

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Seni Musik

Menurut Koentjaningrat kesenian adalah kumpulan dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan dimana kompleks aktivitas dan tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat dan biasanya berwujud benda-benda hasil manusia. Koentjaningrat (1990:380) juga menyatakan bahwa kesenian dibagi kedalam lapangan lapangan khusus meliputi seni rupa yang dapat dinikmati oleh manusia dengan mata, dan ada seni suara yang dapat dinikmati oleh manusia melalui telinga. Sedangkan seni menurut Soedarso (1990:1) yaitu segala keindahan yang diciptakan oleh manusia. Seni telah menyatu dalam kehidupan sehari-hari setiap manusia baik bagi dirinya sendiri maupun dalam bermasyarakat. Seni berhubungan dengan ide atau gagasan dan perasaan manusia yang melakukan kegiatan berkesenian.

2.1.1 Pengertian dan Hakikat Seni

Dari segi makna literal, seni ialah halus, indah atau permai. Dari segi istilah, seni ialah segala yang halus dan indah yang menyenangkan hati serta perasaan manusia. Dalam pengertian yang lebih padu, seni membawa nilai halus, indah, baik, suci, berguna dan bermanfaat serta mempunyai fungsi dan nilai sosial (Samsuddin dalam Nazaruddin, 2006).

Prof. Madya Drs. Sidi Gazalba dalam Nazaruddin, 2006 menyimpulkan seni kedalam 5 hakikat, yaitu :

1. Seni sebagai kemahiran

Seni sebagai kemahiran bersumber dari kata latin *art* (yang berasal dari *ars* artinya kemahiran). Seni sebagai kemahiran sesuai dengan epistemologi kata *art*, yaitu membuat barang-barang atau mengerjakan sesuatu. Kata ini masih digunakan sekarang dalam ungkapan seni atau pertukangan kayu (*the art of carpentry*), seni memasak (*the art of cooking*)

2. Seni sebagai kegiatan manusia

Leo Tolstoy mendefinisikan seni sebagai kegiatan manusia terdiri atas perkara seseorang yang secara sadar menyampaikan perasaan yang telah dihayatinya kepada

orang lain, dengan perantara tanda-tanda lahir, sehingga iaterjangkit perasaan tersebut dan juga mengalaminya.

3. Seni sebagai karya

Seni sebagai kegiatan bisa pula diartikan sebagai produk kegiatan itu, yakni karya seni. Pengetian itu terjadi karena orang mengacaukan proses dan produk dari proses itu. Misalnya Jhon Hospers dalam Nazaruddin, 2006 mengartikan seni adalah setiap benda yang dibuat manusia, sebagai lawan dari benda benda alam.

4. Pengertian seni terbatas pada seni halus (*fine art*)

Pengertian ini dianut lain oleh Yervant Krikoran dalam Nazaruddin (2006) yang menguraikan bahwa seni berhubungan dengan benda-benda untuk kepentingan estetik, berbeda dengan seni guna atau seni terapan yang tujuannya untuk kegunaan. Seni untuk kepentingan estetik yaitu seni halus (*fine art*)

5. Pengertian seni yang dibatasi untuk dipandang (*visual art*)

Secara umum orang memaknai seni sebagai hubungan dengan pandangan mata. Ahli estetika, Eugene Johnson dalam Nazaruddin (2006) menyatakan seni bermakna seni pandang (*visual art*), yaitu bidang-bidang daya cipta seni yang menghadirkan saluran terutama melalui mata.

Dari berbagai pengertian dan hakikat seni yang telah dijabarkan, maka seni dapat dirangkum sebagai kumpulan ide, nilai, kegiatan, perasaan dan gagasan manusia dalam mengkreasikan keindahan serta berperan dalam hubungannya yang bermanfaat bagi kehidupan lingkungan sosial dan alam.

2.1.2 Kategorisasi Seni Musik

Kategorisasi kesenian dibatasi sesuai dengan permasalahan yang dibahas pada Bab I. Secara umum, kesenian dalam konteks *visual art* dibedakan menjadi 2 yaitu Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Secara khusus dijabarkan menurut kategorisasinya, Seni Pertunjukan terbagi dalam 3 kategori : Seni Musik, Seni Drama, dan Seni Tari.

1. Seni Musik

Seni Musik didefinisi sebagai bunyi yang dikeluarkan oleh satu atau beberapa alat musik yang dihasilkan lewat individu yang berbeda berdasarkan sejarah, budaya, lokasi bahkan selera seseorang. Definisi musik bermacam-macam yaitu: a). Bunyi/kesan pada

sesuatu yang ditangkap inderawi pendengar; b). Suatu karya seni dengan unsur pokok maupun pendukungnya; c). Segala bunyi yang dihasilkan sengaja oleh individu maupun kelompok dan disajikan berupa musik. Sedangkan musik menurut Aristoteles adalah segala sesuatu tidak berwujud yang mempunyai kemampuan mendamaikan hati sebagai terapi rekreatif yang menumbuhkan jiwa.

2. Seni Drama

Seni Drama adalah cabang dari seni pertunjukan yang bersangkutan dengan tindakan di hadapan penonton menggunakan kombinasi dari pidato, gerakan, musik, tari, atau suara dan pemandangan. Selain berupa narasi dalam gaya dialog drama, adapula teater yang mengambil bentuk-bentuk musikal, puisi, opera, pantomim, balet, ilusi, bahkan hingga *stand-up* komedi yang sudah terimprovisasi. Drama merupakan genre sastra yang penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya dialog atau percakapan antar tokoh-tokoh yang ada.

3. Seni Tari

Seni Tari merupakan media komunikasi melalui bahasa tubuh atau gerakan. Tari menjadi simbol penceraha melalui perayaan ritual maupun hiburan. Di dalamnya terkandung *spirit* akan identitas yang merupakan perwujudan dari suatu nilai, filosofi, tradisi, dan budaya tertentu. Seni tari merupakan salah satu wahana ekspresi, sebuah proses harmonisasi tubuh dan pikiran melalui gerakan.

2.1.3 Komponen dalam Seni

1. Sumber Cerita

Penata seni mendapatkan stimulus melakukan pekerjaan seni disebabkan oleh bermacam-macam faktor terutama inderawi diantaranya rupa, rungu, raba dan kinestetik. Namun disamping itu terdapat pula stimulus berupa ide dan gagasan yang berupa cerita. Sehingga hal ini mengarah ke penataan sebuah drama atau dramaturgi yang berasal dari sumber cerita tadi.

Sumber cerita yang dapat dipakai gagasan awal dalam sebuah pertunjukan seni sebagai contoh adalah Mahabharata, Ramayana, Panji Asmorobangun, legenda, cerita rakyat maupun cerita rakyat. Cerita yang bersumber dari sebuah epos seperti Mahabharata dan Ramayana tidak harus persis seperti aslinya, bisa melalui berbagai penafsiran dan variasi pengayaan. Namun dalam hal cerita sejarah biasanya timbul

berbagai hambatan karena tidak bisa begitu saja dirubah sehingga tafsirnya memerlukan kecermatan tersendiri. Gerak dalam menetapkan alur cerita sangat terbatas kemampuannya untuk mewujudkan isi cerita tersebut.

2. Pengkreasi

Pengkreasi seni yang telah mencapai puncak kesempurnaan dalam melahirkan karya seninya adalah mereka yang penuh dengan ilham akan imajinasi dan visi, berbakat, dan menguasai ketrampilan serta telah memiliki pengalaman, sehingga mereka memiliki persyaratan lengkap untuk tidak lagi membutuhkan penganalisaan “aturan-aturan” bila mereka ingin menciptakan karya yang selesai dan penuh keunikan untuk disajikan dalam pementasan. Proses penataan seni bervariasi, tergantung setiap individu yang mencobanya. Pada dasarnya seorang yang berkecimpung penataan seni pertunjukan akan selalu terkait dengan empat hal yang saling mempengaruhi yaitu; imajinasi, pengetahuan materi, pengetahuan metode konstruksi, pengalaman estetis seperti mengamati karya lain. Intinya pengkreasi seni tidak dapat berkarya tanpa menggunakan imajinasinya dan kebebasan menentukan ide tentang seni yang disajikannya.

3. Pelaku

Memberi pemaknaan kepada seni sebagai ekspresi, materi juga merupakan salah satu faktor penting. Karena pada dasarnya seni adalah pemberian kualitas dalam bingkai permainan ruang dan waktu yang selaras. Maka meskipun porsi pencetus dan pengkreasi ide memegang bobot terbesar, dalam pengungkapannya dibutuhkan pelaku atau pemeran sebagai motornya. Keduanya saling selaras dalam memberi kualitas terhadap karya dan keduanya tidak bisa lepas satu dengan yang lainnya.

Pelaku seni berperan penting untuk member kualitas seni, pengungkap yang baik dan harus mempunyai keluwesan serta ketrampilan dalam membawakan tubuhnya sebagai media. Proses kerjasama keduanya terjalin dalam latihan secara teratur, terarah dan berkelanjutan untuk saling memberi makna pada penataan serta ekspresi seni.

4. Medium dan Tempat Penyajian

Dalam keberlangsungan sebuah pertunjukan seni, tempat berlangsungnya sangat terkait dengan konsepsi pernaungan. Untuk mengadakan sebuah pertunjukan seni tidak harus di sebuah panggung formal saja, atau di dalam gedung sasana yang megah berkilauan. Sebuah pertunjukan seni dapat diadakan di medium ruang yang sangat fleksibel, di taman, di atas bukit, pinggir pantai, ruangan kelas, café, bahkan di pinggir

jalan raya sekalipun. Pernaungan dalam pengadaan pertunjukan seni secara fungsional sebagai pelindung dari panas dan hujan. Hal ini menunjukkan banyak ragam cara mengadakan suatu ruang kesenian ditinjau dari maksud dan tujuannya.

Ruang memiliki peran penting dalam pertunjukan seni, karena pada ruang tersebut bentuk seni disajikan dan diekspresikan. Dari satu segi, ruang seni pertunjukan dapat diibaratkan sebagai bidang kanvas seni lukis. Kanvas kosong tersebut terisi oleh elemen-elemen pendukung lainnya, yaitu setting (penataan) panggung dan dekorasi, misalnyatata lampu, tempat musik, tempat penonton, dan sebagainya. Ruangan seni dinamis, dapat bergerak dan berbeda-beda dari waktu ke waktu. Pencahayaan dapat berubah-ubah, pemusik, penonton dapat berpindah-pindah. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap rasa ruang antara panggung sebagai medium pertunjukan dengan kanvas sebagai ruang lukis saling berinteraksi.

5. Properti

Properti adalah alat yang digunakan dalam pertunjukan seni pada saat pentas, dapat berupa alat tersendiri ataupun bagian dari tata busana dan dekorasi. Beberapa bagian kostum yang digunakan dan menempel pada tubuh ketika beraksi, maka kostum tersebut telah menjadi properti pelaku seni.

Secara prinsip yang dimaksud properti adalah segala kelengkapan yang dibawa atau dimainkan pelaku seni di atas pentas, dapat berupa tombak, topeng, keris, tameng, dan lain sebagainya. Jika di atas panggung ditemukan gapura, kain sebagai dekorasi merupakan bagian properti panggung yang biasa disebut set properti. Contohnya adalah meja, televisi, stage kecil, payung, rak, piano, dan sebagainya.

4. Penonton

Pertunjukan formal menyebabkan jarak antara pelaku seni dan penontonnya semakin lebar. Dalam hal ini, interaksi menjadi sangat minim karena setelah penonton membeli tiket dan masuk ke dalam gedung pertunjukan, aktivitas yang terjadi adalah penonton hanya duduk, tertawa atau memberi tepukan tangan. Pelaku seni lebih bersemangat dan menjiwai dalam kegiatan seninya melalui apresiasi penonton ini. Hubungan interaksi ini tidak mengubah materi yang telah secara matang dipersiapkan oleh pelaku seni.

Terdapat perbedaan jelas dalam pertunjukan kesenian tradisional dan pertunjukan seni formal. Hubungan antar penonton dan pelaku dalam banyak jenis seni tradisional

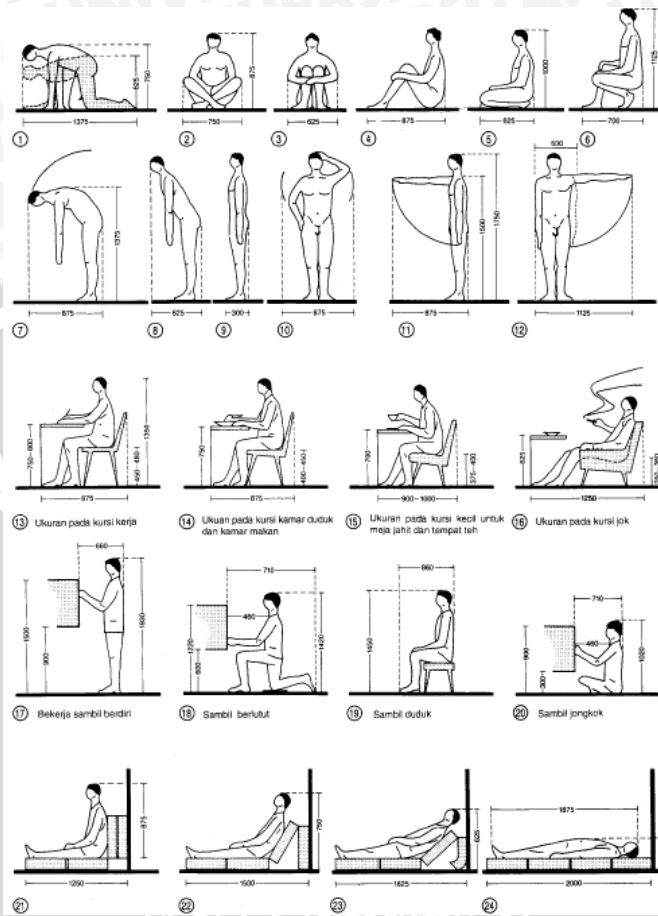
tidak secara jelas terpisah seperti halnya gedung pertunjukan. Contohnya dalam adegan dagelan, anak-anak yang menonton suatu saat seolah-olah menjadi pemain juga, demikian juga penonton yang memberikan uang. Pemberian uang dari penonton pertama kemudian menjadi adegan dagelan berikutnya, artinya penonton juga berperan menjadi pemain.

Ada beberapa hal yang penting kita catat dari kejadian itu: pertama, penonton yang memberi uang itu memahami suatu “norma” ketika ada pelawak yang “menangis” di panggung, kemudian ia merasa “terundang” untuk merespons. Inilah yang menjadi bagian dari nilai atau norma suatu tradisi, yang belum tentu bisa dipahami oleh tradisi lain. Jadi, jika pertunjukan tersebut umpamanya saja dipentaskan di gedung pertunjukan seperti tadi, kemungkinan besar tidak akan ada penonton yang datang ke panggung memberi uang, karena penonton tidak mengetahui normanya, serta karena konteks atau situasinya sangat berbeda. Ini berarti bahwa ketika suatu pertunjukan yang sama dimainkan dalam konteks yang berbeda, yang akan berbeda bukan hanya situasinya saja, melainkan juga materinya, yakni adegan-adegannya. Kedua, adanya jarak yang tidak tegas antar penonton dan pelaku seni seperti yang dibahas dalam paragraph sebelumnya.

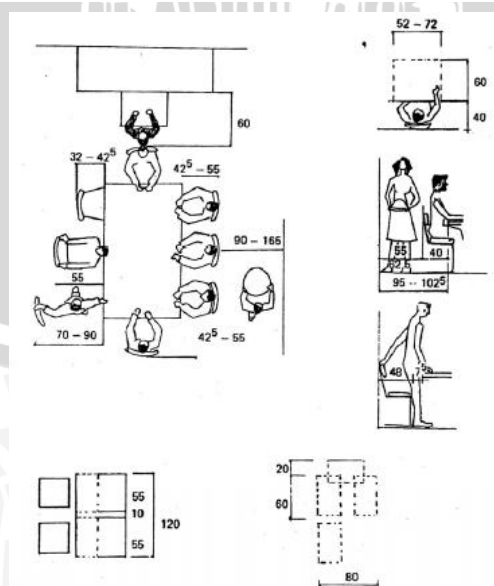
5. Manajemen

Penyelenggaraan seni pada pelaksanaannya selalu melibatkan perihal pengelolaan, yang dikelola dan sistem pengelolaannya. Acara seni yang sederhana sekalipun selalu melibatkan sekelompok orang yang terhimpun dalam suatu wadah atau organisasi yang biasa disebut pengelola. Orang-orang dalam organisasi ini melakukan tugas sesuai peran dan fungsinya masing-masing, mereka bertanggungjawab atas terselenggaranya suatu kegiatan.

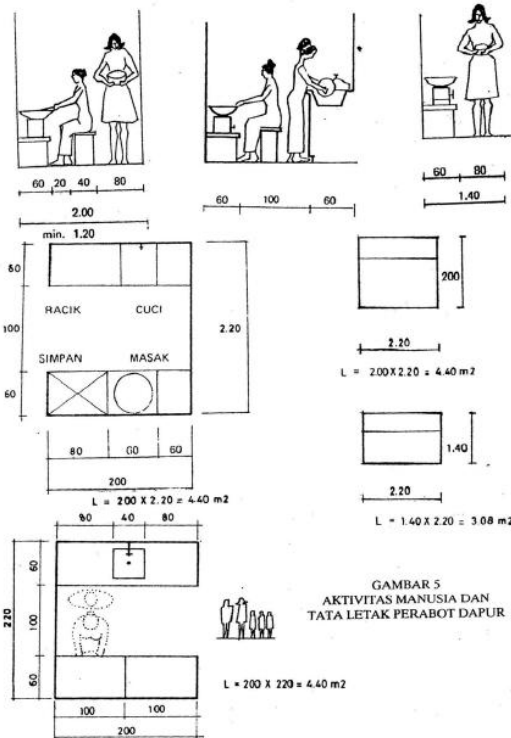
a. Ruang Istirahat



b. Ruang Makan

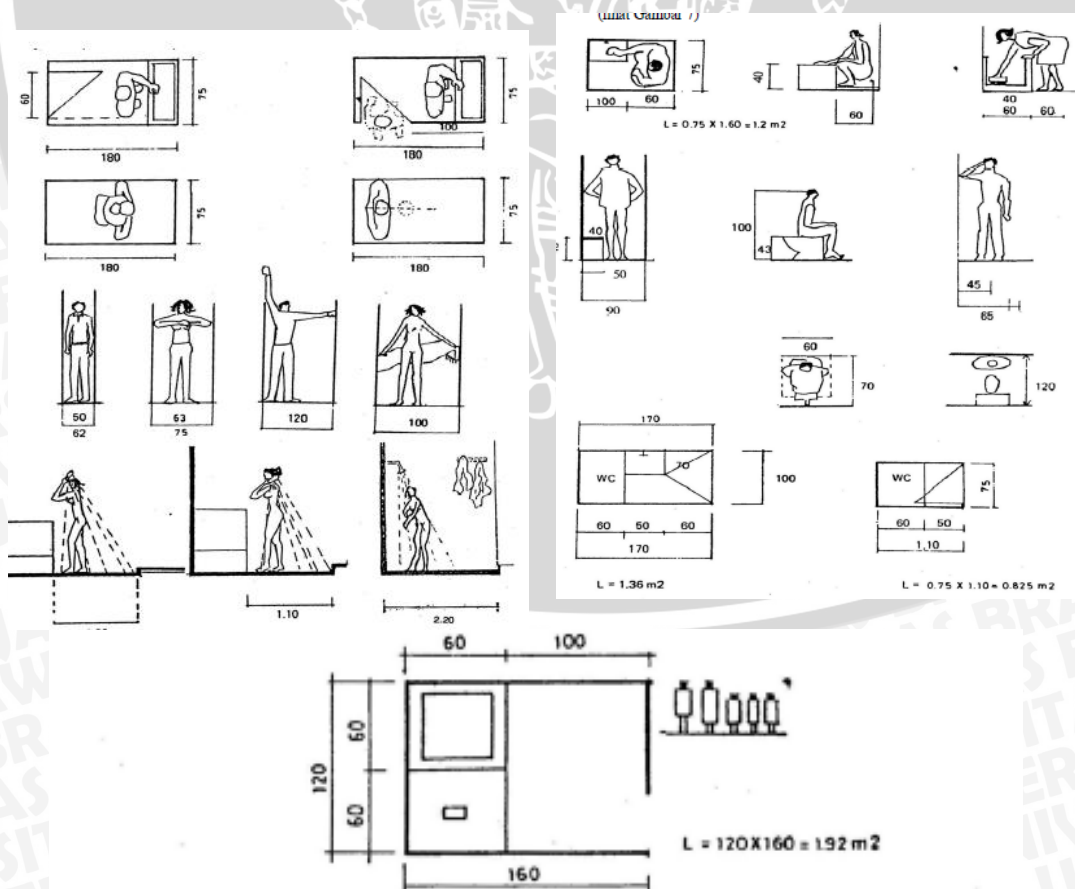


c. Ruang Dapur



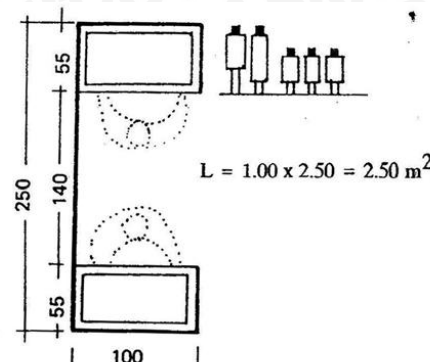
Gambar 2.3 Ukuran Manusia Aktifitas di Dapur
Sumber: Pusat Litbang Pemukiman (1990)

d. Kamar Mandi



Gambar 2.4 Ukuran Manusia Aktifitas Mandi
Sumber: Pusat Litbang Pemukiman (1990)

e. Gudang

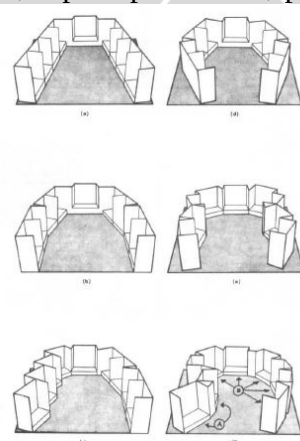


Gambar 2.5 Ukuran Manusia Aktifitas di Gudang
Sumber: Pusat Litbang Pemukiman (1990)

2. Medium dan Tempat Penyajian

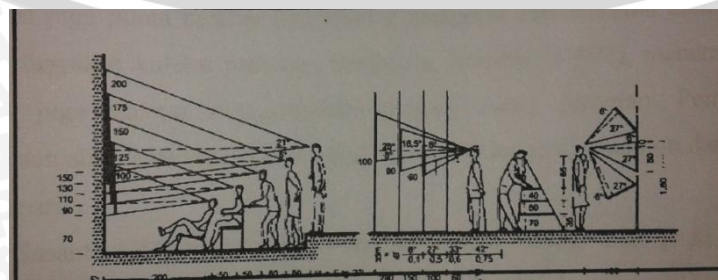
a. Galeri

Mengacu pada pustaka *Time Saver Standards for Building Type*. Terdapat berbagai macam pola galeri, seperti pola radial, pola linier, pola linier bercabang, dan pola gabungan.



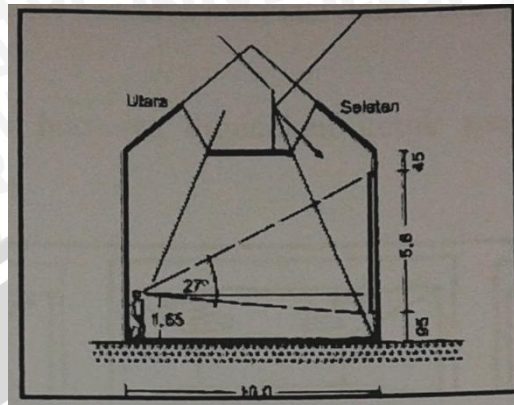
Gambar 2.6 Macam Pola Galeri
Sumber: *Time Saver Standards for Building Type*

Selain itu, dalam penataannya, harus memperhatikan sudut-sudut pandang terutama untuk lukisan-lukisan yang terpampang di dinding karena besaran ruangnya saling mempengaruhi. Sudut pandang normal adalah 54° atau 27° dan terdapat pada sisi dinding lukisan yang diberikan pencahayaan cukup dari jarak 10 meter dengan posisi di atas mata kurang lebih 70 centimeter.

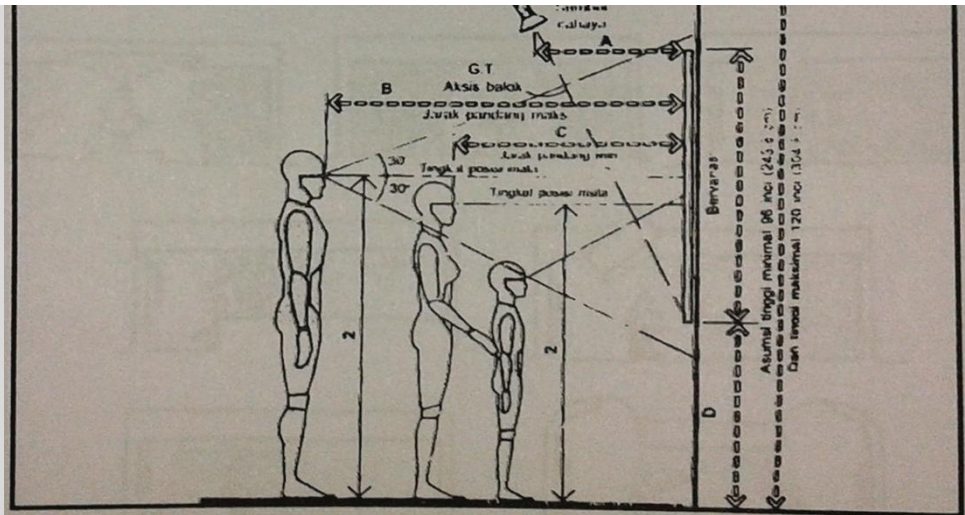


Gambar 2.7 Sudut Pandang Ruang Pamer
Sumber: Neufert (2002)

Sedangkan tempat untuk menggantung benda pameran berupa lukisan dengan jarak pandang yang baik adalah diantara 30° sampai 60° pada ketinggian ruang 6,70 meter hingga 2,13 meter untuk lukisan dengan panjang 3,04 meter hingga 3,65 meter.



Gambar 2.8 Sudut Pandang Benda Pamer
Sumber: Neufert (2002)



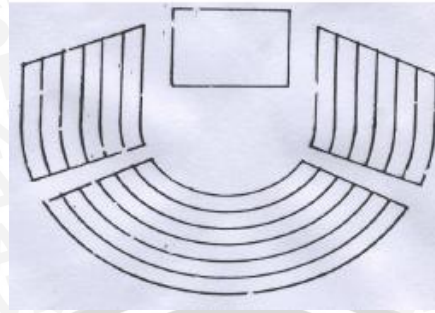
Gambar 2.9 Sudut Pandang Manusia
Sumber: Panero dan Martin (2003)

b. Panggung

Pada sebuah penyajian seni pertunjukan, menurut Irawati (2003) terdapat klasifikasi medium panggung sebagai tempat pagelaran yang dibedakan menurut bentuknya diantara lain:

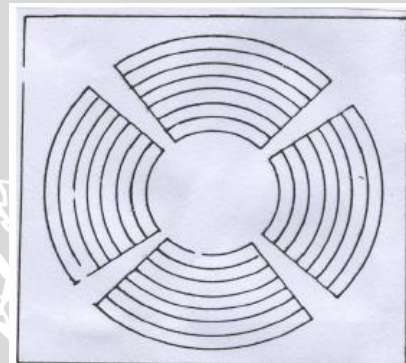
- Panggung dengan 3 arah pandang (depan, samping kanan dan kiri)

Ruang pentas dengan panggung ini memiliki suasana yang berkesan akrab dengan penonton. Panggung dapat dibuat sedikit lebih tinggi/ sama/ lebih rendah dari ketinggian penonton.



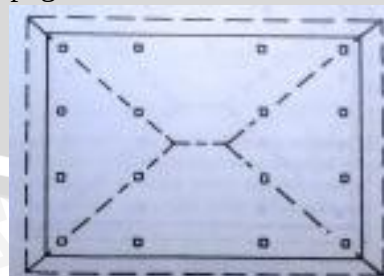
Gambar 2.10 Panggung 3 arah pandang
Sumber: *Time Saver Standards for Building Type*

- Panggung berbentuk lingkaran dengan arah pandang ke segala penjuru
Panggung bentuk ini digunakan biasanya untuk tarian rakyat yang bercirikan kegembiraan. Hampir tidak ada jarak antara penari dengan penonton.



Gambar 2.11 Panggung Lingkaran
Sumber: *Time Saver Standards for Building Type*

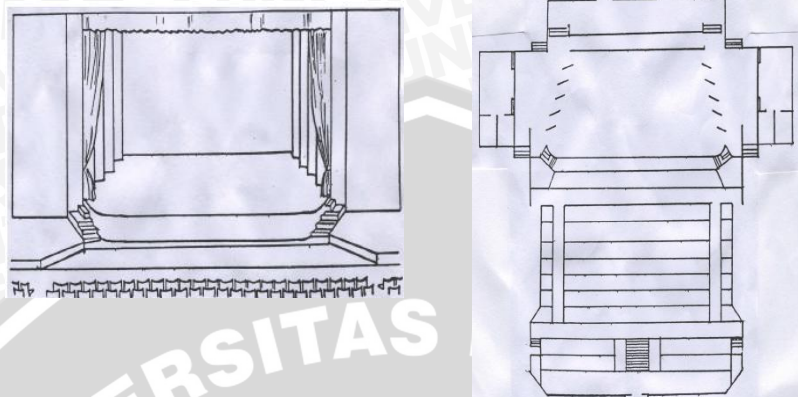
- Panggung berbentuk segi empat atau pendopo dengan 3 arah pandang dan pendhopo dengan 4 saka guru. Panggung bentuk pendhopo memiliki area utama yaitu diantara empat saka guru. Ruang persiapannya terdapat di samping kiri-kanan belakang area tersebut. Panggung lebih tinggi dari penonton, biasanya sering digunakan untuk pagelaran seni tradisional.



Gambar 2.12 Panggung Segi Empat
Sumber: *Time Saver Standards for Building Type*

- Panggung berbentuk *proscenium* dengan arah pandang dari depan saja

Panggung ini biasa disebut dengan panggung pentas modern. Ukuran panggung ini lebih besar dari ukuran 8 x 10 meter. Memiliki ruangan yang digunakan pementas seni untuk keluar masuk panggung dan jarak yang jelas dengan penonton.

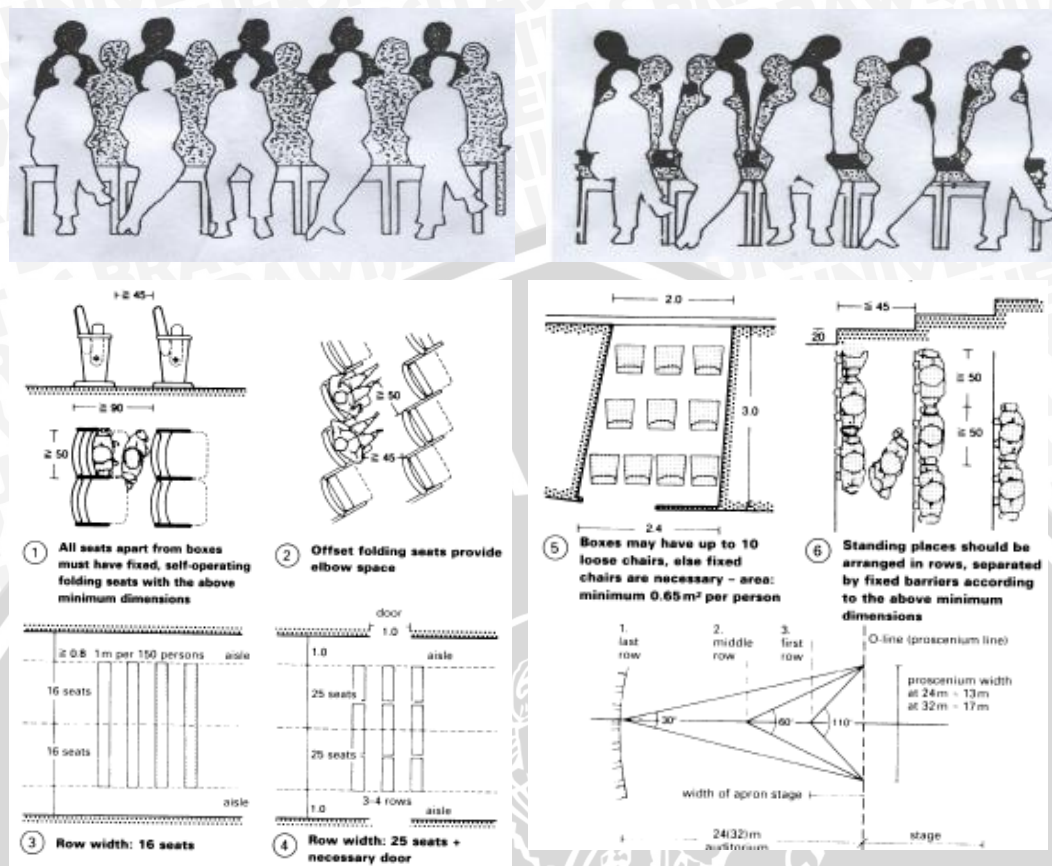


Gambar 2.13 Panggung Proscenium
Sumber: Time Saver Standards for Building Type

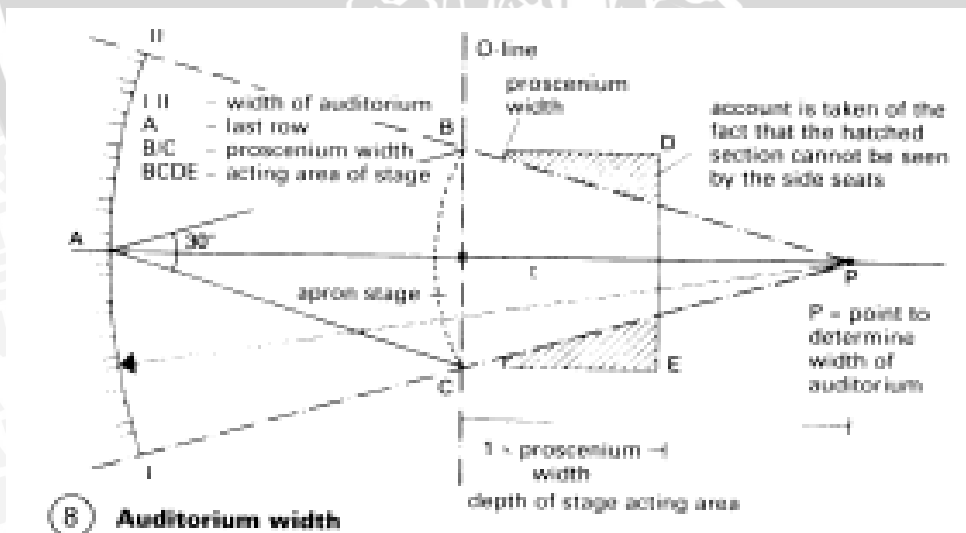
c. Penonton

Terdapat beberapa kriteria tempat duduk penonton yang ideal untuk mendapatkan jarak pandang yang baik menuju panggung. Terutama dengan model panggung *proscenium*, aspek yang dihilangkan memang keakraban pentas arena dengan bentuk yang tertutup terhadap penonton, diantaranya:

- Lantai pentas dibuat datar
- Lantai auditorium dibuat meninggi ke belakang dengan konstruksi berundak yang berselisih tinggi tiap lantai kurang lebih 10 centimeter.
- Panjang auditorium kurang lebih 2,5 dari luas ruang pentas dengan lebar berdasarkan sudut pandang maksimum
- Deret kursi disusun dalam posisi agak melengkung dan berselang-seling dengan jarak masing-masing deret 0,75 centimeter.
- Titik utama pentas yang merupakan titik pusat terletak pada jarak 2 meter dari tirai penutup.
- Deretan kursi terdepan berjarak 2,5 meter dari ruang musik.
- Bila memungkinkan lebih baik terdapat bangunan balkon penonton lantai 2.
- Lantai penonton sebaiknya menggunakan warna gelap seperti biru, coklat, atau krem.



Gambar 2.14 Standar Kursi Penonton
Sumber: Time Saver Standards for Building Type



Gambar 2.15 Standar Jarak Pandang Auditorium
Sumber: Time Saver Standards for Building Type

3. Persyaratan Aktivitas Khusus

a. Studio Musik

Studio ini digunakan untuk berlatih musik bagi pelaku seni. Pada umumnya perbedaan antara studio musik dan studio musik rekaman tidak terlalu mencolok. Untuk studio musik rekaman terdapat peralatan musik berbentuk pita besar/master rekaman, namun pada studio musik tidak. Berikut persyaratan teknisnya;

- **Pencahayaan**

Pada studio ini menggunakan cahaya buatan, karena ruang ini membutuhkan akustik ruang yang memadai sehingga tanpa ada bukaan/jendela

- **Penghawaan**

Menggunakan penghawaan buatan

- **Akustik**

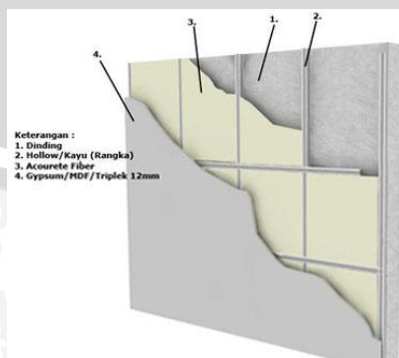
Ruangan kedap suara, sound proofing baik, harus ada ruang perantara untuk menambah perlindungan akustik, ukuran dan bentuk optimum studio, derajat difusi tinggi terjamin, karakteristik dengung harus ideal, cacat akustik ditiadakan, dan bising getaran minim

- **Ruang Penunjang**

Ruang *Controller* sebagai ruang pengatur suara di dalam studio

- Secara psikologis, membutuhkan dimensi *intimate scale* yang tidak boleh kurang dari 2,4 meter, serta suasana ruang yang tenang memacu konsentrasi pengguna

- Ketinggian minimum 3 meter dan Luas ruangan minimum adalah 12 meter² dengan spesifikasi alat 1 AC, 1 set drum, 2 Gitar, 1 Bass, 2 Amplifier Gitar, 1 Amplifier Bass, 1 *Amplifier Vocal*, 2 set Mic, 2 Efek Gitar, Jack Kabel Audio, Karpet, Peredam, 2 Stand Mic, 3 Stand Gitar.



Gambar 2.16 Contoh *sound-proofing* studio musik

Sumber: www.peredamsuara.com

2.2 Tinjauan Pusat Komunitas

2.2.1. Pengertian dan Latar Belakang Pusat Komunitas

Mengacu pada pustaka *Community Center Design*, Pusat Komunitas adalah tempat umum di mana anggota komunitas dan masyarakat cenderung untuk berkumpul dalam kelompok kegiatan, dukungan sosial, informasi publik, dan keperluan lainnya. Pusat-pusat komunitas terkadang terbuka untuk seluruh masyarakat, komunitas atau untuk kelompok khusus dalam komunitas yang lebih besar. Contoh pusat-pusat komunitas untuk kelompok khusus meliputi: pusat komunitas Kristen, pusat-pusat komunitas Islam, pusat-pusat komunitas Yahudi, karang taruna, dan lain sebagainya (http://en.wikipedia.org/wiki/Community_Centre).

Taman juga dapat diartikan sebagai pusat komunitas. Pelopor lain dalam pusat-pusat komunitas adalah Mary Parker Follet, yang melihat pusat-pusat komunitas sebagai pemeran bagian penting dalam konsepnya pengembangan masyarakat dan demokrasi dilihat melalui kemampuan individu berorganisasi membentuk kelompok lingkungan, kehadirannya untuk kebutuhan masyarakat, keinginan dan aspirasi. Hal ini juga dapat mencakup pada area taman. Di Inggris, pusat komunitas tertua didirikan pada tahun 1901 di Thringstone, Leicestershire dan dirintis oleh seorang pensiunan berusia lanjut bernama Charles Booth (1847-1916). Diperpanjang pada tahun 1911 dan diambil alih oleh The Leicestershire County Council pada tahun 1950, pusat ini masih tumbuh berkembang sebagai sumber daya masyarakat pendidikan, sosial dan rekreasi serta menjadi inspirasi bagi banyak orang dari berbagai kalangan.

Ada juga pusat-pusat komunitas untuk tujuan tertentu, tetapi melayani seluruh masyarakat, seperti pusat kesenian. Beberapa pusat komunitas merupakan bangunan menetap, terkadang bangunan yang menyewa. Sebagian besar di Eropa, telah dibuat menjadi pusat pengorganisir untuk kegiatan masyarakat, jaringan dukungan, dan inisiasi kelembagaan seperti dapur gratis, toko-toko bebas, laboratorium komputer publik, seni mural *graffiti*, perumahan gratis bagi aktivis dan wisatawan, rekreasi, ruang pertemuan-pertemuan publik, kolektif hukum, dan ruang untuk tarian, pertunjukan dan pameran galeri seni. Mereka yang berada dalam kondisi pengaturan yang lebih mapan dapat dihubungkan langsung dengan perpustakaan, kolam renang, gimnasium, atau fasilitas umum lainnya.

Pusat-pusat komunitas memiliki berbagai hubungan terhadap lembaga negara dan pemerintah. Dalam sejarah lembaga tertentu mereka dapat bergerak dari keberadaan kuasi-legal atau bahkan ilegal, untuk situasi yang lebih teregulasi. Di Italia, sejak tahun 1970-an, pabrik-pabrik besar, dan bahkan barak militer bekas yang ditinggalkan telah 'disesuaikan' untuk digunakan sebagai pusat-pusat komunitas, yang dikenal sebagai *Centri Sociali*, sering diterjemahkan sebagai Pusat Sosial. Saat ini telah berjumlah puluhan di seluruh Italia. Hubungan bersejarah antara pusat-pusat sosial Italia dan gerakan Autonomia (khusus *Lotta Continua*) lebih dijelaskan secara singkat dalam tulisan *Storming Heaven, Class Composition and Struggle in Italian Autonomous Marxism*, oleh Steve Wright.

Pusat sosial di Italia terus berlanjut menjadi pusat politik dan gagasan sosial. Terutama Tute Bianche dan Asosiasi Ya Basta yang dikembangkan langsung dari gerakan pusat sosial, serta beragam forum sosial yang berlangsung di pusat-pusat sosial. Di Inggris terdapat Jaringan Pusat Sosial yang aktif dan bertujuan untuk menghubungkan berdasarkan 'meningkatnya jumlah ruang otonom untuk berbagi sumber daya, ide dan informasi'. Jaringan ini menggambarkan perbedaan yang sangat jelas antara pusat-pusat otonom sosial di seluruh negeri dan negara atau pusat-pusat komunitas yang disponsori LSM besar.

2.2.2. Peran Pusat Komunitas Secara Umum

Pusat-pusat komunitas memainkan peran penting dalam masyarakat kita. Mereka menyediakan tempat di mana orang-orang dari berbagai latar belakang dan kepentingan dapat berinteraksi, belajar, berkarya, mendapat dukungan dan tumbuh berkembang. Pada saat yang sama di banyak daerah, mereka adalah fokus dari masyarakat yang berkelanjutan secara sosial. Adalah penting bagi kita untuk berpikir kreatif tentang pusat-pusat komunitas ini untuk memastikan pengembangan fasilitas inovatif yang mencerminkan refleksi perubahan gaya hidup dan kebutuhan masyarakat. Kita perlu untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan cara-cara penyampaian program, layanan dan kegiatan yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

2.3 Fokus Tinjauan Ruang Komunitas Seni

Sebagai fokus kajian mengenai permasalahan-permasalahan yang muncul untuk akhirnya dihadirkan dalam perancangan arsitektural, maka diperlukan fokus kajian kegiatan meruang atau aktivitas komunitas pelaku kesenian di Malang. Pembahasan mengenai komunitas seni difokuskan kepada komunitas seni musik, karena kebutuhan terhadap kehadiran ruangnya yang mendesak seperti yang telah dibahas di Bab I.

Penggunaan ruang difokuskan pada lokasi Galeri Malang Bernyanyi (GMB) yang terletak di Perum Griya Shanta Blok G-407. Tinjauan analisis hingga desain sedapat mungkin melibatkan peran komunitas tersebut. Mulai dari tahap pendekatan, *mapping*, tinjauan jejaring dengan komunitas lain, permasalahan, kebutuhan, hingga *brainstorming-method* untuk mendapat gagasan bersama.

2.3.1. Galeri Malang Bernyanyi

Seperti yang telah dijelaskan pada Bab 1.1.4 GMB didirikan oleh Komunitas Pecinta Kajoetangan tahun 2009 yang difungsikan untuk wadah peninggalan-peninggalan musik dari Indonesia. Seiring berkembangnya waktu, kini Galeri Malang Bernyanyi tidak hanya difungsikan sebagai galeri saja, namun lebih terbuka dan menyesuaikan dengan jejaring komunitas lain. Contohnya adalah diadakannya acara tahunan seperti *Casette Store Day* yang diselenggarakan oleh @MLGrecordsDay. Berdasarkan pengamatan pada tanggal 27 September 2014, galeri



Gambar 2.17 Aktivitas di Galeri Malang Bernyanyi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

ini lebih multifungsi, yaitu sebagai panggung kegiatan konser musik indie, lapak penjual kaset dari beberapa studio rekaman, distributor, maupun komunitas *record* Malang. Yang lebih menarik, pada penutupan acara selalu diadakan diskusi lintas komunitas dan seniman musik lokal dengan mendatangkan pembicara. Jadi secara umum terdapat 3 konsep tempat, yaitu pertama sebagai ruang pertunjukan, inkubasi, dan pameran. Galeri Malang Bernyanyi memiliki fasilitas ruang yaitu sebagai berikut:

- a. Teras
- b. Ruang Diskusi
- c. Ruang Koleksi
- d. Kamar Mandi / WC
- e. Ruang Baca
- f. Ruang Pengelola
- g. Ruang Pemutaran Kaset
- h. Ruang Peralatan

2.3.2. Prinsip dan Pengertian Ruang

Ruang dimaksud ialah ruang bangunan rumah tinggal tradisional. Ruang dalam pengertian lebih matematis terdiri dari panjang, lebar, hingga tinggi. Ruang dipahami sebagai sela di-antara 4 tiang (dibawah kolong rumah) atau sela antara 2 (deret) tiang atau juga rongga yg berbatas atau terlingkung oleh bidang (KBBI 2008). Ruang pada kenyataan sehari-hari dapat memiliki batas secara fisik juga batas yang tidak kasat mata. Ruang disebut sebagai “*rong*” dapat memiliki arti liang, lubang, atau kamar dalam bahasa Jawa. Mengacu pada asal kata ruang dari bahasa Jawa, ruang atau rong tersebut merupakan hasil dari pengadaan, bukan ada dari awalnya (Priyotomo & Pangarsa 2010). Ruang adalah sesuatu yang dihadirkan (Priyotomo & Pangarsa 2010). Ruang tidak hadir begitu saja, tapi memiliki proses dalam pembentukannya. Ruang merupakan yang dapat terlihat dan teraba, menjadi teraba karena memiliki karakter berbeda dengan unsur lainnya. Saat ini segala sesuatu harus berwujud, kasat mata, juga teraba, namun tak ada sesuatu-pun yang bisa kasat mata tanpa adanya api, tak ada suatu-pun dapat teraba bila tak bermassa, dan tak ada yang bermassa jika tiada unsur tanah. Demikian Tuhan mencipta dunia melalui api dan tanah. Meletakan air berikut udara diantara api dan tanah lalu menciptanya sebanding antar-satu dengan lainnya, sehingga udara terhadap

air sebanding dengan air terhadap tanah. Sehingga Ia mencipta dunia ini sebagai kesatuan yang kasat dan teraba (Ven, 1995).

Ruang secara umum memiliki pengertian *space* dalam pengertian konvensional era modern di Indonesia terutama dalam keilmuan arsitektur. Mengacu pada disertasi Cornelis Van de Ven dalam bukunya yang berjudul *Space in Architecture*, pengertian ruang dalam *space* memiliki 10 arti yang belum jelas pengertian mana yang menjadi acuan dalam keilmuan. Jika mengacu dalam pengertian bahasa Jawa menurut Drs. Moh. Ngajenan (Dahara Prize, 1992) asal kata ruang berasal dari *rong* yang merupakan sebuah lubang di tanah dimana hewan seperti jangkrik dan sejenisnya tinggal. Secara lebih jelas tercantum dalam kutipan *e-book* yang berisikan bahwa ruang adalah sebuah kehadiran, dan menghadirkan ruang adalah pekerjaan arsitek, bukan mengadakan ruang (Priyotomo, Pangarsa, 2010).

Dalam tulisannya berjudul *Space In Place*, Yi Fu Tuan (1977) berpendapat bahwa ruang lebih abstrak dari tempat. Dasarnya pada kondisi pengalaman, dimana setelah mengalami sebuah ruang, maka individu dapat menangkap nilai – nilai yang hadir di ruang tersebut. Nilai ini yang kemudian menentukan ruang dapat menjadi tempat atau tidak, dengan kata lain tempat dapat hadir bila ada ruang sebagai dasar pembentuknya dan perlakuan terhadap ruang oleh pelakunya atau pengalaman yang bersifat ketenagaan. Menurut De Certeau ruang bersifat dinamis karena memiliki unsur waktu dan energi yang tidak bersifat statis, hal ini sebagai pelengkap pendapat Yi Fu Tuan tentang pengertian ruang.

Pengertian ruang bersama dapat dikatakan mendekati pengertian *communal space* yang lebih terdengar populer, namun berbeda dengan pengertian *public space* atau lebih dikenal dengan ruang publik. Ruang publik dapat digunakan oleh siapa saja, namun perancangan dan pertanggungjawaban sepenuhnya diserahkan pada pemerintah. Dalam hal ini, perbedaan pengertian muncul pada pengertian ruang bersama dimana ruang bersama dalam praktek sehari-harinya dikelola dan dipelihara oleh warga setempat, dan bukan pemerintah kota. Ruang bersama memiliki beberapa unsur saling terikat dan rasa saling memiliki yang kuat.

Pada ruang peralihan aktivitas antara *public* dan *private domain* terjadi proses inskripsi sosial yang meliputi: pembentukan tanda, identifikasi, penggolongan dan

komunikasi antar individu. Ruang bersama adalah hasil inskripsi tersebut, berkeadaan relatif setimbang dimana cita-cita, persepsi, aspirasi, kepentingan dari masing-masing individu terpenuhi. Pada daerah ruang transisi *private-public* itulah sebenarnya terletak kearifan lokal, karakteristik simbolik arsitektural yang lain, terwadahi dan berasaskan konsep ruang peralihan ini (Pangarsa, 2012).

Ruang dapat dipahami sebagai satu daerah teritori yang sangat personal karena suatu ruang dapat tercipta dan didasari oleh pengetahuan serta kebutuhan penghuni melalui ruang hakekat/esensi arsitektur. Pada wacana arsitektur tradisional, ruang yang tercipta merupakan ekspresi dari pengetahuan masyarakat masa lalu dalam upaya hidup selaras, menyatu dengan lingkungan alam, dan bahkan merupakan dialog antara manusia dengan alam. Alam tidak saja dianggap sebagai musuh yang harus ditaklukan tetapi alam diposisikan sebagai bagian dari kehidupan manusia itu, oleh karena itu cara-cara tradisional menciptakan sebuah ruang adalah dengan belajar dari fenomena alam yang terjadi (Hidayatun, 2013).

Ruang yang juga dinamakan tempat (*topos*) yang merupakan suatu *place of belonging* yang menjadi ada lalu menetap di tiap elemen fisik materiil. Wadah-wadah bergerak ke atas dan ke bawah menuju tempatnya yang tetap hingga pada tiap halnya berada pada suatu tempat yaitu dalam sebuah tempat. Suatu tempat, atau ruang, menetap dan tidak dapat memiliki suatu disebut wadah (Ven, 1995).

2.3.3. Memahami Ruang Kolektif sebagai *Post-Public Space*

Pengertian Ruang Kolektif hampir mendekati Ruang Bersama, dapat dikatakan mendekati pengertian *collective space* yang lebih terdengar populer, namun berbeda dengan pengertian *public space* atau lebih dikenal dengan ruang publik. Ruang publik dapat digunakan oleh siapa saja, namun perancangan dan pertanggung-jawaban sepenuhnya diserahkan pada pemerintah. Dalam hal ini, perbedaan pengertian muncul pada pengertian ruang bersama dimana ruang bersama dalam praktek sehari-harinya dikelola dan dipelihara oleh pelaku setempat, dan bukan pemerintah kota. Ruang bersama memiliki beberapa unsur saling terikat dan rasa saling memiliki yang kuat. Kuncinya ada pada *notion* ruang bersama sebagai teritori. Bukan dalam arti menguasai, tetapi dalam arti pihak yang bertanggung-jawab, dekat dengan konsep 'Masyarakat' yang berasal dari bahasa Arab 'Musyarakah' yang artinya orang yang bekerja bersama. Nusantara, sebenarnya bertulang punggung ruang bersama (Pangarsa, 2012).

Ruang publik untuk kepentingan kolektif yang mendasari pembahasan perancangan secara mendalam terfokus pada ruang kolektif saja. Ruang kolektif diartikan sebagai ruang yang digunakan secara bersama atau gabungan (KBBI Dalam Jaringan, 2012). Dehaene dan Lieven De Cauter (2008) mengistilahkan dalam tulisan *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society*; kemunculan ruang kolektif sebagai pernyataan berakhirnya eksistensi ruang publik (*the end of public space*). Ruang kolektif selalu tampil dalam bentuk yang sangat bervariasi dan melokal. Sebagai salah satu bentuk nyata, ruang kolektif menampilkan serangkaian tempat (*series of place*) pada lokasi yang sama. Ruang kolektif juga memiliki karakter terbuka terhadap berbagai dimensi waktu (*heterochronism*). Maka Dehaene dan Lieven De Cauter sekali lagi menegaskan bahwa ruang publik yang *top-bottom* telah berakhir, diperlukan kajian akan proses hadirnya ruang seperti konsep bagaimana ruang memproduksi (Lefebvre, 1994) ataupun Foucault (1998) dalam memahami ruang yang lebih inklusif dan interdependensif.

Terdapat konsep dalam ruang kolektif menurut Foucault yang disebut *heterotopias*, dari sisi pengguna akan merasakan keterputusan dengan waktu yang secara umum dijadikan pedoman dalam berkegiatan. Ia dapat hadir secara wajar pada kondisi “bukan pada waktunya”, misal ketika umumnya malam hari orang akan secara pasif menggunakan ruang istirahat, kehidupan pada ruang kolektif justru baru saja

dimulai. Namun karena dikelola oleh komunitas tertentu, aturan main yang berlaku dalam beroperasinya ruang kolektif hanya dapat dikenali apabila pengguna telah terlibat langsung dalam aktivitas di ruang tersebut. Maka, ketika pertama kali memasuki ruang, pengguna menampakkan kecanggungan. Ketika beberapa kali terlibat dalam aktivitas ruang dan mulai belajar, maka pengguna mulai menjadi bagian dari komunitas ruang kolektif tersebut. Ruang kolektif bukanlah ruang yang dianggap legal dalam penataan ruang kota, pemanfaatannya sementara, sangat fleksibel terhadap perubahan. Ruang ini mengkontestasikan fungsi ruang publik yang didudukinya dengan melibatkan negosiasi. Christine Boyer (2008) menyatakan konsep *heterotopias* yang diangkat Foucault mendekatkan pemahaman arsitektur pada persoalan spasial yang dialami masyarakat urban. Ia adalah ruang terbuka yang selalu memberi kesempatan bagi berbagai penemuan dari masyarakat.

Ruang kolektif yang terbentuk tidak didefinisikan oleh batasan fisik yang kaku. Namun ruang tersebut menjadi dekorasi dari fungsi utama ruang publik yang dikontestasikan untuk diingat sekalipun tidak hadir secara fisik, namun bermakna. Ruang ini dapat muncul dengan fungsi ganda dalam berbagai dimensi waktu dan selalu fleksibel terhadap perubahan. Ruang kolektif hadir dan tampil dengan kondisi yang cenderung lemah secara bentukan fisik seperti konsep *weak architecture* (Rubio, 1998) dan ruang abstrak. Cara yang diterapkan oleh publik dalam merancang dapat menjadi alternatif bagi proses perancangan institusional sebagai proses untuk menghasilkan ruang yang dapat digunakan seluruh kalangan masyarakat.

2.3.4. Atribut Ruang Kolektif

Pengkajian ruang kolektif tidak berhenti hanya dengan mencari kajian teoritik apa saja pengertian ataupun faktor dilapangan pembentuk ruang kolektif tersebut. Dalam hal ini penulis menekankan penggunaan-perlakuan daripada kognisi-teoritis. Jika mengacu kembali pada persoalan adanya eksklusifitas dan batas, maka perihal pengamatan ruang dan teritorialitas menjadi kuncinya. Terbentuknya lingkungan permukiman dimungkinkan karena, adanya proses pembentukan hunian sebagai wadah fungsional dilandasi oleh pola aktivitas manusia serta pengaruh *setting* atau rona lingkungan, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik (sosial-budaya) yang secara langsung mempengaruhi pola kegiatan dan proses pewadahnya (Rapoport, 1990).

Dengan demikian ruang kolektif terbentuk akan menyesuaikan dengan latar lingkungan dan budaya masyarakatnya.

Kembali pada sebuah filsafat Jawa menyebutkan bahwa “*Ngelmu iku kelakone kanthi laku*“, yang berarti tidak akan dapat menguasai ilmu dan memanfaatkannya jika tidak berenang, mencari dengan sungguh dan berkontemplasi. Maka diperlukan metode yang tepat sebagai konstruksi kolektif melalui perlakuan pula. Seperti yang diungkapkan dalam Pangarsa (2006) bahwa tidak ada ruang tanpa gerak ketenagaan, karena menjadi asal muasal ruang. Setiap gerak-getar ketenagaan pasti mengambil waktu bergerak dan sekaligus mengambil jarak. Metode ini akan dibahas selanjutnya pada Bab III sebagai dasar metode pencarian karakter ruang kolektif, dan solusi inter-teritori ruang yang memerlukan pertukaran-negosiasi. Atribut ruang yang akan dianalisa meliputi (1) Bentuk ruang, (2) Ukuran ruang, (3) Pembatas ruang (*barriers*), dan (4) Komponen ruang. Keseluruhan atribut dianalisa berdasarkan dinamika *setting* penggunaan tiap ruang yang dibagi menjadi 2 yaitu ruang sosiofugal atau sosiopetal.

2.3.5. Teritorialitas Ruang

Teritorialitas adalah kondisi kualitas teritori yang ada/terjadi yang terbentuk oleh interaksi/dialog antara kualitas teritori yang diinginkan masing-masing individu (dengan tujuan bersama), dan masing-masing organisasi (dengan tujuan kebijaksanaan) dengan karakteristik *setting* fisik yang mewadahi ruang. Teritorialitas sebagai salah satu atribut arsitektur lingkungan dan perilaku, didalamnya terjadi interaksi antara individu dengan tujuan kegiatan sosial-lingkungan yang mewadahi ruang. Keterkaitan hubungan yang terjadi antar teritori ini yang dapat melihat teritorialitas sebagai atribut perilaku yang dapat diukur kualitasnya. Dengan adanya interaksi antar unsur teritori, maka kualitas teritorialitas juga bisa diukur pada apa yang terjadi antara pelaku dan *setting* fisiknya.

Perubahan fungsi publik-privat akan mempengaruhi perubahan fungsi teritori. Fungsi teritori disebutkan dalam Laurens (2004) untuk memperoleh privasi untuk pemenuhan beberapa kebutuhan psikologis / dasar manusia (kebutuhan akan identitas, stimulus dan keamanan). Berdasarkan tinjauan terhadap fungsi tersebut, maka hasil analisis dapat mengklasifikasikan perubahan teritori dari hari ke hari berdasar klasifikasi teritori oleh Altman (1984), yaitu:

1. *Primary territory* (teritori primer), yaitu tempat yang ditandai dan dimiliki secara eksklusif atau pribadi oleh seseorang dan orang-orang yang akrab di sekitarnya
2. *Secondary territory* (teritori sekunder), yaitu tempat yang ditandai dan dimiliki oleh kelompok sosial atau kelompok kerja tertentu
3. *Public territory* (teritori publik), yaitu tempat yang terbuka untuk publik atau umum.

2.4 Menghadirkan Ruang Kolektif Melalui Interaksi dan Berbagi

Berdasarkan kajian literatur *Design For Diversity: Exploring Social Mixed Neighborhoods* tulisan Dr. Emily Talen tahun 2008, di halaman 160 pembahasan tentang *Collective Space*, disebutkan beberapa poin penting. Poin-poin ini nantinya akan dijabarkan kembali sebagai parameter inti dalam pemilihan pendekatan teoritik terkait. Dalam ruang kolektif, pendekatan prinsip desain yang diutamakan ternyata bukanlah tentang membentuk citra atau identitas, namun lebih pada:

1. Pencarian kemungkinan-kemungkinan peluang untuk **interaksi**
2. Ruang kolektif mempromosikan **berbagi, pertukaran** dan menyediakan kesempatan lebih bagi informalitas & kontrol *volunteer*
3. **Konektivitas** menjadi poin penting dalam keseharian pergerakan pelaku dan aktivitas penggunaan ruang
4. Mempertimbangkan ruang kolektif bukan memiliki agenda tujuan akhir, namun dapat digunakan oleh beragam golongan untuk beragam tujuan.
5. Ruang kolektif mementingkan elemen kecil seperti halnya *weak architecture* (Rubio, 1987)

2.4.1. Produksi Ruang

Henri Lefebvre seorang sosiolog-filsuf aliran Marxis asal Perancis pada tahun 1974 menjelaskan teori *The Production of Space* (baru diterjemahkan 1994); yang dimengerti sebagai relasi produksi antara ruang spasial dengan masyarakat. Dalam masyarakat kapitalis modern (dimana ruang menjadi komoditas), ruang adalah arena perebutan antar pihak berkepentingan untuk mendominasi pemakaian, pemanfaatan, dan mereproduksi pengetahuan dalam mempertahankan hegemoni mereka atas ruang tersebut. Terdapat 3 konsep utama yang saling terangkai dalam proses. Pertama adalah

Perceived Space (spatial practice), *Conceived Space (representation of space)*, dan *Lived Space (space of representation)*. Dalam ketiganya muncul istilah ruang abstrak dengan beberapa karakter terkait dengan *Weak Architecture*. Lefebvre menganggap bahwa sisi sosial penggunaan ruang belum mendapat perhatian cukup, sehingga agenda utamanya membahas tentang ruang sosial, karena ruang tersebut seharusnya tidak hanya dipahami secara geometris sebagai ruang kosong yang perlu diisi. Penjelasan 3 konsep utama mengenai Faktor Produksi Ruang adalah sebagai berikut:

a. *Perceived Space (Spatial Practice)*

Perceived Space adalah praktek meruang atau *Spatial Practice*. Praktek spasial (*spatial practice*) di dalam ruang sosial membentuk relasi sosial yang memproduksi dan mereproduksi ruang. Sehingga sepanjang proses produksi dan reproduksi ini terbentuklah makna melalui jalan praktek langsung yang mengacu pada proses. Masyarakat memodifikasi ruang sosial tersebut agar layak digunakan, formasinya menampilkan karakter yang berbeda dan spesifik. Pemaknaan yang ditampilkan oleh ruang sosial tidak hanya dibaca dan dipersepsikan oleh penggunanya, namun juga dikonstruksikan kembali. Bentuk paling dominan adalah pengambil-alihan ruang publik untuk direproduksi masyarakat. Peran masyarakat sebagai pengguna ruang, dan melakukan berbagai tindakan dalam ruang untuk dapat memahami ruang tersebut. Wujud ruangnya ditentukan oleh praktek spasial publik yang selama ini hanya ditempatkan sebagai pengisi ruang. Praktek spasial akhirnya membuka segala persepsi peluang bagi pengguna untuk menggunakan ruang tersebut dalam wujud beragam. Lefebvre berpendapat bahwa semua ruang dibentuk oleh relasi-relasi sosial, karenanya ruang bukanlah murni berdiri sendiri melainkan hasil dari relasi antar berbagai diri (*things*).

Menurut Lefebvre terdapat dua istilah ruang, yaitu ruang absolut (*absolute space*) dan ruang abstrak (*abstract space*). Ruang absolut digambarkan dalam wujud pasti, volume terukur dan mengupayakan stabilitas. Pengguna hanya dikondisikan menempati ruang sehingga pengguna sendiri tidak hidup sesuai cara yang ditentukan saat ruang diproduksi. Ruang abstrak memiliki bentuk beragam dan regulasinya berasal dari relasi sosial. Prinsip perancangan ruang untuk mencapai nilai (*value*) lebih tinggi hadir dalam ruang abstrak, karena karakternya sangat cair.

Ruang kolektif menjadikan ruang tersebut sebagai ruang vital karena ruang sosialnya terkait dengan aksi sosial yang dijalankan tiap subjeknya. Ruang dapat dinikmati atau dimodifikasi, sehingga proses produksinya menjadi proses produktif, sebab praktek spasial selalu menekankan pengalaman ruang dengan seluruh organ tubuh.

b. *Conceived space (representations of space)*

Merupakan teori ruang yang tercipta secara sadar dari manusia akan ruang-ruang tersebut. Bermula dari adanya konsepsi tentang ruang yang berasal dari pengertian abstrak ruang itu sendiri. Pengertian tentang ruang tersebut dapat berasal dari pengetahuan, ruang matematis, juga proses perancangan arsitektur. Representasi ruang dapat berupa keyakinan akan sesuatu (*beliefs*) atau pengetahuan (*knowledge*). Hal ini untuk mendukung keberlangsungan praktek meruang (*spatial practice*) atau hubungan yang nantinya memproduksi ruang. Pengertian yang didapat dari pengetahuan arsitektur disini dapat berasal dari pemahaman akan sebuah kota, bentuk dan orientasi ruang pada kota yang terkait dengan dimensi waktu-temporal penggunaannya.

c. *Lived space (space of representation)*

Lived Space menurut Lefebvre adalah ruang representasi dari kehidupan manusia (*space of representation*). Pengertian terakhir ini mengacu pada pengalaman manusia secara sadar dan tidak sadar selama berada pada suatu ruang. Pengalaman tidak sadar yang dilakukan manusia pada sebuah ruang (*conceived*) lalu membentuk ideologi terhadap eksistensi kehadiran mereka dalam ruang tersebut. Ruang-ruang representasi dapat dikatakan sebagai kondisi akan sesuatu yang telah dicerna dan alami, sekaligus merupakan kegiatan yang baru, belum pernah dilakukan dan imajinatif yang memungkinkan memproduksi ruang baru. Keterkaitan *Lived Space* dengan dimensi energi berkehidupan sangat kuat.

Pada tahap ini, ruang tidak mempunyai hubungan atau keterlibatan dalam proses pembangunan (*spatial practice*) atau ide tentang ruang (*representations of space*), namun mempunyai keterlibatan dalam menggunakan ruang yang memicu adanya proses produksi dan reproduksi ruang. *Production of space* dan keterlibatannya dalam penghadiran ruang mempunyai kesinambungan mereproduksi satu sama lain.

Ketiga tahap ini mempunyai hubungan satu dengan yang lain, sehingga dalam melihat ruang sebaiknya perlu melihatnya sebagai tahap jalinan proses. Contohnya

dalam melihat representasi ruang (*conceived space*) pada peta transportasi, perlu dilihat bagaimana praktek meruang (*perceived space*) di dalamnya dan memikirkan secara imajinatif kehidupan yang mungkin terjadi di dalamnya (*lived space*). Fase *Perceived* merupakan ruang yang dirasakan inderawi manusia, *Conceived* merupakan ruang ideal dalam pikiran manusia terkait waktu, dan *Lived* adalah ruang tempat terjadinya kehidupan manusia dan lingkungannya.

2.4.2. Fleksibilitas Ruang

Salah satu faktor penting dalam mendukung pembentukan ruang kolektif yang terkait dengan memproduksi ruang dan praktek spasial adalah ditentukan oleh sejauh mana praktek meruang tersebut dapat dilakukan. Seperti yang diungkapkan Lefebvre (1994) praktek spasial / *perceiving architecture* penghadiran ruang kolektif memerlukan proses mempersepsikan ruang dan interaksi terhadap elemennya (dalam hal ini diperdalam melalui *sensorial experience*). Fleksibilitas dapat diartikan sebagai kemampuan menyesuaikan diri, dalam ruang dapat diartikan sebagai kemampuan menyesuaikan ruang dengan pemanfaatan satu atau lebih fungsinya melalui *time-frame*. Fleksibilitas dalam desain studi ini menentukan terkait program yang diadakan terkait kebutuhan aktivitas dan fungsi penggunaannya dari bermacam golongan pelaku. Konsep Lefebvre (1994) tentang *conceived space* tidak dapat berdiri sendiri, maka dari itu diperlukan konsep pendamping seperti dalam Carmona (2003) tentang sifat temporer ruang terkait dengan dimensi waktu penggunaannya.

Fleksibilitas ruang juga dapat mewadahi praktik spasial komunitas seni menuju representasi ruang. Ruang kolektif dapat hadir melalui sebuah praktik bersama dari pengguna ruang maupun pengelola ruang dengan konsep fleksibilitas dimana pengguna maupun pengelola ruang terjalin selaras dalam memproduksi ruangnya. Fleksibilitas ruang diarahkan menuju kajian sifat temporer dengan 3 aspek. Carmona (2003) mengungkapkan ketiga aspek *Temporal Dimension* tersebut yaitu:

a. Ekspansibilitas (*expandibility*)

Konsep ini memungkinkan tahap merancang ruang yang dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan, desain ini merupakan desain tumbuh yang dapat berkembang sesuai kebutuhan penghuninya.

b. Konvertibilitas (*convertibility*)

Konsep desain dengan sistem ini dirancang untuk memungkinkan adanya perubahan orientasi dan suasana dengan keinginan pelaku tanpa melakukan perombakan besar-besaran terhadap ruang yang sudah ada.

c. Versatilitas (*versatility*)

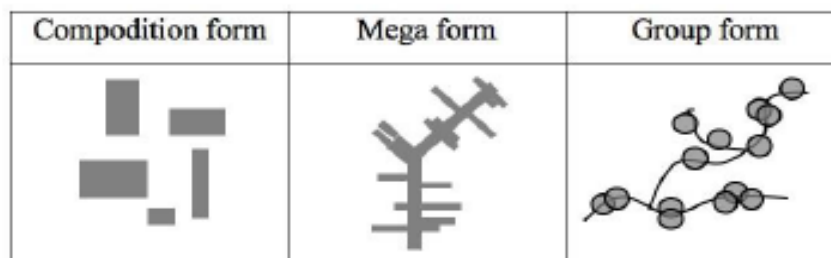
Dengan konsep ini, fleksibilitas suatu ruang dapat dilakukan melalui penggunaan ruang multi-fungsi yang mampu mewadahi beberapa kegiatan atau fungsi pada *time-frame* yang berbeda, atau dapat mewadahi kegiatan sesuai waktu kebutuhannya dalam sebuah ruang yang sama.

Pada teori fleksibilitas secara kajian temporer dalam Carmona (2003), terdapat kriteria *continuity and stability* dimana sebuah ruang yang fleksibel harus tetap mampu dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan, berkelanjutan dan stabil. Menurut Heinz Frick (1998) lingkungan mendapat pengaruh besar dari alam dan iklim, khususnya iklim tropis pada tapak. Kajian *Urban Context* dipertajam dalam pembahasan Elemen *Linkage* Kolektif hingga penggunaan material memperhatikan aspek konteks iklim setempat dan lokalitas.

2.4.3. *Linkage* Sebagai Bentuk Kolektif

Untuk mengkaji *Urban Context* dan keterkaitannya dengan aktivitas yang menjadi fokus pada persoalan dalam perancangan sebuah ruang kolektif, perlu diperhatikan pula kaidah *Urban Design* yang tepat dan sesuai. Dalam bahasan fokus pada ruang kolektif akan diperdalam pada pembahasan Teori *Linkage* untuk menegaskan hubungan dan gerak tata ruang perkotaan (*urban fabric*). Pada ruang kolektif pendekatan yang dipakai adalah pendekatan *linkage* sebagai bentuk yang kolektif. Hal yang paling mendasari adalah ketika membahas persoalan ruang publik dan teritori sebuah perancangan ruang, realitas perancangan kota seringkali hanya memperhatikan unit visual dan struktural saja. Dampak dari keadaan tersebut seringkali kurang disadari, karena permasalahan kota yang secara visual-struktural seperti sejak era Gementee di Kota Malang yang memperhatikan keindahan view alam pegunungan, atau pemusatan Kota akhirnya mengabaikan keberadaan bentuk kolektif dalam kota. Pada hal ini perhatian perlu diberikan secara khusus pada ciri *public-realm* site,

organisasi hubungan bentuk yang kolektif, karena sebuah kota memiliki banyak wilayah yang mempunyai arti terhadap hubungan dari dalam maupun luar, lingkungan sosial maupun lingkungan alam.



Gambar 2.18 3 Elemen sistem bentuk kolektif
Sumber: Maki (1964)

sangat penting dalam lingkungan perkotaan sebagai karakteristik lokal. Perubahan paradigma perancangan juga perlu diubah dari *Monocentric* menuju *Polycentric*, perhatian fokus pada pusat saja realitasnya tidak memberi dampak positif pada tata pemukiman di Kota Malang khususnya, segregasi sosial, dampak lingkungan akhirnya memaksa rakyat miskin kota terpinggirkan membentuk ruang kolektifnya yaitu kampung kota. Padahal nilai kebersamaan dan kolektif, sangat diupayakan masyarakat kota yang senasib-seperjuangan. Fumihiko Maki menganggap kriteria *linkage* adalah hakikat utama dalam kota, penghubungan (*linkage*) adalah tindakan menyatukan semua lapisan aktivitas serta hasilnya yang memiliki rupa secara fisik dalam kota. *Linkage* menurutnya merupakan perekat kota yang sederhana, suatu bentuk upaya untuk mempersatukan seluruh tingkatan kegiatan yang menghasilkan bentuk fisik suatu kota. Pada tulisannya *Investigations in Collective Form* tahun 1964, Fumihiko Maki melihat 3 tipe elemen sistem bentuk kolektif yaitu:

a. *Compositional Form*

Bentuk Komposisi atau *Compositional Form* merupakan pendekatan merancang objek-objek seperti komposisi dua dimensi dan individual yang terhubung masing-masing secara abstrak. Pada tipe ini linkage sedikit diasumsikan dan tidak langsung kelihatan. Pendekatan ini merujuk pada fungsionalisme desain, bentuknya tercipta dari bangunan yang berdiri sendiri secara 2 dimensi. Hubungan ruang jelas walaupun tidak secara langsung. Sebagai contoh adalah *Compositional Form* dari Super Blok karya Le Corbusier di Kota Chandigarh, India salah satu kawasan yang dirancangnya. Terdapat beberapa elemen dalam *Compositional Form* pada contoh

ini, diantaranya fungsi daerah publik seperti pertokoan, sekolah, taman, tempat peribadatan, bioskop.



Gambar 2.19 *Compositional Form*
Sumber: Maki (1964)

b. *Mega Form*

Atau disebut pula bentuk mega; menghubungkan struktur formasi bingkai linear atau sebagai grid. Pada tipe ini *linkage* dicapai melalui hierarki yang bersifat *open-ended* (terbuka untuk berkembang). *Mega Form* dapat dilihat dalam skala yang bermacam-macam, sebagai contoh umum adalah bentuk dan pola pepohonan. Eksperimen desain dengan tipe seperti ini banyak berkembang dengan memperhatikan kota yang bersifat mega-struktural. Pada perancangannya, elemen *Mega Form* melibatkan banyak sirkulasi dan prasarana dalam sebuah kawasan makro (seperti kampus, industri, pusat, atau daerah metropolis lainnya). Sebagai contoh adalah sebuah penghubung kota secara makro pada Tokyo Bay Project di Jepang karya Kenzo Tange, seorang pencetus *Metabolism Group* era posmodern pada tahun 1960. Pada prosesnya dilakukan penghubungan garis linear dan grid sehingga membentuk pola makro. *Mega Form* diperlukan dalam mengkaji keterkaitan elemen '*street as connecting space*' seperti diungkapkan dalam Talen (2008) sebagai pembentuk ruang kolektif. Menggunakan jalan sebagai konektor *streetscape* sebagai ruang yang ditinggali, karena mampu bertindak sebagai *linkage* antar lokasi yang terpisah. Contohnya adalah lebar jalan setapak dan jalur pepohonan sebagai *buffer* untuk difungsikan sebagai ruang kolektif.



Gambar 2.20 *Mega Form*
Sumber: Tange (1968)

c. *Group Form*

Group Form merupakan penambahan akumulasi bentuk dan struktur yang biasanya berdiri di samping ruang terbuka publik, *linkage* dikembangkan dengan lebih organik. Contoh pemakaiannya adalah pada desa tradisional dimana kompleksnya mengekspresikan persamaan bangunan di dalam kawasan, serta terwujud melalui pola struktur yang terkait. Sebagai studi Group Form seperti di kawasan Bern, Swiss yang sejak 1983 merupakan kawasan historis terlindungi oleh UNESCO dan termasuk kota tua bersejarah di Swiss. Pada area ini Group Form terbentuk di sepanjang pola struktur ruang terbuka berupa taman dan sungai sebagai elemen pembentuknya.



Gambar 2.21 *Group Form*
Sumber: Maki (1964)

2.5. Tinjauan Paradigma Perancangan Arsitektural

Permasalahan yang telah dibahas pada Bab I mengenai kecenderungan ruang berkesenian yang eksklusif dan privat, sehingga diperlukan solusi paradigma yang tepat untuk menghadirkan kembali ruang publik kolektif yang sesuai karakter pelaku

kesenian. Berikut akan dijelaskan mengenai landasan pemilihan tinjauan paradigma arsitektural.

2.5.1. Restrukturisasi Ruang Publik Inklusif *Beyond Capital*

Case-project dalam skripsi ini dapat pula menyumbangkan gagasan baru perancangan ruang publik (namun spesifiknya adalah ruang komunitas musik). Kegagalan metode arsitektur dalam menaungi keberagaman aspek sosial dan alam sangat terkait dengan privatisasi ruang publik sebagai komoditas di era kapitalisme *New Economy* dan *The New World Order*. Dalam Tatanan Dunia Baru / NWO, permasalahan keadilan dan kesetaraan sosial antar perkembangan dan dikembangkannya negara makin bertambah didominasi oleh diskusi tentang akses pasar dan liberalisasi ekonomi. Untuk itu dalam '*The New Economy*', akses digital untuk informasi digiring pada pertumbuhan tidak terbatas dan pada akhirnya siklus bisnis. Pasar mengalami deregulasi, badan usaha kepemilikan negara diprivatisasi, perjanjian pasar bebas digulirkan (KTT APEC-AFTA-CAFTA-MEA), dan globalisasi digembar-gemborkan dengan maksud untuk meningkatkan standar hidup secara progresif. Perjalanan rancangan arsitektural yang membahas ruang lebih bernilai ekonomi menjadikan keterikatan nilai kemanusiaan masyarakat / publik terhadap ruang binaan dan alam menjadi hilang, cenderung privat. Pertanyaan besarnya, narasi mana yang akan dipakai dalam merancang desain arsitektural?

Thomas Frank, dari Harper Magazine dan pendahulu kritik kultural Wall Street Journal, merangkum era 1990-an dengan bercerita tentang *Deadheads in Davos*. Sebuah persetujuan komersialisme atau bagaimana Koolhaas yang bekas seorang *counterculture* era 1960-an dan pemimpin bisnis era 1990-an menemukan bahwa, mereka saling percaya pada pasar sebagai koneksi organis antar masyarakat dan dalam pemerintahan yang secara fundamental haram. Penulis New Yorker John Seabrook di bukunya tahun 2001, *Nobrow: The Culture of Marketing, the Marketing of Culture*, mendeskripsikan cerita-cerita yang sama dari penggabungan seni tingkat tinggi tahun 1990-an sekaligus tradisi literasi dengan komersialitas rendah kurang terpelajar dan uang. Pada tahun 1994, Tschumi mulai memberitahu para arsitek untuk "*accelerate capitalism*". Keduanya, baik ia maupun Koolhaas berada di era yang nyaman berlindung pada posisi tetap di sekolah Ivy League, dan Koolhaas berusaha lebih jauh lagi untuk memutar interpendensi / saling ketergantungan antara arsitektur dan NWO. Keduanya telah

menjalankan ekshibisi di MoMa (Museum of Modern Art) dengan *one-man-show* yang prestisius, monograf besar dan gemuk, serta pastinya mendapat sebutan "*avant-garde*". Salah satunya mungkin menginterpretasi antusiasme untuk kapitalisme sebagai taktik ketidakjujuran oleh 2 pahlawan *counter-culture* Perancis untuk secara tiba-tiba menghakimi sistem mainstream yang mana mereka nyatanya nyaman didalamnya. Sebagai alternatif, hal ini mungkin merefleksikan penemuan mereka di 1990-an bahwa destabilisasi--satu dari sekian warisan hebat dari *counter-culture*--berubah haluan menjadi capaian terbaik oleh usaha kapitalis, bisnis besar, dan *mobile money markets*.



Gambar 2.22 Koolhaas - Tschumi

Sumber: <http://www.ethlife.ethz.ch>

Teori *Bigness* awal dikonsepkan oleh Rem Koolhaas dengan Euralille di Perancis tahun 1994 sebagai mega-proyeknya di lahan seluas 800.000 m². Dalam 1.346 monograf pionirnya *S,M,L,XL* Koolhaas menuliskan bahwa irelevansi arsitektur dan ambisi urbanisme dalam masyarakat tertuang sebagai "*Bigness or the problem of Large*" untuk mengartikulasikan teori dan relasi publik untuk kampanye *bigness of this scale*. Ia lebih jauh mengklaim bahwa 'seni dari arsitektur' tidak akan berguna pada persaingan *Bigness* sebagai aksi preventif perkotaan. Lepasnya arsitektur skala besar '*bigness*' dari segala keterikatan nilai kemanusiaan, moral, etis, sosial dan hakikat apapun. Koolhaas memberi perlambangan pada pemusnahan inheren untuk memodernkan ragam metropolis dan menggaungkan neoliberal berulang kali melalui keutamaan 'destruksi kreatif' kapitalisme.



Gambar 2.23 CCTV under construction in 2008

Sumber: <https://terraincritical.wordpress.com/page/2>

Dalam keprofesian, semakin menyoloknya warisan dari *rebranding* Koolhaas adalah pada proliferasi yaitu bertambah cepat dan besarnya ikon bangunan-bangunan *avant-garde* untuk mendeklarasikan partisipasi pemiliknya dalam NWO dan partisipasi desainernya dalam ekonomi global. Trofi dari globalisasi telah berkembang dari korporasi *high-design* bank oleh korporasi firma desain *high-profile*--tercatat HSBC Bank Headquarters rancangan Sir Norman Foster di Hong Kong dari 1979-1985--menuju semakin cepat, fasilitas kultural era *new-look* seperti Museum Guggenheim rancangan Frank Gehry di Bilbao tahun 1991-1997 yang mencuatkan ekonomi kota / *Bilbao Effect*, menuju keberanian tipologi pencakar langit pada proyek sayembarakantor media milik negara seperti CCTV Headquarters di Beijing rancangan Koolhaas (OMA-Ole Scheeren) tahun 2002-2012. Dalam kompetitifnya permainan global yang mendapat perhatian pada salah satu stempel progresif, tiap peserta baru berusaha untuk mendaki strata kekayaan dan finansial. Hari ini, arsitektur *avant-garde*, kapital besar, dan negara telah menemukan cara untuk mendukung satu sama lain dengan sangat nyaman. Pada skala global, bangunan-bangunan dengan tipe seperti itu telah sukses memberi sinyal kemunculan pemain-pemain baru dalam ekonomi global. Namun pada tingkat lokal, daripada menghadapi struktur kelas atau kekuatan ekonomi dari *status quo*, pendekatan *high-design* semakin meningkatkan gap eksklusif membedakan patron elit kelas dari pelaku manusia strata jalanan. Sehingga terdapat pertanyaan besar '*Globally*

Integrated = Locally Fractured? yang menentukan pendekatan desain mana yang dipakai sebagai acuan sebagai integrasi-interdependensif kolektif lokal.

2.5.3. Pendekatan *Weak Architecture* dalam *Primitive Future*

Salah satu reaksi terhadap krisis arsitektur di ruang publik diungkapkan oleh Ignasi de Sola-Morales Rubio (1987) dengan mengajukan konsepsi *Weak Architecture*. Rubio mengutarakan isu bahwa persepsi terhadap ruang dan waktu dalam arsitektur tidak lagi bersifat stabil dan tahan lama. Arsitektur yang dekat dengan keseharian justru bersifat plural dan muncul dalam berbagai bentuk. Pada konsep ini, proses perancangan diambil melalui jalur yang tidak lagi *top-down*, melainkan mempertemukan melalui berbagai arah. Konsepsi ini hadir secara temporal-informal dan berbasis fenomena tentang keberadaan ruang yang dijumpai dalam keseharian.

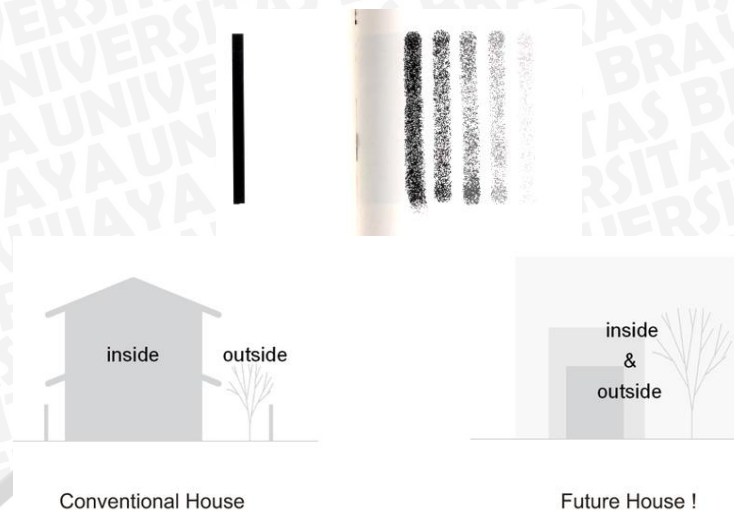
Semenjak era *Metabolism-Group* yang dipelopori Kenzo Tange sebagai penanda pergerakan arsitektur yang terakhir sekaligus lahirnya era postmodern generasi tahun 1940-an hingga era *post-bubble economic* di Jepang yang didominasi ego pribadi dan mengutamakan *fashion* dalam arsitektur seiring perkembangan ekonominya pasca hancur akibat tragedi bom atom. Kemudian menuju generasi 1990-an yang berusaha mendobrak era tersebut dengan membentuk kelompok arsitektur seperti Atelier Bow-Wow dan Mikan yang lebih dikenal sebagai Yunitto-Ha. Arsitektur dan paradigma perancangannya berkembang menuju generasi yang arsiteknya dilahirkan tahun 1970-an seperti Akihisa Hirata, Junya Ishigami termasuk Sou Fujimoto. Baik Yunitto-Ha maupun era arsitek muda Sou Fujimoto sama-sama memiliki ketertarikan yang kuat terhadap pengalaman dari sebuah fenomena pada tempat-tempat spesifik seperti bagaimana perjalanan cahaya datang, atau hubungan antar perilaku manusia.

Mengacu pada penjelasan Sou Fujimoto tahun 2000, arahan “*weak architecture*” menurutnya adalah “*not making architecture from an overall order but from the relationships between each of the parts*”, dan sebagai hasilnya, “*an order can be made that incorporates uncertainty disorder*.” Yang memiliki pengertian bahwa arsitektur dihadirkan dengan sebuah relasi antar bagiannya. Dalam tulisannya *Primitive Future* tahun 2008, Sou berusaha menjelaskan tentang sebuah “*sense of distance*” dalam arsitektur yang menurutnya, bukan sebuah jarak fisik namun lebih kepada sebuah pengalaman, relasi antar jarak yang bertumbuh-kembang. Menurut Taro Igarashi

seorang kritikus arsitektur dari Jepang, pada kasus House-OM karya Sou, tidak terdapat adanya sudut yang jelas, dengan membuat bukaan yang lebar pada lokasi dimana dindingnya berpotongan sehingga menghindari ruang yang terlalu tertutup. Sebagai hasilnya, memperluas menjadi ruang tubular dengan interpenetrasi yang saling menguntungkan baik ruang luar maupun ruang dalam. Tanpa adanya penetapan batas ruang-ruang, keseluruhannya dikoneksikan seperti bagian-bagian bergelombang. Jika geometri pada umumnya memberi kejelasan dalam arsitektur dengan tujuan pada sudut yang jelas dan garis-garis parallel, geometri yang baru akan lebih simpel namun memberi dampak lahirnya kompleksitas dan ruang-ruang yang berbeda. Dengan mengenalkan sensitivitas yang mendahului sudut yang jelas, Sou menyediakan sensibilitas spasial kontemporer. Beberapa pemikirannya dan metode desain dalam *Primitive Future* dirangkum dalam beberapa bagian pembahasan.

1. *Separation and Connection*

Yang pertama adalah terletak pada batas pemisah ruang dan koneksinya, Sou memiliki manifestasi "*Space is Relationship*" yang memiliki arti bahwa arsitektur seharusnya menghasilkan "*sense of distance*" yang bervariasi. Jauh sebelum datangnya atap dan tembok, hanya variasi modular dari sebuah jarak yang dikenali. Jarak mempengaruhi derajat interaksi antara manusia dan objek, yang mana ekspresi spasial yang mendalam dari banyaknya potensi diperkaya oleh ragam kualitas dari gradasi dan intonasi. Satu dapat dikesampingkan dan belum terhubung, ditutup dan belum dipisahkan. Asosiasi semata-mata terindikasi oleh keakraban. Interaksi ini bertransformasi menjadi wujud dari gerak perlahan. Manusia dapat mengenali tempatnya tinggal dalam irama ruang yang demikian. Contohnya dalam mendirikan tembok, seharusnya kegiatan mendirikan tembok adalah untuk membagi dua ruang antara 0 dan 1. Ruang seharusnya secara intrinsik memiliki gradasi yang kaya antara 0 dan 1.



Gambar 2.24 Separation & Connection
Sumber: Fujimoto (2008)

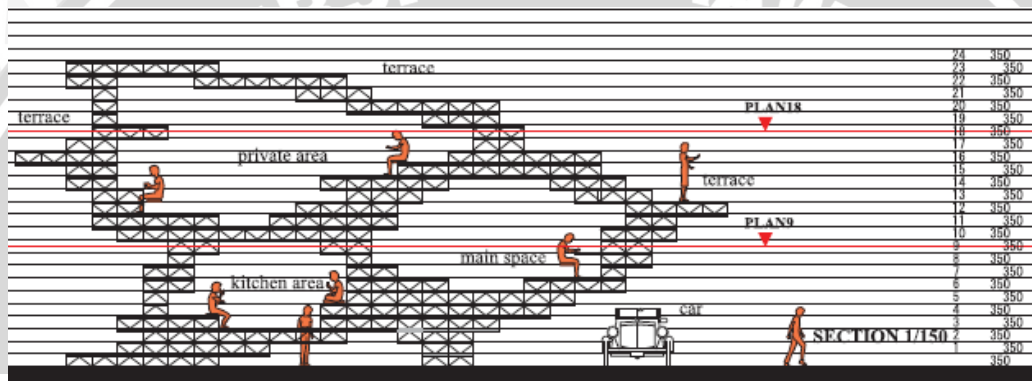
2. Nest or Cave

Secara fundamental arsitektur seharusnya dirancang sebagai ruang untuk kemanusiaan. Jika kembali pada sejarah awal peradaban manusia dan arsitektur dimulai peradaban, lingkup tempat tinggal beriklim tropis di nusantara tentu berbeda dengan arsitektur di Romawi-Yunani. Permulaan inilah adanya intuisi, berspekulasi bahwa tempat manusia tinggal yang berbeda membentuk beragam kemungkinan akan seperti apa arsitekturnya. Menurutny sebagai *archetype* fungsionalis, Le Corbusier lebih mengarah pada menciptakan *Machine for Living* berupa “nest” daripada “cave”, hal yang membedakan adalah pada “nest” ruangnya disiapkan bergantung kenyamanan penghuninya, namun pada “cave” menurut Sou keberadaannya lebih dulu ada terlepas dari kenyamanan penghuninya. Hal inilah yang membedakan secara mendasar, yaitu peluang dan segala kemungkinan adanya kehadiran ruang oleh penghuni dalam “cave” tidak ditemui dalam “nest”.



Gambar 2.25 Nest or Cave
Sumber: Fujimoto (2008)

Sehingga “cave” lebih dulu ada sebelum menjadi “nest”, bukan didasari pada fungsionalisme saja namun pada ruang yang dihadirkan yang mendorong manusia menemukan spektrum ragam kemungkinannya sendiri. Tidak meniadakan fungsi, namun “cave” lebih provokatif, sehingga daripada murni natural dan murni artifisial, Sou lebih mencari kondisi ideal dimana arsitektur yang baru berada ditengah-tengah artifisial dan natural. Topografi dalam metode yang diterapkan Sou sangat memperhatikan modul jarak 35 centimeter. Tidak berbeda pada lansekap, namun simultan dengan perabot dalam arsitektur, jarak 35 centimeter memperhatikan detail dan proporsi manusia dengan aktivitasnya terhadap ruang.



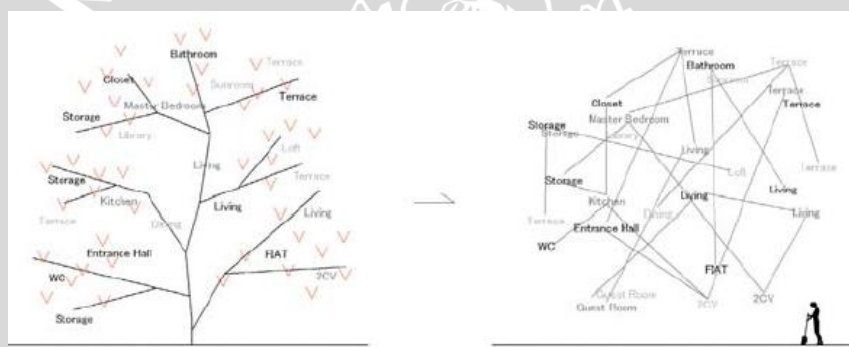
Gambar 2.26 Topografi *Nest or Cave*
Sumber: Fujimoto (2008)

3. In a Tree-Like Place

Menurut Sou, tinggal di dalam sebuah rumah sama seperti tinggal pada pohon, terdapat banyak kemungkinan dalam banyaknya ranting sebagai tempat untuk didiami. Seperti halnya ranting, mereka bukanlah ruang yang terisolasi, namun terkoneksi dan terus menerus saling memaknai antara satu dengan yang lain. Variasi dari jaringan 3 dimensional dari pertanda lokalitas ini menjadi konsepsi baru dari sebuah ruang domestik. Evolusi dari “*place-making*” dapat dikomparasikan dengan pertumbuhan hutan dan pepohonan, dimana skema keseluruhannya bertahan oleh jaringan dan kepadatan sebagai hasil dari alam. Menurutnya, tiap ranting itu unik, karena memiliki interelasi satu dengan yang lain, Sou lebih condong mencari ekspresi spasial pernaungan dari sebuah jaringan interaksi daripada struktur ranting.

Tidak ada teori yang benar-benar mutlak, maka menyandingkan atau saling melengkapi perbedaan teoritis pun diperlukan dalam mengkaji pemikiran kritis arsitektural. Hal ini dilengkapi melalui sisi perspektif ruang di Indonesia diarahkan

menurut pendapat Galih Widjil Pangarsa dan Josef Prijotomo dalam tulisannya 'Rong: Wacana Ruang Arsitektur Jawa', bahwa kecenderungan ruang dalam Arsitektur Jawa seperti menyusup dibawah pohon. Bernaung di bawah pohon sangat berbeda dengan bernaung di dalam goa. Bernaung di bawah pepohonan seperti bernaung dalam cerlang dan bayang, tidak dalam gelap sempurna seperti halnya dalam goa, tidak juga dalam terang sempurna, tidak terbatas antara ruang luar maupun ruang dalam, ruang publik ataupun ruang privat, namun keseluruhan ruang sangat terkait dengan cerlang-bayang yang menentukan mana ruang yang diutamakan dan bukan. Indonesia sebetulnya lebih cocok dinyatakan pengertiannya sebagai rongga belum sebagai ruang, karena rongga adalah awang-awang yang dihadirkan karena diberi batas-batas fisik/persepsional/konseptual-konvensional. Dengan kata lain ruang dalam konsepsi Barat lebih kepada teritori saja belum pada hakekat ruang sesungguhnya yaitu energi.



Gambar 2.27 *In a Tree Like Place*
Sumber: Fujimoto (2008)

2.5.4. Studi Preseden Vitamin Creative Space

Objek komparasi arsitektural yang merupakan proyek kolaborasi antara Vitamin Creative Space dan Sou Fujimoto ini dinamakan Mirrored Gardens. Ruang ini digunakan sebagai ekshibisi internasional reguler tiap bulannya. Sou berusaha menghadirkan konsep *overlap* satu sama lain yang integral antara seni kontemporer, kejadian sehari-hari, dan kehidupan alam agrikultur. Terletak di pemukiman mikro di distrik rural Panyu, Guangzhou, China yang menjadi kelanjutan realisasi proyek imajinatif Vitamin Creative Space ini dilalui Sou dengan proses panjang. Memakan waktu selama 3 tahun untuk melakukan riset, desain hingga konstruksi mulai tahun 2011-2014, karena Sou ingin mengembalikan pertumbuhan antara status spasial yang secara natural bertransenden repetitif dengan aktivitas manusia sehari-hari; seni dan

agrikultur. Perjalanan meneliti site sekitar juga penting, Sou menemukan ruang-ruang seperti kabin peninggalan, lansekap bukit dan Kuil Taoist yang dilupakan. *Sense of time* perlahan menghilang dari abad ke abad, lansekap vegetasi yang tumbuh tidak terawat dan tersembunyi dari pengalaman pengunjung. Bentuk spasial *Mirrored Gardens* merefleksikan proses dan hasil arsitektural dari interaksi ide, praktek dan energi.



Gambar 2.28 Suasana eksterior sore hari *Mirrored Gardens*
Sumber: <http://www.vitamincreativespace.com/en/?work=mirrored-gardens>



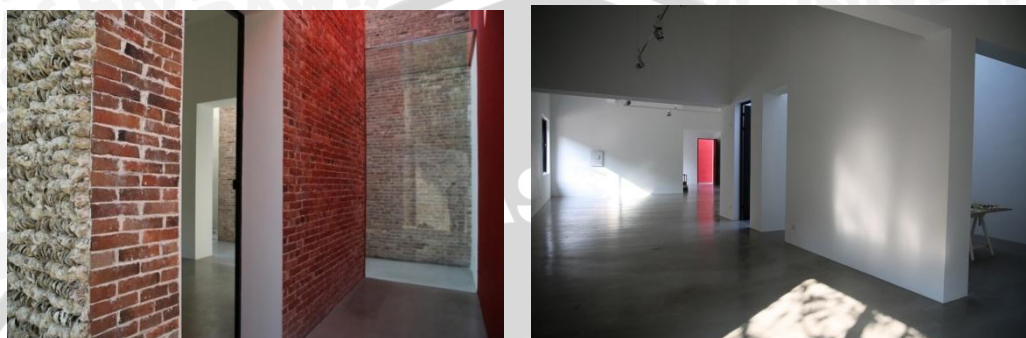
Gambar 2.29 *Pathway* koneksi antar ruang
Sumber: <http://www.designboom.com/architecture>

menyatu

dengan

bangunan dengan jalan kayu setapak dan jalur udara masuk. Penggunaan material bambu sebagai pernaungan diantara barisan pepohonan sawit, *grey-bricks*, ubin tua atap, seluruhnya material lokal. Ruang-ruang ekshibisi diletakkan di rumah dan menyatu dengan lingkungan sekitar, yang menarik adalah eksterior bangunan menggunakan cangkang kerang laut dan ranting pohon. Pergerakan mengacu pada pengunjung mampu menyajikan kehidupan di area ini melalui pengalaman merasakan tekstur, sekedar meminum kopi, menanam, berjalan-jalan merupakan praktek untuk

merasakan dunia yang hidup. Gabungan kesenian dan agrikultural ternyata mampu berjalan kolektif dan berdialog natural satu sama lain sebagai kontekstual yang tepat. Tiap bangunan dibedakan fungsinya dengan tekstur dan ketinggian. Program fungsi mencakup ruang ekshibisi, taman organik umbi-umbian, *coffee shop*, *deck* sebagai *pathway* penghubung ruang, dan ruang instalasi.

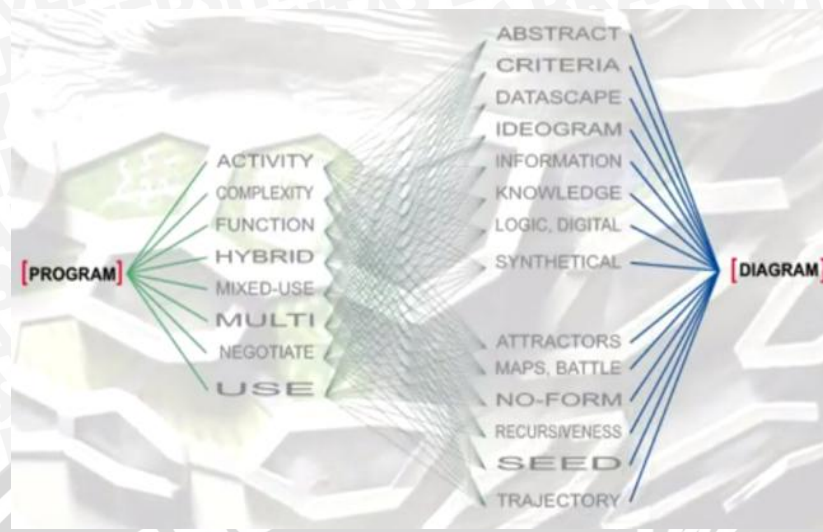


Gambar 2.30 Interior Ruang Ekshibisi
Sumber: <http://www.designboom.com/architecture>



Gambar 2.31 Maket Studi Sou Fujimoto
Sumber: <http://www.vitamincreativespace.com/en/?work=mirrored-gardens>

Sebagai penjabaran dalam perancangan Pusat Komunitas Seni pada bab IV dibahas ke dalam bentuk programatik dan diagramatik. Metode diagramatik-programatik didasari melalui pemikiran seorang filsuf Perancis bernama Deleuze & Guattari (1925-1995) yang dalam bukunya yang berjudul *Anti-Oedipus*, halaman 38, 1972, menyebutkan “A machine may be defined as a system of interruptions or breaks (*coupures*)”. Artinya suatu sistem memiliki formula/rumusan untuk memberi perlakuan (*interruptions / breaks*). Tujuan dari diagramatik-programatik lebih mengarah untuk merancang desain lebih fleksibel namun rasional, sifatnya untuk menjawab kebingungan perancang antara dualisme intuitif dan rasional.



Gambar 2.32 *Diagramming Programming*

Sumber: Profile Image Studio

Program dan diagram memiliki pengertian yang berbeda dalam arsitektur. Melihat sudut pandang pengertian 2 hal tersebut sebagai kesepasangan adalah hal yang mutlak. Menurut Federico Soriano dalam bukunya *The Metapolis Dictionary Of Advance Architecture*, 2003 disebutkan bahwa program tidak sama dengan fungsi, namun lebih dari fungsi karena program bersifat dapat bermutasi, berubah, tidak langsung dan memiliki lebih dari 1 suara. Sedangkan diagram digunakan untuk mengorganisasikan ide dan mencari inspirasi dari suatu hal, bersifat tidak rasional secara menyeluruh, berpotensi konseptual. Kedua hal ini jika digabungkan diharapkan mampu menghasilkan metode perancangan arsitektur kontemporer berbasis formulasi parametrik dan abstrak.

2.7. Metode Pendekatan dan Observasi

Karena proses yang diperlukan dalam melakukan kajian terhadap komunitas memerlukan alat khusus, maka pada bab ini akan diperdalam mengenai cara yang dipilih bagi perancang sebagai akademisi. Begitu pula dengan tinjauan paradigma perancangan Weak Architecture dengan preseden Vitamin Creative Space yang berkolaborasi dengan komunitas, maka disini perancang berusaha menggunakan metode pendekatan pada komunitas pula. Terdapat beberapa teknik pendekatan yang dijabarkan menurut Sanoff (2000) menjadi 5 kategori teknik partisipasi yaitu:

1. Metode Kesadaran (*Awareness Methods*)

Metode ini didasari karena masyarakat memerlukan pengetahuan isu-isu yang dapat merangsang keputusan dalam berpartisipasi. Media berita, mengirim berita di koran, radio, TV merupakan cara-cara menarik perhatian media untuk mengorganisir cerita. Outputnya dapat berupa menggelar pameran, tur keliling, karena yang ditekankan adalah kesadaran pengguna terhadap situasi lingkungan agar mampu beradaptasi dengan keadaan.

2. Metode Tidak Langsung (*Indirect Methods*)

Tujuan metode ini sebagai pengumpulan informasi, pendapat maupun sikap dengan mengambil sampel populasi pengguna. Hasil akan lebih mudah dan cepat diukur dengan metode ini. Dapat dilakukan dengan cara melakukan survey maupun kuisioner.

3. Metode Interaksi Kelompok (*Group Interaction Methods*)

Metode ini diperlukan jumlah 6-10 orang dengan fasilitator yang berperan sebagai pemandu diskusi isu-isu terkait. Arahan metode ini sebagai penyelesaian permasalahan khusus dalam seri pertemuan interaktif melalui proses pengumpulan kepentingan kelompok.

4. Metode Terbuka (*Open-Ended Methods*)

Metode ini merupakan forum pertemuan publik dengan pimpinan masyarakat sebagai pengenalan informasi proyek dalam prosesnya. Kecenderungan kepribadiannya sangat agresif untuk berpartisipasi dan seringkali dominan ketika proses diskusi berlangsung, walaupun hal ini merupakan partisipasi masyarakat pula.

5. Metode Pengungkapan Pendapat (*Brainstorming Methods*)

Metode ini menekankan pada penyelesaian masalah yang terdiri dari kelompok kecil (3-9 orang) dengan metode lisan atau tulis. Terdapat 3 faktor utama dalam melaksanakannya yaitu menghasilkan solusi, gagasan di luar pakem (liar) tetap didukung dan tidak diperbolehkan kritik, sehingga penilaiannya ditunda. Metode ini bersifat sangat cair namun kelemahannya pada proses perekaman yang tidak boleh luput sedikitpun.

2.8. Tinjauan Komparasi

Objek yang dipilih berdasarkan pertimbangan komparatif sebuah fungsi Galeri maupun Pusat Komunitas Seni, spesifikasi kesenian dan musik. Cemeti *Art House* yang dirancang Eko Prawoto memiliki muatan pernaungan nusantara kontemporer dalam mewadahi fungsi inkubasi, ekshibisi dan pertunjukan. Apalagi berdasarkan lokasinya, jumlah seniman *avant-garde* Indonesia dominan di Daerah Istimewa Yogyakarta sebut saja mengacu pada acara berkesenian yang rutin tiap tahunnya. Ruang di *Bandung Creative City Forum* (BCCF) sebagai pusat komunitas kreatif pemacu kreativitas komunitas Bandung, dengan kompleksitas program dan *networking* yang kuat. Selain itu juga kompleksitas ruang ekshibisi dan pertunjukan kesenian kontemporer di *Selasar Sunaryo Art Space*, Lembang, rancangan Baskoro Tedjo yang menerapkan elemen arsitektur Pasundan (Jawa Barat). Institut Musik Jalanan (IMJ) Depok sebagai spesifikasi komunitas musik berbasis jejaring kolektif musisi jalanan yang kuat hingga mampu menciptakan karya independen rilisan fisik berupa CD album dan kaset.

a. Cemeti *Art House*

Rumah Seni Cemeti telah mulaibersdiri sejak tahun 1988, dipelopori Nindityo Adipurnomo dan Mella Jaarsma, difungsikan sebagai ekshibisi, informasi, dokumentasi dan pusat promosi bagi *visual art* lokal maupun skala internasional. Beralamat di Jl. D.I Panjaitan 41 Yogyakarta, Cemeti *Art House* telah bekerjasama dengan lebih dari 4000 organisasi serta orang dalam mengikuti pengembangan kesenian maupun *event* tiap bulannya, dengan jumlah kunjungan publik mencapai 400 orang tiap ekshibisinya.

Rumah yang dirancang selama 8 bulan diatas lahan seluas 245 m² ini menggunakan struktur fleksibel agar penghuni dapat mengembangkan sendiri ruang yang dibutuhkan. Konsepnya agar menjadi ruang penanda bahwa seni dapat mendekatkan diri dengan

lingkungan sosial-budaya, dan seni dapat terwujud dengan mengakar pada budaya lokal. Pendopo di depan sebagai simbol keramah-tamahan, mengadaptasi Joglo. Ruang pameran menggunakan dinding putih sebagai sikap netral. Wajah arsitektur kontemporer tercermin pada aplikasi material seperti ubin, pencahayaan dan penataan ruang.



Gambar 2.33 Kegiatan di Cemeti Art House
Sumber: www.estherkokmeijer.nl



Gambar 2.34 Eksterior Cemeti Art House
Sumber: www.mondriaanfonds.nl

b. Bandung Creative City Forum (BCCF)

Bandung Creative City Forum adalah organisasi legal dan forum lintas komunitas kreatif yang didirikan di Bandung pada 21 Desember 2008. Berlokasi di Jln. Purnawarman 70, tujuan BCCF yaitu mengakomodir kebutuhan dan aktivitas berbagai komunitas kreatif maupun individu di Bandung, memacu kreativitas melalui event kreatif dalam konteks ekonomi kreatif. Selain itu, BCCF (bersama Common Room) adalah organisasi penggerak sinergi model *quadro-helix* pertama di Bandung antara Pemerintah, Akademisi, Masyarakat, dan Ekonomi Korporasi. Mengusung program Bandung menuju kota kreatif sesuai visi Walikota mereka Ridwan Kamil yang menjadi salah satu pelopor BCCF selain pendiri konsultan arsitek Urbane. Potensi yang dikaji oleh penulis hanya dibatasi pada kompleksitas program fungsi bangunan saja.



Gambar 2.35 Tampak Depan BCCF
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 2.36 Ruang Diskusi BCCF
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 2.37 Ruang Tengah BCCF
Sumber: Dokumen pribadi

c. Institut Musik Jalanan (IMJ)

Bangunan ini berdiri di akhir tahun 2013 dengan luas lahan sekitar 300 meter persegi. Tujuan dibangunnya bangunan ini adalah untuk mewadahi ruang ekspresi, berkarya dan berbudaya melalui musik, serta merangsang melalui edukasi talenta bermusik pengamen jalanan yang terpinggirkan demi menciptakan karya independen yang imajinatif, edukatif dan kreatif. Bertempat di Jln. Baru Kampung Lio, Ujung Fly Over Arif Rahman Hakim, Kota Depok, Jawa Barat, IMJ telah menjadi wadah musisi dan seniman jalanan untuk berkarya dan mengembangkan bakatnya. IMJ didirikan oleh 3 orang dari masing-masing bidang keahlian; Andi Malewa (pendiri rumah baca panter Depok), Iksan Skuter (musisi mayor dan indie serta *music director*), Frysto Gurning (*entrepreneur*). IMJ saat ini memiliki fasilitas seperti Studio Rekaman, Kantor Manajemen, Stage Akustik, 1 set *Recorder*, 1 set Alat Musik Akustik, Ruang Kelas Musik dan dibuka setiap hari setiap pukul 10.00-23.00 WIB.



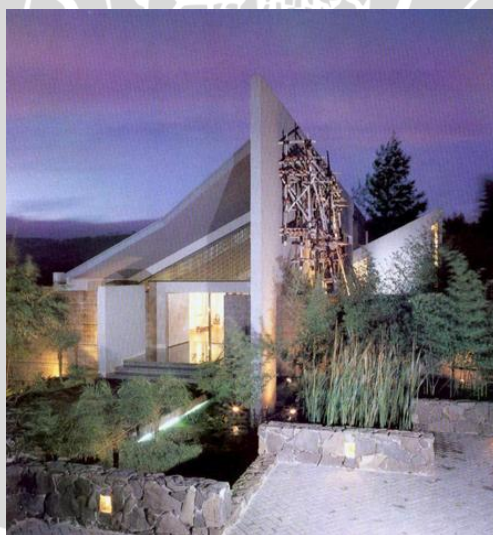
Gambar 2.38 Event di IMJ
Sumber: institutmusikjalanan.org



Gambar 2.39 Pendiri IMJ
Sumber: brixcms.org

d. Selasar Sunaryo *Art Space* (SSAS)

Dalam pustaka Baskoro Tedjo: *Pendalaman Sensibilitas Melalui Desain* (2012) disebutkan bahwa Sunaryo meminta secara spesifik 3 syarat utama desain. Pertama, bangunan mampu didesain fungsional dengan baik sebagai tempat menampilkan karya seninya. Kedua, keseluruhan desain menggunakan elemen-elemen arsitektur khas Jawa Barat. Dan ketiga, desainnya secara mutlak mampu merepresentasikan karakter dan identitas karya Sunaryo. Hal yang paling menarik adalah proses pentahapan SSAS, dimana dalam kurun 2 tahun (1996-1998) Sunaryo menginginkan awalnya SSAS menjadi ruang publik dulu, baru kemudian sebuah galeri seni. Karena Sunaryo sendiri berharap di masa mendatang dapat mendedikasikan SSAS secara khusus untuk sebuah organisasi di Bandung, dan secara umum kepada masyarakat setempat sebagai lokasi penyelenggaraan aktivitas seni dan budaya. Sebagai rancangan kolaboratif arsitek (Baskoro Tedjo) dan seniman (Sunaryo), konsep yang digunakan lebih rasional yang membutuhkan perawatan minim ditambah aplikasi struktur puitis agar menjadi selaras dengan lahan yang curam, mengingat pula keseluruhan proyek ini dibiayai oleh Sunaryo pribadi.



Gambar 2.40 Eksterior SSAS
Sumber: www.skyscrapercity.com

SSAS yang berlokasi di Bandung utara sendiri dinamai selasar, yang artinya koridor, sebagai refleksi konsep desain dengan area terbuka sebagai penyambut semua golongan agar menikmati secara unik dengan tatanan yang sangat publik. Kompleksitas programnya lengkap seperti terdapat *Wing Gallery* dengan ukuran lebih kecil daripada ruang utama, dan difungsikan untuk pameran seniman lokal maupun mancanegara

sebagai bagian dari program tahunan SSAS. Bale Tonggoh sebagai area semi-permanen yang fleksibel untuk galeri atau area kegiatan dan terhubung langsung dengan *outdoor garden*. Kafe bernama Kopi Selasar sebagai tempat *ngopi* dengan view Bukit Dago, dan di kontur paling bawah kafe terdapat Ampiteater sebagai tempat pagelaran seni outdoor berkapasitas 300 orang. Seniman yang mengadakan pameran atau pengerjaan karya dapat tinggal sementara di rumah bambu, untuk nantinya dipamerkan di Bale Handap, sebuah ruang bertipologi tradisional Jawa Barat. Bale dapat digunakan untuk beragam aktivitas, terdapat pula fasilitas *resource center*, toko *souvenir*, hingga area kontemplasi untuk merefleksikan suasana.



Gambar 2.41 Amphiteater SSAS
Sumber: twitter.com/selasarsunaryo



Gambar 2.42 Bale Handap
Sumber: www.selasarsunaryo.com



Gambar 2.43 Ruang Utama
Sumber: www.skyscrapercity.com



Gambar 2.44 Bale Tonggoh
Sumber: www.sarasvati.co.id

Sebagai solusi permasalahan di kriteria pertama menggunakan pendekatan pragmatis dan fungsional melalui programming. Kriteria kedua menggunakan pendekatan strategi lansekap menyeluruh, karena karakter lansekap Jawa Barat kuat dengan elemen air, bambu dan berundak-undak permukaan alamnya. Perihal kriteria ketiga, pendekatan dilakukan dengan mempelajari karakter karya seperti elemen dasar yang kuat, garis geometris yang kuat. Lalu perancang memutuskan untuk menghadirkan bangunan sebagai latar karya-karya, dengan tata ruang sederhana dan fleksibilitas yang mampu mengakomodir karya yang penuh energi serta penguatan spasial ruang.

2.8.1. Tinjauan Aktivitas Ruang pada Objek Komparasi

Berdasarkan penelusuran objek komparasi ruang komunitas seni, menurut fungsinya dikategorisasi menjadi beberapa variabel penggunaan ruang sebagai berikut:

a. Aktivitas Ekshibisi

Fungsi ini mengakomodir kegiatan peletakan karya seni sebagai informasi bagi pengunjung, dapat dilaksanakan permanen ataupun temporer. Merupakan aspek primer dari sebuah galeri dalam ruang komunitas kesenian.

b. Aktivitas Inkubasi

Sebuah ruang komunitas erat kaitannya dengan aspek pengembangan edukatif dari kesenian lingkup jejaring antar komunitas. Fungsi ruang ini digunakan dalam bentuk kegiatan diskursus dan interaksi yang aktif antar komunitas.

c. Aktivitas Perform

Ruang *perform* digunakan sebagai ruang kegiatan pertunjukan kesenian musik, ataupun *performing art* langsung. Penggunaan ruangnya bertujuan pengadaan acara tertentu.

d. Aktivitas Penunjang

Fungsi yang menunjang sarana-prasarana keberlangsungan sebuah ruang kesenian. Mencakup *maintenance*, ruang bagi pengelola, MCK, hingga fungsi tersier lainnya.

Tabel 2.1 Tinjauan Ruang Objek Komparasi

Cemeti Art House, Yogyakarta	Bandung Creative City Forum, Bandung	Institut Musik Jalanan, Depok	Selasar Sunaryo Art Space, Bandung	Aktivitas yang diwadahi
Ruang Ekshibisi	Galeri		R.Pamer Utama	Ekshibisi
			Wing Gallery	Ekshibisi
			Bale Tonggoh	Ekshibisi
			R.Audiovisual	Ekshibisi
			Central Space	Ekshibisi
Taman Serbaguna		Stage	Ampiteater	Perform
Studio	R.KampungKreatif	Studio Rekaman	Bale Handap	Inkubasi
	Ruang Komunitas	Rumah Baca		Inkubasi
	Ruang Kelas	Ruang Humanioract		Inkubasi
	R.Rapat Pengelola			Inkubasi
Stock Room	Dapur	Dapur	Kopi Selasar	Penunjang
Kantor	Taman Hidroponik	Ruang Manajemen	Rumah Bambu	Penunjang
Dapur	Lobby	Café	R.Cinderamata	Penunjang
Toilet	Toilet	Toilet	Toilet	Penunjang
Storage	Ruang Serbaguna	Musholla	Stone Garden	Penunjang
Lobby	R.Baca		Perpustakaan	Penunjang
Taman Mini	R.Manajemen			Penunjang
	Musholla			Penunjang

2.8.2. Tinjauan *Setting* Ruang pada Objek Komparasi

Setelah meninjau menurut kategori fungsinya, aspek ruang perlu dikaji menurut tingkat interaksinya. Interaksi bagi pengguna sangat terkait dengan *setting* ruang itu sendiri, dalam konteks ini saling integral. Maka *setting* tersebut secara umum dibedakan menjadi 2 aspek yaitu ruang sosiofugal dan ruang sosiopetal, pengertiannya yaitu:

a. Ruang Sosiofugal

Ruang ini cenderung memisahkan pengguna dengan pengguna lainnya, sehingga suasana yang tercipta lebih privat. Dalam ruang ini, pengguna akan cenderung untuk datang dan pergi tanpa mengharapkan adanya hubungan/interaksi dengan pengguna lain karena umumnya mereka tidak saling mengenal.

b. Ruang Sosiopetal

Ruang ini cenderung menyatukan pengguna dengan pengguna lainnya, sehingga mendorong interaksi antar pelaku. Sehingga suasananya lebih cair dan aktivitas pelaku saling terhubung.

Tabulasi data komparasi yang membedakan *setting* ruang pada komunitas seni dijabar

Tabel 2.2 Tinjauan *Setting* Ruang Objek Komparasi

Cemeti Art House, Yogyakarta	Bandung Creative City Forum, Bandung	Institut Musik Jalanan, Depok	Selasar Sunaryo Art Space, Bandung	Setting Ruang
Taman Serbaguna	R.KampungKreatif	Stage	Kopi Selasar	Ruang Sosiopetal (20)
Studio	Ruang Komunitas	Studio Rekaman	Rumah Bambu	
Taman Mini	Ruang Kelas	R. Humanioract	Stone Garden	
Kantor	R.Rapat Pengelola	Ruang Manajemen	Ampiteater	
	Taman Hidroponik	Café	Bale Handap	
	Ruang Serbaguna		Wing Gallery	Ruang Sosiofugal (13)
			Bale Tonggoh	
			R.Audiovisual	
			Central Space	
	Galeri		R.Pamer Utama	
Lobby	Lobby		R.Cinderamata	
R.Ekshibisi	R.Baca	Rumah Baca	Perpustakaan	

Berdasarkan data Tabel, maka dapat dilihat jika karakteristik pada pusat komunitas seni memiliki jenis ruang sosiopetal lebih banyak (kecenderungan menghadirkan interaksi sosial antar pelaku) dibanding ruang yang sosiofugal (cenderung memisahkan antar-individu). Hal ini sesuai fungsi kolektif ruang komunitas sebagai sarana yang dapat digunakan bagi beragam kebutuhan.

2.8.3. Tinjauan Program dan Tata Massa Objek Komparasi

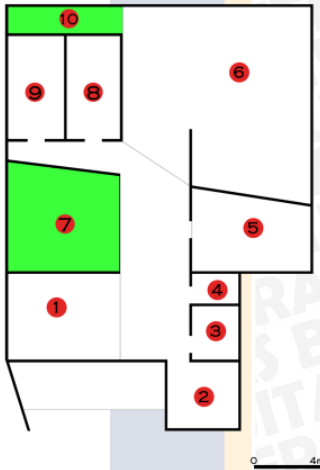
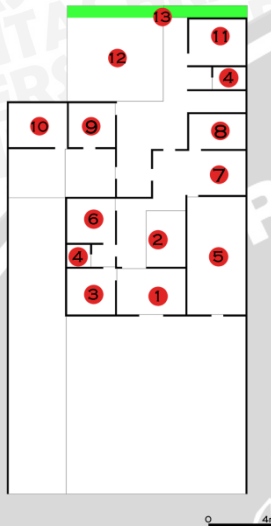
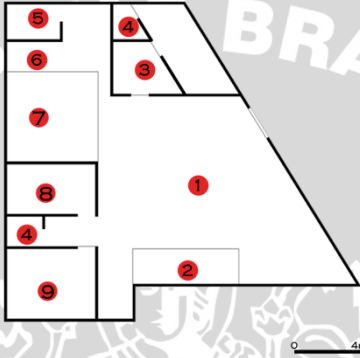
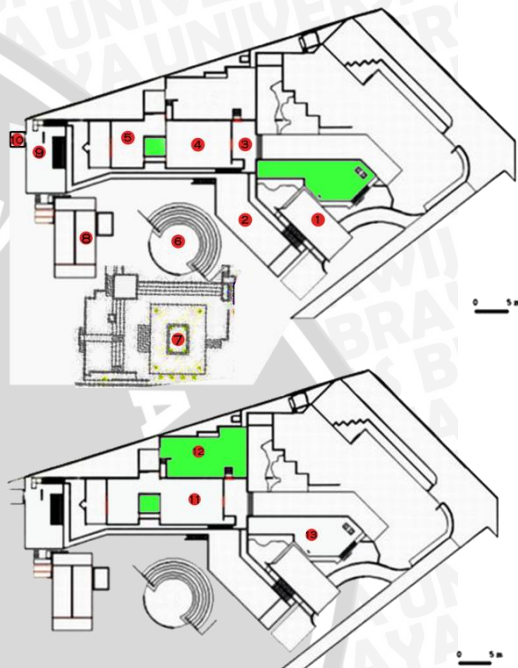
Umumnya dalam perancangan diperlukan memperhatikan komposisi besaran kuantitatif ruang dan penataan hubungan massa-nya sesuai konteks tapak. Klasifikasi mengenai letak, ukuran, hingga proporsi diharapkan dapat mencerminkan nilai ruang terhadap lingkungan sosial maupun alamnya, sehingga mampu menjadi preseden desain. Besaran program ruang secara kuantitatif dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tinjauan Program Objek Komparasi

Cemeti Art House	Luas	IMJ	Luas	BCCF	Luas	SSAS	Luas
<i>Stock Room</i>	21m ²	R.Humanior act	25m ²	Galeri	10 m ²	R.Pamer Utama	177 m ²
Studio	10 m ²	Studio	20 m ²	R.Baca	14 m ²	<i>Wing Gallery</i>	48 m ²
R.Ekshibisi	80 m ²	R. Manajemen	15 m ²	R.Serbaguna	20 m ²	Bale Tonggoh	190 m ²
Taman Mini	7 m ²	Rumah Baca	15 m ²	R.Rapat	15 m ²	R.Audiovisual	40 m ²
Toilet	5 m ²	Stage	20 m ²	R.Komunitas	64 m ²	<i>Central Space</i>	47 m ²
Kantor	10 m ²	Cafe	100 m ²	R. Kampung Kreatif	14 m ²	Ampiteater	200 m ²
Taman Serbaguna	28 m ²	Toilet	3 m ²	R.Kelas	45 m ²	Bale Handap	249 m ²
<i>Lobby</i>	23 m ²	Dapur	15 m ²	Taman Hidroponik	8 m ²	Kopi Selasar	157 m ²
<i>Storage</i>	10 m ²	Musholla	8 m ²	<i>Lobby</i>	16 m ²	Rumah Bambu	76 m ²
Dapur	6 m ²			Toilet	10 m ²	R. Cinderamata	14 m ²
				Musholla	20 m ²	Toilet	12 m ²
				Gudang	30 m ²	<i>Stone Garden</i>	190 m ²
				R. Manajemen	15 m ²	Perpustakaan	15 m ²
TOTAL	200m ²	TOTAL	221m ²	TOTAL	280m ²	TOTAL	1415m ²
Luas Lahan	345m ²	Luas Lahan	300m ²	Luas Lahan	740m ²	Luas Lahan	5000m ²

Melalui inventarisir program tinjauan komparasi, nantinya akan disubstitusikan pada programatik ruang perancangan. Namun tetap pada koridor kontekstual disesuaikan dengan visi komunitas GMB yang menjadi fokus dan tapak. Untuk lebih jelas dalam melihat organisasi spasial dan hubungan ruang, berikut tabulasi tata massa yang dikaji dalam objek komparasi;

Tabel 2.4 Tinjauan Ruang dan Tata Massa Objek Komparasi

<i>Cemeti Art House</i>	BCCF	IMJ	SSAS
 Organisasi Cluster Keterangan: 1. Lobby 2. Kantor 3. Dapur 4. Toilet 5. Stockroom 6. R.Ekshibisi 7. Taman Serbaguna 8. Storage 9. Studio 10. Taman mini	 Organisasi Grid Keterangan: 1. Lobby 2. R.Baca 3. R.Manajemen 4. Toilet 5. Kelas 6. R.Rapat 7. R.Serbaguna 8. Dapur 9. R.Kampung Kreatif 10. Gudang 11. Musholla 12. R.Komunitas 13. Taman Hidroponik	 Organisasi Grid Keterangan: 1. Cafe 2. Stage 3. Dapur 4. Toilet 5. Musholla 6. R.Humanioract 7. Rumah Baca Panter 8. R.Manajemen 9. Studio	 Organisasi Cluster Keterangan: 1. Wing Gallery 2. Kopi Selasar 3. Central Space 4. Cinderamata Selasar 5. R.Audiovisual 6. Ampiteater 7. Bale Handap 8. Rumah Bambu 9. Perpustakaan 10. Toilet 11. R.Pamer Utama 12. Stone Garden 13. Bale Tonggoh

2.8.4. Tinjauan Aspek Teknis Objek Komparasi

Untuk memahami segi keteknikan bangunan pusat komunitas seni, meninjau aspek struktural yang digunakan diharapkan dapat menjadi preseden arsitektural. Melalui beberapa analisis sederhana, aspek struktural yang digunakan yaitu:

Tabel 2.5 Tinjauan Aspek Teknis Objek Komparasi

ASPEK YANG DITINJAU	CEMETI ART HOUSE	BCCF	IMJ	SSAS
Bahan material	Beton, kaca, aluminium, genteng	Dinding bata, batu alam, kaca, genteng, paralon	Dinding bata, bambu, kaca, galvalum, aluminium	Bambu, kayu, batu kali, bata, kaca, genteng.
Gaya struktural	Pernaungan	Konvensional	Konvensional	Kontemporer
Orientasi visual bangunan	Mengarah ke taman tengah, memasukkan aspek pernaungan ke dalam bangunan	Mengarah ke halamandepan, memasukkan kesannya dari halamandepan ke dalam bangunan	Mengarah pada ruang inti yang berfungsi sebagai ruang ngopi dan perform	Mengarah pada ruang terbuka yang berfungsi sebagai ruang interaksi.
Visualisasi				

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dirangkum jika penggunaan elemen atap pelana geometri segitiga masih banyak digunakan pada bangunan ruang komunitas kesenian. Orientasi visual bangunan sangat bergantung pada konektivitas ruang luar dan ruang dalam.