

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni rupa kontemporer merupakan seni rupa yang berkaitan dengan konteks ruang dan waktu bagi seniman, audiens, maupun medannya. Dalam dua dekade terakhir, seni rupa kontemporer di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan tersebut berasal dari komunitas-komunitas seni yang ada. Namun, komunitas-komunitas bergerak dalam ruang yang terbatas, sehingga pemahaman tentang seni rupa kontemporer hanya bisa dinikmati oleh kalangan orang tertentu saja.

Untuk merespon perkembangan tersebut, wilayah Jakarta mengadakan tiga pameran seni berskala besar, yaitu *Art Jakarta*, *Jakarta Biennale*, dan *Indonesian Contemporary Art & Design*. Dalam acara tersebut, interaksi antara seniman dengan masyarakat umum diharapkan mampu menciptakan pemahaman. Namun, karakteristik seni rupa kontemporer yang sangat eksperimental dan kontekstual, pemahaman seni rupa kontemporer sulit dilakukan. Terlebih lagi, fasilitas acara tersebut hanya bisa dinikmati 1-2 tahun sekali.

Upaya pengadaan fasilitas berupa museum private maupun museum umum yang diadakan oleh pemerintah juga tidak tepat sasaran. Padahal potensi yang dimiliki fasilitas tersebut dalam menyebarkan pemahaman sangat besar. Karya seni yang ditampilkan lebih bertujuan untuk kegiatan komersialisasi.

Dengan fasilitas pameran yang terkesan eksklusif dan membutuhkan proses seleksi karya seni yang cukup bersaing, masyarakat umum beranggapan bahwa hanya kalangan tertentu saja yang boleh menikmati karya seni tersebut. Penggiat seni dengan skala kecil yang belum memiliki eksistensi pun ikut menyingkir dan mencari fasilitas ruang lain. Sehingga, interaksi antara para seniman dan masyarakat dalam membangun pemahaman tidak terjadi.

Setiap tahunnya, kemunculan seniman lulusan pendidikan formal dan pencinta seni terus bertambah, sedangkan fasilitas belajar seni rupa kontemporer masih minim. Untuk mencapai iklim seni rupa kontemporer yang sehat, maka diperlukannya penyeimbangan

antara *supply* dan *demand* seni rupa kontemporer agar kesenjangan pemahaman dapat diatasi.

Menyiasati hal ini, ruangrupa bersama dengan komunitas seni SERRUM dan Grafis HurHara bergabung membentuk sebuah jembatan pemahaman bernama Gudskul: Studi Kolektif dan Ekosistem Seni Rupa Kontemporer yang berada di Jalan Durian, Jagakarsa. Gudskul dirancang sebagai ruang simulasi belajar kerja kolektif dengan dialog kritis dan eksperimental melalui proses berbagi dan pembelajaran yang berbasis pengalaman.

Dalam ranah seni rupa kontemporer pendekatan kerja kolektif dan kolaboratif yang diterapkan Gudskul terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman praktik lintas disiplin, keterbukaan, pluralisme, kerjasama, pertukaran gagasan, serta esperimentasi kekuasaan tanpa menghilangkan identitas aslinya. Namun kegiatan tersebut belum terfasilitasi dengan baik. Seperti belum adanya studio kerja, workshop, dan kebutuhan ruang seni lainnya yang disesuaikan dengan standar yang ada. Kurangnya pengadaan fasilitas disebabkan oleh adanya keterbatasan luas ruangan.

Oleh karena itu, dilakukan pemindahan perancangan pada gedung yang memiliki besaran ruang lebih luas di Jalan Arteri Permata Hijau. Perancangan ini bertujuan untuk mendesain serta menghadirkan fasilitas baru guna memenuhi kebutuhan penggunanya, mendorong proses kerja maupun studi kolektif dan kolaboratif, serta berkontribusi dalam memajukan perkembangan pemahaman seni rupa kontemporer di Jakarta melalui desain interior yang interaktif, atraktif, dan fleksibel.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan latar belakang, maka masalah yang dapat diidentifikasi dari Gudskul Ekosistem adalah sebagai berikut:

a. Lokasi

- Gedung Gudskul Ekosistem yang telah ada cenderung dibangun di lokasi yang bukan menjadi jalan raya utama dan tidak strategis. Di sekitar lokasi tersebut hanya dikelilingi oleh kegiatan masyarakat umum biasa, seperti aktivitas pendidikan (SD, SMP, SMA) dan pasar.

b. Luasan Gedung

- Gedung eksisting Gudskul Ekosistem memiliki keterbatasan luas ruangan, sehingga terdapat berbagai macam aktivitas seni yang belum terfasilitasi studio kerja, seperti seni instalasi, seni patung, seni lukis, seni musik, serta seni pertunjukan.
- c. Organisasi Ruang
- Organisasi ruang yang digunakan pada Gudskul Ekosistem adalah organisasi ruang linier.
- d. Kebutuhan Ruang
- Belum adanya studio seni penunjang aktivitas seni instalasi, seni patung, seni lukis, seni musik, serta seni pertunjukan.
 - Studio seni yang ada, yaitu studio Grafis HuruHara belum memiliki pembagian ruang yang baik, seperti area kerja, area diskusi pengelola, serta area penyimpanan.
 - Belum adanya ruang pendukung pada fasilitas utama, seperti belum adanya *backstage (dressing room & guest room)* dan *control room* pada auditorium.
 - Tata letak ruangan masih belum baik dan belum dikelompokkan pada jenis kegiatannya.
 - Gudskul Ekosistem memiliki potensi sebagai pusat kolaborasi komunitas seni di masa yang akan datang, sehingga dibutuhkan dua hal, yaitu pembaruan ruang lama dan penambahan ruang baru yang belum ada, seperti studio tari, studio musik, studio textile, studio patung, studio lukis, 3D printer station, *electronic lab*, dan *recording studio*.
- e. Persyaratan Umum Ruang
- Sistem keamanan belum mengikuti standar keamanan gedung, sehingga diperlukan pengadaan sistem keamanan yang lebih baik, seperti adanya APAR, *springler*, *smoke detector*, *fire alarm*, *sign system*, dan *Hydrant*. Selain itu perlu diadakan CCTV guna menjaga karya-karya para senimaan yang sedang dipamerkan dari tangan-tangan jahil dan menjaga inventaris *Arts Center*.
 - Sistem *wayfinding* dengan penerapan desain grafis sudah ada, namun kurang terdesain dengan baik, seperti ukuran maupun cara penyampaiannya.
 - Penerapan dinding akustik pada ruang multimedia dan ruang OK Video (sinema) dan auditorium masih kurang, sehingga masih adanya kebocoran suara baik dari luar maupun dalam ruangan.

- Belum adanya *treatment* akustik pada ceiling ruang OK Video.
 - Tidak adanya peredam dan penggunaan material atap yang memadai, saat musim penghujan tiba muncul kebisingan pada seluruh ruangan, terutama lantai 2.
 - Penggunaan jenis armature lampu untuk pencahayaan buatan masih seragam dan tidak memperhatikan desain ruangan maupun jenis kegiatan.
- f. Kesan Ruangan dan Konsep Visual
- Seluruh ruangan dicat dengan warna putih saja tanpa warna lain sebagai *vocal point* maupun sebagai daya tarik, terutama pada area sirkulasi.
 - Material lantai yang digunakan kurang bervariasi dan belum disesuaikan dengan jenis ruangan, terutama area auditorium.
 - Material ceiling pada seluruh ruangan cenderung homogen dan memiliki bentuk yang kaku.
 - Desain ruangan belum memiliki ciri khusus sebagai identitas Gudskul Ekosistem.
- g. Fasilitas/Sarana dan Prasarana
- Furniture pada Gudskul Ekosistem cenderung sederhana dan kaku

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah di uraikan, maka didapat beberapa rumusan masalah perancangan Gudskul Ekosistem, diantaranya :

- a. Bagaimana pembaruan dan pengembangan fasilitas Gudskul Ekosistem dalam memenuhi kebutuhan ruang belajar, komunitas, dan pengelola di dalamnya?
- b. Bagaimana desain interior yang mampu mendorong proses kerja maupun studi kolektif dan kolaboratif?
- c. Bagaimana program ruang yang dibutuhkan dalam perancangan Gudskul Ekosistem sebagai *community art center* dan bagaimana cara menyatukan keberagaman aktivitas di dalamnya?
- d. Bagaimana kesan ruang yang ingin ditampilkan untuk mendorong perkembangan pemahaman seni rupa kontemporer di Jakarta?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Perancangan Gudskul Ekosistem sebagai *art center* memiliki beberapa tujuan, diantaranya :

- Melakukan pembaruan serta pengembangan terhadap fasilitas ruang Gudskul Ekosistem dalam rangka memenuhi kebutuhan ruang belajar, komunitas, dan pengelola.
- Mendesain interior ruang yang mampu mendorong proses kerja maupun studi kolektif dan kolaboratif.
- Merancang interior Gudskul Ekosistem dengan berlandaskan prinsip *unity in diversity*.
- Merancang interior Gudskul Ekosistem yang memberikan kesan atraktif, interaktif, dan fleksibel untuk mendorong perkembangan pemahaman seni rupa kontemporer di Jakarta.

1.4.2 Sasaran Perancangan

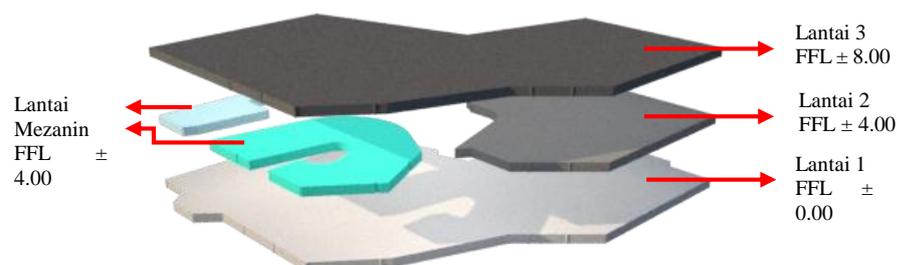
Adapun sasaran yang ingin dicapai dari perancangan Gudskul Ekosistem, yaitu :

- Menciptakan ruang seni dan edukasi yang nyaman dengan memaksimalkan fungsi bangunan tipologi *Art center*
- Menyediakan ruang simulasi belajar kerja kolektif dengan dialog kritis dan eksperimental melalui proses berbagi dan pembelajaran yang berbasis pengalaman.

1.5 Batasan Perancangan

Pada perancangan Gudskul Ekosistem sebagai *art center* dilakukan beberapa batasan-batasan, diantaranya:

- Objek desain adalah Gudskul Ekosistem yang lokasi eksisting barunya terletak di di Jalan Arteri Permata Hijau, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.
- Luas total bangunan $\pm 6.000 \text{ m}^2$, terdiri dari tiga lantai. Lantai pertama dan ketiga seluas $\pm 2.500 \text{ m}^2$, dan lantai kedua seluas $\pm 1.000 \text{ m}^2$. Fokus perancangan Gudskul terletak pada lantai pertama dengan tambahan area mezanin. Sehingga total fokus perancangan seluas $\pm 3.407 \text{ m}^2$.



Gambar 1. 1 Pembagian Lantai Bangunan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setiap lantai memiliki fokus kegiatan yang berbeda. Adapun spesifikasi kegiatan dalam bangunan, antara lain:

- Lantai satu dan area mezzanine terdiri dari area public (lounge, resepsionis, perpustakaan, dan art shop), area workshop (fiber installation workshop, 3D printing, Studio Grafis, Studio *Experimental Sculpture*, dan *Cut and Rescue*), area kelas internal (ruang kelas, studio lukis, ruang pengajar, ruang multimedia), area komunitas (Kantor, studio kerja), dan area servis (Toilet, mushola, ruang CS, storage, R. CCTV, dan pantry)
 - Lantai dua terdiri dari area public (ticketing, pameran seni lukis, grafis, seni instalasi, dan seni patung), area servis (gudang karya, dan ruang unpacking), area komunitas (ruang kurator, kelas, dan kantor)
 - Lantai tiga terdiri dari area public (Auditorium, ruang tunggu), area sewa (studio tari, fotografi, musik), area komunitas (ruang radio, OK Video, Jakarta 32), ruang pengelola (kantor manajemen Gudskul dan PT Ruang Usaha Kreatif), area servis (Mushola, toilet, R.CCTV)
- c. Batasan seni rupa kontemporer yang diwadahi dalam perancangan, yaitu seni instalasi (*Textile & Fashion Installation, sound installation, 3D installation*), seni pertunjukan, seni video, seni lukis, seni patung (*Experimental Sculpture, Cut & Rescue*)
- d. Studio seni yang dirancang antara lain Studio Lukis (Area Kerja Lukis dan area workshop), Studio Fotografi (Area kerja, area workshop), Studio Patung Mix Media (area workshop), Studio Tekstil (Area workshop (Tenun, Jahit, Tie Dyeing, handcraft lain), *Recording Studio* khusus instalasi suara (Ruang kontrol dan *take room*), *Electronic Lab, 3D Printer Station*, Studio Musik (*recording studio*, ruang latihan, ruang kelas).

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Memberikan wadah bagi masyarakat umum maupun komunitas seni sebagai pencinta, penikmat, maupun pelaku seni dalam menyalurkan ekspresinya melalui karya serta meningkatkan pemahaman tentang seni rupa kontemporer.

b. Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Informasi yang tertuang dalam tulisan ilmiah dapat memperkaya ilmu pengetahuan serta menjadi referensi dalam perancangan maupun penelitian sebuah *community art center* yang dilakukan oleh institusi penyelenggara pendidikan maupun peserta didik dimasa yang akan datang.

c. Manfaat bagi Keilmuan Interior

Dapat menciptakan konsep perancangan Gudskul Ekosistem yang ekspresif, explorative, dan interaktif.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Gudskul Ekosistem, sebagai berikut:

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data primer dilakukan melalui proses wawancara, observasi, studi lapangan, dan dokumentasi. Sedangkan untuk mendapatkan data sekunder sebagai pendukung perancangan didapat melalui studi literatur.

1.7.1.1 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan dalam topik tertentu (Esterberg dalam Sugiyono (2015:72).

Pada perancangan ini wawancara dilakukan pada Gudskul Ekosistem sebagai objek perancangan. Wawancara Gudskul Ekosistem dilakukan dengan Ibu Ajeng Nurul Aini selaku Manajer III Gudskul Ekosistem. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh tentang data objek perancangan yang tidak bisa didapat secara mandiri oleh penulis, seperti data-data user, hal-hal yang belum tercapai di *art center* tersebut, dan cita-cita pemilik tempat. Selain itu, wawancara juga dilakukan ke beberapa pengguna *art center*, guna mengetahui apa yang dirasakan, baik kekurangan, kelebihan dari *art center* tersebut.

1.7.1.2 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek perancangan. Pengamatan tersebut guna mengetahui batasan-batasan gedung perancangan Gudskul Ekosistem, serta potensi

maupun kekurangan suatu wilayah maupun gedung eksisting yang dapat diwujudkan dengan analisis SWOT. Hal yang diamati selama observasi, yaitu lokasi objek perancangan, penggunaan material, bentuk, dan warna pada interior bangunan, macam aktivitas dan kebiasaan yang dilakukan di dalam objek, kebutuhan ruang bagi pengguna, baik yang sudah ada maupun yang belum tercapai, tata letak furniture, sistem pencahayaan, keamanan, dan sistem *wayfinding* pada objek.

1.7.1.3 Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan pengamatan terhadap kegiatan suatu perusahaan secara langsung. Pada perancangan ini, studi lapangan difokuskan pada objek studi banding. Pengamatan objek studi banding dilakukan guna mendapatkan informasi terhadap penggunaan *Art center* yang sudah ada. Studi banding dilakukan ke beberapa *art center*, baik di dalam negeri maupun luar negeri. *Art center* yang menjadi objek studi banding diantaranya Salihara *Art center*, Selasar Sunaryo Art Space, Barbican *Art center*, dan Walker *Art center* dengan rincian sebagai berikut :

- a. Nama Tempat : Salihara Arts Center
Lokasi : Jl. Salihara No.16, RT.11/RW.3, Ps. Minggu, Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan
Fungsi : *Art center*
- b. Nama Tempat : Selasar Sunaryo Art Space
Lokasi : Jl. Bukit Pakar Timur No.100, Ciburial, Kec. Cimenyan, Bandung
Fungsi : *Art center*
- c. Nama Tempat : *Contemporary Craft*
Lokasi : 5645 Butler Street Pittsburgh, PA 15201
Fungsi : *Studio Art center*
- d. Nama Tempat : *Indianapolis Art Center*
Lokasi : 820 E 67th St, Indianapolis, IN 46220, United States
Fungsi : *Studio Art center*

Item yang dijadikan pembandingan pada studi banding terdiri dari empat bagian, yaitu lokasi dan luasan bangunan, organisasi ruang, konsep visual (bentuk, warna, dan material), persyaratan umum ruang (pencahayaan, penghawaan, akustik, dan keamanan), furniture & tata letak nya, dan konsep *Wayfinding*.

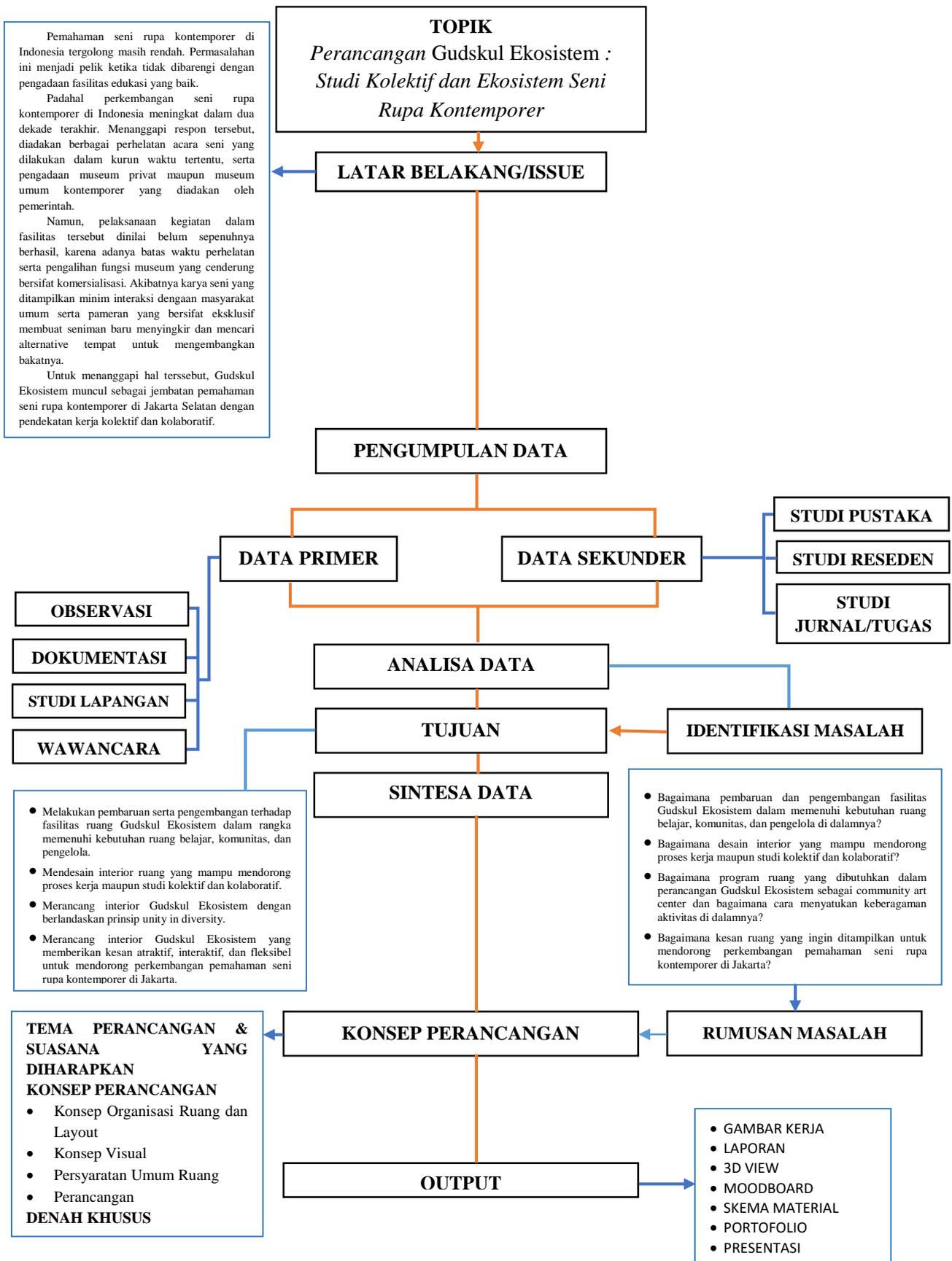
1.7.1.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa pada masa lalu, berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang (Sugiyono (2015:82)). Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan foto maupun sketsa-sketsa pada objek perancangan Gudskul Ekosistem, maupun objek studi banding, seperti Salihara *Art center*, Selasar Sunaryo *Art Space*, *Contemporary Craft*, dan *Indianapolis Art Center*. Baik foto maupun sketsa yang didapatkan digunakan sebagai bukti visual dan informasi mengenai lokasi site, fasad, informasi visual lainnya yang selanjutnya dapat dianalisis sebagai identifikasi permasalahan dalam perancangan.

1.7.1.5 Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai referensi selama perancangan, bersumber dari buku, jurnal, laporan, *proceeding*, maupun website yang data dan sumbernya dapat dipertanggungjawabkan. Data-data yang didapat dari studi literatur dapat berupa persyaratan umum dan khusus ruangan, peraturan daerah/pemerintah, data statistik, standar dimensi dan lain-lain. Studi literatur yang digunakan pada perancangan Gudskul Ekosistem, seperti *e-book Metric Handbook Planning and Design Data* oleh David Adler, *e-book Community Arts Center Handbook* oleh Henry Sanof dan Evrim Demir Mischenko, *e-book Signage and Wayfinding Design* oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden, laporan tugas akhir Perancangan Interior *Street Art Space* di Kota Bandung oleh Imam Buhori, *e-book Public Space Design in Museums* oleh David A Robillard, *e-book Buildings for the performing arts* oleh Ian Appleton, dan Akustika Bangunan oleh Christina E. Mediastika.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1. 1 Kerangka Berfikir

1.9 Sistematika Pembahasan

Proposal perancangan interior Gudskul Ekosistem sebagai *Community Arts Center* disusun secara sistematis dalam 5 (lima) bab, dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi uraian mengenai latar belakang perancangan Gudskul Ekosistem sebagai *Community Arts Center*, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Bab II berisi uraian mengenai definisi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi yang akan diterapkan pada Gudskul Ekosistem, dan pendekatan desain.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DISKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Bab III berisi uraian mengenai analisa studi banding, deskripsi proyek perancangan, dan analisis data yang terdiri dari analisis site, analisis bangunan existing/perancangan, analisis alur setiap pengguna, analisis kebutuhan dan hubungan antar ruang, dan analisis persyaratan umum ruang.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Bab IV berisi uraian mengenai tema perancangan dan suasana yang diharapkan, konsep perancangan, konsep persyaratan umum ruang, dan denah khusus.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi uraian mengenai kesimpulan dari proposal perancangan Gudskul Ekosistem sebagai arts center serta saran dan kritik bagi penulis

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN