

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

***VISUAL ART SPACE* DI YOGYAKARTA**



Disusun Oleh :

**ANCILLA DONNA HATUR SANJAYA**

**NPM : 160116530**

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

# LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR

## ***VISUAL ART SPACE* DI YOGYAKARTA**

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

**ANCILLA DONNA HATUR SANJAYA**  
**NPM: 160116530**

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, 29 - 06 - 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Anna Pudianti, M. Sc.

Ketua Program Studi Arsitektur



FAKULTAS  
TEKNIK

Dr. Ir. Anna Pudianti, M. Sc.



# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ancilla Donna Hatur Sanjaya

NPM : 160116530

Dengan sesungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

*VISUAL ART SPACE DI YOGYAKARTA*

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiaris sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi 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 dibuat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 16 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Ancilla Donna Hatur Sanjaya

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan *VISUAL ART SPACE* di YOGYAKARTA sesuai dengan waktu yang direncanakan. Adanya tujuan dari penulisan ini adalah sebagai salah satu syarat dalam mencapai jenjang Strata 1 (S-1) dan mencapai derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam penulisan ini, tentunya banyak pihak yang memberikan dorongan dan dukungan yang berarti bagi penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

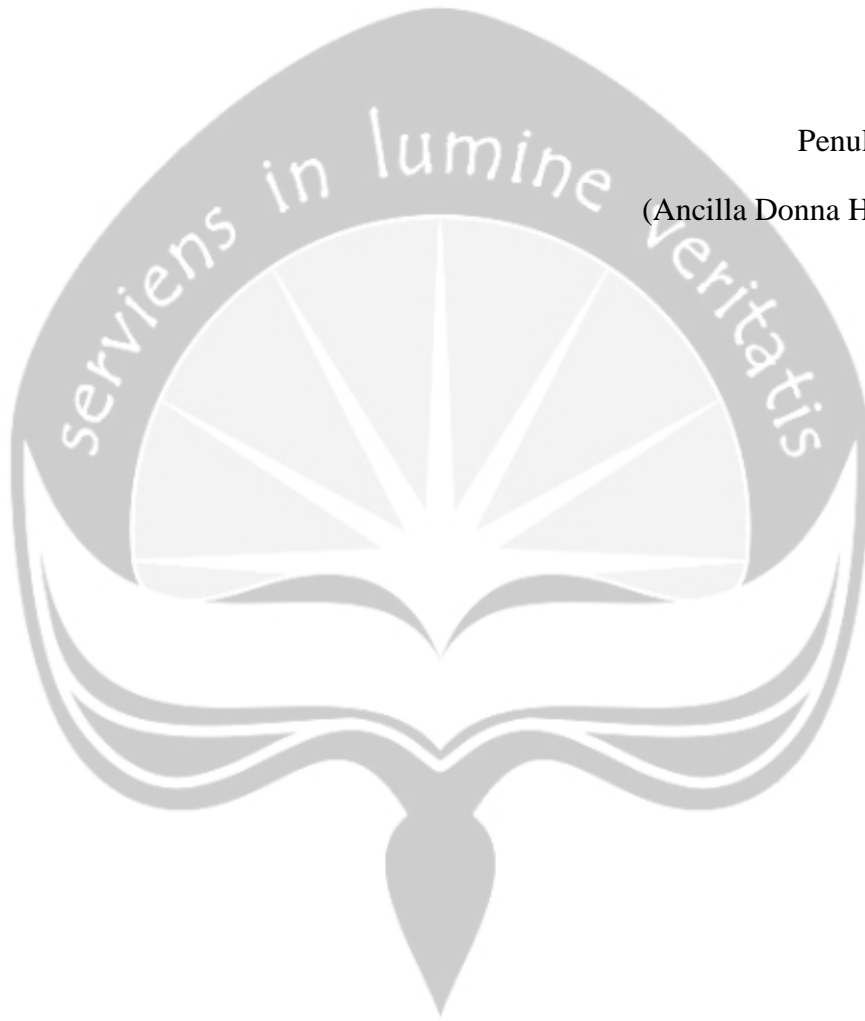
1. Tuhan Yang Maha Esa, yang dengan kemurahan hati-Nya memberikan kekuatan, kesehatan, kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
2. Ibu Ir. Anna Pudianti, M.Sc. Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing dan selalu sabar dalam mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis selama dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bapak Noor Zakiy Mubarrok, S.T..M.T. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Ibu Ir. Anna Pudianti, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Ayah dan adik saya selaku keluarga yang memberikan perhatian, semangat, dan senantiasa sabar dalam menyikapi tingkah laku penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Monica Anggi, Fransisca Romana, Yohanna Nugraheni, Ferdinando Noventio, J.C.Wicaksono yang membantu mencari ide dan referensi untuk Tugas Akhir ini.
7. Grace Tania, Laurensia Larasati, Arfiana Salmaa yang selalu memberikan perhatian, semangat, dan dorongan kepada penulis.
8. Fatikah Santun, Bernadetha Indah, Lionela Crisa, Katarina Anondya yang menemani dalam mengerjakan Tugas Akhir, memberikan dukungan dan saran yang berguna bagi penulis.
9. Teman-teman Patemon Kotabaru yang memberikan kelonggaran tugas, pengertian, dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Anak Baik-Baik Arsitektur 16 yang berjuang bersama dan saling menyemangati satu sama lain.
11. Teman-teman satu dosen pembimbing yang memeberikan saran dan referensi kepada penulis.
12. Teman-teman kelompok 18 Ngaliyan KKN 76 UAJY yang sama-sama berjuang dalam tugas akhir dan saling menyemangati.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai Galeri Seni Rupa, Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memohon maaf apabila masih ada kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini.

Yogyakarta,.....

Penulis

(Ancilla Donna Hatur Sanjaya)



## ABSTRAK

Yogyakarta terkenal dengan sebutannya sebagai kota pelajar. Namun, Yogyakarta juga dikenal sebagai kota seni dan budaya. Dengan julukannya yang seperti itu, sudah pastinya Yogyakarta memiliki beberapa sekolah dan universitas yang memberikan ilmu dalam bidang seni rupa seperti Insitut Seni Indonesia (ISI) dan Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR). Yogyakarta sebagai kota seni juga sering mengadakan bermacam-macam kegiatan seni rupa yang berbeda setiap tahunnya contohnya seperti ArtJog dan Festival Kebudayaan Yogyakarta.

Kegiatan-kegiatan tersebut memberikan daya tarik dan minat tersendiri bagi masyarakat di kota Yogyakarta. Tidak heran apabila setiap kegiatan seni rupa tidak pernah sepi pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat Yogyakarta terhadap seni tidaklah sedikit. Dan dengan adanya acara-acara seperti ini membuat masyarakat tertarik untuk belajar seni rupa. Namun, tidak sedikit masyarakat yang ingin belajar seni namun terkendala biaya sehingga tidak dapat belajar seni rupa di pendidikan formal. Adapula yang memiliki potensi namun belum bisa menggali kemampuan lebih dalam. Selain itu, kurangnya fasilitas mengerjakan sebuah karya di dalam rumah bagi mahasiswa dan pelajar seni karena ruang yang terbatas juga masih ada.

Dengan melihat potensi dan masalah tersebut, maka munculah sebuah gagasan untuk memberikan sebuah fasilitas seni rupa kepada masyarakat berupa *Visual Art Space* di Yogyakarta yang interaktif dengan pendekatan Arsitektur Perilaku. Konsep interaktif akan di tekankan lewat zoning dan hubungan antar ruang sehingga pelaku dapat mendapatkan ide dengan lebih mudah. Sedangkan, pendekatan Arsitektur perilaku akan digunakan dalam menganalisis karakteristik pelaku untuk menentukan kebutuhan ruang dan merespon cara belajar pelaku yang berbeda. Fasilitas ini diharapkan dapat mewadahi masyarakat yang ingin belajar dan mengembangkan diri dalam bidang seni rupa yang terkendala masalah perekonomian. Selain itu, *Visual Art Space* juga dapat memfasilitasi kebutuhan ruang yang kurang bagi mahasiswa dan pelajar untuk membuat suatu karya seni rupa. *Visual Art Space* juga sebagai bangunan yang dapat menjadi pengapresiasian kepada karya-karya seni rupa yang ada di Yogyakarta maupun Indonesia. Sehingga karya-karya tersebut dapat dinikmati oleh masyarakat dan memberikan referensi karya atau ide baru kepada para calon seniman muda. Pameran karya-karya tersebut juga dapat sebagai media promosi dan penjualan bagi para seniman dan calon seniman dalam berkarya.

**Kata Kunci** : Yogyakarta, *Visual Art Space*, Interaktif, Arsitektur Perilaku

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGABSAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1.2 Latar Belakang Permasalahan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3 Tujuan dan Sasaran.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.1 Tujuan.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.2 Sasaran.....</b>	<b>6</b>
<b>1.4 Lingkup Pembahasan .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4.1 Lingkup Temporal.....</b>	<b>6</b>
<b>1.4.2 Lingkup Spasial/Teritorial.....</b>	<b>6</b>
<b>1.4.3 Lingkup Substansial .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 Metode Penelitian.....</b>	<b>6</b>
<b>1.5.1 Pengumpulan Data .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5.2 Analisis .....</b>	<b>7</b>
<b>1.5.3 Sintesis.....</b>	<b>7</b>
<b>1.6 Kerangka Pemikiran.....</b>	<b>8</b>
<b>1.7 Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II TINJAUAN VISUAL ART SPACE.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. Galeri Seni Rupa .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.1. Pengertian Seni Rupa .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.2. Pengertian Galeri Seni.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.3. Fungsi Galeri Seni.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.4. Fasilitas Galeri Seni .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.5. Bentuk Kegiatan dalam Galeri Seni Rupa .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2. Tinjauan Preseden .....</b>	<b>15</b>

<b>BAB III TINJAUAN WILAYAH/KAWASAN DI YOGYAKARTA .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Tinjauan Umum Yogyakarta .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.1 Luas Wilayah D.I.Yogyakarta.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.2 Topografi D.I.Yogyakarta.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1.3 Keadaan Iklim D.I. Yogyakarta .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Potensi Seni Rupa Yogyakarta .....</b>	<b>23</b>
<b>3.3 Pendekatan Penentuan Lokasi.....</b>	<b>24</b>
<b>3.4 Pemilihan Site .....</b>	<b>24</b>
<b>BAB IV TINJAUAN PUSTAKA &amp; LANDASAN TEORITIKAL.....</b>	<b>25</b>
<b>4.1 Pendekatan Perilaku .....</b>	<b>25</b>
<b>4.1.1 Pengertian Pendekatan Perilaku.....</b>	<b>25</b>
<b>4.1.2 Kerangka Studi Perilaku .....</b>	<b>26</b>
<b>4.1.3 Konsep Kajian Arsitektur Lingkungan dan Perilaku.....</b>	<b>27</b>
<b>4.1.4 Ruang.....</b>	<b>34</b>
<b>4.2 Tinjauan Interaktif .....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.1 Interaktif .....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....</b>	<b>38</b>
<b>BAB V ANALISIS ARSITEKTURAL VISUAL ART SPACE.....</b>	<b>39</b>
<b>5.1 Analisis Visual Art Space .....</b>	<b>39</b>
<b>5.1.1 Analisis Programatik .....</b>	<b>39</b>
<b>5.1.2 Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak .....</b>	<b>60</b>
<b>5.2 Analisis Perencanaan Site.....</b>	<b>62</b>
<b>5.2.1 Analisis Site .....</b>	<b>62</b>
<b>5.3 Analisis Penekanan Studi .....</b>	<b>65</b>
<b>5.3.1 Analisis Perencanaan Karakter Interaktif.....</b>	<b>65</b>
<b>5.3.2 Analisis Perencanaan Tata Ruang .....</b>	<b>66</b>
<b>5.3.3 Analisis Pendekatan Perilaku.....</b>	<b>69</b>
<b>5.4 Analisis Perancangan Ruang .....</b>	<b>69</b>
<b>5.5 Analisis Struktur Bangunan.....</b>	<b>71</b>
<b>5.5.1 Struktur Utama .....</b>	<b>71</b>
<b>5.5.2 Struktur Atap.....</b>	<b>71</b>
<b>5.5.3 Struktur Pondasi.....</b>	<b>72</b>
<b>5.6 Analisis Sistem Utilitas .....</b>	<b>72</b>
<b>1. Air bersih.....</b>	<b>72</b>



2. Air Kotor .....	73
3. Analisis Sistem Tenaga Listrik .....	74
4. Analisis Sistem Proteksi Kebakaran.....	74
5. Analisis Pengolahan Sampah.....	77
<b>BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN VISUAL ART SPACE.</b>	<b>78</b>
6.1 Konsep Perancangan .....	78
6.1.1 Konsep Pelaku, Kegiatan, dan Ruang .....	78
6.1.2 Konsep Besaran Ruang .....	82
6.1.3 Konsep Hubungan antar Ruang .....	84
6.1.4 Konsep Perencanaan Tapak.....	85
6.2 Konsep Perancangan .....	87
6.2.1 Konsep Tata Ruang .....	87
6.2.2 Konsep Penekanan Studi .....	87
6.2.3 Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang .....	91
6.2.4 Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi .....	92
6.2.5. Konsep Sistem Utilitas.....	94
6.2.6 Analisis Sistem Tenaga Listrik.....	95
6.2.7 Analisis Pengolahan Sampah.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta terkenal dengan sebutannya sebagai kota pelajar. Dengan adanya sebutan ini wajar jika Yogyakarta memiliki berbagai macam universitas dan sekolah dengan berbagai bidang yang dipilihnya. Diperoleh dari data ristekdikti bahwa Yogyakarta memiliki 107 perguruan tinggi. Dengan adanya data ini maka bisa dibilang bahwa pelajar di Yogyakarta tidaklah sedikit. Masyarakat yang menempuh pendidikan di Yogyakarta tidak hanya berasal dari Yogyakarta sendiri. Namun, banyak masyarakat dari luar kota yang memilih menempuh pendidikan di Yogyakarta.

Selain sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga terkenal sebagai kota kesenian dan kota budaya. Sebagai kota seni dan budaya, dalam hal pendidikan Yogyakarta memiliki fasilitas pendidikan seni seperti Insitut Seni Indonesia, Sekolah Menengah Seni Rupa, Sekolah Menengah Musik, Pusat latihan Bagong Kusudiharjo, Akademi Seni Karawitan Indonesia, Konsevatori Seni Tari Indonesia. Namun, ada juga kegiatan yang mengapresiasi seni secara non formal melalui kegiatan-kegiatan yang diadakan komunitas atau organisasi yang berdiri dalam bidang seni terkhusus pada kategori seni visual.

Seni visual adalah seni yang memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Pengapresiasian terhadap seni visual di Yogyakarta sudah begitu banyak dengan adanya banyak kegiatan-kegiatan yang mengangkat seni visual di dalamnya. Contohnya seperti *Artjog*, *Jogja Art Week*, *Nandur Srawung*, *Festival Kebudayaan Yogyakarta*, dll. Kegiatan ini biasanya berlangsung di setiap tahun. Wisatawan yang datang pun tidak hanya dari Yogyakarta tapi juga masyarakat dari luar Yogyakarta bahkan dari luar Indonesia.

Pengapresiasian terhadap seni visual juga sudah begitu bagus dengan adanya kegiatan-kegiatan seni visual yang dapat bertahan di setiap tahunnya dan dengan tema yang semakin berkembang dan berbeda dari sebelumnya. Dilihat dari banyaknya kegiatan seni visual yang berada di Yogyakarta, maka dapat diketahui bahwa peminat seni visual di Yogyakarta pun tidaklah sedikit. Masyarakat yang memiliki ketertarikan/*passion* dalam hal seni visual biasanya dalam mengembangkan diri akan memilih untuk menempuh pendidikan di bidang seni visual. Namun, dalam menempuh pendidikan ini memerlukan biaya yang cukup banyak. Masyarakat yang memiliki ketertarikan dalam hal seni visual dan tidak memiliki biaya yang lebih untuk menempuh pendidikan seni visual biasanya akan lebih memilih untuk mengikuti sebuah komunitas ataupun organisasi yang bergerak di bidang seni visual. Ada pula yang hanya dapat melihat-lihat pameran dari event-event yang ada ataupun membaca literatur tentang seni visual.

Untuk menghasilkan bibit unggul dalam pendidikan seni, diperlukan fasilitas yang menunjang untuk pengembangan diri para seniman. Universitas dan sekolah seni sudah semestinya bila memberikan fasilitas belajar yang memadai bagi mahasiswa dan murid-muridnya. Namun, bagaimana dengan fasilitas yang berada di luar kampus atau sekolah? Dalam hal ini, mahasiswa dan pelajar seni memilih tempat tinggalnya dalam mengerjakan karya yang mereka buat. Tetapi apakah tempat tinggal mereka kondusif untuk mengerjakan suatu karya? Apakah tempat tinggal mereka menyediakan referensi-referensi yang membantu mereka dalam berkarya? Ruangan yang terbatas dan suasana yang membosankan terkadang membuat seniman menjadi malas dalam membuat karya. Bahkan terkadang membuat seniman sulit dalam menemukan ide untuk karya yang ingin mereka buat. Tidak diragukan banyak mahasiswa dan pelajar yang belajar dan mengerjakan karya seninya di tempat lain yang nyaman bagi mereka untuk membuat karya dan berkreatifitas. Selain itu, fasilitas bagi masyarakat yang tertarik pada bidang seni namun tidak dapat mengikuti pendidikan seni visual di sekolah ataupun di universitas juga masih kurang. Oleh sebab itu fasilitas pembelajaran di luar sekolah ataupun universitas cukuplah penting untuk memicu kekreatifitasan seniman muda dalam berkarya dan memberikan ilmu kepada masyarakat yang tidak bisa menempuh pendidikan di bidang seni visual.

Dalam bidang seni visual tentu karakteristiknya berbeda dengan seseorang yang jenjang pendidikannya berada di akuntansi, psikologi, dll. Dalam bidang seni visual, teori yang ada di kampus atau sekolah tidaklah cukup. Mahasiswa dan pelajar seni harus bisa lebih mengeksplor diri dan belajar melalui karya-karya seniman yang lain. Karya dari seniman-seniman lain juga bisa di jadikan sebagai referensi, memberikan ide dan kreatifitas lebih bagi mereka yang akan membuat suatu karya seni visual. Selain itu, kebutuhan ruang yang tidak membatasi gerak seniman dalam membuat karya dan ruang untuk memamerkan hasil karya yang sudah di buat adalah hal yang penting bagi seniman. Permasalahan yang banyak ditemui oleh para seniman adalah kurangnya ruang untuk memamerkan dan menyimpan karya seni yang mereka buat. Biasanya yang paling membutuhkan ruang ini adalah mahasiswa ataupun pelajar seni karena kebanyakan pelajar dan mahasiswa mengerjakan karyanya di kos atau di rumahnya. Sedangkan, rumah atau kos yang ditinggali memiliki ruang yang terbatas. Biasanya mahasiswa seni mengerjakan karyanya di kamar mereka, sedangkan rata-rata kamar mahasiswa memiliki ukuran 3x3 meter. Luas ruangan ini sudah termasuk dengan perabot yang ada di dalam kamar. Dengan luas ruangan 3x3 meter dipadukan dengan aktivitas dalam membuat karya itu sangat terbatas. Ruang ini belum di tambah dengan tempat untuk menyimpan karya mereka.

*Visual Art Space* bertujuan untuk mewadahi aktivitas dan menjawab permasalahan ruang yang banyak dihadapi oleh para calon seniman ataupun seniman saat ini. Selain itu, *Visual Art Space* juga dapat menjadi wadah bagi masyarakat yang tertarik di bidang seni visual namun tidak dapat menempuh

atau mengikuti pendidikan seni visual di sekolah ataupun universitas. Fasilitas edukasi non-formal di Yogyakarta terkhusus dalam bidang seni visual masih belum banyak. Salah satu rumah edukasi semi formal yang mengangkat tentang seni visual di Yogyakarta adalah *Indonesian Visual Art Archive (IVAA)*. Namun berdasarkan observasi penulis tempat tersebut masih memiliki kekurangan dimana tempat tersebut memiliki ruang yang sangat terbatas terutama untuk ruang workshop dan ruang pameran.





Berdasarkan hasil observasi, tempat tersebut masih belum cukup untuk menjawab kebutuhan pelajar atau mahasiswa seni visual dan masyarakat pecinta seni visual saat ini. Hal ini dikarenakan, tempat tersebut yang masih sangat terbatas serta suhunya yang panas membuat pengunjung kurang nyaman untuk belajar disana. Menyadari akan kurangnya fasilitas yang dapat menjawab permasalahan mahasiswa atau pelajar seni visual serta masyarakat pecinta seni visual, maka penulis memutuskan membuat proyek mengenai *art space* dalam bidang edukasi sambil berwisata dalam seni visual.

### 1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan tempat belajar di luar kampus bagi pelajar dan mahasiswa semakin tinggi terlebih bagi pelajar dan mahasiswa yang minat dan sedang belajar pada bidang seni visual. Selain mahasiswa dan pelajar seni visual, masyarakat awam di Yogyakarta pun juga memiliki respon yang cukup bagus dalam bidang seni visual. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya event kesenian Yogyakarta yang diisi dengan adanya pameran seni visual yang di selenggarakan setiap tahunnya. Kegiatan yang diisi dengan pameran seni visual ini adalah sarana yang bagus untuk mengenalkan karya seni visual kepada publik. Lewat dari pameran ini, masyarakat bisa tertarik untuk terjun ke bidang seni visual. Namun terdapat beberapa kendala, salah satu kendalanya adalah ketidaktahuan masyarakat untuk belajar seni visual selain di universitas atau sekolah seni visual.

*Visual Art Space* adalah *art space* yang lebih di dedikasikan untuk mahasiswa, pelajar, dan masyarakat yang tertarik pada bidang seni visual. *Visual Art Space* akan menjadi wadah bagi para pecinta seni visual untuk melakukan kegiatan belajar mandiri ataupun kelompok dan dapat merefresh otak dari tugas sejenak. *Visual Art Space* akan dikelola oleh pemerintah sehingga fasilitas ini dapat berjalan dengan harga yang murah atau gratis melalui subsidi dan anggaran pemerintah. Sehingga, pecinta seni yang ingin belajar seni visual namun terkendala soal biaya dapat termudahkan. *Art Space* ini akan menjadi solusi bagi para pecinta seni visual untuk belajar dan

mengembangkan diri mereka, serta sebagai solusi bagi para seniman yang memerlukan tempat untuk membuat produk seni mereka.

Seniman identik dengan kreatifitas. Karya-karya yang mereka buat adalah produk dari imajinasi/kreatifitas yang sudah mereka pikirkan. Dalam membuat karya, seniman dituntut untuk membuat yang berbeda dari karya seni yang lain. Setiap seniman pasti memiliki ciri khasnya masing-masing dalam membuat karya. Oleh karena itu dibutuhkan bangunan yang dapat memicu kreatifitas seniman dalam membuat karya dengan menyesuaikan sifat belajar mereka. Bangunan yang interaktif dirasa tepat untuk memicu kekreatifitasan seniman dalam membuat karyanya. Sifat interaktif pada *art space* dapat ditemukan melalui desain yang dirancang dengan memberikan interaksi antara ruang dan pelaku yang bisa memicu pelaku dalam berkreasi membuat seni visual mereka dengan memadukan karakteristik cara belajar dan dalam menyajikan sebuah karya. Sehingga pelajar dan mahasiswa dapat dengan nyaman dan lebih produktif untuk belajar pada ruang yang sesuai karakter belajar mereka.

Setiap orang memiliki caranya sendiri untuk belajar dan berkembang. Ada yang belajar dengan membaca literatur, ada yang lebih senang belajar dengan praktek, ada juga yang harus melihat karya orang lain terlebih dahulu untuk mengembangkan diri mereka dan memicu kekreatifitasan. Keberagaman cara belajar tersebut akan mempengaruhi ruang yang diperlukan dalam bangunan. Untuk aktivitas mandiri biasanya lebih membutuhkan ruang yang tenang, aktivitasnya antara lain adalah menggambar, menulis, berpikir, berimajinasi, dll. Sedangkan untuk kelompok biasanya membutuhkan ruang yang memadai untuk mereka berdiskusi. Aktivitas yang ada biasanya adalah workshop, pameran, mentoring, dll.

Bangunan harus bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dan cara belajar yang sesuai bagi mereka. Hal ini bertujuan agar seniman dapat mengembangkan diri secara maksimal. Kriteria yang dibutuhkan agar seniman dapat belajar dengan maksimal adalah dengan menggunakan zonasi yang baik antara seniman yang lebih cenderung belajar sunyi, sendiri dengan seniman yang lebih condong belajar dengan kelompok dan praktek.

Berdasarkan uraian ini, pengolahan ruang sesuai dengan perilaku belajar dan karakteristik mereka dapat membantu mereka untuk lebih mengembangkan diri secara maksimal dan membantu mereka untuk berkreatifitas. Maka diperlukan pendekatan perilaku untuk menghubungkan ruang dengan karakteristik belajar tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan *Visual Art Space* di Yogyakarta yang interaktif melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan perilaku.

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

### 1.4.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan *Visual Art Space* di Yogyakarta yang interaktif melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan perilaku.

### 1.4.2 Sasaran

- Mendeskripsikan *Visual Art Space*
- Mendeskripsikan kegiatan/aktivitas yang dilakukan pelaku
- Mendeskripsikan kebutuhan pelajar dalam memenuhi aktivitas yang dilakukan
- Melakukan identifikasi interaktif
- Melakukan identifikasi teori Arsitektur dan Perilaku
- Melakukan analisis terkait dengan isu permasalahan dan teori-teori yang digunakan
- Merancang konsep *Visual Art Space*

## 1.4 Lingkup Pembahasan

### 1.4.1 Lingkup Temporal

Lingkup temporal merupakan lingkup yang menekankan pada harapan untuk *Visual Art Space* di waktu yang akan datang.

### 1.4.1 Lingkup Spasial/Teritorial

Bagian-bagian objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi pada *Visual Art Space* di Yogyakarta ini adalah bagian ruang dalam.

### 1.4.2 Lingkup Substansial

Lingkup substansial merupakan lingkup yang menekankan batasan perencanaan dan perancangan bangunan yang dilihat dari pendekatan perilaku pengguna di dalamnya.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode studi yang digunakan dalam penyusunan landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan *Visual Art Space* ialah dengan cara deduktif;

### 1.5.1 Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui hasil survey, observasi langsung ke lapangan, serta studi literatur dari buku, internet, dan sumber lainnya.

### **1.5.2 Analisis**

Data-data yang telah dikumpulkan ditelaah berdasarkan teori-teori yang diperlukan.

### **1.5.3 Sintesis**

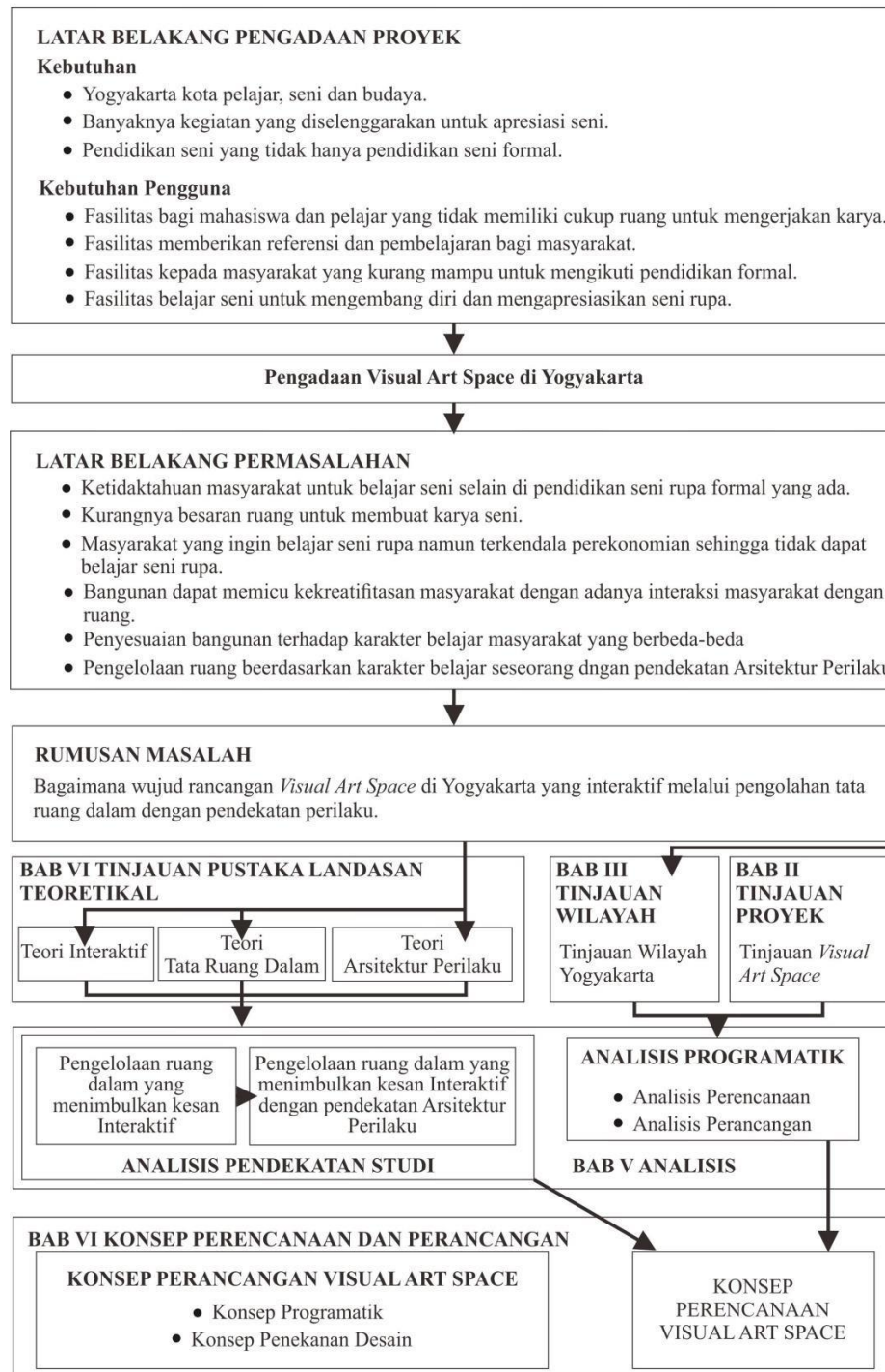
Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan tersebut akan digunakan sebagai konsep perancangan.





## 1.6 Kerangka Pemikiran

### BAB I PENDAHULUAN



## 1.7 Sistematika Pembahasan

- BAB I : PENDAHULUAN  
Berisi latar belakang proyek/ eksistensi proyek, latar permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan sistematika pembahasan.
- BAB II : TINJAUAN *VISUAL ART SPACE*  
Berisi uraian tentang *Visual Art Learning Center*
- BAB III : TINJAUAN WILAYAH YOGYAKARTA  
Berisi uraian tentang Yogyakarta
- BAB IV : TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORETIKAL  
Berisi uraian teori tentang interaktif, tata ruang dalam, dan Pendekatan Perilaku
- BAB V : ANALISIS  
Berisi tentang fungsi dan sasaran proyek, identifikasi macam-macam kegiatan, pelaku kegiatan, pola kegiatan, hubungan ruang, jenis ruang, besaran ruang, pemilihan lokasi atau site, system utilitas, dan analisis arsitektur perilaku terhadap perwujudan suasana yang dibutuhkan pelajar untuk mencapai efektivitas kerja.
- BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *VISUAL ART SPACE*  
Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Visual Art Learning Space di Yogyakarta.

## **BAB II**

### **TINJAUAN *VISUAL ART SPACE***

#### **2.1. Galeri Seni Rupa**

##### **2.1.1. Pengertian Seni Rupa**

Seni Rupa merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. (Prakoso, 2018).

##### **2.1.1.1. Unsur-unsur Seni Rupa**

Seni rupa dibentuk oleh kesatuan unsur yang penuh dan selaras, sehingga dapat dinikmati secara utuh. Unsur-unsur seni rupa adalah sebagai berikut :

- **Titik**

Titik adalah unsur seni rupa paling dasar yang melahirkan suatu ide wujud garis, bentuk, atau bidang.

- **Garis**

Garis adalah penggambaran dari wujud sebuah titik. Jenis garis ada bermacam-macam seperti garis lurus, panjang, lengkung, putus-putus, berombak, vertikal, horizontal, dan lain-lain. Jenis garis ini menimbulkan kesan yang berbeda-beda contohnya adalah garis lurus yang berkesan tegas dan tegak berbeda dengan garis lengkung yang terkesan lentur dan lembut.

- **Bidang**

Bidang adalah pengembangan dari sebuah garis yang membatasi bentuk sehingga dapat membentuk bidang yang melingkupi beberapa sisi. Bidang terdiri dari sisi panjang dan lebar serta memiliki ukuran.

- **Bentuk**

Bentuk adalah gabungan dari beberapa bidang. Ada 2 macam bentuk yaitu :

- a. Bentuk Geografis adalah bentuk yang memiliki ilmu ukurnya seperti bentuk kubistik. Contoh : kubus dan balok. Bentuk silindris, contoh : tabung, bola, dan kerucut.

b. Bentuk Nongeometris adalah bentuk yang meniru alam seperti hewan, manusia, tumbuhan.

- **Ruang**

Ruang adalah Ruang dalam seni rupa dua dimensi memiliki sifat semu dan ruang dalam tiga dimensi memiliki sifat nyata. Ruang pada seni rupa ada dua macam yaitu ruang nyata seperti ruang kamar, ruang patung. Sedangkan, ruang khayalan contohnya adalah ruangan yang terkesan dari lukisan.

- **Warna**

Warna adalah unsur seni yang berkesan dari pantulan cahaya mata. Terdapat pengelompokan warna sebagai berikut :

- Warna Primer adalah warna dasar yang tidak didapat dari pencampuran warna lainnya. Warna primer yaitu merah, kuning, dan biru.
- Warna Sekunder adalah warna yang didapat dari pencampuran dua warna primer dengan takaran tertentu.
- Warna Tersier adalah warna yang didapat dari campuran warna sekunder.
- Warna Analogus adalah deretan warna yang terletak berdampingan/berdekatan dalam satu lingkaran warna seperti deretan warna hijau ke kuning.
- Warna Komplementer adalah Warna kontras yang letaknya bersebrangan di dalam satu lingkaran warna. Contoh warna merah dengan hijau, warna kuning dengan warna ungu.

- **Tekstur**

Tekstur adalah sifat dan keadaan permukaan bidang/benda pada karya seni rupa. Setiap permukaan benda memiliki sifat permukaan yang berbeda. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu tekstur nyata yang adalah nilai yang sama antara penglihatan dan rabaan. Sedangkan, tekstur semu adalah kesan yang tidak sama dengan penglihatan dan perabaan.

- **Gelap Terang**

Gelap Terang adalah unsur yang bergantung oleh cahaya. Intensitas cahaya yang semakin besar akan menimbulkan kesan terang dan intensitas cahaya yang semakin kecil menimbulkan kesan gelap. Unsur gelap terang seni rupa dibuat menurut gradiensi dan pemilihan warna yang ada.

#### 2.1.1.2. Fungsi Seni Rupa

Fungsi seni rupa menurut Feldman :

a. Fungsi individual

Digunakan dalam menyampaikan pesan tentang ungkapan emosi/rasa. Emosi/ rasa ini biasanya timbul lewat renungan seseorang terhadap keadaan lingkungannya. Contohnya yang bisa menyalurkan rasa itu adalah seni rupa lukis dan patung

b. Fungsi sosial kemasyarakatan

Digunakan untuk kepentingan masyarakat seperti pendidikan, kesehatan, agama, penerangan, dll. Contoh seperti poster, iklan, ilustrasi buku.

c. Fungsi fisik kebendaan

Digunakan untuk mempercantik benda yang diperlukan manusia. Contohnya adalah arsitektur, interior bangunan, *furniture*, dll.

#### 2.1.1.3. Macam-macam Seni Rupa

Seni rupa dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu **seni rupa murni**, **kriya**, dan **desain**. Seni rupa murni mengacu pada karya yang tujuannya untuk pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih fokus kepada fungsi dan kemudahan produksi. Secara kasar, terjemahan seni rupa dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun, seiring berkembangnya zaman istilah *fine art* menjadi lebih spesifik pada pengertian seni rupa murni. Penggabungkannya dengan desain dan kriya berganti menjadi *visual arts*. Berikut bidang-bidang dalam seni rupa:

a. Bidang Seni rupa murni :

- 
- Seni lukis
  - Seni grafis
  - Seni patung
  - Seni instalasi
  - Seni pertunjukan
  - Seni keramik
  - Seni film
  - Seni koreografi
  - Seni fotografi
- b. Desain
- Arsitektur
  - Desain Grafis
  - Desain Interior
  - Desain Busana
  - Desain Produk
- c. Kriya
- Kriya Tekstil
  - Kriya Kayu
  - Kriya Keramik
  - Kriya Rotan

Dalam penulisan ini, seni rupa yang akan digunakan tidaklah semuanya. Seni rupa yang akan lebih ditekankan antara lain adalah seni lukis, seni instalasi, seni patung, seni grafis.

### **2.1.2. Pengertian Galeri Seni**

Galeri adalah tempat untuk memamerkan karya seni dari para seniman-seniman. Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia seni memiliki arti :

1. Keahlian membuat sesuatu yang elok atau indah.
2. Karya yang dibuat dengan sajak, lukisan, dan ukir-ukiran yang indah.
3. Kemampuan untuk mengadakan sesuatu yang luar biasa.

Dapat disimpulkan bahwa galeri seni adalah tempat untuk memamerkan karya seni dari seniman-seniman yang memiliki talenta yang indah dalam membuat suatu bentuk yang indah.

### **2.1.3. Fungsi Galeri Seni**

Fungsi utama dari galeri seni adalah untuk memamerkan karya-karya seni oleh seniman yang membuat. Namun, banyak juga galeri yang memiliki studio untuk membuat karyanya sendiri.

Semakin lama fungsi karya seni jadi semakin luas dan beragam.

Contohnya adalah :

- Tempat berkumpulnya suatu komunitas seni
- Tempat untuk mengapresiasi karya seni
- Sebagai metode pembelajaran
- Tempat pemeliharaan karya seni
- Tempat transaksi jual beli karya
- Pengenalan seni kepada masyarakat

Di era modern ini, fungsi galeri dapat dikaitkan dengan banyak hal. Aktifitas-aktifitas yang ada juga kini tidak hanya ingin melihat saja. Pengembangan galeri yang seperti inilah yang menarik masyarakat untuk lebih mengenal seni.

### **2.1.4. Fasilitas Galeri Seni**

Fasilitas seni yang paling utama tentu adalah galeri seni itu sendiri. Galeri seni yang ada biasanya terbagi menjadi 2 yaitu utama dan galeri sementara. Namun semakin kesini, fasilitas galeri tidak hanya galeri saja, ada juga yang memicu aktifitas-aktifitas lain seperti perpustakaan, cafe, giftshop, penginapan untuk seniman, pertunjukan seni, dll.

### **2.1.5. Bentuk Kegiatan dalam Galeri Seni Rupa**

Kegiatan yang ada dalam galeri seni dibagi menjadi tiga :

- Pameran karya seni  
Memamerkan, mempromosikan, dan transaksi jual beli karya seni
- Pengelolaan

Kegiatan yang dilakukan untuk mengatur kegiatan-kegiatan yang ada dalam galeri seni.

- Penunjang/ Servis

Kegiatan pendukung yang memberikan pelayanan publik bagi pelaku.

## 2.2. Tinjauan Preseden

### Selasar Sunaryo Art Space

Selasar Sunaryo adalah art space yang dimiliki oleh salah satu seniman di Bandung. Nama Selasar Sunaryo sendiri sudah dapat diketahui bahwa art space ini dimiliki oleh seniman yang bernama Sunaryo Soetono. Sedangkan, –selasar memiliki filosofi yaitu karya seniman adalah suatu proses kreatifitas yang terus berjalan.

Lokasi Selasar Sunaryo berada di daerah Jawa Barat tepatnya di Daerah tingkat II Bandung, Kecamatan Lembung. Letaknya berada di kawasan perbukitan alami di Jalan Bukit Pakar Timur, Dago, Bandung. Luas bangunan ini adalah 5000m<sup>2</sup>. Lokasinya di perbukitan menentukan zona peletakan fungsi. Maka zona masa tersebut di kelompokkan berdasarkan fungsi aktifitas :

a. Bangunan Utama

Terdiri dari 3 lantai yang berbeda dengan split level yang memanfaatkan pola kontur. Dimensi sekitar 8,4 x 22 m<sup>2</sup>

b. Bangunan Penunjang

Terdiri dari 2 lantai dengan split level yang berbeda

c. Ruang Amphiteater

Memiliki bentuk setengah lingkaran dengan diameter lingkaran luar sekitar 20 m dan diameter lingkaran dalam 10 m dari lingkaran luar.

Sirkulasi pada Selasar Sunaryo menggunakan konsep linier. Konsep dari Selasar Sunaryo sendiri antara lain adalah :

a. Bangunan sebagai latar belakang

Di definisikan dengan bangunan awal yang menggunakan komposisi-komposisi bidang dan tidak ada detail



b. Modern-Jawa Barat

Permainan dengan lanscape dan penggunaan ruma panggung. Selain itu digunakan juga tanaman bambu yang ada di Jawa Barat untuk memberikan nuansa Jawa Barat.

c. Menyiratkan Karya

Di definisikan dengan Geometri Abstrak yang mencirikan karya-karya Sunaryo yaitu karya-karya yang terkesan modern.

Aktivitas utama dari Selasar Sunaryo sendiri adalah memamerkan, merawat, dan mengapresiasi seni. Namun, selain itu Selasar Sunaryo juga memiliki fasilitas-fasilitas lain. Fasilitas yang berada di Selasar Sunaryo antara lain :

a. Galeri A (sekitar 177 m<sup>2</sup>)

Digunakan untuk memamerkan karya-karya Sunaryo dan pameran seniman Indonesia maupun luar negeri berskala besar.



Gambar 2.1 Galeri A

*Sumber : [www.selasarsunaryo.com](http://www.selasarsunaryo.com)*

b. Galeri B (sekitar 210 m<sup>2</sup>)

Tempat menampilkan seniman muda baik dari Indonesia maupun Luar Negeri.







Gambar 2.7 Rumah Bambu

Sumber : [www.selasarsunaryo.com](http://www.selasarsunaryo.com)

- h. Amphiteather (sekita 198 m<sup>2</sup>)

Kapasitas maksimum 300 orang yang digunakan bila ada pertunjukan seni.



Gambar 2.8 Amphiteather

Sumber : [www.selasarsunaryo.com](http://www.selasarsunaryo.com)

- i. Pustaka Selasar

Fasilitas publik dari sub-divisi dari Departemen Dokumentasi.



Gambar 2.9 Pustaka Selasar

Sumber : [www.selasarsunaryo.com](http://www.selasarsunaryo.com)

- j. Cinderamata Selasar



## **BAB III**

### **TINJAUAN WILAYAH/KAWASAN DI YOGYAKARTA**

#### **3.1 Tinjauan Umum Yogyakarta**

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Yogyakarta terkenal dengan berbagai peringkat seperti kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar dan kota pariwisata (Pemerintah Yogyakarta, 20017), (Adrisijanti,2007), (Susilo,2009), (Bernas Jogja,2010). Sebagai kota pelajar sudah pasti ada banyak tempat pendidikan di daerah ini. Sebutannya sebagai kota budaya dikenali karena masih kentalnya budaya di daerah tersebut. Mulai dari peninggalan sejarah, seni dan budaya beraneka ragam yang dihasilkan oleh seniman. Sebagai kota pelajar dan budaya, Yogyakarta memiliki beberapa fasilitas pendidikan seni dan berbagai aset budaya daerah yang bisa digunakan sebagai pembelajaran dari generasi ke generasi.

##### **3.1.1 Luas Wilayah D.I.Yogyakarta**

Daerah Istimewa Yogyakarta terletak diantara 7.33-8.12 Lintang Selatan dan 110.00-110.50 Bujur Timur, tercatat memiliki luas 3.185,80 km atau 0,17% dari luas Indonesia (1.860.359,67 km). DIY merupakan provinsi terkecil setelah Provinsi DKI Jakarta, yang terdiri atas:

- a. Kota Yogyakarta memiliki luas 32,50 km (1,02%)
- b. Kabupaten Bantul memiliki luas 506,85 km (15,91%)
- c. Kabupaten Kulon Progo memiliki luas 1.485,36 km (46,63%)
- d. Kabupaten Sleman memiliki luas 574,82 km (18,04%)

##### **3.1.2 Topografi D.I.Yogyakarta**

Sebagian besar wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta atau sebesar 65,65% wilayah terletak pada ketinggian antara 100-499 m dari permukaan laut, 28,84% wilayah dengan ketinggian kurang dari 100 meter, 5,04% wilayah dengan ketinggian antara 500-999 m, dan 0,47% wilayah dengan ketinggian di atas 1000 m. Berdasarkan satuan fisiografis, Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri atas:

- a. Satuan Pegunungan Selatan, seluas 1.656,25 km, ketinggian 150-700 m, terletak di Kabupaten Gunungkidul (Pegunungan Seribu), yang merupakan wilayah perbukitan batu gamping (limestone) yang kritis, tandus, dan selalu kekurangan air. Pada bagian tengah berupa dataran Wonosari basin. Wilayah ini merupakan bentang alam solusional dengan bahan batuan induk batu gamping, yang mempunyai karakteristik lapisan tanah dangkal dan vegetasi penutup yang relatif jarang.
- b. Satuan Gunung Berapi Merapi, seluas 582,81 km, ketinggian 80-2.911 m, terbentang mulai dari kerucut gunung api hingga dataran fluvial Gunung Merapi, meliputi daerah Kabupaten Sleman, Kota Yogyakarta, dan sebagian Kabupaten Bantul, serta termasuk bentang alam vulkanik. Daerah kerucut dan lereng Gunung Merapi merupakan hutan lindung dan sebagai kawasan resapan air.
- c. Dataran rendah antara Pegunungan Selatan dan Pegunungan Kulon Progo seluas 215,62 km, ketinggian 080 m, merupakan bentang alam fluvial yang didominasi oleh dataran Alluvial. Membentang di bagian selatan DIY mulai Kabupaten Kulon Progo sampai Kabupaten Bantul yang berbatasan dengan Pegunungan Seribu. Daerah ini merupakan wilayah yang subur. Bentang alam lain yang belum digunakan adalah bentang alam marine dan aeolin yang merupakan satuan wilayah pantai yang terbentang dari Kabupaten Kulon Progo sampai Bantul. Khusus Pantai Parangtritis, terkenal dengan laboratorium alamnya berupa gumuk pasir. Pegunungan Kulon Progo dan Dataran Rendah Selatan seluas 706,25 km, ketinggian 0572 m, terletak di Kabupaten Kulon Progo. Bagian utara merupakan lahan struktural denudasional dengan topografi berbukit yang mempunyai kendala lereng yang curam dan potensi air tanah yang kecil.

### **3.1.3 Keadaan Iklim D.I. Yogyakarta**

- Temperatur

Temperatur rata-rata Daerah Istimewah Yogyakarta 24,3°C, temperatur minimum antara 22°-25°C dan temperatur maksimum adalah 30°-33°C.

- Kelembaban Udara

Kelembaban udara rata-rata di Daerah Istimewah Yogyakarta sekitar 82%.

- Curah Hujan

Curah hujan rata-rata pertahun, sekitar 25-350mm pertahun.

### **3.2 Potensi Seni Rupa Yogyakarta**

Yogyakarta yang terkenal sebagai kota seni dan budaya memiliki berbagai macam kegiatan kesenian yang sering ramai dikunjungi. Contoh kegiatan kesenian yang dilakukan setiap tahunnya adalah Festival Seni Yogyakarta ( FKY ), Art Jog, Art Galery, dll. Tanpa disadari dengan adanya berbagai macam kegiatan seni di Yogyakarta, akan menimbulkan ketertarikan dan pengapresiasian kepada seni yang bagus juga untuk kedepannya. Sebagai kota pendidikan, Yogyakarta juga memiliki beberapa lembaga pendidikan seni formal untuk mendidik mahasiswa/pelajar seni untuk menjadi seniman yang handal. Beberapa pendidikan seni formal yang ada di Yogyakarta yaitu Sekolah Menengah Seni Rupa, Sekolah Menengah Musik, Insitut Seni Indonesia ( ISI ), Akademi Seni Kewarawitan, Pusat Latihan Bagong Kusudiharjo. Sedangkan kegiatan non-formal biasanya dilakukan oleh lembaga seni, organisasi seni, komunitas seni, dll. Contohnya adalah art galery, fasilitas museum dan lain-lain.

Yogyakarta memiliki seniman-seniman seni rupa yang produktif saat ini. Menurut potensi dan pengembangan Seni dan Budaya di Propinsi D.I.Yogyakarta, dalam bidang seni lukis dan grafis, Yogyakarta memiliki 17 organisasi dan 144 seniman, dalam bidang seni patung memiliki 6 organisasi dan 88 seniman, untuk seni kriya memiliki 46 organisasi dan 61 seniman, kemudian untuk seni dekrasi memiliki 20 organisasi dan 205 seniman. Beberapa seniman seni rupa profesional yang mendukung potensi Yogyakarta dalam hal seni rupa adalah Sapto Hundoyo, Eko Nugroho, Affandi, Fajar Sidik, Amri Yahya, dll. Karya yang mereka buat memiliki keunikan dan kemenarikan yang berbeda. Sangat menarik apabila karya mereka dapat menjadi salah satu koleksi dalam galeri seni rupa dengan cara pembelian, peminjaman, atau penghibahan yang mana karya ini dapat membawa pesan terhadap masyarakat ataupun menjadi pemacu kreatifitas bagi mahasiswa/pelajar seni, seniman lain, maupun bagi masyarakat pecinta seni.

Fasilitas seni rupa di Yogyakarta yang menambah Potensi Yogyakarta sebagai kota seni adalah Sangkring Art Space, Pendhapa Art Space, Taman Budaya Yogyakarta, Insitut Seni Indonesia, Benteng Vredeburg, dll.



### 3.3 Pendekatan Penentuan Lokasi

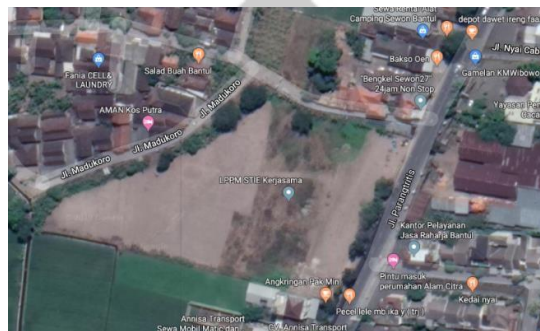
Pertimbangan dalam memilih lokasi site :

- a. Lokasi yang dipilih harus strategis. Yang dimaksud strategis adalah lokasi yang mudah ditemukan dan dekat dengan fasilitas pendukung seperti RS, Restoran, bangunan pendidikan, dll.
- b. Bersinggungan dengan sasaran pengunjung yaitu mahasiswa, pelajar, masyarakat umum pecinta seni, dan seniman.
- c. Lokasi memiliki rute yang mudah dilalui oleh berbagai macam transportasi.

### 3.4 Pemilihan Site

Site yang dipilih untuk dibangun visual art space adalah site yang berada di Jalan Parangtritis yang bersebrangan dengan Perumahan Alam Citra. Site ini masuk ke dalam wilayah Bantul, D.I.Yogyakarta. Pertimbangan dalam memilih site tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Site dekat dengan Insitut Seni Indonesia memiliki banyak potensi sasaran pengunjung yang berkaitan dengan seni yaitu mahasiswa, seniman, dan masyarakat pecinta seni.
- b. Arus lalu lintas lancar dan jalan utama cukup besar sehingga memudahkan transportasi seperti bis untuk menuju ke lokasi.
- c. Berada di kawasan yang memiliki fasilitas umum yang cukup memadai seperti RS, restoran, bangunan pendidikan, minimarket.



Gambar 3.1 Site

Sumber : [www.googleearth.com](http://www.googleearth.com)

## BAB IV TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORITIKAL

### 4.1 Pendekatan Perilaku

#### 4.1.1 Pengertian Pendekatan Perilaku

Penekanan pendekatan perilaku terletak pada keterkaitan hubungan antara ruang dengan manusia atau masyarakat yang menghuni atau menggunakan ruang tersebut. Pendekatan perilaku menekankan untuk memahami perilaku manusia yang beragam agar dapat dimanfaatkan sebagai ruang. Pendekatan ini melihat bahwa menghasilkan konsep ruang yang berbeda dapat dilihat dari aspek-aspek norma, kultur, dan psikologis masyarakat yang berbeda. Penekanan dari pendekatan ini adalah interaksi antara ruang dan manusia.

Konseptual dari pendekatan perilaku adalah manusia sebagai makhluk berfikir yang memiliki persepsi dalam interaksinya kepada lingkungan. Interaksi yang kompleks ini, pendekatan arsitektur memperkenalkan apa yang dimaksud dengan *cognitive process* (proses kognitif) yaitu proses dimana orang mendapatkan, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuannya untuk memberikan persepsi dari makna ruang yang digunakan.

Menurut Stokols (1977), kerangka studi yang merupakan perkawinan antara pendekatan *ecological psychology* dan *environmental psychology*, dapat dilihat bahwa adanya tiga tingkatan analisis yang dilakukan dalam studi arsitektur lingkungan dan perilaku yaitu mikro, menengah, dan makro. Tingkat mikro digunakan bila kita berhadapan dengan perilaku individu dalam setting tertentu. Tingkat menengah digunakan saat kita menganalisis perilaku dalam suatu kelompok kecil pada setting tertentu seperti kelompok kerja atau organisasi. Tingkat makro dilakukan saat menganalisis dalam setting yang lebih luas seperti satu lingkungan perumahan atau kota. Gambar 4.1 juga menjelaskan perbedaan dimensi personal lingkungan dalam arsitektur lingkungan dan perilaku. Dimensi personal dibagi menjadi dua. Yang pertama adalah faktor fisiologis dan yang kedua adalah faktor psikologis. Kedua faktor ini akan mempengaruhi respon individu terhadap lingkungannya. Selain itu, dimensi ruang juga terbagi dalam tiga kelompok yaitu lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan kultural. Ketiga dimensi ini memiliki pengaruh dalam proses hubungan antara perilaku dan lingkungan. Reaksi antara manusia dan lingkungan tergantung dari makna lingkungan itu sendiri bagi manusia. Manusia menyukai suatu lingkungan atau tidak tergantung dari makna lingkungan itu sendiri.



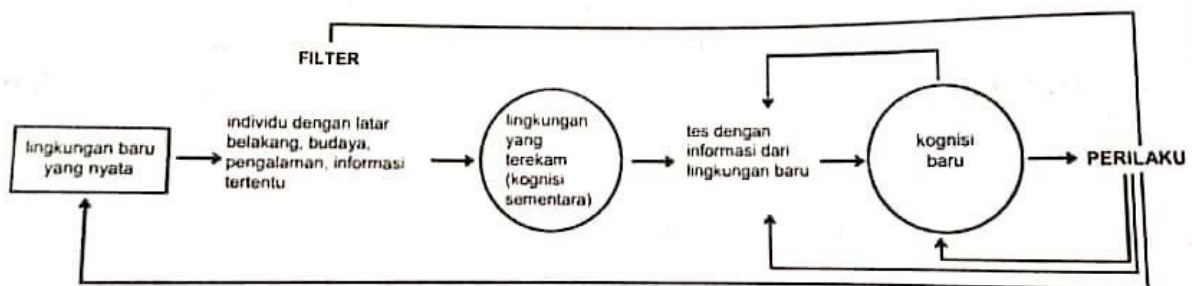
Sumber: Rapoport, 1977 (diterjemahkan oleh penulis)

Gambar 4.1 Dimensi Personal

Sumber : buku arsitektur lingkungan dan perilaku, UGM

#### 4.1.2 Kerangka Studi Perilaku

Yang ditekankan pada kerangka pendekatan perilaku adalah latar belakang manusia seperti kepercayaan, norma, nilai-nilai yang dianut, pandangan hidup. Hal tersebut dapat menentukan perilaku dan gaya hidup manusia yang diperankan di lingkungan masyarakat. Konteks kultural dan sosial menentukan aktivitas dan kegiatan manusia (Rapoport, 1977). Macam dan wadah kegiatan ditentukan dari cara hidup dan sistem kegiatan yang dikerjakan. Wadah yang dimaksud ini adalah ruang-ruang yang dapat menjadi tempat berlangsungnya kegiatan tersebut.



Sumber: Rapoport, 1977

Gambar 4.2 Konteks Kultural dan Sosial

Sumber : buku arsitektur lingkungan dan perilaku, UGM

Dapat dilihat pada gambar, hal yang ditekankan pada pendekatan ruang dari aspek perilaku adalah *human agency*. *Human agency* adalah keputusan individu atau kelompok manusia dalam merumuskan pandangan hidup, nilai-nilai kehidupan bersama, yang dijabarkan dalam kehidupannya sehari-hari yang di tuangkan dalam sistem kegiatan dan wadah ruangnya (sistem seting). Dengan kata lain pendekatan perilaku menegaskan bahwa aspek psikologis dan kultur setiap manusia menentukan aktivitas dan wadahnya.

Dalam arsitektur perilaku, istilah seting lebih cenderung memberikan penekanan pada kegiatan manusia yang tidak tampak jelas pada istilah ruang. Selain sistem, pendekatan perilaku juga memiliki istilah sistem yang memberikan penekanan tentang ketertarikan masing-masing seting yang memiliki fungsi sendiri namun saling berkaitan ((Rapoport, 1977)

Pada gambar di atas, kegiatan adalah hal yang dilakukan seseorang dalam kurun waktu tertentu (Bechtel dan Zeisel, 1987). Kegiatan tersebut terdapat empat hal pokok yaitu pelaku, macam kegiatan, tempat, dan waktu berlangsungnya kegiatan. Kegiatan dapat terdiri dari sub-sub kegiatan yang saling berhubungan sehingga membentuk sistem kegiatan (Rapoport, 1986). Contohnya kegiatan memasak yang terdiri dari sub—sub kegiatan seperti, mencuci, meracik, memanaskan panci, dan menyimpan bahan di almari. Selanjutnya, sistem kegiatan dari esensinya seperti merubah makanan mentah menjadi makanan jadi. Kemudian kegiatan sampingan yang dilakukan seperti mengobrol dengan tetangga saat memasak, dan arti simbolis dari kegiatan memasak tersebut seperti upacara tradisional di Bali. Hal pertama dan kedua membahas tentang unsur manifestasi kegiatan sedangkan 2 hal yang lain membahas tentang unsur simbolik atau latennya. Unsur simbolik dan laten ini yang memberikan kesan berbeda di setiap kegiatan yang terlihat dari wadah atau seting yang berbeda di setiap kegiatan. Hakikat dari studi arsitektur lingkungan dan perilaku adalah memahami aspek manifestasi dan laten suatu kejadian atau fenomena.

Rapoport (1986) mendefinisikan sistem seting adalah suatu organisasi dari berbagai seting yang dikelompokkan menjadi suatu sistem yang berkaitan dengan sistem kegiatan manusia. Ide dari konsep ini adalah kenyataan bahwa seseorang tidak dapat mengerti hal yang terjadi di suatu seting tanpa mengetahui hal yang terjadi di seting-seting lain. Dengan kata lain, seting tertentu dipengaruhi oleh seting-seting yang lain. Contohnya adalah rumah (sebuah seting) dengan fasilitas yang terdapat dalam rumah seting lain).

### **4.1.3 Konsep Kajian Arsitektur Lingkungan dan Perilaku**

#### **4.1.3.1 Seting Perilaku (Behavior Setting)**

Pengertian sederhana dari *Behavior Setting* adalah interaksi antara satu kegiatan dengan tempat yang spesifik. *Behavior Setting* terdiri dari suatu kelompok yang melakukan kegiatan, aktifitas, tempat kegiatan, dan waktu kegiatan tersebut dilaksanakan. Contohnya dapat kita lihat di kehidupan sehari-hari, mulai dari seting bank, kelas, kelompok bermain, ruang tunggu, pasar, dll. *Behavior Setting* lebih menekankan kita untuk bisa mengidentifikasi perilaku tertentu secara konstan pada situasi/seting tertentu.

Istilah *Behavior Setting* dijabarkan menjadi dua istilah. Yang pertama *system of setting* atau sistem ruang adalah rangkaian unsur fisik/spasial yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain sehingga dapat dipakai oleh suatu kegiatan. Contohnya adalah ruang terbuka yang dapat digunakan sebagai ruang pameran. Kedua, *system of activity* atau sistem kegiatan adalah rangkaian perilaku yang sengaja dilakukan oleh individu atau kelompok. Contohnya adalah rangkaian upacara pada upacara adat.

Dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku, kita berhadapan dengan kelompok yang memiliki persepsi yang sama atau mirip dan melakukan kegiatan tersebut sesuai yang sudah mereka sepakati sejak awal. Dari ulasan ini, setiap kelompok akan memiliki *behavior setting* yang berbeda tergantung kesepakatan yang dibentuk sejak awal oleh kelompok tersebut.

#### **4.1.3.2 Persepsi tentang Lingkungan (Environmental Perception)**

Persepsi tentang lingkungan adalah interpretasi setiap individu berdasarkan latar belakang budaya, nalar, dan pengalaman individu tersebut. Dengan adanya berbagai macam latar belakang setiap individu maka, persepsi lingkungan perindividu pun juga berbeda. Namun, dapat juga setiap individu memiliki persepsi lingkungan yang sama karena memiliki latar belakang yang sama. *Environmental Perception* menekankan pada ragam dan kesamaan setiap individu ataupun kelompok.

Rapoport (1977) mengatakan bahwa persepsi lingkungan sangat penting karena keputusan yang diambil dalam merancang ditentukan dari persepsi lingkungan perancang. Apabila perancang tidak memahami ini, maka rancangannya tentang persepsi lingkungan dimungkinkan tidak akan tercipta suatu persepsi lingkungan yang baik. Dalam studi antropologi lingkungan, isu tentang persepsi lingkungan adalah aspek *emic* dan *etic*. *Emic* adalah gambaran lingkungan yang di persepsikan oleh kelompok. *Etic* adalah pengamat atau perancang mempersepsikan lingkungan yang sama.

Tujuan dari arsitektur lingkungan dan perilaku adalah memahami kompleksitas lingkungan yang berbeda, sehingga pengetahuan tentang persepsi lingkungan juga bertambah. Bagi perancang, pengetahuan tentang persepsi orang terhadap lingkungan sangat penting karena mereka memiliki peran dalam menciptakan lingkungan yang optimal bagi masyarakat yang akan menggunakan lingkungan tersebut berdasarkan persepsi lingkungan mereka.

#### **4.1.3.3 Lingkungan yang Terpersepsikan ( Perceived Environment)**

Lingkungan yang terpersepsikan adalah produk dari persepsi setiap individu atau suatu kelompok. Hal yang harus dibicarakan bila membahas tentang persepsi lingkungan antara lain adalah proses kognisi, afektif, dan kognasi individu atau kelompok terhadap suatu lingkungan. Kognisi meliputi proses penerimaan, pemahaman, dan pemikiran tentang lingkungan. Afeksi adalah proses perasaan, emosi, keinginan, dan nilai-nilai pada lingkungan. Kognasi adalah tindakan, perlakuan lingkungan yang timbul dari afeksi dan kognisi. Setiap orang memiliki persepsi lingkungan yang berbeda. Hal ini menimbulkan konflik dalam membuat keputusan tentang desain lingkungan yang akan dibuat.

#### 4.1.3.4 Kognisi Lingkungan, Citra, dan Skemata ( Environmental Cognition, Image and Schemata )

Kognisi lingkungan adalah proses pemahaman dan pengertian terhadap lingkungan. Hal ini dianggap penting karena kognisi adalah proses yang menjelaskan hubungan antara manusia dan lingkungannya.

Sebagaimana yang dikatakan Rapoport (1977), kognisi lingkungan dibagi menjadi tiga faktor yakni : *organismic*, *environmental*, dan *cultural*. *Schemata* dalam kognisi lingkungan berarti rangkuman pengalaman pada lingkungan baik yang pernah dialami atau sedari dialami terkonstruksikan.

#### 4.1.3.5 Pemahaman Lingkungan ( Environmental Learning )

Konsep *environmental learning* adalah bahwa persepsi lingkungan seseorang tidak hanya bersifat subjektif tapi juga dinamis.

Rujukan	Seting	Kesepakatan Kelompok	Skala	Komponen	
				Fisik	Sosial
USA Wiggins (1973)	Ruang ruang kota	Perbedaan antara siswa-siswa desain dan siswa-siswa yang lain dalam kriteria evaluasi dan pembinaan	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tingkat penutupan (<i>enclosure</i>)</li> <li>▪ ukuran ruang</li> <li>▪ karakter ruang</li> <li>▪ karakter elemen-elemen penutup (<i>enclosure</i>)</li> <li>▪ jumlah besaran penghijauan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kegiatan</li> <li>▪ fungsi/ pemakaian</li> <li>▪ macam dan kualitas barang-barang dan pelayanan</li> </ul>
UCLA (1972)	Kota kecil di daerah wisata	Ketidaksetujuan diantara berbagai kelompok kecuali 3 komponen pertama (keseluruhan ada 11 isu yang teridentifikasi)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kemulahan pemandangan</li> <li>▪ suasana kota kecil</li> <li>▪ kualitas visual tanda-tanda orientasi distrik yang berbeda</li> <li>▪ kualitas udara dan cuaca</li> <li>▪ transportasi</li> </ul>	
Marans & Rogers (1973)	Daerah Permukiman	Perbedaan-perbedaan beberapa kelompok dan individu	Perumahan skala kecil (5-6 rumah) lebih penting untuk kepuasan daripada perumahan skala besar	<p style="text-align: center;">perumahan skala besar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pemeliharaan bangunan</li> </ul> <p style="text-align: center;">perumahan skala kecil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pemeliharaan</li> <li>▪ kepadatan</li> <li>▪ privasi di halaman</li> <li>▪ tingkat lalu lintas rendah</li> <li>▪ banyak pohon</li> <li>▪ udara rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tetangga</li> <li>▪ keamanan</li> <li>▪ kenyamanan</li> <li>▪ tipe</li> <li>▪ teranga</li> <li>▪ keamanan</li> </ul>

Sumber: Rapoport, 1977

Catatan: masing-masing studi menyediakan banyak detail yang lebih spesifik; preferensi lingkungan dari perencana dan perancang tidak termasuk; dalam kasus-kasus ketidaksetujuan, pandangan/pendapat terbanyak umumnya diberikan.

Gambar 4.3 Pemahaman Lingkungan

Sumber : buku arsitektur lingkungan dan perilaku, UGM

Perancang harus dapat menciptakan persepsi sang klien. Namun, disisi lain persepsi klien tidak jarang berubah atau berkembang. Mengantisipasi hal ini, perancang harus mengkaji unsur subjektif dalam proses pembentukan persepsi lingkungan. Rapoport (1977)

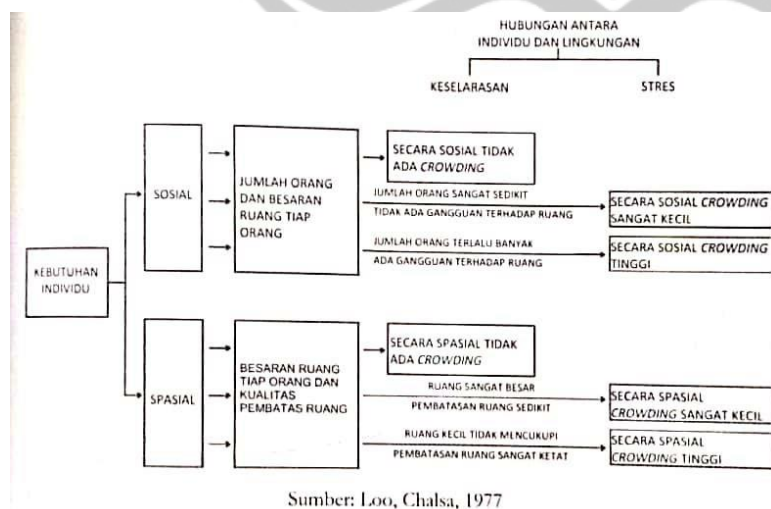
membeberikan beberapa unsur yang berperan dalam membentuk persepsi lingkungan secara subjektif yaitu :

1. Tingkat kompleksitas unsur atau objek (*Level of complexity*)
2. *Urban grain* dan *Texture*
3. Skala, tinggi, dan kepadatan bangunan
4. Warna, material, detail
5. Manusia : bahasa, cara berpakaian, dll.
6. Tanda-tanda
7. Tingkat aktifitas
8. Pemanfaatan ruang
9. Tingkat kebisingan
10. Tingkat penerangan
11. Unsur Alami
12. Bau dan kebersihan

Tugas arsitek adalah menyusun unsur tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal sehingga banyak orang dapat memahami, mengartikan, dan menyenangi lingkungan tersebut.

#### 4.1.3.6 Kualitas Lingkungan ( Environmental Quality )

Definisi kualitas lingkungan adalah lingkungan yang sesuai/memenuhi preferensi imajinasi ideal seseorang atau sekelompok orang. Hal ini menegaskan bahwa kualitas ruang seharusnya dipahami secara subjektif yang dikaitkan dengan aspek psikologis dan sosio-kultural penghuni. Pandangan ini disempurnakan dari pandangan dulu yang mengartikan kualitas lingkungan dari aspek fisik dan biokimia saja. Subjektifitas kualitas lingkungan harus dipahami oleh para perancang karena proses merancang sebenarnya adalah proses tawar-menawar tentang kualitas lingkungan.



Sumber: Loo, Chala, 1977

Gambar 4.4 Kualitas Lingkungan

Sumber : buku arsitektur lingkungan dan perilaku, UGM

Meskipun kualitas lingkungan begitu subjektif, adapula unsur yang tidak boleh dilupakan, terutama pada penyediaan prasarana seperti air bersih, sanitasi, dan persampahan.

#### **4.1.3.7 Teritori ( Territory )**

Teritori adalah batas organisme hidup meenentukan tuntutannya, menandai, serta mempertahankan, terutama dari kemungkinan intervensi pihak lain. Konsep ini awalnya digunakan untuk organisme bukan manusia, namun akhirnya dipakai juga untuk manusia. Dalam zoologi, konsep ini banyak dikaitkan dengan tuntutan sekelompok binatang disuatu area untuk keberlangsungan hidupnya, baik sebagai sumber alami ahan makanan maupun reproduksi kelompok tersebut.

Konsep teritori yang di terapkan pada manusia menyangkut *perceived environment* serta *imaginary environment*. Artinya konsep teritori lebih dari sekedar area untuk mencukupi kebutuhan fisik saja, tetapi juga kebutuhan emosional dan kultural. Kebutuhan emosional berkaitan dengan isu mengenai ruang privat dan publik. Sedangkan kebutuhan secara kultur menyangkut isu tentang area sakral dan profan. Konsep teritori menekankan pada kelompok individu yang memiliki kultur yang berbeda maka dimensi kultur, wujud, dan cakupan teritorinya juga akan bereda. Menurut Altman (1975) teritori dibagi menjadi tiga kategori yang dikaitkan dengan keterlibatan personal, *involvement*, kedekatan kehidupan anatar individu/kelompok., dan frekuensi penggunaanya. Ketga kategori itu adalah *primary*, *secondary*, serta *public territory*.

Teritori utama atau *primary* adalah area yang digunakan secara eksklusif, disadari oleh orang lain, dikendalikan secara permanen, serta menjadi bagian utama dalam keseharian penghuni. Conrohnya dalam budaya masyarakat barat adalah apabila seseorang masuk rumag orang lain tanpa permissi maka akan menimbulkan masalah besar. Teritori sekunder (*secondary*) adalah area yang tidak terlalu digunakan secara eksklusif oleh seseorang. Contohnya adalah suatu lingkungan yang dikuasi oleh geng-geng remaja tertentu. Teritori publik adalah area yang dapat dimasuki oleh siapapun namun harus tetap memperhatikan norma-norma yang berlaku di are tersebut. Contoh wilayah kampung yang batas wilayahnya sudah jelas.

#### **4.1.3.8 Ruang Personal dan Kesumpekan (Personal Space and Crowding)**

Ruang privat (*peronal space*) adalah batasan yang tidak tampak oleh setiap orang, yang mana orang enggan mengetahui bahkan tidak boleh mengetahui. *Personal space* dalam pendekatan ini menunjukkan pengaruh psikologis individu atau sekelompok individu terhadap ruang. Batasan ruang privat ini bervariasi tergantung dari pertimbangan orang itu sendiri. Jarak individu untuk mendapatkan *personal space* oleh Sommer dinamakan *individual*



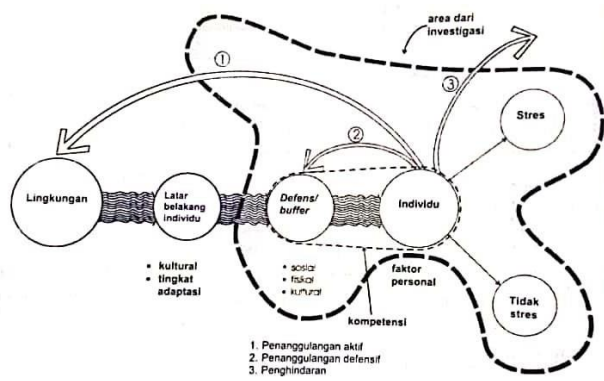
*distance*. *Individual space* dan *personal space* sering dipadukan atau dicampur, padahal sebenarnya *individual distance* adalah faktor penentu dari *personal space*.

*Personal space* adalah konsep yang dinamis dan adaptif yaitu tergantung dari keadaan lingkungan dan psikologis seseorang sendiri. Contohnya adalah orang yang sedang marah lebih memperluas *personal space*-nya. Sedangkan, orang yang sedang bercinta lebih cenderung mempersempit *personal space*-nya. Batas dari *personal space* tidak dapat dilihat secara fisik, batas-batasan ini diamati melalui bentuk *gesture*, *posture*, sikap, atau posisi seseorang.

*Personal space* memiliki isu yaitu *crowding* (kesumpekan). *Crowding* adalah situasi dimana seseorang tidak dapat mempertahankan ruang privatnya. Situasi *crowding* apabila dibiarkan cukup lama akan menimbulkan *stress*. Yang memicu adanya *crowding* adalah keberadaan manusia yang begitu tinggi di satu titik tempat. Namun mengingat *personal space* juga menyangkut psikologis manusia maka isu *crowding* ini tidak hanya terkait dengan densitas fisik.

Dalam arsitektur lingkungan dan perilaku, *crowding* mengarah pada *determinant*, proses, serta persepsi tentang *crowding* itu sendiri. Menurut Loo (1977) determinan *crowding* dikategorikan menjadi tiga:

- a. Faktor Lingkungan (*Environment*)  
Yang terdiri dari faktor fisik dan sosial. Faktor fisik meliputi dimensi tempat, densitas, serta suasana ruang tersebut seperti warna cat, susunan perabot, dll. Faktor sosial terdiri dari norma, kultur, dan adat istiadat.
- b. Faktor Situasional (*Situational*)  
Hubungan antara individu serta lama intensitas kontak. Faktor ini menunjukkan apabila suatu ruangan memiliki densitas yang tinggi secara fisik, namun hubungan yang ada di ruang tersebut intim, saling mengenal, dan lama hubungannya terbatas seperti pesta di suatu pub. Maka, situasi ini tidak dapat dikatakan *crowding*.
- c. *Intrapersonal*  
Meliputi karakteristik seseorang antara lain usia, *gender*, pendidikan, pengalaman, sikap.



Sumber: Haryadi, 1989

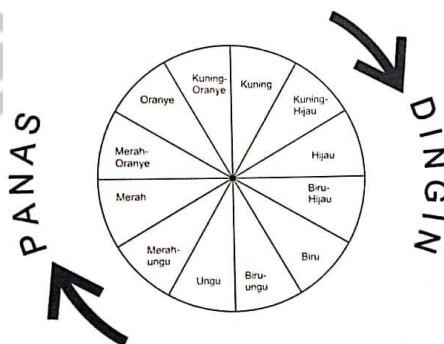
Gambar 2-12. Kerangka Teoritik Tekanan Lingkungan, Stres dan Strategi Penanganannya

#### Gambar 4.5 Ruang Personal dan Keumpekan

Sumber : buku arsitektur lingkungan dan perilaku, UGM

#### 4.1.3.9 Tekanan Lingkungan, Stres, Strategi Penanggulangannya (Environmental pressures, Stress, and Coping Strategy)

Konsep arsitektur lingkungan dan perilaku, dapat dipahami secara komprehensif melalui isu tentang tekanan lingkungan. Pendefinisian tekanan lingkungan adalah faktor yang dapat menimbulkan perasaan tidak enak, tidak nyaman, kehilangan ketertarikan di suatu tempat tertentu. Aktor yang muncul biasanya dari fisik, sosial, dan ekonomi. Apabila terus dibiarkan maka hal ini akan menimbulkan dampak yaitu *stress*.



Gambar 3-4. Spektrum Warna

#### Gambar 4.6 Tekanan Lingkungan, Stres, Strategi Penanggulangannya

Sumber : buku arsitektur lingkungan dan perilaku, UGM

#### **4.1.4 Ruang**

Ruang adalah sistem lingkungan binaan terlecil yang penting karena di jaman sekarang kerana sebagian besar aktifitas manusia berada di ruangan. Pengertian ruang sendiri adalah area yang dibatasi oleh dinding dan atap yang permanen maupun tidak permanen. Hal yang penting dari ruang adalah fungsi dari ruang itu sendiri. Fungsi ruang ditentukan oleh fungsi dari sistem yang lebih besar. Contoh adalah fungsi ruang kelas, laboratorium, aula untuk gedung sekolah. Pengaruh ruang begitu jelas dengan adanya kegiatan yang dilakukan di area ruang tersebut. Ruang diharpkan memiliki bentuk, perabot, dan kondisi yang sesuai dengan fungsinya. Namun, ada juga pemakaian fungsi ruang yang tidak begitu jelaskarena kegiatan yang dilakukan cukup bervariasi. Contoh ruang keluarga yang fungsinya tidak terlalu jelas daripada dengan fungsi ruang kelas.

Terdapat dua macam ruang yang dapat mempengaruhi perilaku. Yang pertama, ruang di ranang untuk memenuhi fungsi dan tujuan tertentu. Kedua, Ruang dirancang untuk memenuhi fungsi dan tujuan yang fleksibel. Masing-masing ruang ini memiliki variabel yang berbeda. Variabel yang dimaksud ini adalah perabot, warna cat, bentuk dan ukuran, dan unsur lingkungan ruang.

##### **4.1.4.1 Warna Ruang**

Warna dapat memainkan suasana yang dimunculkan pada ruang dan menimbulkan perilaku tertentu. Pengaruh warna kepada setiap orang berbeda-beda, tergantung umur, jenis kelamin, latar belakang budaya, dan kondisi mental. Namun, ada warna yang cenderung memiliki efek psikologis yang sama. Contoh adalah warna merah yang berkesan membawa efek panas dibandingkan dengan warna hijau. Warna yang mengarah pada spektrum warna merah (merah, orange, kuning) biasanya membawa efek panas. Sedangkan ruang yang menggunakan warna biru air maupun hijau lumut memberikan efek dingin pada ruangan.

Warna juga apat menimbulkan kesan luas atau sempitnya suatu ruangan. Contohnya adalah warna terang yang akan memeberikan kesan luas terhadap ruangan dan juga sebaliknya. Dalam hal merancang tentu ini perlu di perhatikan agar perancang mampu membangun suasana-suasana khusus yang ingin di timbulkan seerti suasana ceria pada playgroup, suasana hangan untuk restoran atau pub, dan juga suasana resmi sepertiruang perkantoran.

##### **4.1.4.2 Ukuran dan Bentuk**

Ukuran dan bentuk dapat menjadi variabel tetap atau fleksibel dalam ruang. Yang dimaksud variabel tetap adalah apabila bentuk ruang tidak dapat di ubah lagi posisinya seperti ruang yang dipasang dinding batu bata. Sedangkan variabel fleksibel adalah ruang yang masih dapat di ubah posisinya seperti ruang dengan pembatas kayu, almari, gorden, dll.

Dalam perancangan ruang, ukuran dan bentuk menyesuaikan fungsi dari kegiatan yang akan di lakukan pada suatu area tersebut. Besar kecilnya ruang berpengaruh terhadap psikologis dan perilaku para pemakainya. Contoh adalah bangunan masjid dibuat ruang yang

terkesan luas dan tinggi untuk menimbulkan kesan agung bagi para penggunanya. Sedangkan ruang keluarga yang sempit dapat menimbulkan suasana sesak yang berakibat ruangan tersebut jarang untuk dipakai.

Percancang harus terlatih dalam memanipulasi ukuran dan bentuk ruang. Salah satu yang dapat digunakan adalah pemilihan warna yang memberikan kesan luas, dan aspek lingkungan ruang lainnya.

#### **4.1.4.3 Perabot dan Penataannya**

Perabot adalah variabel yang juga dapat mempengaruhi orang dalam mempersepsikan ukuran dari suatu ruangan. Semakin banyak perabot yang digunakan maka kesan ruang tersebut akan semakin sempit dan sebaliknya. Perabot difungsikan untuk memenuhi tujuan fungsional dan mempengaruhi perilaku seseorang. Kursi diruangan digunakan untuk duduk. Namun, kursi juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang seperti merancang kursi restoran yang sengaja dibuat tidak terlalu nyaman untuk duduk berlama-lama agar setelah pengunjung selesai makan, mereka dihibau untuk segera pulang.

Perabot berperan penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku seseorang. Sebagai contoh adalah kursi kelas yang ditata secara melingkar akan menimbulkan kesan yang berbeda apabila kursi ditata secara simetris. Kursi yang ditata simetris memberikan kesan resmi, disiplin, teratur, kaku. Sedangkan asimetris memberikan kesan dinamis dan kurang resmi. Sifat tersebut dipilih berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan di ruang kelas tersebut.

#### **4.1.4.4 Suara, Temperatur, dan Pencahayaan**

Suara, temperatur, dan pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi ruang dan perilaku pemakainya. Suara yang volumenya terlalu keras akan menimbulkan pengaruh yang buruk. Contoh adalah dapat terjadinya kerusakan gendang telinga bagi orang-orang yang ada/tinggal di sekitar kawasan bandara. Suara juga dapat mengganggu privasi seseorang seperti kamar hotel yang dapat terdengar suara-suara dari kamar sebelah atau letak kamar yang terlalu dekat dengan jalan. Akibatnya adalah, pelaku tidak dapat tidur dengan tenang karena merasa terganggu dengan suara tersebut.

Temperatur juga dapat mempengaruhi kenyamanan ruang. Ruang yang terlalu panas disebabkan karena kurangnya bukaan atau jendela yang langsung terkena sinar matahari. Ruang yang panas mengakibatkan pelaku berkeringat, kepanasan, dan merasa pengap. Demikian juga apabila temperatur ruangnya terlalu dingin. Akibat dari kondisi ini adalah kegiatan yang diharapkan terjadi pada ruangan tersebut tidak akan berjalan dengan lancar atau tidak berjalan dengan semestinya.

Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Bagi perancang, pencahayaan digunakan untuk memenuhi kebutuhan ruang terhadap cahaya dan untuk

estetika. Kualitas cahaya yang tidak sesuai dengan fungsi ruang menimbulkan efek yang tidak baik bagi kegiatan. Contohnya adalah kelas yang bukaannya terlalu sedikit menimbulkan kesan gelap dan dingin dan tidak baik untuk kesehatan mata. Begitu juga sebaliknya bila bukaan yang digunakan terlalu banyak akan menimbulkan kesan terlalu terang atau silau. Cahay buatan dapat digunakan untuk mennjolkan suatu objek atau memberikan suasana yang khusus pada ruangan. Contohnya adalah lobi hotel yang suasananya diciptakan oleh tata pencahayaan buatan. Bukan hanya warna dan seberapa terang cahaya yang digunakan, namun tata letak dan bentuk lampu juga berpengaruh.

## **4.2 Tinjauan Interaktif**

### **4.2.1 Interaktif**

Secara umum, interaktif adalah hasil interaksi atau hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain. Dalam lingkup pembahasan ini interaktif yang dimaksud adalah hubungan antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi akan lebih mudah dimengerti apabila disampaikan secara visual. Visual yang dimaksud dapat berupa gambar, karya, teks, patung yang dapat dikemas juga menjadi sebuah video, suara, animasi untuk menyampaikan informasi kepada publik.

Pencapaian interaktif dalam arsitektur dilakukan dalam pengolahan wujud bangunan mulai dari lansekap, eksterior, hingga interior. Berikut adalah unsur yang memberikan karakter dalam komposisi visual untuk mengolah interaktif :

- a. Garis  
Terbentuk dari 2 titik yang berhubungan atau tidak sengaja terhubung. Dengan membuat garis secara menerus dapat dihasilkan sebuah bentuk. Garis dapat berupa garis alami seperti garis banyangan dan garis buatan seperti lansekap dalam penataan jalan atau pagar. Garis lurus lebih dapat mengatur arah visual dibanding garis bergelombang.
- b. Bentuk  
Adalah kumpulan garis yang yang berupa satu bidang datar yang memiliki kesan tersendiri. Dalam lansekap dapat berupa massa 3 dimensi yang dibatasi dinding, bidang atas, bidang datar.
- c. Ukuran  
Dalam bidang pasti memiliki ukuran tinggi, panjang, dan lebar. Perbandingan proporsi dapat menimbulkan kesan terhadap fungsi dan sifat bangunan.
- d. Warna  
Awalnya warna diketahui hanya memiliki 2 macam warna yaitu hitam dan putih. Sampai akhirnya Newton seorang sarjana Inggris pada abad XVIII menemukan warna lain dari hasil biasan sebuah prisma. Warna tersebut dikenal dengan warna pelangi : merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu. Berikut kategori dari sebuah warna :
  - Warna primer, adalah warna dasar yang terdiri dari warna merah, kuning, biru.

- Warna sekunder, adalah gabungan dari 2 warna primer seperti ungu (merah&biru), hijau (biru&kuning), jingga (merah&kuning).
- Warna tersier, adalah warna yang terwujud dari gabungan warna sekunder seperti toska, nila, abu-abu, hijau limau, dll.

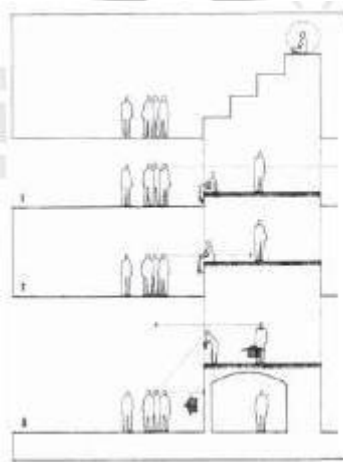
Warna adalah uraian cahaya yang terpisah dalam unsur-unsur visual, maka secara tidak langsung memori mata akan merekam suatu objek dengan warna tertentu. Warna yang terang mengesankan ruang yang lebih luas dan juga sebaliknya. Penggunaan warna alami seperti coklat kayu, hijau pohon, biru awan sangat dianjurkan untuk memberi kesan nyaman terhadap nuansa ruang.

e. Tekstur

Kumpulan titik yang kasar atau halus, baik teratur atau tidak teratur. Tekstur mewakili karakter dari sebuah benda. Tekstur benda yang menimbulkan bayangan akan memberikan kesan 3 dimensi yang menarik. Jarak pandang memiliki pengaruh pada penilaian dari tekstur benda sendiri. Apabila dilihat dari jauh mungkin suatu benda terlihat memiliki permukaan yang halus. Namun, setelah dilihat dari dekat, teksturnya ternyata adalah kasar.

Ester Dyson mengatakan bahwa interaktif adalah berinteraksi dengan sesama manusia lain. Penerapan ini dapat di capai oleh teori Francis D.K. Ching mengenai elemen horizontal dan vertikal.

Elemen Horizontal, bidang dasar yang diangkat memiliki kesan langsung dengan interaksi manusia dan bentuknya.



Gambar 4.7 Elemen Horizontal

Sumber : Francis D.K.Ching 2007

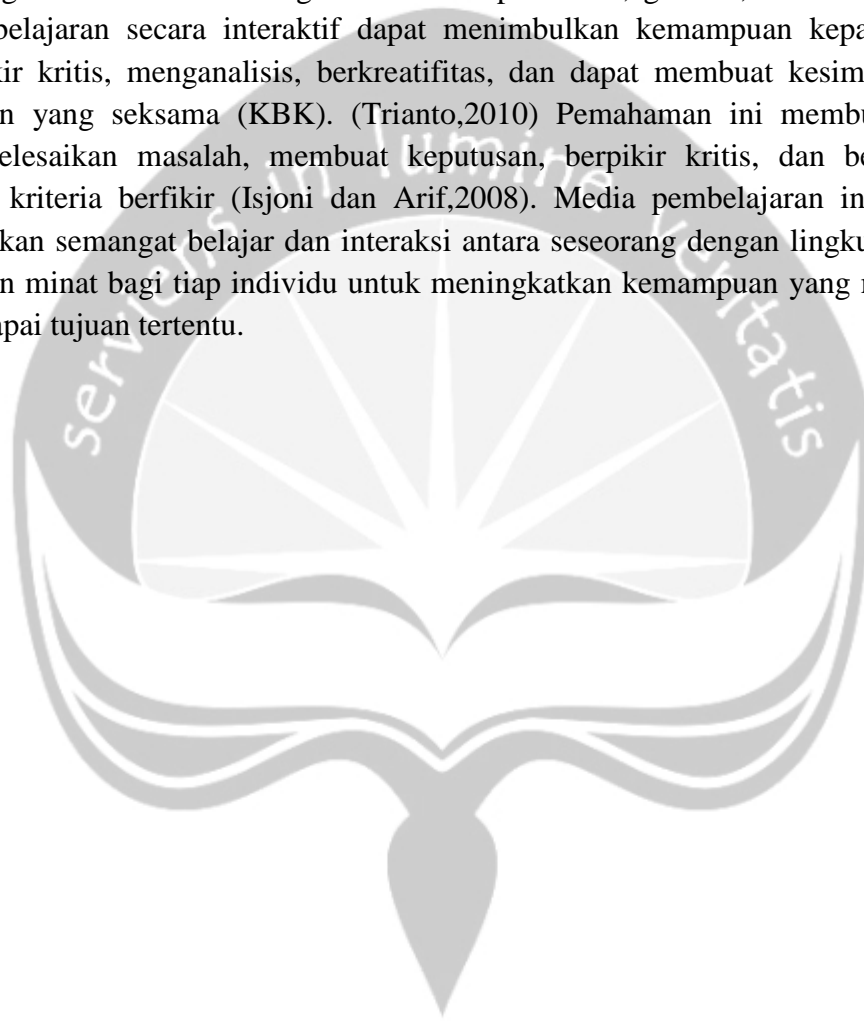
1. Visual dan spasial tampak dengan jalan menerus dan mudah untuk dicapai.
2. Visual dipertahankan. Namun, spasial terbatas, dan akses memerlukan sebuah tangga.

3. Visual dan spasial terinterupsi dan bidang yang terangkat terisolasi menjadi penaung orang di bawahnya. Akses memerlukan tangga atau jalan lain.

Sedangkan untuk elemen vertikal bidang yang memiliki bentuk L dan U dapat dijadikan referensi karena dari segi interaktif dapat mengarahkan akses mengikuti sumbuanya (membuat penasaran)

#### **4.2.2 Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan yang dibatasi oleh keterbatasan indra, ruang, waktu, objek yang berukuran besar maupun yang berukuran kecil dengan bantuan seperti film, gambar, mikroskop, slide, dll. Media pembelajaran secara interaktif dapat menimbulkan kemampuan kepada seseorang untuk berfikir kritis, menganalisis, berkreaitifitas, dan dapat membuat kesimpulan dengan pertimbangan yang seksama (KBK). (Trianto,2010) Pemahaman ini membuat seseorang dapat menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis, dan berfikir kreatif berdasarkan kriteria berfikir (Isjoni dan Arif,2008). Media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan semangat belajar dan interaksi antara seseorang dengan lingkungan. Hal ini menimbulkan minat bagi tiap individu untuk meningkatkan kemampuan yang mereka punya untuk mencapai tujuan tertentu.



## DAFTAR PUSTAKA

- Warut, Yohanes Dedy. *Galeri Seni Rupa di Yogyakarta*, TGA, UAJY, 2018
- Muhamad, Rizki. *Galeri Seni dan Budaya di Kota Surakarta*, TGA, UNNES, 2016
- Sumanti, Reiven. *Galeri Seni Mural di Kota Balikpapan*, TGA, UAJY, 2018
- Arief, Tomy. *Galeri Seni Rupa Urban Yogyakarta*, TGA, UNS, 2010
- Zulhelmi, Adlim, Mahidin. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Aceh. Pasca Sarjana Universitas Syiah Kuala Banda Aceh. 2017
- Kurniawati, Inung Diah dan Nita, Sekreningsih. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Jurnal. UNIPMA, 2018
- Hadiyanti, Rahmi dan Hayati, Arina. *Perancangan Museum Seni dan Musik Interaktif Berbasis Perilaku Belajar*. Jurnal. ITS, 2018
- Caroline, Sarah. *Student Custudy Space*, TGA, UAJY, 2019
- Suhaya. *Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreatifitas*. Jurnal. FKI Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2016
- Jeremiah dan Susilo, Nugroho. *Fasilitas Pelatihan Seni Lukis dan Galeri Lukisan di Surabaya*. Jurnal. Universitas Petra. 2019
- Ching, F.D.K., *-Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*||, PT. Erlangga, Jakarta, 1991
- B.Setiawan, Haryadi. *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Gadah Mada University Press. 2014