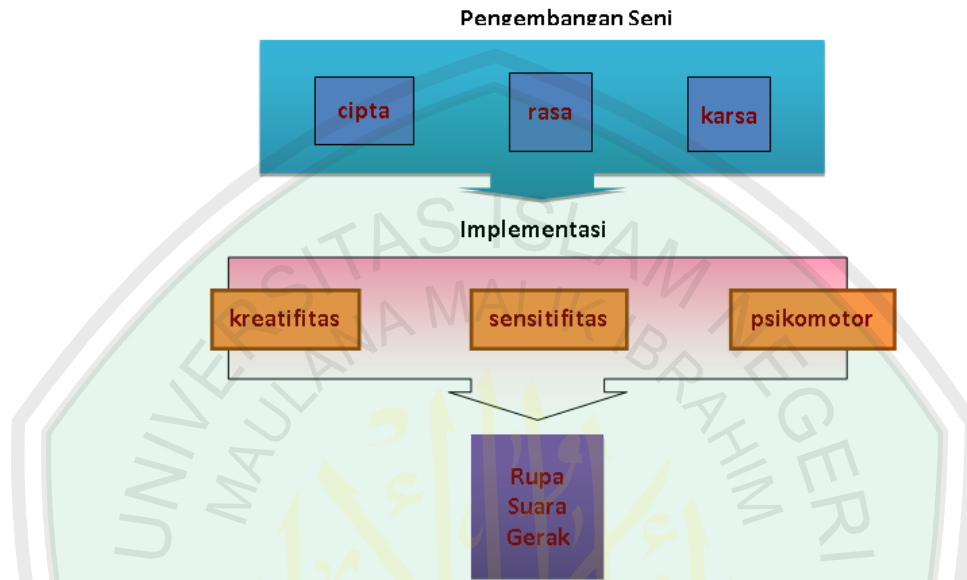
1.2 Tinjauan Tema: *Dance In Architecture*

1.2.1 Pengertian *Dance In Architecture*

Dance in Architecture adalah bagian dari *art* atau seni. Seni adalah pengembangan, apresiasi dan kreasi dari bentuk atau wujud suatu gerak, suara atau bunyi. Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan (Tim Guru Seni, 2009: 15)

Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu. Suatu nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu,

untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu.



Gambar 2.37 pengembangan seni
Sumber: analisis, 2012

Dari ketiga seni yang telah disebutkan, seni rupa, seni suara dan seni gerak, hanya salah satu saja yang diambil sebagai batasan dalam tema perancangan Malang Indie Culture Center ini. *Dance in Architecture* di ambil sebagai tema dalam perancangan.

Menurut Frederick Kiesler "... seniman-seniman paling setia untuk profesi mereka bukan arsitek-arsitek, bukan penulis-penulis, tetapi penari-penari". Dari pernyataannya tersebut dapat ditarik bahwa tari memiliki berbagai aspek yang lebih kompleks dari pada seni-seni lainnya. Di dalamnya terdapat suatu nilai dari masa lalu ataupun masa modern seperti sekarang ini. Bukan hanya koreografi, tetapi juga ekspresi, pola tarian, kostum dan masih lain sebagainya.

Tari klasik memiliki keterikatan kuat terhadap masa lalu, tariannya memiliki suatu nilai koreografi tersendiri yang sama dengan nilai di masa sebelumnya. Ekspresi, kostum, koreografi haruslah sama dengan yang dilakukan penari di masa lalunya. Sedangkan pada tari modern telah terdapat berbagai macam ekspresi kebebasan, kepribadian dan juga improvisasi, yang kemudian dari berbagai macam ekspresi tersebut muncul sebuah nilai dan suatu kerangka koreografi. Sebuah tarian tidak hanya dilihat dari aspek koreografinya saja, tetapi bagaimana penari tersebut masuk panggung, membuat gerakan dan perpindahan didalam panggung, kemudian sampai keluar panggung, ekspresi dan reaksi yang dikeluarkan seorang penari juga merupakan aspek penting (Antoniades, 1990: 255).

2.2.1 Tari dan Arsitektur

Frederick Kiesler dalam buku *Poetics of Architecture* menyatakan, “... seniman-seniman paling setia untuk profesi mereka bukan arsitek-arsitek, bukan penulis-penulis, tetapi penari-penari”. Kita tentunya berbagi kebanggaan Kiesler; hanya satu adalah “kehilangan” dalam seninya, secara spiritual serta secara jasmani, melalui kerja keras dan penerapan tetap, bisa satu akhirnya menemukan rahasia-rahasia koreograf-koreograf dan penari-penari yang setia (George Petipa, Martha Graham, Alwin Nikolas, George Ballanchine, Pavlova, Ulanova, Nijinsky, Margot Fontanne, Rudolf Nureyev, dan lain-lain) akan sama-sama sangat menarik untuk siapa saja yang ingin memperoleh sebuah tempat di arsitektur seperti akan studi

biografi-biografi arsitek-arsitek tertentu, satu topik kita memeriksa secara rinci kemudian (Antoniades, 1990: 255).

Pernyataan Frederick tersebut memang benar, karena tari memiliki berbagai macam prinsip yang bisa ditransformasikan ke dalam arsitektur. Beberapa prinsip tersebut antara lain (<http://deasy86.blogdetik.com/index.php/2011/02/pengertian-keindahan-bentuk-dan-ekspresi/>):

1. Gerak, gerak dalam arsitektur berarti mengalami perubahan waktu dan ruang. Hal tersebut bisa dimunculkan pada pola yang dinamis, sequen, pengulangan, gradasi.
2. Narasi, narasi dalam arsitektur bisa ditransformasikan dalam pergerakan, seperti pada sirkulasi dan ornamentasi.
3. Ekspresi, dalam arsitektur bisa diterjemahkan sebagai kebebasan bentuk. Hal tersebut dapat diperoleh dari persepsi, suasana, dan gaya bangunan.
4. Irama, bisa berupa pengulangan gerak yang secara-terus menerus. Irama dapat diperoleh dari pengulangan garis, transisi, gradasi, dan oposisi.

2.2.2 Tari Indie

Tari yang sedang berkembang dikalangan indie adalah tari *shuffle*. *Shuffle* (juga dikenal sebagai *Rocking*) adalah tarian pujian dan klub yang berasal dari akhir 1980-an dalam adegan musik *underground rave* di Melbourne, Australia. Gerakan dasar dalam tarian ini adalah gerakan tumit dan kaki cepat dengan gaya yang cocok untuk berbagai jenis musik elektronik. Beberapa varian menggabungkan gerakan-

gerakan tangan. Orang-orang yang menari *shuffle* sering disebut sebagai rocker, sebagian karena popularitas menyeret musik rock di awal 1990-an (<http://veltaron.wordpress.com/2011/11/28/mengenal-tari-shuffle/>).

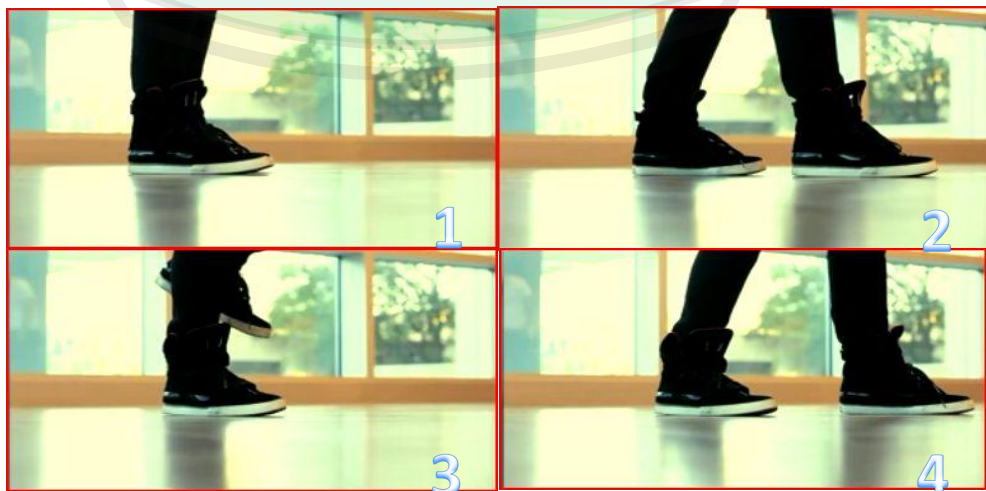


Gambar 2.38 Tari Shuffle yang populer di kalangan indie
Sumber: <http://veltaron.files.wordpress.com/2011/11/shuffle-guides-blogspot-com.jpg>

2.2.2.1 Gerakan tari Shuffle

Berikut ini adalah beberapa gerakan dasar pada tari *shuffle*:

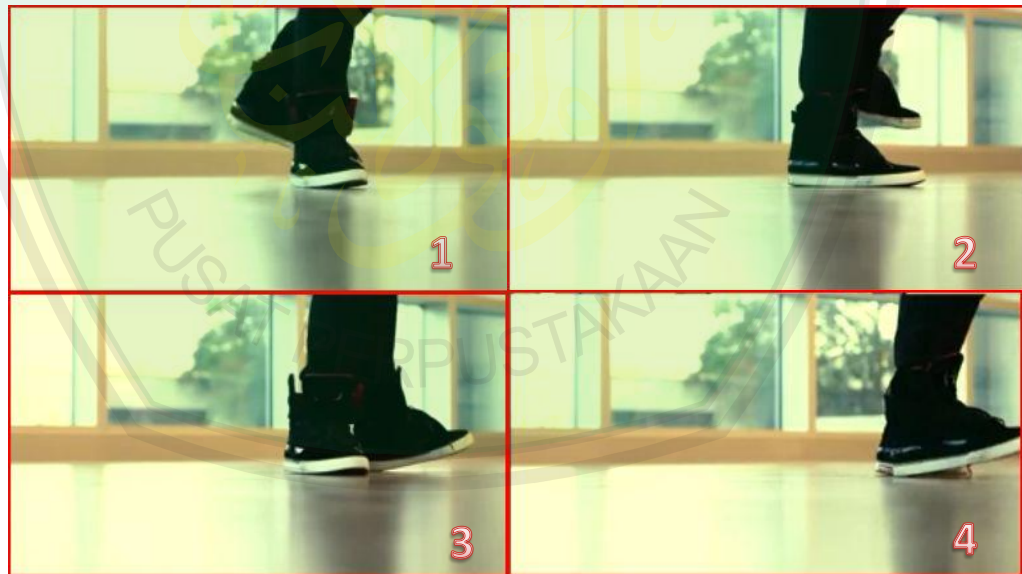
- *Running Man*, yang merupakan gerakan dasar.



Gambar 2.39 Gerakan Running man pada tari shuffle
Sumber: http://www.youtube.com/watch?v=74uD_5nNZO0&feature=endscreen

Gerakan pada *running man* merupakan gerakan dasar, buka kedua kaki, angkat satu kaki, lalu diturunkan dengan membuka kedua kaki, dan gerakan tersebut diulang-ulang.

- Gerakan *T-Shuffle*



Gambar 2.40 Gerakan T shuffle
Sumber: http://www.youtube.com/watch?v=74uD_5nNZO0&feature=endscreen

Gerakan *T-shuffle* hampir menyerupai gerakan *running man*, hanya saja gerakannya menyamping ke kanan dan ke kiri.

2.2.2.2 Gaya Tari *Shuffle*

Tari *shuffle* memiliki beberapa gaya gerakan, antara lain (<http://veltaron.wordpress.com/2011/11/28/mengenal-tari-shuffle/>):

1. *Basic step shuffle* sendiri adalah *running man* dan *T step*. *Running man* adalah dua langkah jalan di tempat.
2. *T step* adalah gerakan *shuffle* itu sendiri yang terbagi menjadi beberapa jenis.
3. *Hard style* adalah gerakan menari *shuffle* dengan cara mengangkat kaki kemudian menghentakkannya.
4. *Old style* merupakan gaya asli Melbourne *shuffle*, yang tidak buru-buru, banyak *T step*-nya dan lebih *flooping*.
5. *Malaysian style*, yang gerakannya seperti *running man*, tetapi hanya satu langkah saja. Mereka menggunakan badan yang didorong ke depan dan mengayun.



Gambar 2.41 salah satu gerakan tari shuffle pada hard style
Sumber: <http://veltaron.files.wordpress.com/2011/11/shuffle-guides-blogspot-com.jpg&w=346&h=500&ei=On9aT9CRBY2HrAeEktz8Cw&zoom=1>

2.2.2.3 Prinsip Tari Shuffle

Beberapa prinsip tari *shuffle* yang dilakukan oleh para rocker, adalah sebagai berikut:

1. Gerak, gerak pada tari *shuffle* ini adalah gerak yang selaras, juga ketepatan pada gerak.
2. Irama, irama pada tari *shuffle* merupakan iraman yang cepat dan menggebu.
3. Ekspresi, ekspresi pada tari *shuffle* ini adalah ekspresi kebebasan pada para penarinya.
4. Narasi, pada tari *shuffle* terlihat pada gerakannya yang diulang-ulang pada setiap bagian tariannya, diawali dengan gerakan ke samping, ke atas dan gerakan improvisasi dari sang penari.

2.2.3 Kajian Keislaman

Pemuda dan tari sangat erat kaitannya dengan kebebasan, kepribadian dan improvisasi. Dalam prinsip tari modern yang populer dikalangan komunitas indie yang dikenal sebagai tari *shuffle* memiliki tiga nilai tersebut. Tema *Dance in Architecture* menekankan prinsip-prinsip tari *shuffle* dalam sebuah karya arsitektur, yaitu kebebasan, kepribadian, dan improvisasi. Ketiga nilai tersebut merupakan kreativitas yang bisa dikembangkan dan ditransformasikan dalam karya arsitektur.

Nunik Junara dan Yulia Eka Putrie dalam buku *Rumah Ramah Lingkungan* menyatakan bahwa eksplorasi dari kreativitas yang dilakukan secara intensif dapat menghasilkan suatu ragam seni dekorasi tersendiri yang sangat unik dan estetik.

Namun demikian, kebebasan kreativitas tersebut juga harus mengikuti ketentuan dan batasan dalam koridor Islam. Beberapa dari anjuran dan larangan yang terdapat dalam al-Qur'an dan hadist Nabi Muhammad saw tentang pembangunan sebuah bangunan bagi seorang muslim adalah sebagai berikut (Junara dan Putrie, 2009: 38):

1. Tidak bermegah-megahan.

Terdapat sebuah hadist yang cukup panjang yang menceritakan tentang hal ini, yaitu *"Anas bin Malik berkata: Rasulullah saw suatu hari melihat sebuah bangunan besar dengan kubah di atasnya kemudian berkata: "Apakah itu?" Para sahabat menjawab, "Itu sebuah bangunan milik fulan..., salah seorang dari kaum Anshor". Rasulullah tidak mengucap sepatah kata pun sehingga menimbulkan tanda Tanya besar. Ketika pemiliknya memberikan salam kepada beliau, Rasulullah memalingkan wajahnya dan melangkah pergi. Si pemilik ini mengulangnya berulang kali dan reaksi Rasulullah tetap sama, sehingga orang tersebut menyadari bahwa kemarahan Rasulullah karena ia. Akhirnya ia menanyakan hal itu kepada sahabat yang lain ddengan berkata, "Saya bersumpah demi Allah bahwa saya tidak memahami sikap Rasulullah saw." Para sahabat menjawab bahwa beliau bertindak seperti itu setelah beliau melihat bangunan besar dengan kubah miliknya. Sang sahabat itu kemudian pulang ke rumahnya dan menghancurkannya sehingga rata dengan tanah. Suatu hari Rasulullah melihat ke arah yang sama dan tidak melihat bangunan kubah itu lagi. Beliau bertanya, "Apa yang terjadi pada bangunan kubah itu?" Mereka (para sahabat) menjawab, "Pemiliknya mengeluh bahwa engkau (Rasulullah saw)*

memalingkan wajahmu ketika berjumpa dengannya dan ketikakami memberitahukan sebabnya dia pun menghancurkannya.” Rasulullah berkata, “Setiap bangunan adalah fitnah bagi pemiliknya, kecuali yang tanpanya manusia tidak dapat hidup.”.”

(HR. Abu Dawud). Hadist ini, menurut Prof. Mohd. Tajuddin Mohd. Rasdi (Mohd.Tajuddin dalam Utaberta (ed.), 2003: 17), berbicara tentang kesederhanaan dan fungsionalitas. Dalam hadis ini menurut beliau pada dasarnya tidak bertujuan untuk melarang pembangunan sebuah kubah, karena selain sebagai elemen simbolik, kubah juga berfungsi sebagai elemen struktural. Artinya, jika terdapat alasan yang tepat, membangun sebuah kubah atau pun memperbesar sebuah rumah tidak dilarang.

2. Menyadari bahwa bangunan yang dirancang bukanlah tempat perlindungan dan kesenangan yang abadi.

Terkait dengan poin sebelumnya, meskipun pusat seni merupakan tempat untuk berkreasi dan bersenang-senang, manusia juga harus mengingat bahwa setelah kehidupan sekarang, terdapat kehidupan mendatang. Kekokohan dan kemegahan dalam bangunan yang dirancang tidak akan bisa mencegah seseorang dijemput oleh kematian. Seperti yang telah diperingatkan oleh Allah swt dalam al-Qur'an, *“Dimana saja kamu berada, kematian akan mendapatkan kamu, kendatipun kamu di dalam benteng yang tinggi lagi kokoh...”* (QS. an-Nisaa' [4]:78).

3. Menjaga kebersihan dan kesucian bangunan.

Salah satu hadist yang menjelaskan tentang pentingnya kebersihan adalah sebagai berikut, *“Sesungguhnya Allah baik dan menyukai kebaikan, bersih dan menyukai kebersihan, murah hati dan senang pada kemutahan hati, dermawan dan senang*

pada kedermawanan. Karena itu bersihkanlah halaman rumahmu dan jangan meniru-niru orang-orang Yahudi.” (HR. Tirmidzi). Dapat dilihat bahwa kebersihan bagi seorang muslim memiliki dasar yang sangat kuat dalam ajaran Islam. Kebersihan dan kesucian dalam menjalankan ibadah shalat, namun kebersihan tersebut tidak hanya berarti diperlukan untuk ibadah saja. Rancangan bangunan pusat seni yang mudah dibersihkan akan membawa orang yang ada didalamnya juga

4. Tidak memajang dan memamerkan patung atau benda bernyawa.

Salah satu hadist yang menekankan pentingnya hal ini adalah: *“Malaikat (pembawa rahmat) tak akan memasuki rumah yang didalamnya terdapat anjing dan gambar (makhluk bernyawa).”* (HR. Bukhori-Muslim). Dalam masyarakat telah banyak kebiasaan-kebiasaan memajang lukisan dan patung dalam bangunan. Namun demikian, dalam objek pusat seni ini, adanya larangan tersebut dapat dijadikan pertimbangan untuk tidak memasang patung di dalam bangunan agar bangunan tetap menjadi tempat yang baik.

5. Tidak menggunakan jimat atau benda-benda lain yang diniatkan sebagai penangkal marabahaya bagi bangunan kita.

Menggunakan benda-benda tersebut untuk mencari perlindungan selain pada Allah swt adalah perbuatan syirik, Rasulullah saw pernah bersabda untuk menegaskan hal tersebut, *“Sesungguhnya pengobatan dengan mantra-mantra, kalung-gelang penangkal sihir dan guna-guna adalah syirik.”* (HR. Ibnu Majah).

6. Meniadakan kepercayaan-kepercayaan yang tidak berdasar dalam segala aspek selama proses perencanaan, pembangunan dan penggunaan bangunan.

Di masa kini, kepercayaan-kepercayaan yang tidak berdasar ini mengambil berbagai bentuk di dalam hampir sebagian besar proses berhuni. Salah satunya adalah sebuah doktrin mengenai berbagai aspek arsitektural sebuah bangunan, yaitu Feng Shui. Feng Shui adalah paham yang menyatakan bahwa hidup manusia dipengaruhi oleh *chi*, atau energi kosmik yang melingkupi manusia, dengan lima elemen dasar yang dihubungkan dengan warna-warna tertentu. Di negeri asalnya, Feng Shui diaplikasikan ke dalam perancangan arsitektur, mulai dari rumah hingga penataan kota. Pada tataran bentuk fisiknya, doktrin atau kepercayaan tersebut bisa dirasionalisasikan, misalnya saja tidak diperbolehkan meletakkan pintu berhadapan secara langsung, rasionalisasinya adalah pencegahan terhadap aliran angin yang terlalu kencang. Walaupun sedikian, dalam tataran pemikiran, kepercayaan bahwa dengan menggunakan bentuk-bentuk tersebut akan mendatangkan rejeki, menghindarkan penghuninya dari penyakit dan kerugian, memanjangkan umur dan lain sebagainya. Berbagai bentukan fisik sepenuhnya hadir dari sebuah tataran pemikiran. Tentu bukan tanpa sebab Nabi Muhammad saw melarang umatnya mengikuti penampilan dan kebiasaan orang kafir. Rasulullah saw menyatakan, *“Barangsiapa menyerupai (meniru) tinggak laku suatu kaum maka dia tergolong dari mereka.”* (HR. Abu Dawud).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kebebasan dan improvisasi dalam membangun sebuah bangunan pusat seni itu tidak dilarang, asalkan hal tersebut sesuai dengan fungsi dan sesuai dengan ketentuan dalam Islam. Hal tersebut sangat ditekankan karena bangunan pusat seni merupakan wadah kreatif bagi pemuda, sehingga bangunan ini memegang peran penting dalam membentuk individu-individu yang akan menjadi penerus peradaban negara ini di tengah derasnya arus globalisasi dengan segala aspek buruknya.

2.4 Studi Banding

Terdapat dua studi banding yang dilakukan oleh penulis, dikarenakan penulis tidak bias menemukan bangunan seni dengan *Dance in Architecture* sebagai temanya. Studi banding objek seni dilakukan di Taman Hiburan Rakyat Surabaya, sedangkan studi banding tema pada bangunan *horizontal house* di Shiga Jepang. Berikut ini adalah hasil kajian studi banding.

2.4.1 Studi Banding Objek: Taman Ismail Marzuki, Jakarta

Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki yang populer disebut Taman Ismail Marzuki (TIM) merupakan sebuah pusat kesenian dan kebudayaan yang berlokasi di jalan Cikini Raya 73, Jakarta Pusat. Di sini terletak Institut Kesenian Jakarta dan Planetarium Jakarta. Selain itu, TIM juga memiliki enam teater modern, balai pameran, galeri, gedung arsip, dan bioskop.

Acara-acara seni dan budaya dipertunjukkan secara rutin di pusat kesenian ini, termasuk pementasan drama, tari, wayang, musik, pembacaan puisi, pameran lukisan dan pertunjukan film. Berbagai jenis kesenian tradisional dan kontemporer, baik yang merupakan tradisi asli Indonesia maupun dari luar negeri juga dapat ditemukan di tempat ini. Nama pusat kesenian ini berasal dari nama pencipta lagu terkenal Indonesia, Ismail Marzuki.

Taman Ismail Marzuki memiliki beberapa gedung, yaitu:

1. Graha Bhakti Budaya

Graha Bhakti Budaya (GBB) adalah gedung pertunjukan besar yang biasa digunakan untuk gedung pertunjukan konser musik, teater baik tradisional maupun modern, tari, dan film.

2. Galeri Cipta II dan Galeri Cipta III

Galeri Cipta II (GC II) adalah ruang pameran yang lebih besar dari Galeri Cipta III (GC III). Kedua ruang tersebut dapat dipergunakan untuk pameran seni lukis, seni patung, diskusi dan seminar, dan pemutaran film pendek.

3. Teater Kecil/Teater Studio

Sebenarnya bentuk Teater Kecil tidak kecil. Gedung pertunjukan ini mampu memuat 200 orang untuk pertunjukan teater, musik, pembacaan puisi, seminar, dll.

4. Teater Halaman (Studio Pertunjukan Seni)

Teater ini biasa digunakan untuk pertunjukan seni eksperimen oleh seniman muda teater dan pembacaan puisi.

5. Planetarium

Wisata pendidikan untuk kamu yang ingin tahu seperti apa langit penuh bintang dan bintang apa saja yang ada di langit. Planetarium di Taman Ismail Marzuki adalah planetarium tertua di Indonesia.

6. Institut Kesenian Jakarta (IKJ)

Sekolah seni ini terletak di belakang gedung Graha Bakti Budaya.

7. Bioskop

2.4.1.1 Pembacaan studi banding objek pada Taman Ismail Marzuki adalah sebagai berikut:

Gambar	Keterangan
	Entrance pada TIM berupa dua gapura, perbedaan ketinggian membuat batas yang nyata antara TIM dengan area luar meskipun entrance hanya berupa gapura yang terbuka, mengisyaratkan bahwa TIM terbuka untuk semua kalangan.



Site plan TIM. Sirkulasi pada TIM ini terlihat cukup membingungkan, terdapat banyak jalur pejalan kaki, apalagi kendaraan juga bisa masuk ke dalam area TIM, membuat nyaman pedestrian sedikit terganggu.

Gedung pertunjukan dan bioskop berada di tengah area TIM, membuat area pertengahan dari pengunjung dan pengguna IKJ, sayangnya aktifitas dari gedung pertunjukan menjadi tidak terlihat dari luar.

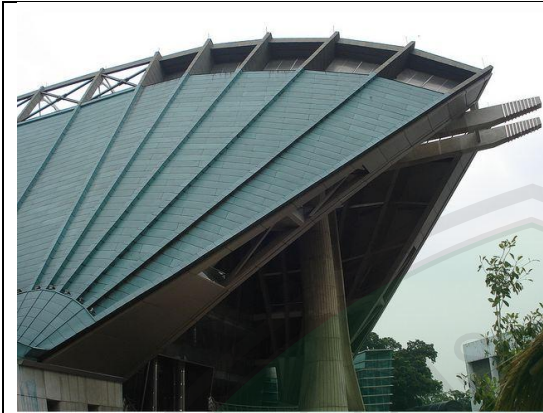
	Side entrance teapt berada di sangping entrance utama, yang biasa digunakan untuk keluar-masuk kendaraan juga pedestrian, saynagnya tidak adanya beda ketinggian antara kendaraan dan pedestrian membuat kurang nyamannya pedestrian jika melalui jalan ini.
	Gedung teater merupakan bangunan yang memiliki ekspresi paling berbeda dengan bangunan lain yang terkesan kotak. Bangunan yang menjadi poin interest pada TIM ini dibagi menjadi gedung tetaer dan galeri cipta 3 dibawahnya dan galeri cipta 2 di sampingnya. Di depan gednung teater terdapat lapangan besaryang biasa digunakan sebagai tempat pertunjukan

	terbuka.
	Graha Bhakti Budaya (GBB) adalah Gedung Pertunjukan yang besar, mempunyai kapasitas 800 kursi, 600 kursi berada di bawah dan 200 kursi di balkon. Panggung GBB berukuran 15m x 10m x 6m. Gedung ini dapat dipergunakan untuk gedung pertunjukan konser musik, teater baik tradisional maupun modern, tari, film, dan dilengkapi dengan tata cahaya, sound sistem akustik, serta pendingin ruangan.
	Interior Graha bhakti budaya memiliki 800 kursi, 600 dibawah dan 200 di atas.

	Interior galeri cipta, tempat pameran seni berupa lukisan dan patung
	Patung ismail marzuki sebagai penanda dari TIM, juga sebagai monument penganang. Patung ini berfungsi sebagai pandangan pembuka di entrance utama pada TIM
	Interior gedung teater kecil memiliki kapasitas 200 kursi. Gedung ini mempunyai banyak fungsi seperti seni pertunjukan teater, musik, pembacaan puisi, seminar,dll. Teater Kecil mempunyai ukuran panggung 10m x 5m x 6m. Gedung ini juga dilengkapi sistem akustik, tata

	cahaya dan pendingin ruangan
	Tatanan lansekap berupa ruang hijau banyak ditemui di TIM, hal tersebut selain sebagai peresap air hujan juga menambah kesejukan dalam TIM. Taman-taman terbuka tersebut juga biasa digunakan sebagai tempat pertunjukan terbuka.
	Taman yang juga merupakan pembatas antara main entrancedengan side entrance, dilengkapi dengan lampu jalan dan jalur pedestrian yang memiliki beda ketinggian dengan jalur kendaraan, namun saynag jalur pedestrian lebarnya hanya 50 cm, hanya bisa dilalui satu orang saja, selebihnya sama dengan jalur kendaraan, membuat berkurangnya kenyamanan

	pedestrian.
	Pengarah yang diletakkan di side entrance TIM, menunjukkan arah di areal TIM yang memiliki sirkulasi cukup membingungkan.
	Galeri Cipta II (GC II) adalah ruang pameran yang lebih besar dari Galeri Cipta III (GC III). Kedua ruang tersebut dapat dipergunakan untuk pameran seni lukis, seni patung, diskusi dan seminar, dan pemutaran film pendek. Gedung ini dapat memuat sekitar 80 lukisan dan 20 patung serta dilengkapi dengan pendingin ruangan, tata cahaya khusus, tata suara serta panel yang dapat dipindah-pindahkan.

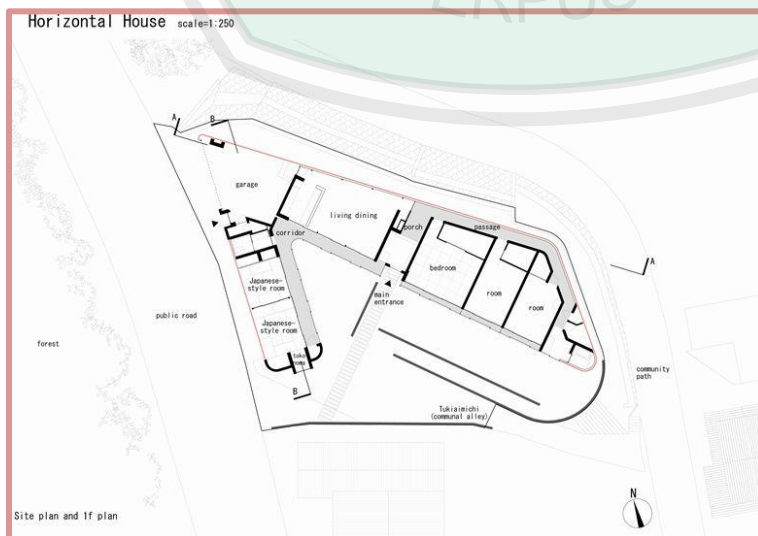


Galeri cipta 3, juga digunakan sebagai ruang pameran seni lukis, seni patung, diskusi dan seminar, dan pemutaran film pendek.

Tabel 2.3 Pembacaan Studi Banding Objek
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

2.4.2 Studi Banding Tema: Horizontal House, Shiga Jepang.

Rumah ini tidak terlihat seperti rumah. Bentuk rumah ini menelusuri batas desa. Desa tersebut terdiri dari enam rumah di semua. Bentuk desa bisa dilakukan dengan membuatnya dengan dinding batu di masa lalu. Lokasi proyek terletak di tepi utara desa yang ada di tempat yang menonjol, dan membingkai wajah desa disekitarnya. Total luas lantai dari rumah ini adalah 311.50 m².



Gambar 3.42 Layout Horizontal House

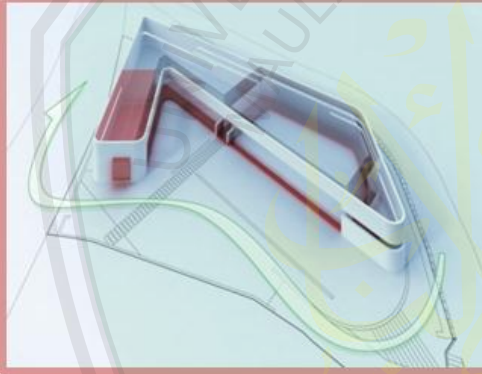
Sumber:

<http://www.architecturelist.com/2010/07/28/horizontal-house-by-anna-nakamura-taiyo-jinno-eastern->

2.4.2.1 Pembacaan tema terhadap *Horizontal Houses*

Pembacaan dilakukan dengan menggunakan prinsip tari yang telah dijelaskan diatas, yaitu gerak, narasi dan ekspresi. Pembacaan tersebut adalah sebagai berikut:

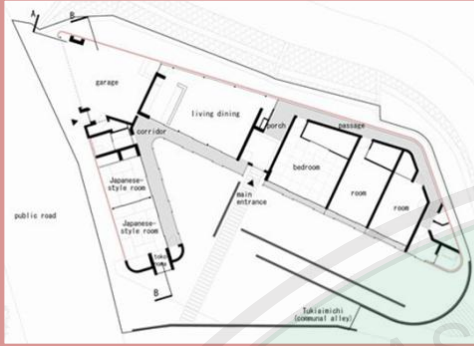
- a. Gerak, gerakan tari yang dapat dilihat dalam Horizontal Houses adalah sebagai berikut:

Gambar	Keterangan
	gerakan dapat dilihat dari pola dinamis sirkulasi yang dirancang pada horizontal houses ini, gerakan luwes yang ditampilkan membuat beberapa pandangan yang berbeda di setiap sudutnya. Perbedaan besaran ruang didalam bangunan membuat orang yang ada didalamnya akan merasakan gerakan tertentu yang membuatnya merasakan perbedaan kesan disetiap ruangnya.

	Bukaan yang menerus dan mengelilingi bangunan selain berfungsi untuk memasukkan cahaya juga membuat gerakan orang yang melewati jalan berupa lorong tersebut lebih lapang meskipun sirkulasinya sempit, apalagi ditambah dengan warna dinding yang putih tidak membuat ruang menjadi sempit, ruang berkesan lebih luas.
---	--

b. Narasi

Gambar	Keterangan
	Bangunan ini memiliki dua akses menuju bangunan dengan menciptakan perbedaan kesan yang berbeda, yang pertama dengan ruangan yang panjang dan yang kedua adalah ruang yang lebar, hal tersebut menjadikan cerita tersendiri bagi orang yang masuk ke dalam bangunan tersebut.

	Perbedaan sirkulasi didalam bangunan memberikan alur cerita yang berbeda disetiap ruangnya, ruang yang luas dihubungkan dengan sirkulasi sempit yang menerus. Memberikan cerita yang tidak pernah habis tetapi memiliki kesan yang berbeda disetiap ceritanya.
	Perbedaan besaran sirkulasi di dalam bangunan memberikan alur cerita tersendiri, ada yang memiliki cabang ada pula yang menerus, tetapi memiliki tujuan atau akhir cerita yang sama.

	Ruang didalam rumah ini juga dirancang berbeda setiap ruangnya, hal ini juga bisa menimbulkan terciptanya setiap cerita yang berbeda disetiap ruangnya. Lorong yang menerus memiliki alur cerita yang panjang dan berbeda-beda setiap bagiannya.
	Bukaan yang menerus meskipun terpotong menggambarkan narasi pada bangunan, seperti sebuah cerita yang meskipun terputus namun memiliki terusan cerita yang berkesinambungan dengan cerita sebelumnya.

c. Ekspresi

Gambar	Keterangan
	Bukaan menerus yang memutari bangunan memberikan kesan berbeda-beda tiap jamnya, hal tersebut bisa menciptakan suatu ekspresi ruang setiap jamnya.



Ekspresi bangunan modern ini tidak meninggalkan unsur tradisional yang ada disekitarnya. Hal tersebut dilakukan dengan cara pemakaian batu-batu dari masa lampau yang digunakan sebagai ornamen pada dinding luar. Membuatnya lebih selaras dengan lingkungan yang masih tradisional disekitarnya.

Ekspresi keterbukaan terlihat pada bukaan menerus yang memutar bangunan, bukaan tersebut tidak hanya berfungsi untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam ruang, tetapi juga digunakan untuk membingkai pandangan diluar bangunan.

Tabel 2.4 Pembacaan Studi Banding Tema
Sumber: <http://www.architecturelist.com/2010/07/28/horizontal-house-by-anna-nakamura-taiyo-jinno-eastern-design-office/>