

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

**PUSAT SENI RUPA DI YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULER**



DISUSUN OLEH :

DEO PIENATHAN

140115455

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

PUSAT SENI RUPA DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULER

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Deo Pienathan

NPM: 14 01 15455

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, .. Juli 2020



Dosen Pembimbing

Dr. Ir. B. Sumardiyanto, MSc.



Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya :

Nama : Deo Pienathan

NPM : 14 01 15455

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa :

Hasil karya Tugas Akhir yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan perancangan (skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan yang berjudul :

PUSAT SENI RUPA DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULER

Benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan-kutipan baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggung jawabkan melalui daftar pustaka, sesuai norma dan etika yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan saya melakukan plagiasi sebagian besar atau utuh seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perancangan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Arsitektur - Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta,2020

Yang menyatakan,

A yellow postage stamp with a value of 5000 Rupiah. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'KEMENTERIAN KEPOS DAN KURIER' and 'REPUBLIK INDONESIA'. A black ink signature is written across the stamp.

Deo Pientahan

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunianya yang melimpah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul PUSAT SENI RUPA DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULER . Demikian juga bagi seluruh pihak yang telah memberikan doa, harapan, motivasi dan semangat yang besar sehingga terciptalah karya ini dengan segala kelebihan dan kekurangan yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Allah Yang Maha Esa yang selalu menyertai saya dari awal saya membuka mata hingga hari-hari depan yang telah menyertai saya dan memberi berkat sehingga tulisan ini selesai dibuat.
2. Bapak Dr.Ir B.Sumardianto.,M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, meluangkan waktu dan membagi ilmu pengetahuannya untuk membantu selama proses penyusunan dan tahap penyelesaian penulisan ini.
3. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc.. selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan penulisan ini.
4. Orang tua tercinta, Wanita tercinta yang selalu memberi dukungan saya disaat susah senang mengerjakan skripsi dan yang selalu sabar dengan kesalahan yang saya buat.
5. Teman saya Giwang, Kentin, Borgia, Budeng, Rifat, Adhit, Andre, kawan-kawan Kantin Belakang, dan Bale Ceki Squad, serta Bos dan rekan kerja saya di ADYA MART, yang telah membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan Penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, tetapi penulis berharap karya ini dapat diteri dengan baik. Akhir kata semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juni 2019

Deo Pienathan

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan Seni, salah satu Seni di Indonesia yang sangat dominan yaitu Seni Rupa. Seni Rupa di Indonesia tersebar diseluruh wilayah salah satunya adalah Yogyakarta yang kaya akan potensi kesenian khususnya pada seni rupa. Menanggapi tingginya minat masyarakat dan wisatawan terhadap seni Rupa, Serta banyaknya potensi seniman baru yang dimiliki, Perlu adanya wadah untuk mendukung hal tersebut maka perlu dibuatnya Pusat Seni Rupa di Yogyakarta yang meliputi Galeri / Ruang Pameran, kegiatan berkesenian, Pendidikan, Pelatihan, dan *workshop*.

Pusat Seni Rupa di Yogyakarta dituntut sebagai tempat kegiatan pertemuan antara seniman dan masyarakat dalam bentuk komunikasi visual dengan arah pandang yang mengapresiasi dan memberi kesan pada karya seni tersebut. Para seniman di beri kesempatan untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan antar seniman di dalam menunjukkan eksistensinya. Sekaligus berpartisipasi dalam meningkatkan mutu karya seni rupa di Indonesia khususnya Yogyakarta guna mengembangkan potensi seni rupa melalui pendidikan, pelatihan (*workshop*) dan memberikan nilai-nilai edukatif bagi pengunjung, serta sebagai pemasukan bagi seniman melalui kegiatan jual beli karya seni miliknya. Dari alasan-alasan tersebut Pusat Seni Rupa di Yogyakarta dituntut memiliki tampilan yang komunikatif melalui kenyamanan visual, tata ruang dalam dan luar bagi kegiatan-kegiatan di dalamnya. Sehingga minat pengunjung semakin antusias dengan adanya Pusat Seni Rupa di Yogyakarta, serta memberikan nilai-nilai edukatif.

Pada perancangan bangunan pusat seni rupa menggunakan unsur budaya tradisional setempat / bangunan di sekitarnya dan unsur modern, sehingga pada bangunan pusat seni rupa tidak hanya sebagai wadah bagi para seniman dan pelaku seni rupa, tetapi dapat mencerminkan citra dari Kota Yogyakarta yang merupakan kota Syarat akan Budaya.

Kata Kunci: Pusat Seni Rupa, Kenyamanan Visual, Tata Ruang Dalam dan Luar, Komunikatif, Edukatif

DAFTAR ISI

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTURAL	1
SURAT PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan	5
1.2. RUMUSAN MASALAH	7
1.3. TUJUAN DAN SASARAN	7
1.3.1. Tujuan	7
1.3.2. Sasaran	7
1.4. LINGKUP STUDI	7
1.4.1. Lingkup Substansial	8
1.4.2. Lingkup Spasial	8
1.4.3. Lingkup Temporal	8
1.4.4. Pendekatan Studi	8
1.5. METODE STUDI	8
1.5.1. Deskriptif	8
1.5.2. Pengumpulan Data	8
1.5.3. Tata Langkah	9
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN	10
BAB II	12
2.1.1. TINJAUAN TENTANG SENI RUPA & PUSAT SENI RUPA	12
2.1.1. Pengertian Seni Rupa	12
2.1.2. Sejarah Seni Rupa di Indonesia	12
2.1.3. Definisi Seni Rupa di Indonesia	17
2.1.3.1. Definisi Wujud Karya Seni Rupa	17
2.1.3.2. Definisi Ruang Seni Rupa	20
2.1.3.3. Definisi Acara/Program Seni Rupa	22

2.2. TINJAUAN TENTANG PUSAT SENI RUPA	23
2.2.1. Pengertian Pusat Seni Rupa	23
2.2.2. Prinsip-prinsip dalam perancangan Pusat Seni Rupa	23
2.2.3. Prinsip-prinsip dalam perancangan Pusat Seni Rupa	28
2.2.3.1. Pelaku Pusat Seni Rupa	28
2.2.3.2. Standar Kebutuhan Ruang	29
BAB III	31
3.1. TINJAUAN KONDISI PUSAT SENI RUPA	31
3.1.1. Tinjauan Pusat Seni Rupa	31
3.1.2. Tinjauan Wilayah Kota Yogyakarta	31
3.1.3. Tinjauan Kondisi Geografis dan Geologis	33
3.1.4. Tinjauan Kondisi Klimatologis	35
3.1.5. Tinjauan Kondisi Iklim	36
3.2. PUSAT SENI RUPA DI YOGYAKARTA	38
3.2.1. Pemilihan Lokasi Pusat Seni Rupa	38
3.2.2. Pemilihan Site Pusat Seni Rupa	40
BAB IV	42
4.1. TINJAUAN KOMUNIKATIF	42
4.1.1. Pengertian Komunikatif	42
4.1.2. Pengertian Komunikatif Dalam Arsitektur	42
4.2. TINJAUAN EDUKATIF	43
4.2.1. Pengertian Edukatif	43
4.2.2. Pengertian Edukatif Dalam Pusat Seni Rupa	44
4.3. TINJAUAN KENYAMANAN VISUAL	45
4.3.1. Pengertian Kenyamanan	45
4.3.2. Pengertian Kenyamanan	45
4.3.3. Pengertian Kenyamanan	46
4.3.4. Standar Umum Sudut Pandang Kenyamanan Visual	47
4.4. TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN LUAR	48
4.4.1. Tinjauan Tata Ruang Dalam	48
4.4.2. Tinjauan Tata Ruang Luar	50
4.5. TINJAUAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR	52
4.5.1. Latar Belakang Sejarah Arsitektur Neo Vernakular	52
4.5.2. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular	53
4.5.3. Ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular	56
4.5.4. Prinsip Desain Arsitektur Neo Vernakular	58

BAB V	61
5.1. ANALISIS PERENCANAAN PUSAT SENI RUPA	61
5.1.1. Analisi Pelaku Kegiatan	61
5.1.2. Analisis Alur Kegiatan	65
5.1.3. Analisis Kebutuhan Ruang	71
5.1.4. Analisis Kualitas Ruang dan Besaran Ruang	78
Alami & Buatan	79
5.1.5. Analisis Hubungan Antar Ruang	84
5.1.6. Analisis Perencanaan Tapak	86
5.2. ANALISIS PERENCANAAN DESAIN	90
5.2.1. Kenyamanan Visual yang Komunikatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	90
5.2.2. Kenyamanan Visual yang Edukatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	92
5.2.3. Tata Ruang Dalam yang Komunikatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	93
5.2.4. Tata Ruang Dalam yang Edukatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	94
5.2.5. Tata Ruang Luar yang Komunikatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	94
5.2.6. Tata Ruang Luar yang Edukatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	96
5.2.7. Analisis Struktur dan Konstruksi Bangunan	98
5.2.8. Analisis Sistem Utilitas	101
5.2.8.1. Analisis Distribusi Air Bersih	101
5.2.8.2. Analisis Distribusi Air Kotor	102
5.2.8.3. Analisis Distribusi Air Hujan	102
5.2.8.4. Analisis HVAC	103
5.2.8.5. Analisis Alat Transpotasi Vertikal	105
BAB VI	107
6.1. ANALISIS PERENCANAAN PUSAT SENI RUPA	107
6.1.1. Konsep Perencanaan	107
6.1.2. Konsep Besaran Ruang	107
6.1.3. Konsep Hubungan Ruang	108
6.1.4. Konsep Tapak	110
6.2. ANALISIS PERENCANAAN DESAIN	111
6.2.1. Kenyamanan Visual yang Komunikatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	111

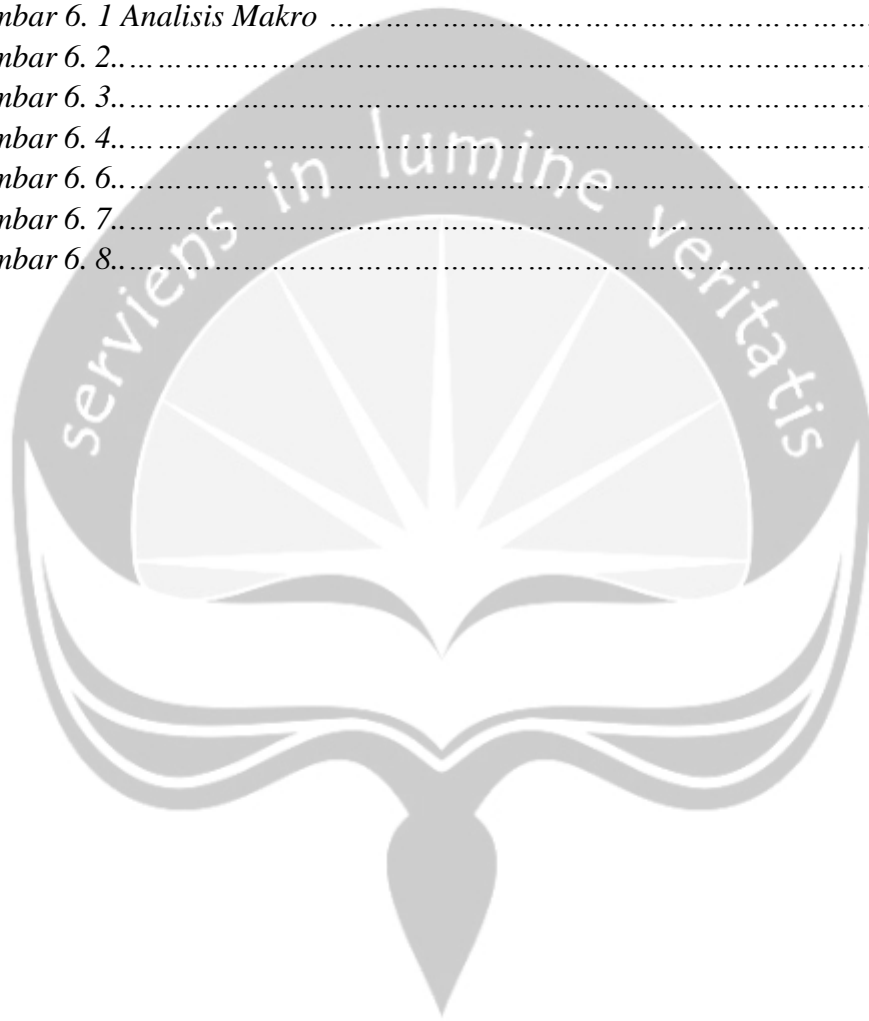
6.2.2. Kenyamanan Visual yang Edukatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	113
6.2.3. Tata Ruang Dalam yang Komunikatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	114
6.2.4. Tata Ruang Dalam yang Edukatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	115
6.2.5. Tata Ruang Luar yang Komunikatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	116
6.2.6. Tata Ruang Luar yang Edukatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakuler	117
6.2.7. Konsep Struktur dan Konstruksi Bangunan	119
6.2.8. Konsep Sistem Utilitas	122
6.2.8.1. Konsep Distribusi Air Bersih	122
6.2.8.2. Analisis Distribusi Air Kotor	122
6.2.8.3. Konsep Distribusi Air Hujan	123
6.2.8.4. Konsep Distribusi Listrik	123
6.2.8.5. Konsep HVAC	124
6.2.8.6. Konsep Proteksi Kebakaran	124
6.2.8.7. Konsep Alat Transpotasi Vertikal	125

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Data Jumlah Wisatawan Yang Berkunjung Ke Yogyakarta.....</i>	<i>3</i>
<i>Gambar 1. 2 Data Kunjungan Event Besar Seni Rupa di Yogyakarta</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 2. 1 data jumlah wisatawan yang berkunjung ke yogyakarta</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2. 2 Area Display Karya Seni</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2. 3 Penerangan Karya Seni</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2. 4 Sirkulasi Ruang Pamer</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 2. 5 Pola Ruang Pendidikan</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2. 6 Standart Besaran Ruang Pelatihan</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2. 7 Ruang Pimpinan</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2. 8 Area Ruang Kerja dan Sirkulasi</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2. 9 Area Ruang Rapat.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 4. 1 Rupa Bentuk Lingkaran, Segitiga, Bujur sangkar</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4. 2 Ruang Hidup dan Mati</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4. 3 Ruang Positif dan Negatif</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4. 4 Proses Gubahan Cottage dan Pola Denah</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4. 5 Proses Gubahan Kantor Pengelolaan dan Pola Denah dengan 2 Bangunan Tradisional yang Berbeda</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 5. 1 Alur Kegiatan Pengelola Pusat Seni Rupa</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 5. 2 Alur Kegiatan Pelaku Kesenian Pusat Seni Rupa</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 5. 3 Alur Kegiatan Pengunjung Pusat Seni Rupa</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 5. 4 Hubungan Antar Ruang Secara Makro Pusat Seni Rupa</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 5. 5 Hubungan Antar Ruang Secara Mikro Pusat Seni Rupa</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 5. 6 Tapak Perancangan Pusat Seni Rupa di Yogyakarta</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 5. 7 Analisis Tapak Sirkulasi & View Pusat Seni Rupa</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 5. 8 Analisis Cahaya Matahari, Air Hujan, Angin & Drainase ...</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 5. 9 Analisis Kebisingan & Zonasi.....</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 5. 10 Area pendopo pada denah rumah Jawa.....</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 5. 11 Area Sentong Tengah pada denah rumah Jawa.....</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 5. 12 Konfigurasi Ruang pada denah rumah Jawa.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 5. 13 Pembagian Zonasi pada denah rumah jawa.....</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 5. 14 Alur Sirkulasi Ruang Pusat seni rupa</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 5. 15 Bentuk atap Bangunan Arsitektur Jawa</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 5. 16 Garis Imajiner Yogyakarta</i>	<i>98</i>
<i>Gambar 5. 17 pondasi batu kali</i>	<i>99</i>
<i>Gambar 5. 18 Pondasi footplat</i>	<i>99</i>
<i>Gambar 5. 19 Struktur beton bertulang</i>	<i>100</i>
<i>Gambar 5. 20 Struktur Atap</i>	<i>101</i>
<i>Gambar 5. 21 Distribusi Air</i>	<i>102</i>

<i>Gambar 5. 22 Distribusi air kotor</i>	102
<i>Gambar 5. 23 Distribusi air hujan Analisis Distribusi Listrik</i>	102
<i>Gambar 5. 24 Distribusi Listrik</i>	103
<i>Gambar 5. 25 ac split</i>	104
<i>Gambar 5. 26 ac central</i>	104
<i>Gambar 5. 27 jenis jenis proteksi kebakaran</i>	105
<i>Gambar 5. 28 elevator lift</i>	106
<i>Gambar 5. 29 tangga darurat</i>	106

<i>Gambar 6. 1 Analisis Makro</i>	108
<i>Gambar 6. 2</i>	109
<i>Gambar 6. 3</i>	111
<i>Gambar 6. 4</i>	112
<i>Gambar 6. 6</i>	114
<i>Gambar 6. 7</i>	116
<i>Gambar 6. 8</i>	117



DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1. 1 Data jumlah kesenian tahun 2016 yang ada di Indonesia</i>	<i>2</i>
<i>Tabel 2. 1 Data jumlah kesenian tahun 2016 yang ada di Indonesia</i>	<i>30</i>
<i>Tabel 3. 1 Data Iklim Bulanan Kota Yogyakarta</i>	<i>37</i>
<i>Tabel 4. 1 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular, Regionalisme dan NeoVernakular.....</i>	<i>58</i>
<i>Tabel 5. 1 Pelaku Kegiatan Pengelola Pusat Seni Rupa.....</i>	<i>61</i>
<i>Tabel 5. 2 Pelaku Kegiatan Kesenian Pusat Seni Rupa</i>	<i>63</i>
<i>Tabel 5. 3 Pelaku Kegiatan Kesenian Pusat Seni Rupa</i>	<i>64</i>
<i>Tabel 5. 4 Kebutuhan Ruang Pelaku Pusat Seni Rupa.....</i>	<i>73</i>
<i>Tabel 5. 5 Kualitas Ruang Pusat Seni Rupa.....</i>	<i>78</i>
<i>Tabel 5. 6 Besaran Ruang Pamer Indoor</i>	<i>81</i>
<i>Tabel 5. 7 Besaran Ruang Pamer Outdoor</i>	<i>81</i>
<i>Tabel 5. 8 Besaran Ruang Auditorium</i>	<i>82</i>
<i>Tabel 5. 9 Besaran Ruang Utama.....</i>	<i>82</i>
<i>Tabel 5. 10 Besaran Ruang Pengelola.....</i>	<i>82</i>
<i>Tabel 5. 11 Besaran Ruang Penunjang</i>	<i>83</i>
<i>Tabel 5. 12 Ornament Arsitektur Jawa.....</i>	<i>97</i>
<i>Tabel 6. 1 besaran ruang.....</i>	<i>107</i>
<i>Tabel 6. 2.....</i>	<i>118</i>
<i>Tabel 6. 3.....</i>	<i>119</i>
<i>Tabel 6. 4.....</i>	<i>120</i>
<i>Tabel 6. 5.....</i>	<i>121</i>
<i>Tabel 6. 6.....</i>	<i>121</i>
<i>Tabel 6. 7.....</i>	<i>122</i>
<i>Tabel 6. 8.....</i>	<i>123</i>
<i>Tabel 6. 9.....</i>	<i>123</i>
<i>Tabel 6. 10</i>	<i>124</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan seni dan kebudayaan. Karena terdiri dari banyak gugusan pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke, sehingga mulai dari suku, bangsa, agama, dan adat istiadat yang sangat beragam. Sejak zaman nenek moyang Indonesia sudah memiliki banyak akar budaya seni, Perkembangan seni di Indonesia berakar dari 4 periode yaitu periode Prasejarah, Hindu Budha, Islam dan periode Modern hingga saat ini. Maka dari itu sangatlah wajar jika bangsa Indonesia memiliki banyak sekali budaya khususnya dalam bidang seni.

Seni merupakan ungkapan pikiran dan perasaan dari dalam diri manusia dan disampaikan kepada orang lain melalui indra. Seni tersebut terdiri dari bermacam-macam jenis mulai dari seni Rupa, seni Musik, seni Tari, seni Sastra, dan masih banyak seni lainnya.

Di Indonesia jenis kesenian di bagi menjadi empat tipe diantaranya seni Tari, seni Musik, seni Teater, dan seni Rupa. Hasil data dari kemdikbud tahun 2016 jumlah kesenian di Indonesia menurut jenisnya, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 data jumlah kesenian tahun 2016 yang ada di indonesia

No	Jenis Seni	Jumlah
1	Seni Tari	1592
2	Seni Musik	885
3	Seni Teater	350
4	Seni Rupa (Kriya, Grafis, Lukis, Patung)	2919
	Total	5746

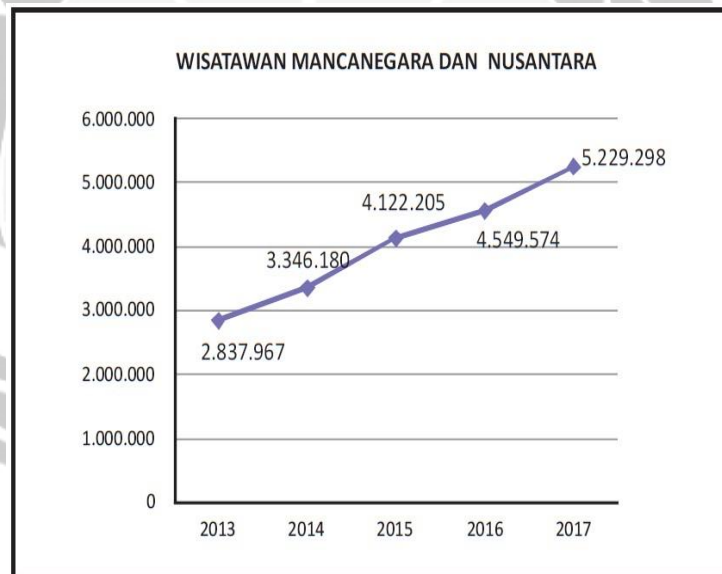
(Sumber: <http://publikasi.data.kemdikbud.go.id>)

Dari berbagai macam seni tersebut salah satu kesenian di Indonesia yang sangat dominan yaitu seni rupa. Seni rupa merupakan suatu karya seni yang mengandung unsur keindahan yang diserap melalui indra penglihatan dan rasa dengan rabaan seperti contoh seni Lukis, seni Patung, seni Ukir/Pahat, seni Grafis, dan masih banyak lainnya.

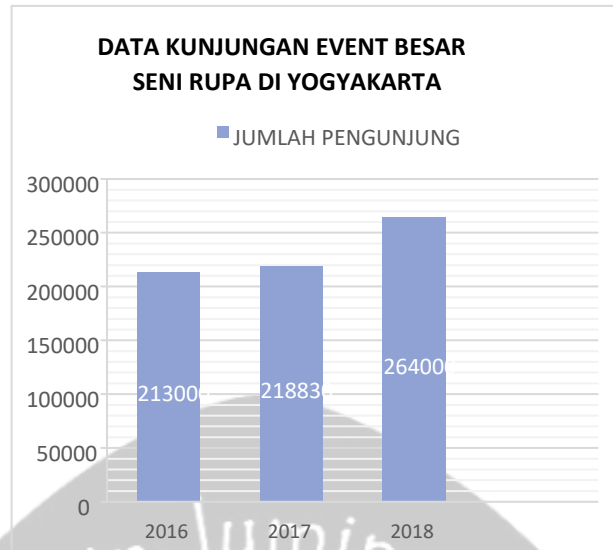
Seni rupa di Indonesia tersebar diseluruh wilayah salah satunya adalah Yogyakarta yang kaya akan potensi kesenian khususnya pada seni rupa. Dalam kesenian, Yogyakarta memiliki banyak sekali kultur budaya dan seni, karena sejak dari masa lalu Yogyakarta merupakan pusat dari kerajaan-kerajaan dan memiliki banyak sekali peninggalan seni terutama pada seni rupa. Yogyakarta pernah menjadi pusat kerajaan, baik Kerajaan Mataram (Islam), Kesultanan Yogyakarta maupun Kadipaten Pakualaman. Sebutan kota seni untuk Yogyakarta berkaitan erat dengan peninggalan-peninggalan kesenian bernilai tinggi semasa kerajaan-kerajaan tersebut yang sampai kini masih tetap lestari. Sebutan ini juga berkaitan dengan banyaknya pusat-pusat seni dan budaya terlihat dari banyaknya museum atau galeri seni yang ada di Yogyakarta diantaranya yaitu Taman Budaya Yogyakarta, Jogja National Museum, Bentara Budaya, Jogja Gallery dan masih banyak lainnya. Sebutan Yogyakarta sebagai kota

Pariwisata menggambarkan potensi propinsi ini dalam kacamata kepariwisataan. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata kesenian dan budaya, wisata pendidikan, dan wisata malam. Bahkan, saat ini banyaknya *event-event* besar tahunan khususnya dalam bidang seni Rupa diantaranya Art Jog, Jogja Bienalle, dan Festival Kesenian Yogyakarta semakin meningkatkan kunjungan wisatawan baik lokal maupun mancanegara datang ke Yogyakarta.

Berikut data jumlah wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta dari tahun 2013-2017 dan data jumlah kunjungan event besar seni Rupa di Yogyakarta 2016-2018 :



Gambar 1. 1 Data Jumlah Wisatawan Yang Berkunjung Ke Yogyakarta
(Sumber: <https://visitingjogja.com>)



*Event tersebut meliputi (ArtJog, Jogja Bienalle, FKY)

*Data 2018 awal

Gambar 1. 2 Data Kunjungan Event Besar Seni Rupa di Yogyakarta
(Sumber: Observasi penulis dari berbagai sumber, September 2018)

Predikat sebagai kota Pelajar bagi Yogyakarta berkaitan dengan sejarah dan peran kota ini dalam dunia pendidikan di Indonesia. Di samping adanya berbagai pendidikan di setiap jenjang, Yogyakarta terdapat banyak mahasiswa dan pelajar dari 34 propinsi di Indonesia. Tidak berlebihan bila Yogyakarta disebut sebagai miniatur Indonesia. Selain itu terdapat banyak istitusi pendidikan yang bergerak di bidang seni yang menghasilkan banyak seniman muda seperti Institut Seni Indonesia Yogyakarta, SMSR, FSRD Sarjan Wiyata dan masih banyak lagi institusi seni lainnya baik yang formal maupun non formal.

Yogyakarta telah menghasilkan banyak sekali seniman hebat dengan karyanya yang sudah terkenal baik di dalam maupun luar negeri seperti *Affandi, Eko Nugroho, Robby Dwi Antono, Edi Sunarso, Irwanto Letho* dan masih banyak lagi. Beberapa seniman besar di Yogyakarta memiliki galeri pribadi yang bertujuan sebagai ruang pameran, bengkel kerja (*workshop*) dan transaksi jual-beli dari karya-karya mereka, diantaranya yaitu Museum Affandi, Studio Daging

Tumbuh, MAF (*Mas Riyadi Art Foundation*) dan masih banyak lagi lainnya. namun bagi para seniman-seniman muda mereka cenderung menitipkan hasil karyanya pada galeri-galeri milik komunitas atau pasar seni karena belum adanya wadah bagi para seniman muda mempromosikan karyanya secara luas.

Maka dalam menanggapi tingginya minat masyarakat dan wisatawan terhadap seni Rupa, Serta banyaknya potensi seniman baru yang dimiliki, Perlu adanya wadah untuk mendukung hal tersebut maka perlu dibuatnya Pusat Seni Rupa di Yogyakarta yang meliputi Galeri / Ruang Pameran, kegiatan berkesenian, Pendidikan, Pelatihan, dan *workshop*.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Pusat Seni Rupa merupakan wadah atau tempat dalam memelihara suatu karya seni, dimana karya seni rupa tersebut meliputi berbagai jenis diantaranya kriya, grafis, lukis dan patung, Serta kegiatan-kegiatan yang mempunyai suatu karakter yang berbeda-beda dalam bentuk, kebutuhan, dan ruangnya. Selain itu Pusat Seni Rupa sebagai tempat kegiatan pertemuan antara seniman dan masyarakat dalam bentuk komunikasi visual dengan arah pandang yang mengespresikan dan memberi kesan pada karya seni tersebut. Para seniman di beri kesempatan untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan antar seniman di dalam menunjukkan eksistensinya. Sekaligus berpartisipasi dalam meningkatkan mutu karya seni rupa di Indonesia khususnya Yogyakarta guna mengembangkan potensi seni rupa melalui pendidikan, pelatihan (*workshop*) dan memberikan nilai-nilai edukatif bagi pengunjung, Dapat juga sebagai pemasukan bagi seniman melalui kegiatan jual beli karya seni miliknya.

Dari alasan-alasan tersebut Pusat Seni Rupa di Yogyakarta dituntut memiliki tampilan yang komunikatif melalui kenyamanan

visual, tata ruang dalam dan luar bagi kegiatan-kegiatan di dalamnya. Sehingga minat pengunjung semakin antusias dengan adanya Pusat Seni Rupa di Yogyakarta, serta memberikan nilai-nilai edukatif .

Beberapa faktor yang berhubungan dengan suasana Komunikatif dalam Pusat Seni Rupa antara lain:

1. Tampilan bangunan yang dapat menarik minat pengunjung
2. Sirkulasi bagi pengunjung yang nyaman melalui arah pergerakan dalam ruang
3. Dinamika gerak yang santai bagi pengunjung
4. Fasilitas dan penataan ruang pameran yang nyaman, menarik, dan komunikatif
5. Penataan ruang karya seni yang flexibel dan tidak monoton

Konsep perancangan pusat Seni Rupa tersebut menggunakan konsep Neo-Vernakuler dengan penggabungan aspek lokal (tradisional/bangunan sekitar) dengan modern. Artinya pada perancangan bangunan pusat seni rupa menggunakan unsur budaya tradisional setempat / bangunan di sekitarnya dan unsur modern, sehingga pada bangunan pusat seni rupa tidak hanya sebagai wadah bagi para seniman dan pelaku seni rupa, tetapi dapat mencerminkan citra dari Kota Yogyakarta yang merupakan kota Syarat akan Seni dan Budaya.

Penggunaan konsep Neo-Vernakuler bertujuan agar pengguna bangunan tersebut tidak melupakan nilai-nilai bangunan tradisional Jawa meski dengan balutan bangunan modern mulai dari tata letak, fasad, dan ornamennya.

Neo-Vernakuler merupakan suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa

mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan upaya eksplorasi yang tepat. (*Tjok Pradnya Putra dalam jurnal berjudul Pengertian Arsitektur Neo-Vernacular*).

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaiman wujud rancangan Pusat Seni Rupa di Yogyakarta yang Komunikatif dan Edukatif melalui pengolahan kenyamanan visual dan tata ruang dalam dan luar dengan pendekatan arsitektur neo vernakuler?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Terwujudnya suatu rancangan Pusat Seni Rupa di Yogyakarta memiliki tampilan komunikatif melalui kenyamanan visual dan tata ruang dalam yang dapat memberikan edukasi kepada para pengunjung.

Menyusun konsep dasar perencanaan dan rancangan Pusat Seni Rupa di Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur *neo vernakuler*.

1.3.2. Sasaran

Memfasilitasi para seniman Seni Rupa baik dalam maupun luar Yogyakarta dalam kegiatan-kegiatan melingkupi ruang pameran, workshop, pendidikan, dan showroom sebagai tempat transaksi jual beli.

Memperkenalkan kepada masyarakat tentang Seni Rupa sehingga minat dan antusias terhadap Seni Rupa cukup meningkat dan diharapkan masyarakat dapat mengapresiasi karya-karya para seniman.

Memberikan tampilan komunikatif kepada pengunjung melalui kenyamanan visual dan ruang sehingga dapat memberikan edukasi.

1.4. LINGKUP STUDI

Dalam pembahasan ini dibatasi lingkup teori dan aspek dasar ilmu arsitektur yang di terapkan dalam rancangan dan perancangan

Pusat Seni Rupa yang memberikan tampilan komunikatif melalui pengolahan kenyamanan visual dan ruang sehingga dapat memberikan edukasi melalui pendekatan arsitektu neo vernakuler.

1.4.1. Lingkup Substansial

Pada lingkup substansial, bagian yang dikaji adalah mengenai arsitektur neo vernakuler, pola tata ruang dalam dan ruang luar, dan konsep lokalitas.

1.4.2. Lingkup Spasial

Pada lingkup spasial, bagian yang diolah adalah mengenai tata ruang dalam dan luar bangunan, meliputi fasade bangunan, sirkulasi organisasi ruang, zona ruang, pengelompokan jenis ruang, dan juga lansekap.

1.4.3. Lingkup Temporal

Pada lingkup temporal, rancangan ini diharapkan dapat menyelesaikan penekanan studi dalam waktu hingga 30 tahun mendatang.

1.4.4. Pendekatan Studi

1.5. METODE STUDI

1.5.1. Deskriptif

Penjelasan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang.

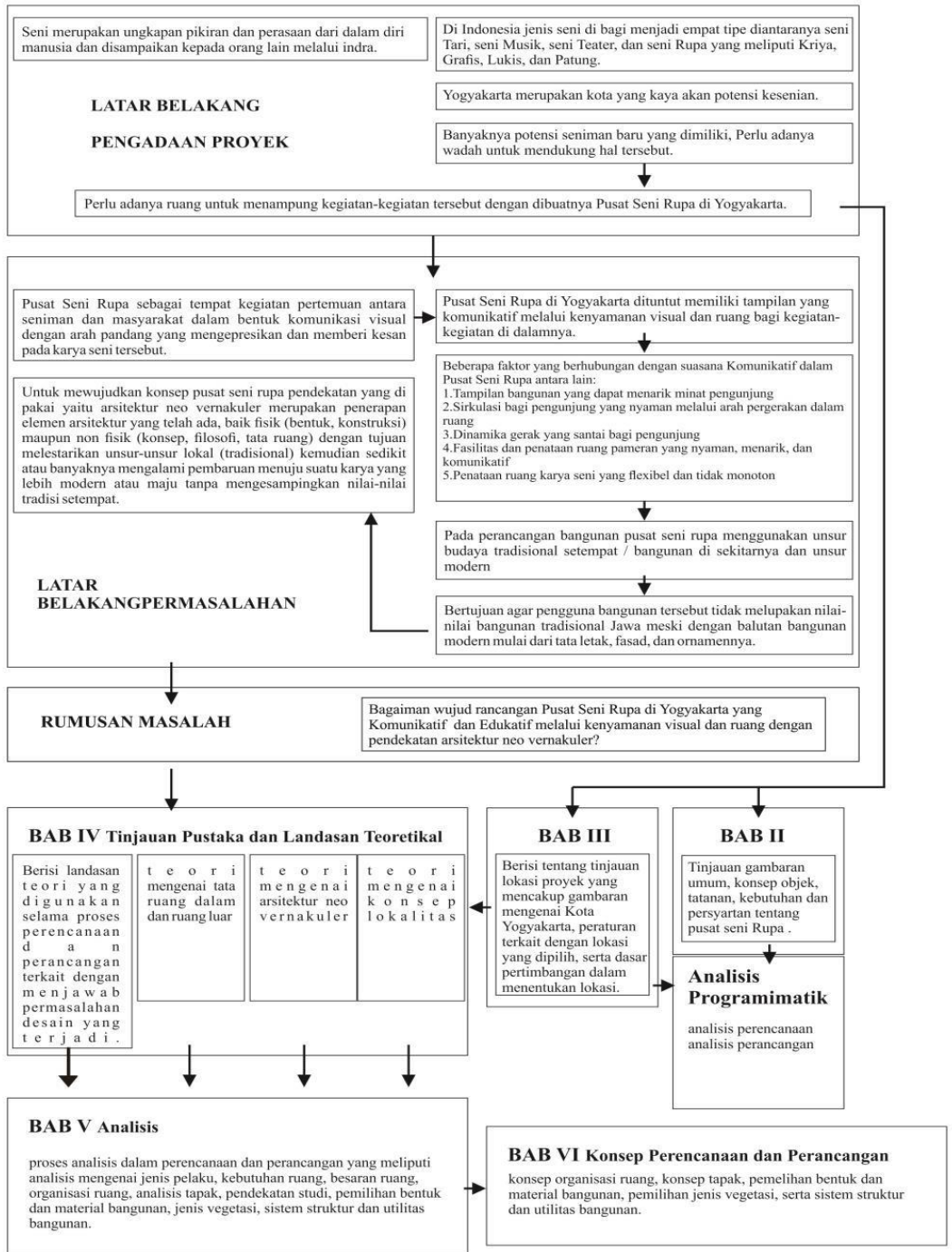
1.5.2. Pengumpulan Data

Pada penulisan, menggunakan dua metode yaitu:

- Studi Literatur
- Studi Lapangan

1.5.3. Tata Langkah

BAB I PENDAHULUAN



(Sumber : Analisis penulis, 2018)

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, sasaran penelitian, metode penelitian, lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Objek Studi

Berisi tentang Tinjauan umum, konsep objek, tatanan, kebutuhan dan persyaratan tentang Seni Rupa dan Pusat Seni Rupa.

Bab III Tinjauan Lokasi

Berisi tentang tinjauan lokasi proyek yang mencakup gambaran mengenai Kota Yogyakarta, peraturan terkait dengan lokasi yang dipilih, serta dasar pertimbangan dalam menentukan lokasi.

Bab IV Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal

Berisi landasan teori yang digunakan selama proses perencanaan dan perancangan terkait dengan menjawab permasalahan desain yang terjadi. Teori yang digunakan adalah teori mengenai tata ruang dalam dan ruang luar, teori mengenai arsitektur neo vernakuler, serta teori mengenai konsep lokalitas.

Bab V Analisis

Berisi tentang proses analisis dalam perencanaan dan perancangan yang meliputi analisis mengenai jenis pelaku, kebutuhan ruang, besaran ruang, organisasi ruang, analisis tapak, pendekatan studi, pemilihan bentuk dan material bangunan, jenis vegetasi, sistem struktur dan utilitas bangunan.

Bab VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi konsep hasil dari proses analisis Bab V, yaitu terdiri dari konsep organisasi ruang, konsep tapak, pemelihan bentuk dan material bangunan, pemilihan jenis vegetasi, serta sistem struktur dan utilitas bangunan.



BAB II TINJAUAN UMUM

2.1.1. TINJAUAN TENTANG SENI RUPA & PUSAT SENI RUPA

2.1.1. Pengertian Seni Rupa

Seni Rupa merupakan cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep dari sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan, Dalam perkembangannya, bentuk seni rupa di masa kini sudah melampaui keterbatasan visual yang ada. Sebuah karya seni rupa dapat memberikan pengalaman pendengaran (*auditory*), interaksi rabaan (*tactile*), dan memancing pemikiran penikmatnya.

2.1.2. Sejarah Seni Rupa di Indonesia

Perkembangan budaya Seni di Indonesia dapat dikenal melalui *Seni Rupa* Klasik, Tradisional, Modern dan Kontemporer. Seni Rupa di Indonesia memiliki karakter dengan mengusung konsep dan pola keindahan Indonesia yang khas. Perkembangan seni modern barat tumbuh aliran yang berkembang melalui bentuk dan abstraksi, sementara di Indonesia seni modern berkembang melalui perjuangan melawan cirikhas budaya barat, akan tetapi keduanya sama-sama memiliki persepsi tentang keindahan dan realisme sosial. Indonesia terdapat empat jenis seni rupa yang umum di digunakan, yaitu:

1. Seni Rupa Klasik

Seni Rupa Klasik memiliki pola bentuk dan keindahan yang tetap, tidak berubah sejalan dengan perkembangan budaya, seperti contoh terjadi di jaman kerajaan Hindu-Budha sekitar ab 4 sampai 17

2. Seni Rupa Tradisional

Seni Rupa Tradisional bentuk seni rupa yang menjadi bagian hidup dan nilai dari masyarakat, suku, bangsa yang diwariskan secara turun temurun. Tumbuh melalui kebutuhan sosial, spiritual, keagamaan dan ritual seni. Seni Rupa Tradisional dilestarikan melalui aturan (pakem) yang ketat untuk menjaga kelestarian dari tradisi budaya tertentu. Pola dan bentuknya tetap sama ketika sudah diadaptasi oleh generasi berikutnya.

3. Seni Rupa Modern

Era seni modern dimulai sekitar tahun 1870 an sampai awal 1970-an bersamaan dengan perubahan masyarakat Eropa menjadi masyarakat industri. Di era ini ideologi dan semangat penemuan, pembaruan, perubahan, serta kebebasan individu dijunjung tinggi. Teori estetika dan kesenian yang terdahulu banyak dipertanyakan dan ditantang. Terutama tentang gagasan keindahan dan kenyataan yang banyak didapati di karya-karya di jaman sebelumnya, sehingga muncul aliran-aliran yang mendekonstruksi bentuk seperti abstrak dan kubisme. Di era ini banyak terjadi pengembangan teknik, aliran (*isme*) dan material baru. Dalam konteks Indonesia, gagasan tentang seni rupa modern ditandai oleh kesadaran tentang gagasan kebangsaan Indonesia.

4. Seni Rupa Kontemporer

Seni rupa kontemporer global dimulai di sekitar tahun 1940, di era pasca perang dunia. Sedangkan dalam konteks Indonesia prinsip-prinsip seni rupa

kontemporer menjadi populer mulai tahun 1970- an bersamaan dengan perubahan dan kebebasan dari penjajahan. Terjadi sekitar tahun 1930- an, dapat di lihat melalui karya-karya *PeRSaGI* (Persatuan ahli Gambar Indonesia). Di saat inilah mulai terlihat karakter seni yang berjiwa nasionalisme Indonesia, yang merupakan sebuah perlawanan terhadap ide-ide kolonialisme (penjajahan). Ide estetika kolonial melalui lukisan *Persagi* yang menggambarkan kenyataan sebenarnya. situasi sosial, politik di Indonesia. Berakhirnya masa Sukarno di akhir 60-an dan digantikan oleh Soeharto yang merupakan awal dari terbentuknya rezim Orde Baru mendapatkan respon dan reaksi kritis dari seniman.

Pada beberapa Instansi pendidikan seni rupa yang ada di Indonesia, secara *akademik*, seni rupa dibagi menurut tujuan, fungsi dan hasil akhirnya, yaitu:

1. Seni Rupa Murni

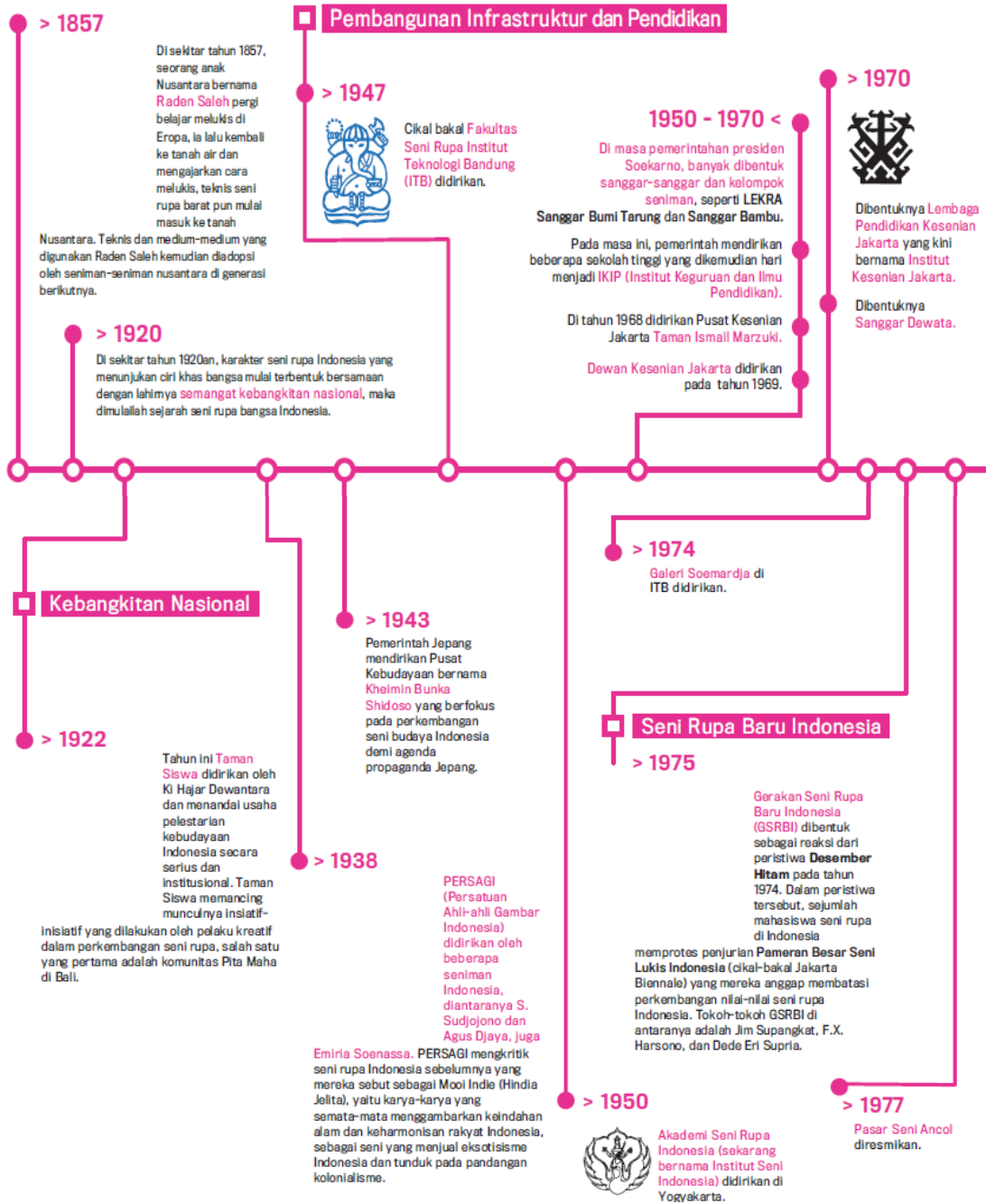
Mengutamakan nilai estetika dan ekspresi individu dari sang seniman. Contoh: seni lukis, seni patung, seni grafis. Dalam penciptaan karya seni murni seniman juga harus mempertimbangkan cara-cara mengkomunikasikan karyanya.

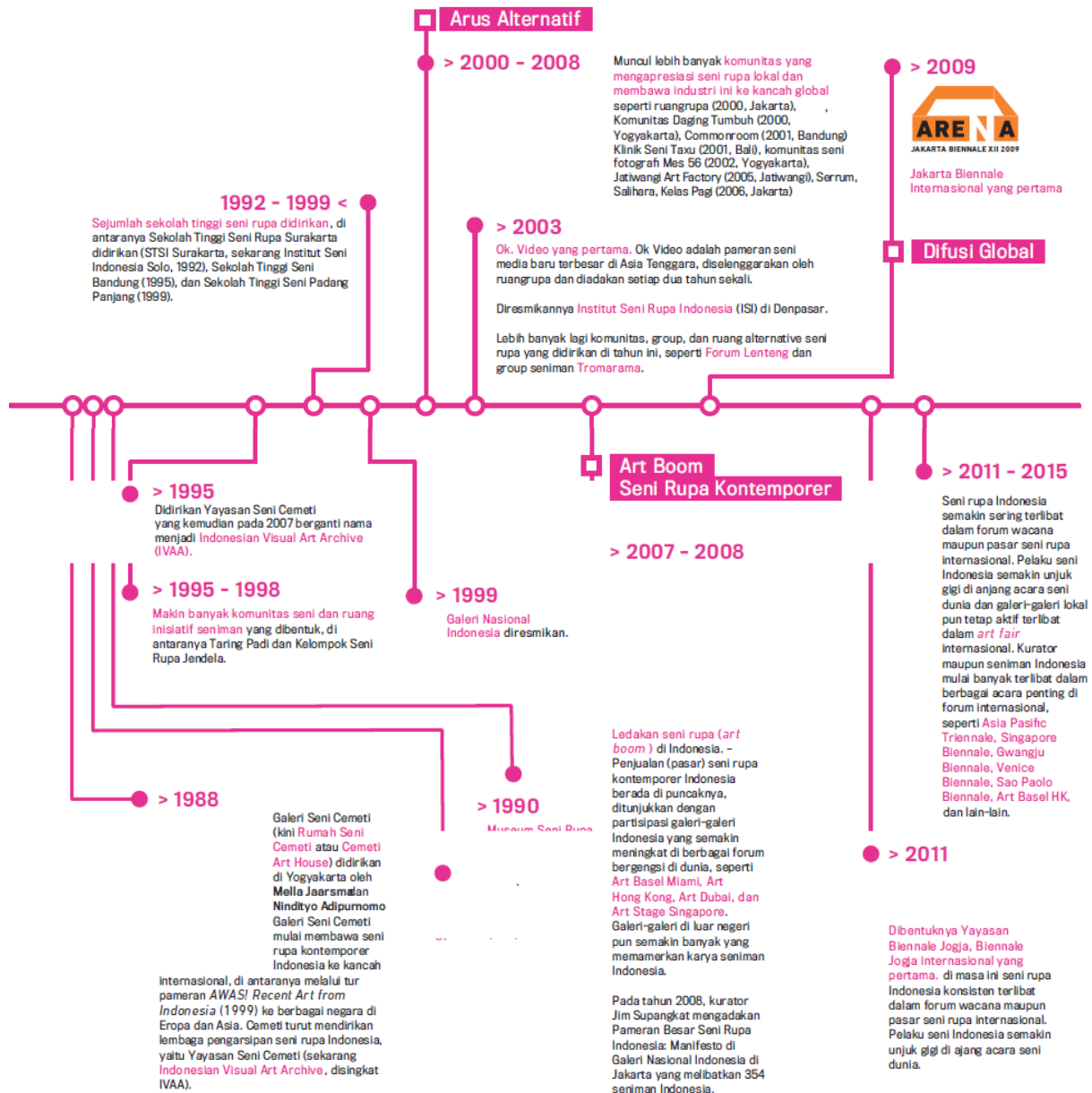
2. Seni Rupa Terapan

Mejelaskan karya seni rupa yang bertujuan melayani nilai fungsi tertentu dalam kehidupan sehari-hari, yang idealnya dan tetap menggunakan landasan seni murni, yaitu nilai estetika dan ekspresi individu. Contoh: desain grafis, desain komunikasi visual, desain interior, desain produk.

Pada perkembangan saat ini, pelaku seni rupa murni dan seni rupa terapan telah bercampur dan tidak membatasi diri. Praktek keduanya saling mempengaruhi dan saling berkontribusi.

Berikut proses sejarah dan alur perkembangan Seni Rupa di Indonesia:





Gambar 2. 1 DATA JUMLAH WISATAWAN YANG BERKUNJUNG KE YOGYAKARTA

(Sumber: buku berbagi pengetahuan tentang Seni Rupa Indonesia, 38-39)

2.1.3. Definisi Seni Rupa di Indonesia

2.1.3.1. Definisi Wujud Karya Seni Rupa

1. Karya seni dua dimensi.

Merupakan karya seni yang memiliki dua ukuran yaitu panjang dan lebar (panjang x lebar). Karya dua dimensi hanya dapat dinikmati dari arah depan/ satu arah.

2. Karya seni tiga dimensi.

Merupakan karya seni yang memiliki tiga ukuran, yaitu panjang, lebar dan tinggi/volume (panjang x lebar x tinggi). Karya tiga dimensi dapat dinikmati dari berbagai arah.

3. Karya seni berbasis ruang.

Merupakan karya seni yang berbasis pada ruang, menggunakan ruang sebagai salah satu unsur pembentuknya. Contoh: pada seni rupa di ruang publik dan lingkungan.

4. Karya seni berbasis waktu.

Merupakan karya seni yang berbasis pada waktu, dalam karya memiliki rentang waktu pada proses presentasinya. Contoh seni video, seni performans, dan seni interaktif.

Hasil dari wujud karya seni rupa yang umum di Indonesia, antara lain:

1. Lukis

Merupakan seni berbentuk dua dimensi dengan membentuk goresan, sapuan dan warna menggunakan cat, tinta, atau akrilik, umumnya menggunakan media kanvas, kertas ataupun

media tiga dimensi berupa batu dan tubuh manusia.

2. Fotografi

Merupakan seni dua dimensi melalui jepretan kamera dan di cetak pada bentuk tiga dimensi atau dalam bentuk digital tanpa melalui proses cetak

3. Gambar

Merupakan seni berbentuk dua dimensi dengan membentuk goresan, sapuan dan warna menggunakan pensil, pena, atau marker, umumnya menggunakan media kanvas, kertas ataupun media tiga dimensi berupa batu dan tubuh manusia.

4. Patung

Merupakan seni tiga dimensi, memiliki isi atau volume (panjang, lebar dan tinggi) yang dibentuk menggunakan bahan kayu, batu, resin, tembaga, tanah liat dan lain-lain.

5. Grafis

Teknik cetak di permukaan datar. Teknik seni grafis Indonesia sangatlah beragam, diantaranya cetak tinggi (cukil kayu), cetak datar (litografi), cetak dalam (etsa, drypoint), cetak saring (sablon).

6. Tekstil serat

Karya seni yang menggunakan serat, baik serat natural maupun serat sintetis, untuk membentuk karya dua dimensi (contoh: kain),

tiga dimensi (objek), atau membentuk dimensi ruang (instalasi).

7. Mural

Lukisan besar di dinding atau di bangunan, baik di ruang publik maupun pribadi dengan menggunakan alat seperti cat dan cat semprot

8. Keramik

Menggunakan material tanah yang melalui proses pembakaran, menggunakan teknik cetak ataupun *handsculpting* untuk menciptakan bentuk tiga dimensi. Proses pembakaran dan jenis bahan yang digunakan menghasilkan berbagai jenis keramik: biskuit, keramik dan *porselen*.

9. Instalasi

Menggunakan beberapa benda untuk menciptakan satu susunan karya, bias berupa objek temuan (*found object*) atau benda yang khusus diciptakan untuk keperluan karya tersebut. Seni instalasi juga bisa menggunakan suara, ruang, sinar, dan medium-medium media art.

10. Media art

Menggunakan teknologi yang berbasis waktu dan ruang dalam proses produksi, presentasi, dan distribusi karyanya. Disebut juga sebagai "*seni media baru*", kata "*media*" atau "*media baru*", *media art* sebenarnya merujuk pada perkembangan teknologi

komunikasi. Bentuknya bisa berupa *video art*, *digital art*, *pixel art*, *sound art*, *scannography* (menangkap gambar dengan menggunakan mesin scanner), dan lain-lain.

2.1.3.2. Definisi Ruang Seni Rupa

1. Galeri

Galeri merupakan ruang pameran bagi seniman, maka banyak institusi atau ruang komunitas memiliki galeri yang dikelola sebagai bagian dari institusi atau komunitas tersebut. Namun istilah galeri lebih sering digunakan untuk mendefinisikan ruang yang dikelola secara komersial, yaitu bertujuan untuk menjual karya seni. Selain sebagai penjual, galeri juga bertujuan untuk mengadakan pameran dan menampilkan karya seni dari para seniman.

2. Museum

Museum merupakan institusi yang bertugas untuk menyimpan, merawat, merestorasi benda-benda bersejarah, dan berfungsi sebagai tempat publik umum mengakses pendidikan. Museum dibagi menjadi dua:

1. Museum publik, yaitu museum yang dikelola oleh pemerintah dan terbuka untuk publik umum. Idealnya museum publik harus dikurasi berdasarkan aspek-aspek perkembangan sejarah bangsa atau wilayah tertentu, dan mengadakan program untuk meningkatkan

pemahaman publik akan koleksinya maupun akan konteks sejarah yang menyertai koleksi tersebut.

2. Museum privat, yaitu museum yang dimiliki oleh individu tertentu atau sebuah perusahaan, bisa terbuka untuk penonton umum atau penonton terbatas. Museum privat cenderung memiliki kurasi yang lebih spesifik sesuai dengan kecenderungan selera individu atau korporasi yang mengelolanya.

3. Ruang Publik

Tempat-tempat umum seperti jalanan dan gedung-gedung yang digunakan oleh masyarakat luas. Seni yang biasa terdapat di ruang public, misalnya patung-patung di jalanan, taman atau lobi suatu gedung, mural atau graffiti.

4. Ruang Alternatif

Pada umumnya digunakan untuk mendefinisikan ruang yang digunakan oleh komunitas-komunitas seni rupa untuk berkumpul, sebagai platform berbagi pengetahuan, edukasi, dan memamerkan karya.

5. Ruang Pendidikan dan Pelatihan

Pada Umumnya digunakan untuk ruang Pendidikan / Pelatihan terhadap penggiat seni yang sedang menempuh pendidikan dan aktivitas pelatihan.

6. Pasar/ Ruang Pemasaran

Dalam seni rupa pasar adalah terminologi untuk menyebut suatu sistem yang berperan sebagai wadah transaksi dengan margin keuntungan. Di dalam pemetaan ini yang dimaksud pasar adalah konsumen, penonton, pembeli, dan penjual.

2.1.3.3. Definisi Acara/Program Seni Rupa

1. Pameran

Ajang dimana karya seni ditampilkan. Pameran tunggal (solo exhibition), dimana satu orang seniman menampilkan seri karyanya. Pameran bersama (group exhibition), dimana beberapa orang seniman menampilkan karyakaryanya bersama-sama.

2. Festival

Perayaan, pameran, dan pertunjukan dengan fokus / tema tertentu yang bertujuan menggalang kebersamaan, jaringan dan forum pertemuan.

3. Art Fair

Acara di mana sejumlah galeri diseleksi dan dikumpulkan untuk menjual karya-karya koleksinya dalam tenggang waktu tertentu dengan tujuan sebagai wadah proses jual-beli dengan pilihan yang lebih bervariasi.

4. Program Publik

Program yang ditujukan untuk interaksi public uas yang umumnya menjadi bagian dari

rangkaian acara seni berskala besar, seperti festival atau biennial.

5. Presentasi Proyek Seni Rupa

Cara menampilkan karya seni rupa dengan atau tanpa pameran, misalnya presentasi di suatu workshop, symposium, atau ruang edukasi.

2.2. TINJAUAN TENTANG PUSAT SENI RUPA

2.2.1. Pengertian Pusat Seni Rupa

Pusat seni rupa merupakan wadah yang menampung aktivitas kesenian (seni rupa), meliputi kegiatan pameran, pelatihan, pendidikan, dan sarana kegiatan jual beli karya. Dengan adanya Pusat seni rupa sebagai sarana dan prasarana bagi para seniman seni rupa, diharapkan dapat menjadi pemicu perkembangan dunia seni rupa di Indonesia terutama di kota Yogyakarta.

Pusat seni rupa dapat diwakilkan oleh kata pameran atau gallery yang dalam kamus besar bahasa Indonesia artinya adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya dan juga dimana suatu hasil karya seni rupa tersebut dapat menjadi nilai jual tersendiri bagi pengunjung atau peminatnya.

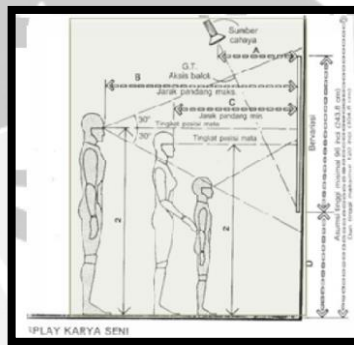
2.2.2. Prinsip-prinsip dalam perancangan Pusat Seni Rupa

Dalam perancangan sebuah Pusat Seni Rupa terdapat prinsip-prinsip yang berbeda sebagai wadah untuk menampung berbagai kegiatan seni rupa.

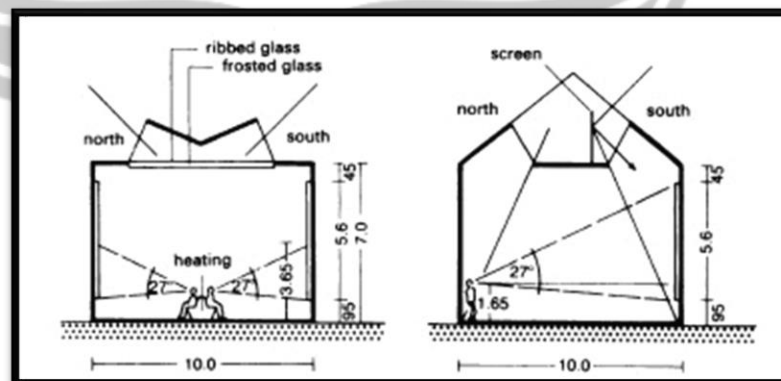
1. Wadah Kegiatan Pameran

- Pengunjung

Sistem pencahayaan dan tata letak/lokasi karya seni sangat berkaitan dengan kenyamanan dan kebebasan pengunjung dari segi visual. Untuk penempatan koleksi benda pameran harus menyesuaikan dengan persyaratan jarak pandang manusia yang adalah 54° atau 27° dari ketinggian mata.



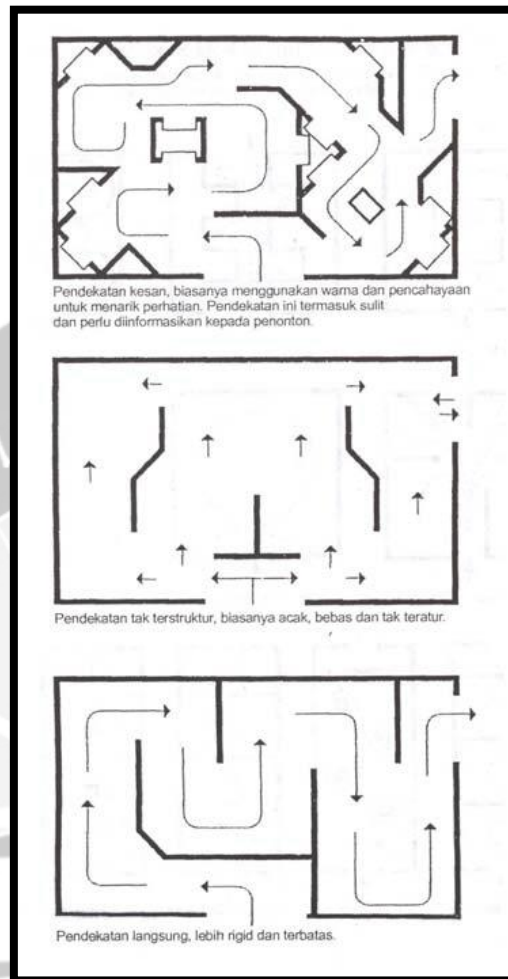
Gambar 2. 2 Area Display Karya Seni
(Sumber: Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979: hal138)



Gambar 2. 3 Penerangan Karya Seni
(Sumber: *Time saver Standart for Building type*, hal 690)

Untuk menikmati benda-benda seni yang dipamerkan, pengunjung memerlukan kebebasan ruang gerak agar

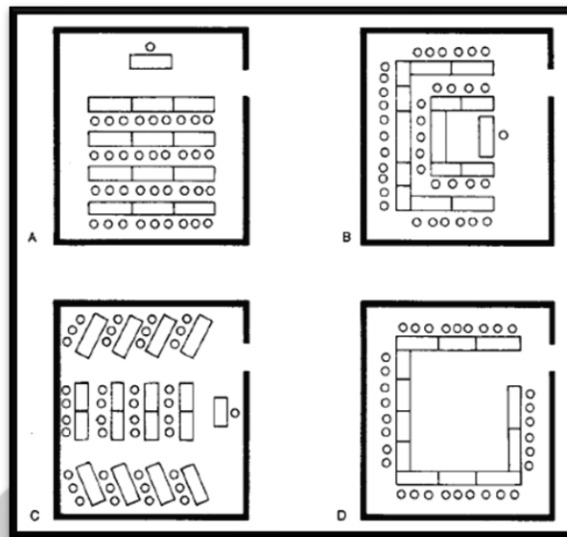
lebih leluasa serta tidak mengganggu konsentrasi pengunjung lain.



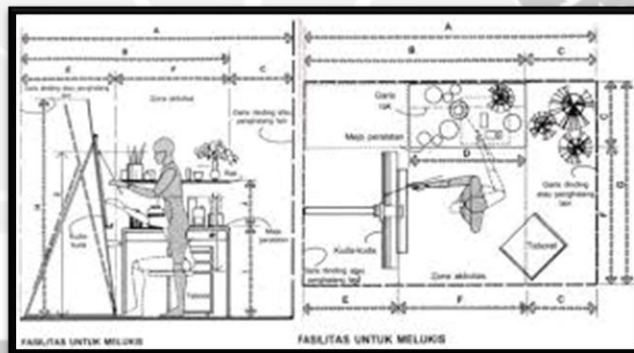
Gambar 2. 4 Sirkulasi Ruang Pamer
(Sumber: Susanto, 2004 : 284)

2. Wadah Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan

Kegiatan ini memerlukan ruang pendidikan dan pelatihan sesuai dengan jenis seni rupa masing-masing, karena kegiatan ini merupakan kegiatan mengajar dan mempraktekkan dengan karakter yang komunikatif, dan edukatif. Oleh karena itu ruang harus dilengkapi dengan pengudaraan yang baik dan ruang yang luas untuk praktek dan fasilitas yang memadai.



Gambar 2. 5 Pola Ruang Pendidikan
(Sumber: *Data Arsitek*, hal 269)



Gambar 2. 6 Standart Besaran Ruang Pelatihan
(Sumber: *Dimensi Manusia & Ruang Interior J.Panero 2003*)

3. Wadah Kegiatan Pemasaran

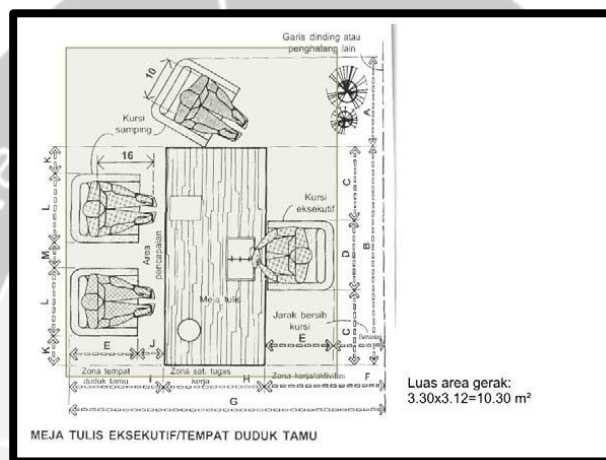
Kegiatan pemasaran ini memberikan fasilitas penjualan bagi pengunjung, baik secara langsung maupun sistem pemesanan. Dalam hal ini memiliki karakter disiplin, tegas, aman, menarik dan promotif. Penempatan benda benda yang akan diperjual-belikan harus baik, sehingga pembeli dapat bergerak bebas dan mudah dengan mempertimbangkan keamanan dan kebersihan

koleksi. Tata letak ruang pemasaran sebaiknya berdekatan atau menjadi satu dengan ruang pameran.

4. Wadah kegiatan Perkantoran

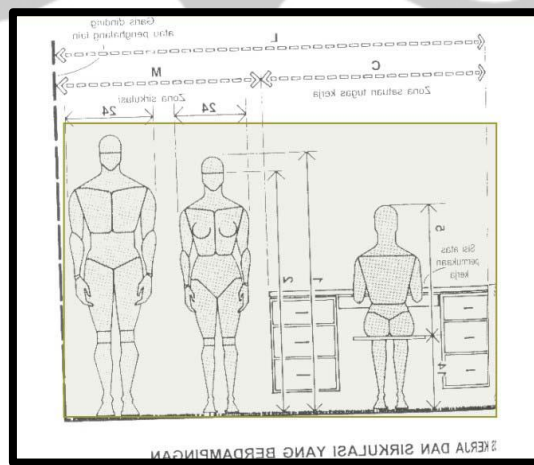
Kantor sebagai ruang pengelola yang mengatur kegiatan Pusat Seni Rupa, terdiri dari : ruang kerja, ruang tamu, ruang rapat, dan sebagainya.

Berikut standar syarat untuk ruang kantor:



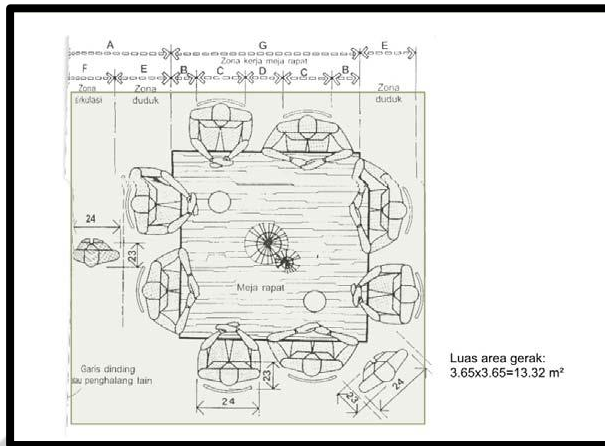
Gambar 2. 7 Ruang Pimpinan

(Sumber: Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979: hal 172)



Gambar 2. 8 Area Ruang Kerja dan Sirkulasi

(Sumber: Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979: hal 179)



Gambar 2. 9 Area Ruang Rapat
(Sumber: Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979: hal 179)

2.2.3. Prinsip-prinsip dalam perancangan Pusat Seni Rupa

2.2.3.1. Pelaku Pusat Seni Rupa

Pelaku Pusat Seni Rupa meliputi pengelola, pelaku seni dan budaya, seniman/peneliti, serta pengunjung. Pelaku yang ada mampu melakukan aktivitas baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

1. Pengelola

Pengelola merupakan orang/instansi yang mengoperasikan seluruh kegiatan yang berlangsung pada Pusat Seni. Pengelola bisa bekerja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Pengelola Pusat Seni terdiri dari :

- a) Pimpinan.
- b) Bagian Kerjasama

- c) Bagian TU
- d) Bagian Pameran dan Program Acara
- e) Bagian Dokumentasi dan Penelitian
- f) Bagian Humas
- g) Bagian Bongkar Muat Pameran
- h) Bagian Penunjang

2. Pelaku Seni Rupa

Pelaku seni adalah orang-orang yang bekerja baik dalam pagelaran seni rupa maupun seniman dan pengamat seni rupa yang melakukan aktivitas pameran, Pendidikan, pelatihan, dan pemasaran.

3. Pengunjung

Pengunjung yang datang ke Pusat Seni Rupa terdiri dari, masyarakat (peminat seni rupa) pelajar/mahasiswa, wisatawan baik domestik maupun mancanegara yang kegiatannya berlangsung bergerak dinamis, sehingga aktivitas yang dilakukan pengunjung tidak menentu dan acak.

2.2.3.2. Standar Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pengelompokan pelaku dan kegiatan yang ada, dapat dikemukakan kebutuhan ruang untuk tiap unit kegiatan yang ada, yaitu:

Tabel 2. 1 Data jumlah kesenian tahun 2016 yang ada di Indonesia

No.	Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang	Program Ruang
1	Ruang Utama	Ruang Pameran	Ruag Publik
		Auditorium	Publik
		Ruang Kelas Seni dan Pelatihan	Ruang Semi Publik
		Ruang Rapat dan Diskusi	Ruang Semi Publik
		Ruang Pemasaran/ Workshop	Ruag Semi Publik
		Entrance hall/ Lobby	Ruag Publik
2	Ruang Penunjang	Ruang Pimpinan	Ruang Privat
		Ruang Staff dan Administrasi	Ruang Semi Publik
		Ruang Tamu	Ruang Semi Publik
		Lavatory	Ruag Publik
		Gudang	Ruang Privat
		Pos Jaga	Ruang Semi Publik
		Parkir dan Taman	Ruag Publik
		Food Court	Ruag Publik
		Ruang Informasi, Tiket, dan Penitipan Barang	Ruang Semi Publik
		Ruang Infrastruktur	Ruang Privat
3	Ruang Penunjang Teknis	Ruang Jaga	Ruang Privat
		Ruang Kontrol Utilitas	Ruang Privat
		Ruang Dokumentasi dan Arsip	Ruang Privat
		Gudang alat	Ruang Privat

(Sumber: *Data Arsitek yang diolsh Penulis*)

BAB III

TINJAUAN WILAYAH

3.1. TINJAUAN KONDISI PUSAT SENI RUPA

3.1.1. Tinjauan Pusat Seni Rupa

Pusat seni rupa di Yogyakarta merupakan wadah yang menampung aktivitas kesenian (seni rupa), meliputi kegiatan pameran, pelatihan, pendidikan, dan sarana kegiatan jual beli karya. Dengan adanya Pusat seni rupa sebagai sarana dan prasarana bagi para seniman seni rupa, diharapkan dapat menjadi pemicu perkembangan dunia seni rupa di Indonesia terutama di kota Yogyakarta, serta menjadi sarana edukasi kepada masyarakat/pengunjung dan alternatif area rekreasi baru bagi wisatawan dan masyarakat Yogyakarta.

3.1.2. Tinjauan Wilayah Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta berkedudukan sebagai ibukota Propinsi DIY dan merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten. Kota Yogyakarta terdiri dari 14 kecamatan, yaitu Kecamatan Danurejan, Kecamatan Gedongtengen, Kecamatan Gondokusuman, Kecamatan Gondomanan, Kecamatan Jetis, Kecamatan Kotagede, Kecamatan Kraton, Kecamatan Mantrijeron, Kecamatan Mergangsan, Kecamatan Ngampilan, Kecamatan Pakualam, Kecamatan Tegalrejo, Kecamatan Umbulharjo, dan Kecamatan Wirobrajan.

Strategi pembangunan struktur ruang di Yogyakarta:

1. Menjaga efektifitas pusat pelayanan skala kota dan regional dengan membatasi intensitas

pemanfaatan ruang. Adapun strateginya sebagai berikut:

- a. Menjaga dan meningkatkan kuantitas dan luas ruang publik pada kawasan pusat kota.
- b. Menjaga dan meningkatkan tingkat pelayanan fasilitas komersial dan sosial.

2. Mendorong pengembangan sistem perkotaan dengan meningkatkan perwujudan sub-sub pusat pelayanan kota, yang meliputi:

- a. Pengembangan Kegiatan perdagangan
 - i. Penyediaan dan pengembangan ruang bagi kegiatan perdagangan pada sub-sub pusat kota.
 - ii. Peningkatan aksesibilitas dan kenyamanan fasilitas perdagangan.
- b. Pengembangan Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Pelestarian dan penambahan ruang terbuka hijau, yang terintegrasi dengan ruang-ruang komersial dan ruang sosial.

3. Strategi penyediaan ruang ini meliputi ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau, dilakukan dengan:

- a. Pengembangan ruang terbuka yang menjadi bagian dari ketentuan intensitas pemanfaatan ruang (KDB, KDH) dan ketentuan tata masa bangunan (KLB),

- b. Pengembangan ruang terbuka berupa taman (taman kota, taman kecamatan hingga taman lingkungan), hutan kota, pada kawasan sub-sub pusat kota.

3.1.3. Tinjauan Kondisi Geografis dan Geologis

Kota Yogyakarta mempunyai beberapa keunikan geografis. Pertama, kota ini terletak pada posisi geografis 110o24'19" – 110o28'53" BT dan 7o49'26" – 7o15'24" LS yang merupakan posisi strategis yang menunjang perkembangan kota. Kedua, Kota Yogyakarta dilintasi dan terbelah menjadi empat daratan oleh tiga buah sungai besar, yaitu Sungai Winongo, Code dan Gajah Wong yang apabila musim hujan tiba seringkali menimbulkan banjir dan tanah longsor di daerah aliran sungai. Permasalahan banjir dan tanah longsor di daerah aliran sungai ini tidak sepenuhnya dapat dikendalikan Pemerintah Kota Yogyakarta, karena hulu sungai dan daerah penyangga berada di luar kewenangan Kota Yogyakarta, yaitu di Kabupaten Sleman, dan Provinsi Jawa Tengah. Selain ketiga sungai besar ini, Kota Yogyakarta masih memiliki anak-anak sungai. Ketiga, Kota Yogyakarta berkedudukan sebagai ibukota Provinsi Daerah Istimewa (DI) Yogyakarta dan merupakan satu-satunya yang berstatus Kota disamping 4 daerah lainnya yang berstatus kabupaten.

Dikutip dari situs resmi pemerintah, Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah tersempit dibandingkan dengan daerah tingkat II lainnya, yaitu 32,5 Km² yang berarti 1,025% dari luas wilayah Propinsi DIY. Dengan luas 3.250 hektar tersebut terbagi menjadi 14 Kecamatan, 45 Kelurahan, 617 RW, dan 2.531 RT dengan kepadatan rata-rata 12.241 jiwa/km².

Kecamatan Umbulharjo dan sekitarnya jenis tanahnya adalah Lempung Kepasiran. Karakteristik jenis tanah Regosol pada umumnya profil tanah belum berkembang, tekstur tanah pasiran, struktur tanah remah-gumpal, infiltrasi sedang sampai tinggi dan solum tebal. Jenis tanah ini mempunyai sifat mudah meresapkan air permukaan, sehingga dalam kondisi tertentu mampu berfungsi sebagai media perkolasi yang baik bagi imbuhan air tanah.

Jenis tanah merupakan faktor utama yang berpengaruh terhadap terjadinya peresapan air ke bawah (infiltrasi), di samping beberapa faktor lain yang berpengaruh seperti lereng, vegetasi penutup, kejenuhan dan lainnya. Menurut Dames (1955), secara keseluruhan daerah perencanaan termasuk jenis tanah abu vulkanis muda hasil pelapukan erupsi Gunung Api Merapi; yang merupakan hasil pelapukan lava, pasir, debu dan puing-puing hasil erupsi Merapi yang masih sangat sedikit mengalami perkembangan tanah.

3.1.4. Tinjauan Kondisi Klimatologis

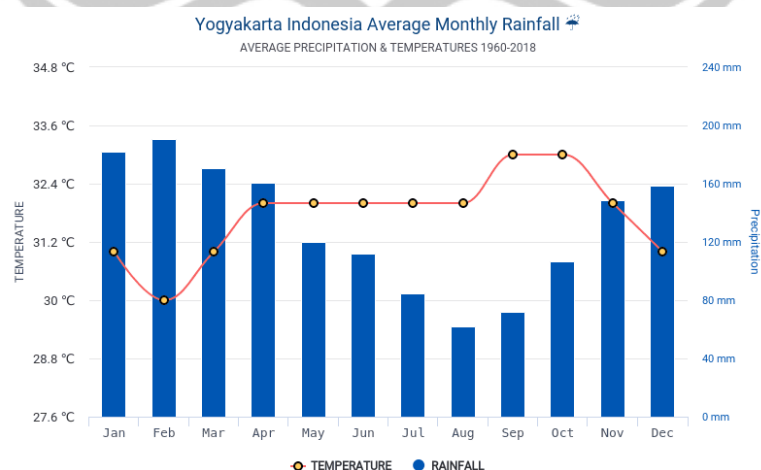
Kondisi tanah Kota Yogyakarta cukup subur dan memungkinkan ditanami berbagai tanaman pertanian maupun perdagangan, disebabkan oleh letaknya yang berada didataran lereng gunung Merapi (fluvia vulcanic foot plain) yang garis besarnya mengandung tanah regosol atau tanah vulkanis muda. Sejalan dengan perkembangan Perkotaan dan Pemukiman yang pesat, lahan pertanian Kota setiap tahun mengalami penyusutan. Data tahun 1999 menunjukkan penyusutan 7,8% dari luas area Kota Yogyakarta (3.249,75) karena beralih fungsi, (lahan pekarangan).

Tipe iklim “AM dan AW”, curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn dengan 119 hari hujan, suhu rata-rata 27,2°C dan kelembaban rata-rata 24,7%. Angin pada umumnya bertiup

angin muson dan pada musim hujan bertiup angin barat daya dengan arah 220° bersifat basah dan mendatangkan hujan, pada musim kemarau bertiup angin muson tenggara yang agak kering dengan arah $\pm 90^\circ - 140^\circ$ dengan rata-rata kecepatan 5-16 knot/jam.

3.1.5. Tinjauan Kondisi Iklim

Kondisi klimatologi Kota Yogyakarta secara umum memiliki rata-rata curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Februari, Januari, Maret dengan curah hujan 544 mm. Curah hujan paling tinggi terjadi pada Februari dengan curah hujan rata-rata 191 mm. Jumlah tahunan curah hujan di Kota Yogyakarta adalah 1571 mm. Suhu tahunan rerata adalah 32°C di Kota Yogyakarta. Bulan terpanas tahun adalah September, dengan suhu rata-rata: 33°C. Biasanya Februari adalah bulan terdingin di Kota Yogyakarta, dengan suhu rata-rata 30°C. Perbedaan antara bulan terpanas: September dan bulan terdingin: Februari adalah: 3°C. Perbedaan antara curah hujan tertinggi (Februari) dan curah hujan terendah (Agustus) adalah 129mm.

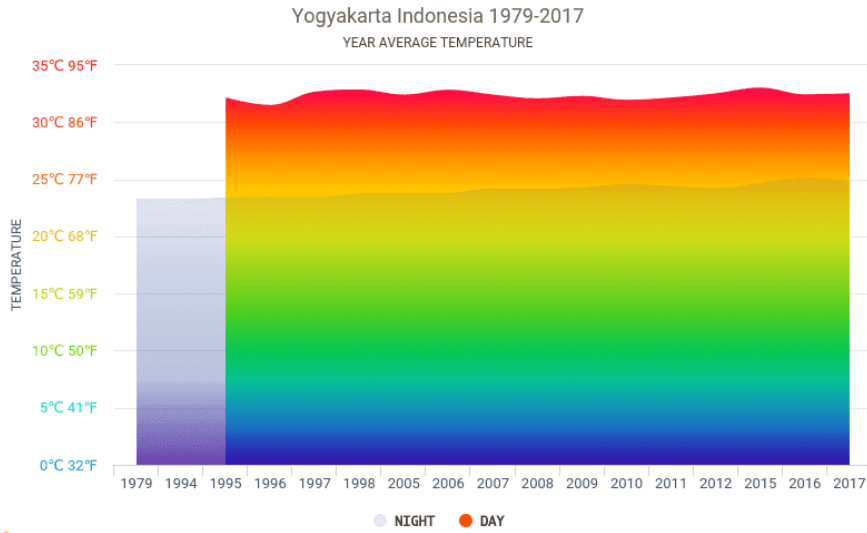


Gambar 3. 2 Curah Hujan Bulanan rata-rata
(Sumber: BPS Kota Yogyakarta)

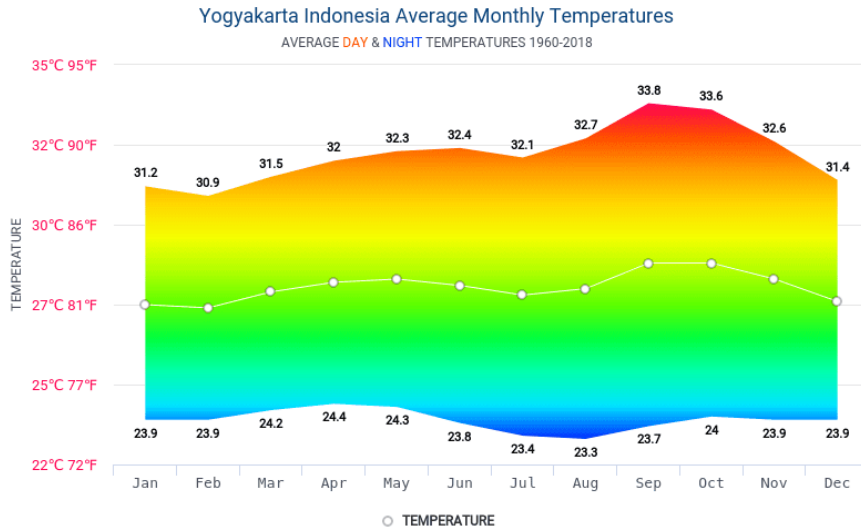
Tabel 3. 1 Data Iklim Bulanan Kota Yogyakarta

	Januari	Februari	Maret	April	Mungkin	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Suhu	31°C	30°C	31°C	32°C	32°C	32°C	32°C	32°C	33°C	33°C	32°C	31°C
Curah hujan	182mm	191mm	171mm	161mm	120mm	112mm	85mm	62mm	72mm	107mm	149mm	159mm

(Sumber: BPS Kota Yogyakarta)



Gambar 3. 3 Suhu rata-rata Per-Tahun Kota Yogyakarta
(Sumber: BPS Kota Yogyakarta)



Gambar 3. 4 Temperatur rata-rata Per-Tahun Kota Yogyakarta (Sumber: BPS Kota Yogyakarta)

3.2. PUSAT SENI RUPA DI YOGYAKARTA

3.2.1. Pemilihan Lokasi Pusat Seni Rupa

Kriteria dalam penentuan lokasi Pusat Seni Rupa di Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Terletak di Wilayah Kota Yogyakarta.
2. Merupakan tempat sarana edukasi bagi masyarakat.
3. Dekat dari kawasan perkotaan, wisata dan pendidikan.
4. Memiliki akses yang baik, dapat dijangkau oleh kendaraan pribadi, kendaraan roda dua, roda empat, serta kendaraan umum.
5. Memiliki akses jalan perkotaan, baik arteri primer maupun sekunder.
6. Tidak berdekatan dengan kawasan lain yang sejenis.

Berdasarkan persyaratan diatas, maka terdapat lokasi yang tepat menjadi site di Yogyakarta, yaitu pada Jl.Margo Utomo, Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta. Terdapat 3 kelurahan di dalam wilayah administratif yaitu kelurahan Bumijo, Cokrodiningratan, dan Gowongan.

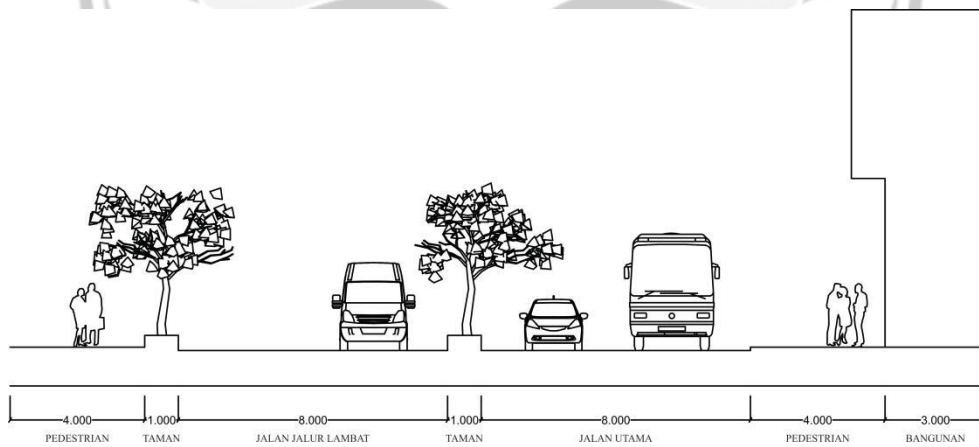
Batas-batas wilayah Kecamatan Jetis adalah sebagai berikut.

1. Barat : Kecamatan Tegalrejo.
2. Timur : Kecamatan Gondokusuman dan Kecamatan Depok, Sleman.
3. Utara : Kecamatan Tegalrejo
4. Selatan: Kecamatan Gedongtengen dan Kecamatan Danurejan.

KDB 60%, KLB 1,6 dan tinggi maksimal bangunan 16 m.

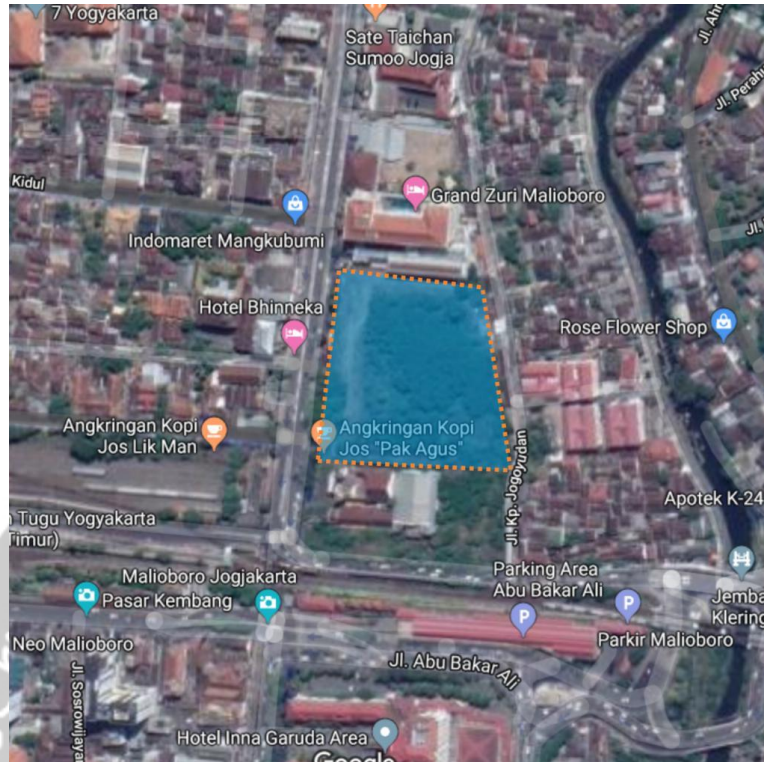


Gambar 3. 5 Pemilihan Lokasi
(Sumber: [Maps.google.co.id](https://maps.google.co.id))



Gambar 3. 6 Jarak Sepadan dan Tinggi Bangunan Jl. Margo Utomo
(Sumber: [Rencana RDTRK Kota Yogyakarta](#))

3.2.2. Pemilihan Site Pusat Seni Rupa



Gambar 3. 7 Pemilihan Site
(Sumber: [Maps.google.co.id](https://maps.google.co.id))

Site Pusat Seni Rupa di Yogyakarta harus memenuhi kriteria yang berkaitan dengan fungsi kawasan, site yang dipilih adalah Jl. Margo Utomo yang berada di Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta. Site ini merupakan lahan kosong dan pada sisi selatan terdapat bangunan cagar budaya yaitu Hote Tugu serta berdekatan dengan kawasan wisata, perkantoran, dan pendidikan. memiliki luas 2 hektar tetapi pada bagian lahan cagar budaya tidak akan di gunakan.

Site ini berupa tanah pekarangan. Site ini dipilih karena berada pada kawasan yang sangat mendukung fungsi kegiatan seni rupa dan alternative rekreasi masyarakat, selain itu site ini berada pada bahu jalan utama yang aktif yang dilengkapi dengan pedestrian ways di kedua sisinya. Akses untuk menuju

site ini sangat mudah dijangkau dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

Pertimbangan site yang digunakan dalam pemilihan lokasi:

- a) Keadaan wilayah yang masih kosong berupa tanah pekarangan, sebagai pengembangan lokasi pusat seni rupa yang akan dibangun.
- b) Lokasi berada pada daerah pariwisata Kota Yogyakarta yang diharapkan mampu menjadi daya tarik baru dalam perkembangan olahraga masyarakat di Kota Yogyakarta.
- c) Site mudah dijangkau, melalui berbagai akses jalan yang tersedia menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

Potensi yang ada pada kawasan untuk dibangun Pusat Seni Rupa di Yogyakarta:

- a) Tersedia lahan yang luas.
- b) Lokasi strategis karena merupakan daerah perkotaan yang mudah dijangkau dan kawasan pariwisata serta pintu masuk dari luar daerah karena berdekatan dengan stasiun tugu.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

4.1. TINJAUAN KOMUNIKATIF

4.1.1. Pengertian Komunikatif

Komunikatif memiliki pengertian dalam keadaan saling dapat berhubungan, mudah dipahami. Komunikatif merupakan bentuk dari kata sifat yang berasal dari kata benda komunikasi. Komunikasi secara termonologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam proses komunikasi adalah manusia. Karena itu merujuk pada pengertian Ruben dan Steward 1998:16 mengenai komunikasi manusia yaitu, bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan atau satu sama lain.

4.1.2. Pengertian Komunikatif Dalam Arsitektur

Manusia sebagai makhluk sosial akan selalu berhubungan ataupun berinteraksi antara individu satu dengan yang lainnya. dan sebagai mana berinteraksi diperlukan bahasa, bahasa merupakan hasil karya manusia yang dapat berupa visual, maupun non visual yang digunakan manusia untuk berinteraksi. Bangunan sebagai hasil dari suatu karya manusia merupakan suatu bentuk komunikasi seperti halnya bahasa. Sejak zaman dahulu manusia ber-Arsitektur melalui bangunan telah diakui mempunyai kemampuan untuk menyampaikan atau menyatakan sesuatu. Bahasa terdiri atas simbol-simbol

yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti, mimik, dan apa saja yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahkan bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi ialah bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah tampilan bangunan. Bentuk adalah lebih dahulu dan langsung tampak oleh mata, yang kemudian dianalisa di dalam otak untuk dapat dimengerti (Henry Russel Hitchhock: Bentuk-bentuk arsitekturlah yang pertama-tama dimengerti oleh orang dan mempunyai nilai untuk bertahan"). Bentuk bangunan itu sendiri terwujud dari bagian-bagian bentuk. (seperti: Pintu, jendela, tiang tangga, kantilever, atap, dan sebagainya) dan mengandung unsur-unsur lainnya (seperti skala, proporsi, irama, warna, dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk secara keseluruhan. Orang mengharapkan jawaban dari penampilan gedung yang disampaikan melalui pesan-pesan melalui bentuk (keseluruhan, bagian dan unsur-unsurnya). Bila jawabannya tepat dan baik dalam arti menimbulkan perasaan yang tepat, yang sesuai dengan semestinya, berarti telah terjadi komunikasi dua arah yang baik dan berhasil. Komunikasi serupa itu tidak hanya terjadi ketika orang melihat gedung dari luar, tetapi ketika orang masuk ke dalam gedung dan mengalami serta merasakan ruang-ruang yang terwujud oleh dan dalam bentuk.

4.2. TINJAUAN EDUKATIF

4.2.1. Pengertian Edukatif

Edukatif Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mendidik dan berkenaan dengan pendidikan. Bila dilihat melalui sudut pandang mengenai seni rupa, sifat ini merupakan nilai yang mendidik dan dapat

ditunjukkan dari aktifitas seni rupa yang dilakukan baik dari konsep, analisa, proses, hingga hasil jadi. Untuk mewedahi proses dan unsur edukatif, terdapat sifat pendukung unsur edukatif tersebut, yaitu efisien, efektif, sederhana dan tegas untuk mewedahi fungsi secara maksimal. Disamping itu unsur lainnya adalah keharmonisan dan kenyamanan psikis yang bertujuan agar unsur edukatif ini dapat terbentuk menjadi nyaman dan berkesinambungan.

4.2.2. Pengertian Edukatif Dalam Pusat Seni Rupa

Pusat seni rupa di Yogyakarta ini menjadi suatu objek edukasi bagi para penggiat, penikmat seni (seni rupa), dan masyarakat umum. Secara tidak langsung, pengadaan pusat seni rupa akan menarik penggiat, penikmat seni rupa serta masyarakat umum ke area ini mulai dari pemula hingga yang seniman yang sudah terkenal. Saling belajar, mengajari, dan berbagi pengetahuan akan menjadi sarana edukatif bagi mereka yang masih belajar.

Edukatif yang dimaksudkan adalah untuk membentuk para seniman muda (pemula) serta masyarakat yang ingin belajar seni rupa terbentuk bakat dan potensinya sesuai dengan bidang seni rupa yang di minati.

Secara khusus, edukatif dalam seni rupa ini adalah mengembangkan softskill dalam membuat karya seni. Mempelajari berbagai macam ilmu tentang seni rupa melalui mentor dan seniman terkenal, serta menjadikan Pusat Seni Rupa sebagai media edukasi bertukar pendapat dan pikiran. Jadi sesama penggiat seni dapat berkembang dengan saling berbagi ilmu melalui saling bertukar pendapat dan pikiran.

Unsur edukatif pada pusat seni rupa selanjutnya adalah terdapatnya area kelas pelatihan bagi

peminat/masyarakat umum yang ingin belajar dari tidak bisa sama sekali. Kelas pelatihan ini memiliki 2 kelas yaitu kelas praktek dan kelas teori. Pada kelas praktek, yang disediakan adalah ruang *workshop* / ruang praktek bagi seniman dan pada kelas teori, disediakan kelas untuk pembekalannya.

4.3. TINJAUAN KENYAMANAN VISUAL

4.3.1. Pengertian Kenyamanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) nyaman adalah segar dan sehat, sedangkan kenyamanan yaitu keadaan nyaman, kesegaran, dan kesejukan (Kolcaba, 2003). Kenyamanan sangat sulit untuk didefinisikan karena merupakan penilaian persepsi individu (Orbone, 1995).

Setiap bangunan diharapkan dapat memberikan kenyamanan thermal, visual, dan audio. Tujuan yang diharapkan dari kenyamanan tersebut seseorang tidak merasa kepanasan, tidak merasa kegelapan, dan tidak merasakan kebisingan yang berlebihan.

4.3.2. Pengertian Kenyamanan

Jenis-jenis Kenyamanan Jenis-jenis pencapaian kenyamanan dapat di bedakan menjadi 3 (Karyono, 2010), yaitu :

1. Kenyamanan Thermal

Manusia memiliki keterbatasan dalam menanggapi iklim, agar dapat mempertahankan keadaan fisik, lingkungan harus memberikan kenyamanan tertentu yang berkaitan dengan iklim dan kalor (kenyamanan thermal). Secara spesifik kenyamanan thermal memiliki hubungan dengan suhu, kelembaban, radiasi matahari, dan pergerakan udara.

2. Kenyamanan Visual

Pencahayaan berhubungan dengan indra penglihatan manusia yang mempengaruhi psikis manusia (berhubungan dengan kuat lemahnya cahaya. Efek pencahayaan bisa memberikan efek dramatis suasana, efek pencahayaan juga berpengaruh terhadap kesehatan manusia, karena manusia memiliki keterbatasan dalam penglihatan.

3. Kenyamanan Akustik

Bunyi merupakan faktor yang mempengaruhi kenyamanan seseorang di dalam bangunan. Bunyi timbul akibat getaran suatu benda yang menimbulkan gesekan dengan zat di sekitarnya yang diterima oleh indra pendengar.

4.3.3. Pengertian Kenyamanan

Faktor Sensor dalam kenyamanan dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Thermal

Faktor kenyamanan thermal bertujuan untuk membangun zona nyaman atau rentang suhu dimana manusia merasa nyaman. Seseorang dapat dikatakan nyaman secara thermal jika lingkungan di sekitarnya perlu lebih dingin atau lebih panas (McIntyre, 1980). Zona nyaman adalah suatu keadaan dimana manusia mampu menyesuaikan suhu badanya dengan lingkungan sekitar.

2. Visual

Kenyamanan visual merupakan perasaan seseorang yang bersifat subjektif berkaitan dengan intensitas, distribusi dan kualitas pencahayaan suatu tempat atau ruang. Sesuai dengan SNI 03-6575-2001 bahwa standar iluminasi yang mencapai 200 lux dalam intensitas cahaya pada ruang (Neufert, 1999).

3. Akustik

Kenyamanan akustik yaitu tingkatan suara dan kualitas akustik sesuai dengan fungsi ruang. Lingkup kenyamanan visual sesuai SNI ditetapkan 40 – 45 dB. Standar kenyamanan MENKES adalah maksimal 85 dB.

4.3.4. Standar Umum Sudut Pandang Kenyamanan Visual

Peraturan bangku dibuat agar menarik yaitu dengan cara selang-seling agar penonton di bagian belakang dapat melihat objek secara langsung ke depan dari atas kepala penonton di bagian depan dan tidak terhalang oleh objek lainnya. Perhitungan sudut pandang penonton agar mendapat kenyamanan visual seharusnya berdasarkan perhitungan sudut pandang melalui di antara kepala dua orang yang berada pada satu bangku di depannya dan melalui bagian kepala orang yang berada pada dua bangku di depannya (Neufert, 1999).

Kenyamanan visual dalam sudut pandang horizontal untuk mata diam ada 30° dan maksimal 60° , sedangkan kenyamanan visual dalam sudut pandang vertikal untuk mata diam $\pm 30^\circ$ di atas dan di bawah garis horizontal. Jarak sudut pandang terjauh seseorang melihat sesuatu objek dengan jelas maksimal adalah 25 m, sedangkan jarak sudut pandang terjauh untuk dapat melihat secara keseluruhan adalah 33-38 m. Terdapat 6 ketentuan sudut pandang untuk memberi kenyamanan visual penonton, yaitu:

1. Tinggi titik mata penonton adalah 112 cm (selisih ± 10 cm).
2. Lebar tangga panggung tempat duduk/jarak deretan (T) adalah 80-150 cm .

3. Ruang bebas minimum perbaris, di asumsikan bahwa penonton dapat melihat di antara kepala penonton di deretan depannya adalah 6,5 cm.
4. Titik pandang ketika datang yang merupakan perpotongan garis pandang tertinggi pada bidang lapangan yang terletak 5 cm di atas lantai.
5. Untuk kemiringan lantai, tinggi anak tangga yang tetap, garis pandang dari semua deretan adalah sejajar.
6. Rumus untuk menghitung tinggi anak tangga (R) adalah

$$R = \frac{T}{D1} [Ei + (N-1) + C]$$

Keterangan :

R :Tinggi anak tangga.

T :Lebar tangga panggung tempat duduk penonton.

D1 :Jarak dari mata penonton di deretan pertama ke titik APS.

Ei :Tinggi vertical mata penonton di deretan pertama atas bidang lapangan.

N : Jumlah deretan tempat duduk.

4.4. TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN LUAR

4.4.1. Tinjauan Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan bagian dari dalam gedung. Desain ruang dalam (Interior) dalam ruang lingkup terbatas dalam pengaturan tata letak dan desain ruang. Elemen yang mencakup tata ruang dalam 69 meliputi dinding, lantai, atap,

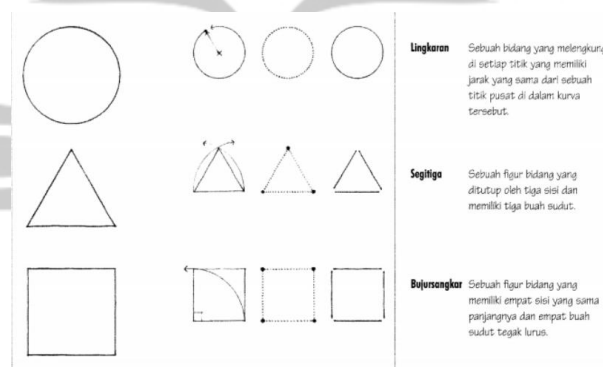
dan plafon (Ching, 2000). Terdapat 5 karakteristik elemen-elemen pembentuk ruang, yaitu:

1. Bentuk

Unsur-unsur dari garis adalah titik, bidang, dan volume. Titik merupakan statis dan tanpa arah yang terletak pada suatu bidang atau ruang.

2. Rupa Bentuk

Rupa bentuk mengacu pada bentuk kontur sebuah garis, garis paling luar bidang atau batas dan massa tiga dimensi. Rupa bentuk lingkaran dapat memberi karakteristik kehalusan suatu bentuk, aliran suatu gerak. Rupa bentuk segitiga memiliki karakteristik stabil jika berada pada salah satu sisinya dan dinamis jika berada pada salah satu sudutnya. Rupa bentuk bujur sangkar memiliki karakteristik yang rasionalitas dan kejernihan, sehingga memiliki karakteristik seperti rupa bentuk segitiga (Ching, 2000)(Gambar 4.4).



Gambar 4. 1 Rupa Bentuk Lingkaran, Segitiga, Bujur sangkar
(Sumber: Francis D. K. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatanan*)

3. Warna

Warna merupakan kesan yang dilihat oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda. Warna yang dominan hitam cenderung kaya dan lebih hidup. Warna yang dominan putih akan menimbulkan efek berlawanan dari warna hitam.

Warna hangat dapat dapat merangsang intensitas secara visual. Warna dingin akan lebih tenang dan santai. Warna cerah cenderung memperbesar ukuran suatu objek yang dilihat.

4. Tekstur

Tekstur merupakan karakter permukaan suatu bentuk yang dapat mempengaruhi perasaan maupun intensitas refleksi cahaya yang mengenai permukaan bentuk. Tekstur dalam arsitektur memberi karakteristik visual yang berbeda-beda pada setiap permukaan benda.

4.4.2. Tinjauan Tata Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang membatasi dengan alam pada dinding alas dan dindingnya, sedangkan atap merupakan bidang yang tidak terbatas. Hal ini menyebabkan bahwa lantai dan dinding merupakan elemen penting untuk merencanakan ruang luar. Ruang-ruang yang dapat menyebabkan terjadinya ruang luar, yaitu

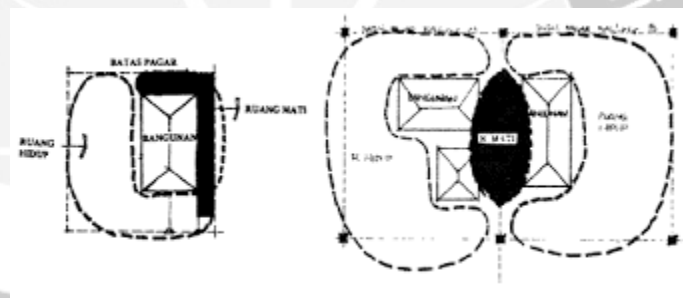
1. Ruang Terbuka

Ruang terbuka merupakan suatu wadah yang dapat menampung sebuah aktivitas tertentu dari masyarakat baik secara individu maupun berkelompok. Ruang terbuka tergantung pada bentuk pola dan susunan massa bangunan. Terdapat 3 Batasan pola ruang umum terbuka, yaitu:

- a. Bentuk dasar dari ruang terbuka di luar bangunan.
- b. Memberi macam-macam aktivitas.
- c. Ruang terbuka dapat digunakan oleh masyarakat atau publik (setiap orang).

2. Ruang Mati (Death Space)

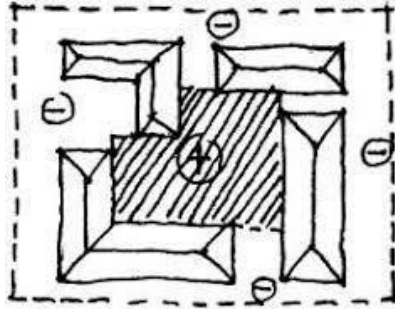
Ruang mati merupakan ruang yang tidak direncanakan, tidak dapat digunakan dengan baik, dan tidak terlengkap. Ruang mati merupakan ruang yang terbuang percuma. Ruang mati merupakan ruang yang tanggung bila digunakan untuk suatu kegiatan. Ruang mati memiliki masalah yang dapat diubah menjadi ruang hidup dalam suatu perencanaan tapak, bangunan-bangunan ditentukan letaknya dengan baik, memperhatikan fungsi, dan keseimbangan dari segi estetika. Struktur dan ruang dapat dihubungkan dengan baik dan dikembangkan bersama sebagai perpaduan yang mengandung arti kepadatan dan kekosongan (solid dan void)



Gambar 4. 2 Ruang Hidup dan Mati
(Sumber: www.elearning.gunadarma.ac.id)

3. Ruang Positif dan Negatif

- a. Ruang positif merupakan ruang terbuka yang dirancang dengan peletakan massa bangunan tertentu yang melingkupi dan bersifat positif.
- b. Ruang negatif merupakan ruang terbuka yang tidak berfungsi dengan jelas dan sifatnya negatif. Setiap ruang yang tidak diolah dan tidak dimaksud untuk aktivitas merupakan ciri sifat ruang negative.



Gambar 4. 3 Ruang Positif dan Negatif
(Sumber: www.elearning.gunadarma.ac.id.)

4.5. TINJAUAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR

4.5.1. Latar Belakang Sejarah Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular merupakan salah satu aliran arsitektur yang berkembang pada era Post Modern, yaitu aliran yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an. Latar belakang munculnya aliran Post Modern tersebut disebabkan pada era modern timbulnya protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang digunakan dalam merancang bangunan terlihat monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Sehingga lahirlah aliran-aliran baru yaitu Post Modern. Menurut Charles A. Jenck terdapat enam aliran yang muncul pada era Post Modern, yaitu: Historicism, Straight Revivalism, Neo Vernakular, Contextualism, Metaphor dan Post Modern Space.

Ciri pokok Arsitektur Post Modern yaitu anti rasional dan neo scriptural, berbeda dengan arsitektur modern yang rasional dan fungsional. Menurut Budi Sukada (1988), ada 10 ciri Arsitektur Post Modern, yaitu:

1. Mengandung unsur-unsur komunikatif dan bersifat local.
2. Membangkitkan kenangan historis.
3. Berkonteks urban.

4. Menerapkan teknik ornamentasi.
5. Bersifat representasional.
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
7. Dihasilkan dari partisipasi.
8. Mencerminkan aspirasi umum.
9. Bersifat plural.
10. Bersifat elektik.

Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri diatas sudah dapat dikategorikan ke dalam Arsitektur *Post Modern* (Neo Vernakular).

Menurut Charles A. Jenck seorang pencetus aliran *Post Modern* menyebutkan adanya tiga alasan yang mendasari timbulnya era tersebut, antara lain:

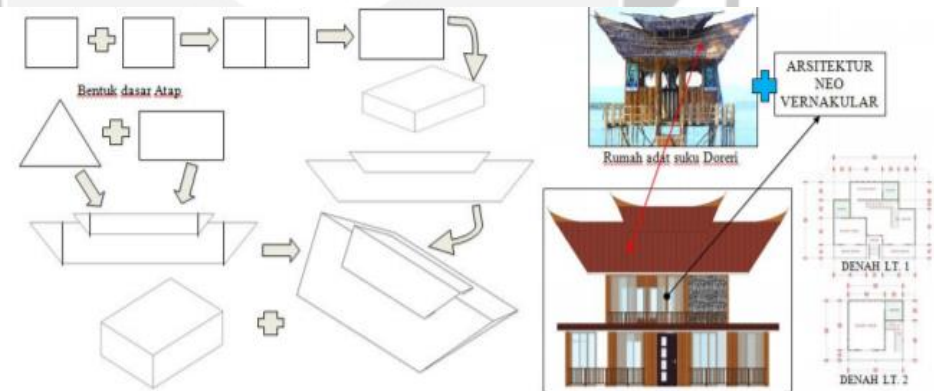
1. Kehidupan sudah beralih dan berkembang dari era dunia yang serba terbatas menuju era dunia yang tanpa batas. Perkembangan ini disebabkan oleh cepatnya informasi dan tingginya daya tiru manusia mengenai suatu hal.
2. Kecanggihan ilmu teknologi yang menghasilkan produk-produk bersifat pribadi.
3. Adanya kecenderungan untuk kembali pada nilai-nilai tradisional atau daerah, yang dimana pada era modern ini sudah banyak di lupakan dan ditinggalkan.

4.5.2. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

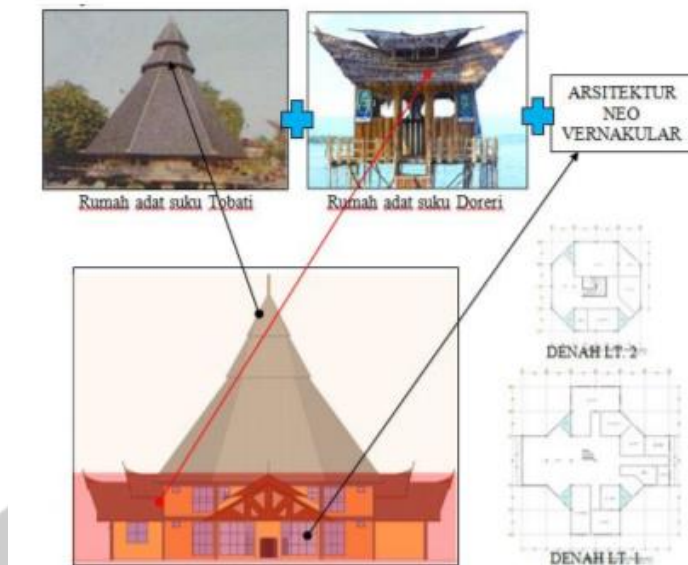
Neo berasal dari Bahasa Yunani yang berarti baru. Sedangkan, Vernakular atau vernaculus dalam Bahasa Latin yang berarti asli. Jadi, Neo Vernakular dapat diartikan bahwa arsitektur yang asli/bahasa setempat yang di ucapkan dengan cara yang baru. Arsitektur Neo Vernakular yaitu penerapan

unsur-unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian ornamen, dll) dengan penggunaan elemen-elemen arsitektur yang ada kedalam bentuk modern. Penerapan tersebut bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi didalam suatu lingkup masyarakat setempat.

Arsitektur Neo Vernakular adalah langgam arsitektur yang menggunakan unsur-unsur vernakular yang kemudian disesuaikan ke bentuk dan fungsi bangunan yang lebih modern dan masa kini. Sehingga bangunan lebih atraktif dan tidak monoton jika dilihat dari sudut pandang masa kini karena bangunan sudah mengikuti perkembangan jaman yang menuju ke arah modernitas.



Gambar 4. 4 Proses Gubahan Cottage dan Pola Denah
(Sumber: (<http://www.novapdf.com>)



Gambar 4. 5 Proses Gubahan Kantor Pengelolaan dan Pola Denah dengan 2 Bangunan Tradisional yang Berbeda
(Sumber: (<http://www.novapdf.com>)

Rancangan-rancangan pada Arsitektur Neo Vernakular dapat juga diterapkan pada arsitektur yang mendasarkan pada kajian dan konsep bangunan tropis serta penggunaan material-material lokal, sehingga menciptakan bentuk-bentuk yang bermakna dan simbol-simbol budaya lokal. Bahasa setempat selain mengacu pada nilai-nilai tradisional yang diterapkan pada tata letak, konstruksi maupun dekorasi juga berupa unsur-unsur dalam arsitektur tropis yang mengacu pada iklim setempat.

Pada dasarnya, Arsitektur Neo Vernakular yaitu langgam arsitektur yang memodernkan arsitektur tradisional. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan upaya eksplorasi yang tepat.

Pada dasarnya, Arsitektur Neo Vernakular merupakan langgam arsitektur yang memodernkan arsitektur tradisional. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan upaya eksplorasi yang tepat. Menurut Deddy Erdiono menyatakan bahwa dalam

proses eksplorasi gedung-gedung Modern-Vernakular di Indonesia, terdapat empat model pendekatan yang harus diperhatikan terkait dengan bentuk dan makna dalam merancang serta memodernkan bangunan tradisional dalam konteks masa kini, yaitu kecenderungan terjadinya perubahan pada paradigma, meliputi:

1. bentuk dan maknanya tetap.
2. bentuk tetap dengan makna baru.
3. bentuk baru dengan makna tetap.
4. bentuk dan maknanya baru.

Pada pendekatan bentuk baru dengan makna tetap berarti penampilan bangunan dengan langgam Arsitektur Neo Vernakular dapat menghadirkan bentuk baru dalam pengertian unsur-unsur lama diperbaharui, jadi tidak terlepas sama sekali karena terjadi interpretasi baru terhadap bentuk lama dengan makna yang lama untuk menghindari *culture shock*.

4.5.3. Ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular

Ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular menurut Charles A. Jenck dalam bukunya yang berjudul *Language of Post Modern Architecture* (1990), antara lain :

1. Selalu menggunakan atap bubungan.
2. Menggunakan elemen batu bata. Dalam hal ini, batu bata merupakan elemen konstruksi lokal. Bangunan di dominasi oleh penggunaan batu bata merah pada abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya arsitektur barat.

3. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan. Sedangkan, proporsi skala elemen bangunannya lebih vertikal.
4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.

Dari ciri-ciri diatas terlihat bahwa Arsitektur Neo Vernakular tidak tertuju pada arsitektur tradisional maupun arsitektur modern tetapi lebih merujuk pada keduanya. Hubungan kedua bentuk antara arsitektur tradisional dan arsitektur modern ditunjukkan dengan jelas oleh Arsitektur Neo Vernakular melalui *trend* akan rehabilitasi dan pemakaian kembali, seperti contoh:

- a. Pemakaian atap miring.
- b. Batu bata sebagai elemen local.
- c. Susunan massa yang indah.

Pada Arsitektur Neo Vernakular terdapat unsur-unsur baru yang ditambahkan pada bangunan dengan cara pencampuran antara unsur budaya setempat dipadukan dengan penggunaan teknologi modern saat ini. Akan tetapi dengan adanya pencampuran unsur-unsur tersebut juga masih mempertimbangkan unsur budaya setempat, dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan serta iklim setempat yang diungkapkan melalui bentuk fisik arsitektural yaitu seperti tata letak denah, detail, struktur maupun ornamen-ornamen yang digunakan pada bangunan.
2. Tidak hanya elemen fisik saja yang diterapkan dalam bentuk modern, akan tetapi elemen non fisik juga yaitu seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang

mengacu pada makro kosmos, religi dll menjadi konsep dan kriteria perancangan.

3. Bangunan yang dihasilkan tidak sepenuhnya menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular atau tradisional, akan tetapi merupakan suatu karya baru yang mengutamakan penampilan visualnya.

4.5.4. Prinsip Desain Arsitektur Neo Vernakular

Pengertian serta prinsip desain antara Arsitektur Tradisional, Vernakular, Regionalisme dan Neo Vernakular seringkali disamakan, akan tetapi ketiganya memiliki pengertian serta prinsip desain yang berbeda. Berikut adalah perbandingan ideologi, prinsip serta ide desain yang di terapkan pada ketiga langgam arsitektur tersebut, khususnya untuk menjelaskan Arsitektur Neo Vernakular yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular, Regionalisme dan NeoVernakular

Perbandingan	Ideologi	Prinsip	Ide Desain
Tradisional	Terbentuk oleh adanya tradisi secara turun - temurun, berdasarkan kebudayaan dan kondisi setempat.	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada suatu kultur kedaerahan, serta mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental.	Desain lebih mementingkan fasad atau bentuk dan ornamen sebagai suatu keharusan.
Vernakular	Terbentuk oleh adanya tradisi turun-temurun, tetapi	Setiap saat mengalami perkembangan untuk	Pada desain, ornamen hanya sebagai pelengkap, tidak

	mendapat pengaruh dari luar baik pengaruh fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana suatu karya tersebut berada. Transformasi dari suatu kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen	meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat mewadai aktivitas masyarakat didalamnya.
Regionalisme	Menciptakan karya arsitektur yang kontekstual, serta tanggap terhadap kondisi lokal serta mengacu pada tradisi, warisan sejarah dan makna ruang serta tempat.	Mengarah Pada pemenuhan kepuasan dan ekspresi jati diri yang mengacu pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang dan masih bergantung pada vernakularisme	Cenderung hanya meniru bentuk fisik, ragam dan gayagaya arsitektur tradisional yang sudah dimiliki dan berkembang pada lokasi dan masyarakat setempat
Neo Vernakular	Penerapan Elemen arsitektur yang Sudah ada sebelumnya kemudian sedikit demi sedikit mengalami pembaharuan menuju suatu karya yang lebih modern.	Arsitektur yang bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam arsitektur yang lebih modern dan merupakan kelanjutan Arsitektur Vernakular.	Bentuk desain lebih modern.

(Sumber: <https://www.scribd.com/doc/135985062/Pengertian-Arsitektur-NeoVernakular>)

Adapun prinsip-prinsip desain pada langgam Arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut:

1. Hubungan Langsung

Merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat kemudian disesuaikan dengan nilai-nilai/ fungsi dari bangunan sekarang.

2. Hubungan Abstrak

Meliputi intepretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.

3. Hubungan Lanskap

Mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik setempat termasuk kondisi topografi dan iklim.

4. Hubungan Kontemporer

Meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan konsep arsitektur.

5. Hubungan Masa Depan

Merupakan pertimbangan dalam mengantisipasi kondisi yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmadi, P. 1979. *Beberapa patokan perencanaan bangunan candi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Disertasi, Fakultas Teknik
- Dakung, S. 1981. *Arsitektur tradisional daerah Istimewa Yogyakarta*. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eliade, M. 1959. *The Sacred and the Profane. The nature of the religion*.
- Hamzuri, *Rumah tradisional Jawa. Proyek Pengembangan Permusiuman DKI*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Ismunandar, K.R. 1986. *Joglo, Arsitektur rumah tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- Lombard, D. 1999. *Nusa Jawa: Silang budaya, warisan kerajaan-kerajaan konsentris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munitz, M.K. 1981. *Space, Time and Creation: Philosophical aspects of scientific cosmology*. New York: Dover.
- Priyotomo, J. 1984. *Ideas and forms of Javanese Architecture*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Santosa, R.B. 2000. *Omah, membaca makna rumah Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Selosumarjan. 1962. *Social changes in Yogyakarta*. Ithaca: Cornell University Press.
- Setiawan, A.J. 1991. *Rumah tinggal orang Jawa; Suatu kajian tentang dampak perubahan wujud arsitektur terhadap tata nilai sosial budaya dalam rumah tinggal orang Jawa di Ponorogo*. Jakarta: Universitas Indonesia, Tesis.
- Suseno, M.F. 1984. *Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijakan Hidup Orang Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Willard R. Trask. A. New York: Harvest Book, Harcourt, Brace & World, Inc.