

LAPORAN SKRIPSI ARSITEKTUR

**PHOTOGRAPHY CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

SKRIPSI – AR. 8234
SEMESTER GENAP 2009 – 2010



Disusun oleh:
Angelina Agni Prabakhari Vimala
NIM: 06.22.062

Dosen Pembimbing:
Ir. Daim Triwahyono, MSA NIP. 195.603.241.984.031.002
Ir. Gatot Adi Susilo, MT NIP. 101.880.0185

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010**

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN TEKNIK SIPIL
LABORATORIUM STRUKTUR

NO. 100 - 10000
JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



Disusun oleh:
Nama: ...
NIM: ...

Dosen Pembimbing:
1. Ir. ...
2. Ir. ...

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN TEKNIK SIPIL
LABORATORIUM STRUKTUR

LAPORAN SKRIPSI ARSITEKTUR

**PHOTOGRAPHY CENTER DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

SKRIPSI – AR. 8234
SEMESTER GENAP 2009 – 2010
Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur



Disusun oleh:
Angelina Agni Prabakhari Vimala
NIM: 06.22.062

Dosen Pembimbing:
Ir. Daim Triwahyono, MSA NIP. 195.603.241.984.031.002
Ir. Gatot Adi Susilo, MT NIP. 101.880.0185

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

Nama : Angelina Agni Prabakhari Vimala
N.I.M : 06.22.062
Program Studi : Arsitektur
Judul : **PHOTOGRAPHY CENTER DI MALANG DENGAN
TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi Program Strata Satu (S-1)
pada:

hari : Senin
tanggal : 26 Juli 2010
dengan nilai : **B**

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua,



Ir. Didiek Suharjanto, MT
NIP.Y. 103.900.0215

Sekretaris,



Ir. Gaguk Sukowiyono, MT
NIP.Y. 102.850.0114

ANGGOTA PENGUJI

Penguji I,



Ir. Bambang Joko W. U, MT
NIP. 196.111.071.993.031.002

Penguji II,



Ir. Gaguk Sukowiyono, MT
NIP.Y. 102.850.0114

LEMBAR JADWAL Pengerjaan Skripsi

Nama : Angelina Agni Prabakhari Vimala
 NIM : 06.22.062
 Program Studi : Arsitektur
 Judul Skripsi : **PHOTOGRAPHY CENTER DI MALANG
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR
 DEKONSTRUKSI**
 Waktu Pelaksanaan : 24 Maret 2010 sampai 28 Juli 2010
 Waktu Pengujian : 26 Juli 2010
 Hasil Ujian : **LULUS NILAI " B "**

No.	Tahap Pelaksanaan	Minggu Ke-																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1.	Visualisasi Desain																			
2.	Proses Desain																			
3.	Drafting																			
4.	Penyusunan Laporan																			

Malang, Agustus 2010

Koordinator Skripsi



Ir. Gatot Adi Susilo, MT
 NIP.Y. 101.880.0185

Mahasiswa



Angelina Agni Prabakhari Vimala
 NIM. 06.22.062

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Allah Bapa di surga atas segala limpahan rahmat dan anugerah yang luar biasa, serta rasa syukur atas segala berkat kepada Yesus Kristus beserta Bunda Maria selama proses pelaksanaan tugas akhir hingga penulisan laporan skripsi ini. Atas segala pencerahan serta berkah – Nya penulisan laporan skripsi dengan judul “*Photography Center* di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan laporan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas dan syarat – syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada kesempatan ini, dengan tulus penulis mengucapkan rasa terima kasih diiringi rasa hormat kepada:

1. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT, IAI selaku Kepala Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku dosen pembimbing I yang dengan tegas dan teliti dalam memberi arahan yang besar manfaatnya.
3. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku dosen pembimbing II dan Koordinator Studio Skripsi yang banyak memberikan masukan dalam proses pelaksanaan tugas akhir.
4. Bapak Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT selaku dosen penguji I.
5. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, MT selaku dosen penguji II.
6. Bapak / Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada:

1. Keluarga tercinta bapak, ibu, kakak, dan adik yang senantiasa memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi yang besar serta bantuan – bantuan baik berupa material maupun non – material.
2. Mas Romi tersayang yang selalu memberikan perhatian dan motivasi selama ini, serta bantuan – bantuan disaat – saat kritis.
3. Rekan – rekan mahasiswa khususnya rekan – rekan mahasiswa studio skripsi dan teman – teman yang telah banyak menyumbangkan tenaga dan pikiran serta

motivasi selama proses pelaksanaan tugas akhir sehingga pada penulisan laporan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

4. Semua pihak yang telah membantu dalam proses skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan rahmat dan karunia – Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan dalam penulisan laporan skripsi ini.

Sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan, penulis menyadari banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dibidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Agustus 2010

Penulis

PHOTOGRAPHY CENTER DI MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI

Angelina Agni Prabakhari Vimala
(Program Studi Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Photography center merupakan suatu tempat khusus yang digunakan untuk aktifitas fotografi. Seperti halnya pada *arts center* ataupun *sports center*. Jika pada *arts center*, berbagai kegiatan mengenai kesenian ditampung dalam satu wadah, mulai dari pameran, pembuatan, penjualan, dan sebagainya. Dan jika pada *sports center*, berbagai kegiatan olah raga terdapat pada satu wadah, seperti kegiatan latihan kebugaran, latihan olah raga seperti sepak bola, *volley*, futsal, bulu tangkis, dan sebagainya. Dilihat dari tinjauan pengertian obyek serupa, *arts center* ataupun *sport center*, *photography center* memiliki kemiripan pengertian yaitu sebagai pusat kegiatan fotografi. Dalam fotografi, terdapat berbagai kegiatan yang umumnya dilakukan, yaitu: pemotretan, pelatihan, perlombaan, pameran, diskusi fotografi / klinik fotografi, dan pengolahan foto.

Deconstructivism, atau *deconstructivist architecture* atau yang lazim disebut dekonstruksi hadir pada tahun 1970an melengkapi berbagai teori arsitektur yang masuk dalam *postmodernism* atau teori post-modern. Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha – usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Sehingga, pengertian dekonstruksi dalam arsitektur cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap – tiap tokohnya.

Pemilihan tema dekonstruksi (aliran Zaha Hadid) pada *photography center* ini dimaksudkan agar aspek seni pada fotografi dapat dimunculkan. Kemiripan seni dalam fotografi dengan arsitektur dekonstruksi terletak pada hasil karyanya atau wujudnya dimana keduanya menghasilkan suatu karya yang dapat menyiratkan suatu pesan – pesan tertentu dan memunculkan interpretasi bagi yang melihatnya. Dengan wujud yang mampu memunculkan interpretasi bagi yang melihatnya, *photography center* ini diharapkan bisa dengan mudah dikenal oleh masyarakat. Selain itu, pemilihan lokasi di wilayah Soekarno – Hatta Malang, diharapkan bisa diakses dengan mudah oleh masyarakat, khususnya oleh para pelajar dan mahasiswa yang menjadi sasaran utama fasilitas pelatihan dalam *photography center* ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR JADWAL Pengerjaan Skripsi	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Sasaran	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Sasaran	4
BAB II TINJAUAN OBYEK	5
2.1 Tinjauan Umum	5
2.1.1 Pengertian Judul <i>Photography Center</i>	5
2.1.1.1 Pengertian Fotografi	5
2.1.1.2 Pengertian <i>Center</i>	7
2.1.1.3 <i>Photography Center</i>	7
2.1.2 Sejarah Fotografi	8
2.1.3 Tinjauan Umum Jenis Ruang dalam Fotografi	10
2.1.3.1 Studio Fotografi	11
2.1.3.2 Ruang Penolahan Foto	12
2.1.3.3 Kelas Fotografi	12
2.1.3.4 Galeri	12
2.2 Studi Banding	19
2.2.1 <i>School of Photography</i> Surabaya	19
2.2.2 Studio Fotografi Petra	23
2.2.3 Galeri House of Sampoerna Surabaya	24

	2.2.4 Malang Meeting Point (Mamipo)	28
	2.3 Struktur Organisasi	30
	2.4 Kesimpulan	33
BAB III	TINJAUAN TEMA	35
	3.1 Studi Literatur	35
	3.1.1 Pengertian Arsitektur	35
	3.1.2 Dekonstruksi	35
	3.1.2.1 Pengertian Dekonstruksi	35
	3.1.2.2 Sejarah Dekonstruksi	36
	3.1.2.3 Filsafat Dekonstruksi	37
	3.1.3 Arsitektur Dekonstruksi	39
	3.1.3.1 Sejarah Arsitektur Dekonstruksi	39
	3.1.3.2 Pengertian Arsitektur Dekonstruksi	40
	3.1.4 Jenis Arsitektur Dekonstruksi	43
	3.1.4.1 Dekonstruksi Derridean	43
	3.1.4.2 Dekonstruksi Non – Derridean	48
	3.1.5 Aliran – Aliran Arsitektur Dekonstruksi	51
	3.1.6 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi	52
	3.2 Tokoh Dekonstruksi Zaha Hadid	54
	3.2.1 Biografi Zaha Hadid	54
	3.2.2 Teori Dekonstruksi Zaha Hadid	55
	3.2.3 Contoh Karya – Karya Zaha Hadid	56
	3.3 Kesimpulan	59
BAB IV	TINJAUAN LOKASI	61
	4.1 Gambaran Umum Lokasi	62
	4.2 Data Tapak	63
	4.2.1 Ukuran Tapak	63
	4.2.2 Arah Matahari dan Angin	64
	4.2.3 Vegetasi	64
	4.2.4 Utilitas	65
	4.2.5 Fungsi Sekitar Tapak	65
	4.2.6 Sirkulasi Lalu Lintas	65
BAB V	BATASAN	66
BAB VI	PERMASALAHAN DAN POTENSI	67
	6.1 Tinjauan Umum	67
	6.2 Permasalahan dan Potensi	69
BAB VII	METODOLOGI	70
	7.1 Metodologi Perancangan	70
	7.2 Proses Pengumpulan Data	71
	7.3 Identifikasi Data	72
	7.4 Proses Analisa	73
	7.5 Analisa Program	74
	7.6 Alur Proses Analisa	75

7.7	Proses Perancangan	76
BAB VIII	ANALISA DAN PROGRAM ARSITEKTUR	77
8.1	Analisa Bentuk	77
8.1.1	Tahapan Penghadiran Wujud Bangunan	78
8.1.2	Skala dan Proporsi Bangunan	80
8.1.3	Analisa Bentuk dan Tampilan Bangunan	81
8.2	Analisa Tapak	82
8.2.1	Analisa <i>Main Entrance</i> dan <i>Side Entrance</i>	82
8.2.2	Analisa Kebisingan	83
8.2.3	Analisa Pendaerahan Tapak	85
8.3	Analisa dan Program Ruang	87
8.3.1	Analisa Aktifitas	87
8.3.2	Analisa Kebutuhan Ruang	94
8.3.3	Analisa Karakter Ruang	95
8.3.4	Analisa Hubungan Ruang	97
8.3.5	Analisa Besaran Ruang	99
8.3.6	Analisa Suasana Ruang	115
8.3.7	Analisa Elemen Ruang	116
8.4	Analisa Sistem Struktur	116
8.5	Analisa Sistem Utilitas	116
BAB IX	KONSEP PERANCANGAN	118
9.1	Konsep Bentuk dan Tampilan	118
8.1.2	Konsep Bentuk	118
8.1.3	Konsep Tampilan	122
9.2	Konsep Tapak	122
9.2.1	Konsep Pendaerahan tapak	123
9.2.2	Konsep Sirkulasi Tapak	125
9.3	Konsep Ruang	127
9.3.1	Konsep Kebutuhan Ruang	127
9.3.2	Konsep Pendaerahan Ruang	130
9.3.3	Konsep Suasana Ruang	136
9.3.4	Konsep Elemen Ruang	136
9.4	Konsep Sistem Struktur	137
9.5	Konsep Sistem Utilitas	137
BAB X	HASIL PERANCANGAN	139
DAFTAR PUSTAKA	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Sequential Circulation	17
Gambar 2.2 Pola Random Circulation	17
Gambar 2.3 Pola Radial Circulation	18
Gambar 2.4 Pola Linear Bercabang	18
Gambar 2.5 <i>School of Photography</i> Surabaya	19
Gambar 2.6 Studio Foto <i>School of Photography</i> Surabaya	19
Gambar 2.7 Kelas <i>School of Photography</i> Surabaya	20
Gambar 2.8 Kelas <i>School of Photography</i> Surabaya	20
Gambar 2.9 Studio Fotografi Petra Surabaya	23
Gambar 2.10 Studio Fotografi Petra Surabaya	24
Gambar 2.11 <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	24
Gambar 2.12 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	25
Gambar 2.13 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	25
Gambar 2.14 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	26
Gambar 2.15 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	26
Gambar 2.16 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	26
Gambar 2.17 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	27
Gambar 2.18 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	27
Gambar 2.19 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	27
Gambar 2.20 Pameran di Galeri <i>House of Sampoerna</i> Surabaya	28
Gambar 2.21 Kegiatan Pameran	29
Gambar 2.22 Pemutaran Film Pendek	29
Gambar 2.23 Klinik Fotografi	29
Gambar 2.24 Kegiatan Pameran dan Kedai Kopi	30
Gambar 3.1 Jacques Derrida	36
Gambar 3.2 Zaha Hadid	54
Gambar 3.3 Central Building (BMW Plant)	56
Gambar 3.4 Central Building (BMW Plant)	57
Gambar 3.5 Interior Central Building (BMW Plant)	57
Gambar 3.6 Interior Central Building (BMW Plant)	57

Gambar 3.7 Interior Central Building (BMW Plant)	57
Gambar 3.8 Bergisel Sky Jump	58
Gambar 3.9 Bergisel Sky Jump	58
Gambar 3.10 Bergisel Sky Jump	58
Gambar 4.1 Letak Tapak	62
Gambar 4.2 Tapak	62
Gambar 4.3 Kondisi di Sekitar Tapak	63
Gambar 4.4 Ukuran Tapak	63
Gambar 4.5 Arah Matahari dan Angin	64
Gambar 4.6 Jenis Vegetasi di Sekitar Tapak	64
Gambar 4.7 Jaringan Utilitas di Sekitar Tapak	65
Gambar 4.8 Fungsi di Sekitar Tapak	65
Gambar 6.1 Fungsi di Sekitar Tapak	68
Gambar 8.1 Proses Scoring	78
Gambar 8.2 Proses Elemen	78
Gambar 8.3 Proses Bidang	79
Gambar 8.4 Proses Studi Bentuk	79
Gambar 8.5 Proses Aplikasi	79
Gambar 8.6 Skala Monumental	80
Gambar 8.7 Skala Normal	80
Gambar 8.8 Skala Akrab	81
Gambar 8.9 Sudut Pandang pada Jalan	82
Gambar 8.10 Area Penetapan <i>Main Entrance</i> pada Tapak	83
Gambar 8.11 Area Bising pada Tapak	83
Gambar 8.12 Area Bising pada Tapak	84
Gambar 8.13 Pendaerahan Berdasarkan Kebisingan	85
Gambar 8.14 Pendaerahan	86
Gambar 8.15 Dimensi Manusia	100
Gambar 8.16 Dimensi Perabot Receptionist	101
Gambar 8.17 Jarak Pandang Manusia	103
Gambar 8.18 Jarak Pandang per – Manusia	103
Gambar 8.19 Area Baca	105

Gambar 8.20 Area Browsing Internet	105
Gambar 8.21 Perabot Perpustakaan	105
Gambar 8.22 Tatahan Meja Café	106
Gambar 8.23 Tatahan Dapur Café	107
Gambar 8.24 Tatahan Dapur / Pantry	109
Gambar 9.1 Posisi Tapak	119
Gambar 9.2 Proses Scoring pada Tapak	119
Gambar 9.3 Proses Elemen pada Tapak	120
Gambar 9.4 Proses Elemen pada Tapak	120
Gambar 9.5 Proses Bidang	121
Gambar 9.6 Proses Studi Bentuk	121
Gambar 9.7 Pendaerahan Tapak	123
Gambar 9.8 Pendaerahan Tapak	124
Gambar 9.9 Posisi Entrance dan Outrance pada Tapak	125
Gambar 9.10 Sirkulasi pada Tapak	126
Gambar 9.11 Pendaerahan Ruang	131
Gambar 9.12 Kelompok Ruang Area Pengunjung	132
Gambar 9.13 Kelompok Ruang Area Pegawai/Karyawan	133
Gambar 9.14 Kelompok Ruang Area Pengelola	134
Gambar 9.15 Pendaerahan Bangunan Lantai I	135
Gambar 9.16 Pendaerahan Bangunan Lantai II	135
Gambar 10.1 Site Plan	139
Gambar 10.2 Layout Plan	139
Gambar 10.3 Denah Bangunan	140
Gambar 10.4 Tampak Bangunan	140
Gambar 10.5 Potongan Bangunan	141
Gambar 10.6 Maket Desain	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Paket Pelatihan dan Kurikulum <i>School of Photography</i> Surabaya	21
Tabel 2.2 Paket Pelatihan dan Kurikulum <i>School of Photography</i> Surabaya	22
Tabel 2.3 Paket Pelatihan dan Kurikulum <i>School of Photography</i> Surabaya	23
Tabel 3.1 Filsafat Dekonstruksi	48
Tabel 8.1 Tabel Aktifitas	92
Tabel 8.2 Tabel Kebutuhan Ruang	94
Tabel 8.3 Tabel Kebutuhan Ruang	95
Tabel 8.4 Tabel Sifat Ruang	96
Tabel 8.5 Tabel Sifat Ruang	97
Tabel 8.6 Tabel Jumlah Penduduk Kota Malang	99
Tabel 9.1 Jenis dan Luasan Ruang	128
Tabel 9.2 Jenis dan Luasan Ruang	129
Tabel 9.3 Jenis dan Luasan Ruang	129
Tabel 9.4 Jenis dan Luasan Ruang	129
Tabel 9.5 Rekapitulasi Besaran Ruang	130

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi di dunia telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi ini telah memberikan perubahan – perubahan yang berarti di segala bidang yang ada. Salah satu yang mendapat pengaruh dari perkembangan teknologi adalah bidang fotografi. Hal ini dibuktikan dengan berkembangnya pembuatan foto. Pada awalnya, manusia membuat foto dengan melukis, kemudian dengan adanya perkembangan teknologi fotografi, manusia dapat membuat foto dengan menggunakan alat yang disebut kamera.

Kamera merupakan sebuah hasil teknologi dari jaman modern yang mulai dikembangkan pada tahun 1660an oleh Robert Boyle, yang mengandalkan kerja lensa dan cahaya untuk memproyeksikan suatu obyek. Dengan kata lain, kamera berfungsi untuk menangkap dan mengabadikan gambar (<http://media.isnet.org/ipitek/100>). Kamera juga merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu karya – karya seni.

Saat ini, fotografi banyak digunakan sebagai sarana penunjang berbagai kegiatan antara lain media massa, dokumentasi, ilmu pengetahuan, pendidikan, kedokteran, seni budaya, arsitektur, dan lain sebagainya. Perkembangan dunia fotografi terjadi di seluruh penjuru dunia. Tidak hanya di negara – negara maju, melainkan di negara – negara berkembang, seperti Indonesia.

Di Indonesia, sarana penunjang kegiatan fotografi cukup banyak hal ini dibuktikan dengan banyaknya klub – klub fotografi, akan tetapi, untuk sarana penunjang pelatihan fotografi masih tergolong kurang. Kalaupun ada, sarana pelatihan fotografi terletak di kota – kota besar seperti Jakarta ataupun Surabaya dan biasanya terdapat di dalam klub – klub fotografi yang bersangkutan.

Di Indonesia, perkembangan fotografi tergolong cukup diikuti oleh masyarakatnya khususnya kaum muda di seluruh kota – kota, seperti halnya di Kota Malang. Kota Malang merupakan sebuah kota di Provinsi Jawa Timur dan merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan *kota pelajar* dan *kota pendidikan*. Disebut sebagai *kota pelajar* dan *kota pendidikan*

karena Malang memiliki banyak universitas dan beberapa sekolah menengah baik negeri ataupun swasta yang cukup terkenal sehingga banyak orang dari luar kota dan luar pulau yang pindah ke Malang untuk mencari pendidikan yang lebih baik dari kota lain. (www.wikipedia.com)

Karena merupakan kota pendidikan yang memiliki banyak universitas dan beberapa sekolah menengah baik negeri ataupun swasta, maka dapat dipastikan terdapat banyak sekali pelajar baik dari lokal maupun interlokal. Sehingga dari sekian banyak pelajar tersebut, ada sebagian yang merupakan penggemar fotografi. Hal ini terlihat dari adanya kegiatan – kegiatan ekstrakurikuler di sekolah – sekolah menengah dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) universitas – universitas yang bergerak di bidang fotografi, antara lain ekstrakurikuler fotografi di SMAK St. Albertus (Dempo), HIMAFO di Universitas Negeri Malang, FORMAT dan KPFA di Institut Teknologi Nasional Malang, dan sebagainya.

Keberadaan klub – klub fotografi, UKM fotografi di universitas – universitas di kota Malang, dan orang – orang awam yang tertarik fotografi menunjukkan adanya apresiasi kaum muda dan masyarakat dalam fotografi untuk menghasilkan karya seni fotografi. Hal ini menjadikan dasar terbentuknya wadah yang bisa menampung kegiatan fotografi di kota Malang sendiri khususnya pelatihan dan pameran. Wadah kegiatan ini akan memberikan suatu pengenalan atau pengetahuan mengenai fotografi bagi masyarakat luas.

Selain pelatihan dan pameran fotografi wadah kegiatan ini juga memberikan suatu hiburan atau rekreasi bagi masyarakat yang mencari hiburan mengenai fotografi selain dari pameran fotografi. Misalnya perlombaan fotografi, pelelangan karya fotografi, pemotretan komersial, penerbitan bulletin / majalah bagi pengikut perkembangan fotografi, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan diperlukan suatu wadah kegiatan bagi peminat fotografi di kota Malang. Wadah ini akan menampung kegiatan – kegiatan fotografi bagi masyarakat kota Malang seperti yang telah dijabarkan di atas. Agar terlihat sebagai suatu wadah kegiatan fotografi yang mana karya fotografi itu cenderung digunakan untuk aspek kesenian, maka diperlukan desain – desain arsitektural yang digunakan untuk menunjukkan identitas wadah kegiatan tersebut. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan agar identitas fotografi

pada wadah kegiatan fotografi tersebut bisa ditunjukkan. Salah satunya dengan menggunakan tema atau konsep arsitektur. Dimana tema ataupun konsep arsitektur ini digunakan sebagai pedoman desain wadah kegiatan tersebut.

Dengan adanya kompleksitas kegiatan selain pelatihan dan pameran yang telah dijabarkan sebelumnya, maka wadah kegiatan ini menjadi pusat kegiatan fotografi di kota Malang. Serta untuk mewujudkan wujud fisik wadah kegiatan ini yang cenderung terlihat dari aspek seni, diperlukan suatu konsep arsitektural yang mampu memperlihatkan ciri – ciri sifat kesenian seperti seperti sifat abstrak, sifat subjektif, dan sebagainya. Aspek seni tersebut dapat diwujudkan melalui tema dekonstruksi. Sehingga perwujudan wadah kegiatan fotografi ini terdapat dalam “*Photography Center* di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi”.

1.2 Permasalahan

1. 2. 1. Identifikasi Masalah

Menghadirkan sebuah pusat kegiatan fotografi yang mewakili jiwa fotografi yang terwujud dalam permainan bentuk dan tampilan bangunan, baik dari segi interior maupun eksterior yang ditinjau dari sisi arsitektur dekonstruksi. Dan memunculkan jiwa fotografi ke dalam bentuk dan tampilan yang mampu memunculkan interpretasi yang berbeda – beda.

1. 2. 2. Rumusan Masalah

- Bagaimana cara menghadirkan jiwa fotografi ke dalam bentuk dan tampilan yang mampu memancing penilaian atau interpretasi yang melihatnya berbeda – beda?
- Bagaimana cara mewujudkan bentukan yang bermacam – macam ke dalam suatu bangunan agar bangunan tersebut mampu berdiri kokoh?
- Bagaimana cara menghadirkan kenyamanan untuk pengguna bangunan dengan bentukan bangunan yang bermacam – macam?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Merancang sebuah bangunan pusat kegiatan fotografi yang mengandung jiwa fotografi yang diwujudkan melalui sisi arsitektur yang mampu memberikan kenyamanan kepada penggunanya.

1.3.2. Sasaran

- Menghadirkan bentuk dan tampilan sebuah sebuah pusat kegiatan fotografi yang memiliki ciri arsitektural dekonstruksi yang mewakili jiwa fotografi yang mampu menarik interpretasi orang yang melihatnya.
- Menghadirkan wujud bangunan dengan aplikasi sistem struktur yang sesuai bentukan, sehingga bangunan dapat berdiri dengan kokoh.
- Menciptakan suatu kondisi tertentu bagi pengguna bangunan agar pengguna merasakan kenyamanan dengan menggunakan sistem utilitas yang sesuai.

BAB II

TINJAUAN OBYEK

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Judul *Photography Center*

2.1.1.1 Pengertian Fotografi

Photography / Fotografi berasal dari dua kata dalam bahasa latin yaitu *photon* yang berarti cahaya dan *graphos* yang berarti tulisan / lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis / menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya adalah kamera.

Menurut Soedjai Kartasasmita, fotografi bisa menjadi alat koreksi yang baik, di sisi lain, fotografi mengajarkan untuk melihat suatu hal dari berbagai sudut pandang dan perspektif yang berneda – beda. Dunia fotografi mengajarkan untuk memfokuskan pada sesuatu yang penting dan bermanfaat, hal ini akan melatih kejelian dan ke-fokus-an dalam menghadapi suatu permasalahan.

Foto menjadi suatu media visual yang berfungsi untuk merekam atau mengabadikan suatu kejadian / peristiwa dan dapat menceritakan suatu kejadian / peristiwa itu sendiri. Oleh karena itu, foto dapat membuat orang bersedih, gembira, tertawa, takut, dan bahkan membuat ningung, sehingga foto dapat dianggap sebagai salah satu cara untuk berkomunikasi.

Fotografi dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yang mempunyai berbagai makna, diantaranya sebagai berikut:

- Seni

Seni pada fotografi biasa dikenal dengan nama *fine art photography* dimana seni ini tidak terikat pada fungsi apapun dan semata – mata merupakan media untuk mengekspresikan diri. Semakin berbobot suatu foto dapat menghasilkan interpretasi yang berbeda – beda dari pengamat foto.

Foto dapat menampilkan suatu kenyataan (realitas) dan tidak ada unsur abstrak di dalam seni fotografi. Hal ini disebabkan dalam pembuatan karya seni

foto dengan memakai media kamera, subyek atau fotografer tersebut diberi batasan yaitu berupa format jendela bidik pada kamera tersebut. Oleh karena itu, seni fotografi dianggap lebih jujur daripada media seni lainnya, sebab fotografi merupakan kegiatan merekam atau memfotokopi obyek yang ada di depan kamera.

Seni pada umumnya berpusat pada manusia itu sendiri yang ingin mengungkapkan dirinya ke dalam sebuah karya yang disebut dengan karya seni. Di dalamnya diungkapkan segala macam perasaan manusia dari bahagia, sedih, marah, bingung, benci, kebebasan, dan sebagainya yang semuanya itu disebut dengan ekspresi.

Dari segi proses karya seni foto dan karya seni rupa, keduanya menghasilkan satu produk yang berbeda satu sama lain. Pada karya seni rupa, seniman lebih berperan dalam proses penciptaan karyanya dari awal hingga akhir (bersinggungan langsung) sehingga ada intensitas kedekatan antara sang seniman dengan karyanya. Sedangkan pada karya seni foto, fotografer lebih berperan pada upaya menduplikasi kembali keadaan nyata (reduplikasi kenyataan) atau menyajikan kembali atau mempresentasikan kembali yang ada (realitas) secara kasat mata dan utuh dimana keadaan tersebut hanya terjadi seketika saja. Oleh karena itu, karya seni fotografi merupakan sebuah karya seni yang di dalamnya terdapat makna, jiwa, ekspresi, dan peristiwa tertentu yang tidak akan pernah dapat terulang lagi.

- Teknologi

Fotografi merupakan suatu proses terjadinya bayangan yang dapat terlihat oleh mata pada suatu permukaan bahan sensitif terhadap cahaya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

- Komunikasi

Fotografi merupakan suatu media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide serita, peristiwa, dan sebagainya melalui cara – cara optik. (Sumber: Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

2.1.1.2 Pengertian Center

Center / Pusat adalah titik tengah suatu bagian, bangunan atau tempat untuk suatu aktifitas khusus, titik pusat dimana orang memusatkan perhatian, posisi politik moderat (tengah). (Oxford Learner's Pocket Dictionary: 63)

2.1.1.3 Photography Center

Jika ditinjau dari ulasan mengenai "*photography*" dan "*center*", dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai pengertian *photography center* itu sendiri. *Photography center* merupakan suatu tempat khusus yang digunakan untuk aktifitas fotografi. Seperti halnya pada *arts center* ataupun *sport center*. Jika pada *arts center*, berbagai kegiatan mengenai kesenian ditampung dalam satu wadah, mulai dari pameran, pembuatan, penjualan, dan sebagainya. Dan jika pada *sport center*, berbagai kegiatan olah raga terdapat pada satu wadah, seperti kegiatan latihan kebugaran, latihan olah raga seperti sepak bola, *volley*, futsal, bulu tangkis, dan sebagainya.

Dilihat dari tinjauan pengertian obyek serupa, *arts center* ataupun *sport center*, *photography center* memiliki kemiripan pengertian yaitu sebagai pusat kegiatan fotografi. Dalam fotografi, terdapat berbagai kegiatan yang umumnya dilakukan, yaitu:

- Pemotretan,
- Pelatihan,
- Perlombaan,
- Pameran,
- Diskusi fotografi / klinik fotografi, dan
- Pengolahan foto.

Seluruh kegiatan tersebut, akan tertampung dalam *photography center* ini. Untuk mewadahi kegiatan tersebut, jenis – jenis ruang yang biasanya muncul berupa: studio fotografi, kelas fotografi, galeri atau ruang pameran, ruang pengolahan / ruang komputer, dan sebagainya.

2.1.2 Sejarah Fotografi

❖ Masa Cina kuno

Dunia fotografi dimulai pada saat munculnya pengetahuan yang diperkirakan berasal dari Cina kuno yang menyebutkan bahwa citra yang dapat terbentuk pada sebuah permukaan dalam sebuah ruang gelap (*obscura*).

❖ Tahun 1000an

Seorang pelajar berkebangsaan Arab bernama Al Hazen menulis bahwa citra dapat dibentuk dari cahaya yang melewati sebuah lubang kecil seperti yang dijelaskan pada bukunya yang berjudul *Books of Optics* (1015 – 1021). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Leonardo da Vinci pada sekitar 400 tahun kemudian setelah pernyataan Al Hazen.

❖ Tahun 1558

Battista Della Porta dianggap sebagai penemu prinsip kerja kamera melalui buku tentang *Camera Obscura* yang dipublikasikannya. Kemungkinan karyanya tersebut didasari pada penemuan – penemuan Da Vinci.

❖ Awal abad ke-17

Ilmuwan Italia bernama Angelo Sala menemukan bahwa bila serbuk perak nitrat dikenai cahaya, warnanya akan berubah menjadi hitam. Bahkan pada saat itu, dengan komponen kimia tersebut, ia telah berhasil merekam gambar – gambar yang tidak bertahan lama. Masalah yang belum bisa diatasinya adalah menghentikan proses kimia setelah gambar – gambar terekam agar gambar – gambar tersebut bersifat permanen.

❖ Tahun 1727

Johann Heinrich Schuize, seorang professor farmasi dari sebuah universitas di Jerman juga menemukan hal yang sama pada percobaan yang tak berhubungan dengan fotografi. Ia memastikan bahwa komponen perak nitrat menjadi hitam karena cahaya dan bukan oleh panas.

❖ Tahun 1800an

Thomas Wedgwood bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra yang melalui lensa pada kamera *obscura* (kamera pada saat ini) tetapi hasilnya mengecewakan. Akhirnya ia meneruskan penemuan dari Johann Heinrich Schuize dengan membuat gambar – gambar negatif (fotogram) pada

kulit atau kertas putih yang telah disaputi komponen perak dan menggunakan cahaya matahari sebagai penyinaran.

❖ Tahun 1824

Setelah melalui berbagai proses penyempurnaan oleh berbagai orang dengan berbagai jenis pekerjaan dari berbagai negara. Akhirnya pada tahun 1824, seorang pria Perancis bernama Joseph Nieephore Niepee, seorang lithograf, berhasil membuat gambar permanen pertama yang dapat disebut “foto” tanpa menggunakan kamera. Penemuan itu melalui proses yang disebutnya *heliogravure* (proses kerjanya mirip lithograf) dengan menggunakan sejenis aspal sebagai bahan kimia dasar. Kemudian ia mencoba menggunakan kamera, juga bahan kimia lainnya, tetapi hasilnya tidak memuaskan.

❖ Agustus 1827

Niepee bertemu dengan seorang pria Perancis yang memiliki beragam ketrampilan yang dikenal sebagai pelukis bernama Louis Daguerre. Mereka merencanakan kerjasama untuk menghasilkan foto melalui penggunaan kamera.

Niepee secara resmi bekerja sama dengan Daugerre pada tahun 1829, tapi kemudian Niepee meninggal dunia pada tahun 1833.

❖ 7 Januari 1939

Daugerre mengumumkan hasil penelitian kepada Akademi Ilmu Pengetahuan Perancis dengan bantuan seorang ilmuwan untuk memaparkan penelitiannya secara ilmiah. Hasil kerjanya itu disebut *daugerretype* (mulai diciptakan tahun 1837), *daugerretype* berupa foto – foto yang permanen, yang tidak dapat diperbanyak. Saat itu Daugerre telah memiliki foto studio komersil dan *daugerretype* tertua yang masih ada sampai saat ini.

❖ 25 Januari 1839

William Henry Fox Talbot, seorang ilmuwan Inggris, memaparkan hasil penemuannya (tepatnya tahun 1834) berupa proses fotografi modern kepada Institut Kerajaan Inggris. Berbeda dengan Daugerre, ia menemukan sistem negative – positif (bahan dasar: perak nitrat di atas kertas). Meskipun sudah menggunakan kamera, sistem itu masih sederhana seperti yang sekarang disebut *contactprint* (mencetak tanpa melakukan pembesaran atau pengecilan) dan dapat diperbanyak.

❖ Juni 1840

Talbot memperkenalkan *calotype*, perbaikan dari sistem sebelumnya yang juga menghasilkan negatif di atas kertas.

❖ Oktober 1847

Abel Niepee de St Victor, keponakan Niepee, memperkenalkan penggunaan kaca sebagai dasar negatif yang menggantikan kertas.

❖ Januari 1850

Seorang ahli kimia Inggris, Robert Bingham, memperkenalkan penggunaan *collodion* sebagai emulsi foto yang saat itu populer dengan sebutan *wet – plate photography*. Setelah berbagai pengembangan dan penyempurnaan, penggunaan rol film mulai dikenal.

❖ Juni 1888

George Eastman, seorang Amerika, menciptakan revolusi fotografi dunia dari hasil penelitiannya sejak tahun 1877. Ia menjual produk baru dengan merek “kodak” berupa sebuah kamera kotak kecil dan ringan yang telah berisi rol film (dengan bahan kimia perak bromida) untuk 100 *exposure*. Bila seluruh film digunakan, kamera tersebut dikirim ke perusahaan Eastman untuk diproses. Setelah itu kamera dikirimkan kembali dan telah diisi rol film yang baru. Kamera buatan Eastman memungkinkan siapa saja dapat memotret dengan leluasa.

❖ Masa Kini

Perkembangan fotografi terus mengalami perkembangan dan berevolusi menjadi film – film digital yang canggih tanpa menggunakan rol film. Perkembangan ini telah memasuki era perkembangan fotografi digital.

2.1.3 Tinjauan Umum Jenis Ruang dalam Fotografi

Dalam dunia fotografi, terdapat berbagai kegiatan yang umumnya dilakukan, yaitu: pemotretan, pelatihan, perlombaan, pameran, diskusi fotografi / klinik fotografi, dan pengolahan foto. Sehingga dari jenis – jenis kegiatan tersebut akan muncul suatu wadah kegiatan atau ruangan – ruangan yang mewadahi kegiatan – kegiatan tersebut. Untuk mewadahi kegiatan tersebut, jenis – jenis ruang yang

biasanya muncul berupa: studio fotografi, kelas fotografi, galeri atau ruang pameran, ruang pengolahan foto.

2.1.3.1 Studio Fotografi

Studio fotografi merupakan sebuah ruangan yang ditata khusus untuk aktifitas fotografi. Pengaturannya meliputi tata lampu, latar belakang, dan pendukung lainnya serta berbagai macam komponen yang diperlukan fotografer agar semaksimal mungkin dapat mengendalikan situasi pemotretan di dalam studio tersebut. Untuk pemotretan di dalam studio foto, ada beberapa persyaratan, antara lain:

- Tertutup, tidak membutuhkan cahaya matahari.
- Memerlukan pencahayaan lampu – lampu besar.
- Dinding dan lantai tidak boleh ada efek bayangan.
- Lantai tidak boleh licin.
- Warna interior putih dan abu – abu.
- Faktor kebersihan sangat penting dan ruang harus bebas debu.

Peralatan yang biasanya ada di dalam studio foto, antara lain:

- *Strobe* (blitz khusus untuk fotografi studio).
- *Standart reflector*.
- *Tripod*.
- *Honeycomb*.
- *Wide angle reflector*.
- *P – Soft* dengan *diffuser*.
- *Softbox*.
- Payung putih.
- Kipas angin (penunjang untuk efek angin pada pemotretan studio).

Latar belakang untuk pemotretan studio dapat digunakan lembar kertas atau aneka kain warna. Untuk kertas biasanya berdimensi lebar 4 atau 9 kaki dan panjang 30 kaki dalam bentuk gulungan dan digunakan tiang penyangga untuk menahan kertas yang lebarnya 9 kaki. (Sumber: Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

2.1.3.2 Ruang Pengolahan Foto

a. *Darkroom* (Ruang Cetak Film)

Sebelum memasuki era digital, pengolahan foto dilakukan dengan menggunakan roll film. Untuk mencetak foto dari roll film, diperlukan perlakuan khusus untuk roll film. Roll film tersebut tidak boleh terkena cahaya langsung, agar tidak mudah rusak. Pengolahan roll film dilakukan di suatu ruangan yang sangat kurang cahaya (cenderung sangat gelap) yang bernama *darkroom*. Di dalam *darkroom* terdapat bagian – bagian ruang untuk pengolahan foto. Sehingga membuat sifat *darkroom* menjadi kompleks.

b. Ruang Komputer / Editing

Dengan berkembangnya jaman yang telah memasuki era yang serba digital, fotografi pun telah berkembang pesat dan memasuki era digital. Pada ruangan ini, tidak ada pembagian ruang yang kompleks seperti pada ruang cetak film (*darkroom*). Sehingga di dalam ruang ini cenderung sederhana dan praktis. Peralatan yang dipakai tidak sebanyak pada *darkroom*, sehingga pada ruangan ini hanya tersedia beberapa buah komputer dan mesin cetak digital.

Hal ini disebabkan saat ini semua hasil pemotretan memakai proses digital dan semuanya itu diolah serta di-*edit* di dalam komputer. Kemudian setelah foto – foto yang berupa data digital tersebut telah selesai di-*edit*, maka langkah selanjutnya adalah dicetak pada mesin cetak digital yang telah terhubung juga komputer.

2.1.3.3 Kelas Fotografi

Ruangan ini dipakai untuk aktifitas mengajar tentang semua hal yang berkaitan dengan teori fotografi. Besaran ruang yang sesuai untuk ruang kelas ini adalah 1.80 – 2 m²/murid dengan ketinggian cahaya 2.70 – 3.40 m.

2.1.3.4 Galeri

a. Pengertian Umum Galeri

Beberapa definisi tentang pengertian galeri antara lain sebagai berikut:

- *A room, series of rooms, or building devoted to the exhibition and often the sale of work of art* (ruangan, rangkaian ruangan, atau bangunan yang disediakan

untuk memamerkan dan juga menjual karya seni. (Stein & Urdang, 173 dalam Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

- Ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni, dan sebagainya.

Perancangan galeri meryjuk pada perancangan museum, dan demikian sebaliknya. Perbedaan antara galeri dan museum adalah bahwa museum secara umum diartikan sebagai suatu bangunan atau ruang di dalam bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk mengoleksi obyek pengetahuan atau karya seni langka. Sedangkan pada galeri, barang – barang yang dikoleksi sengaja untuk dipamerkan dan dijual. (Encyclopedia of Architecture, 222 dalam Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

Kegiatan penjualan tidak dapat dipisahkan dari galeri, berbeda dengan museum yang bersifat social, galeri bersifat komersial dimana obyek pameran memang sengaja dipamerkan dan dijual. (Hunt, 375 dalam Sumber: Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

b. Tujuan dan Fungsi Galeri

Tujuan dari pendirian sebuah galeri adalah memberikan informasi mengenai benda – benda dan hasil – hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industry terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan benda – benda tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya.

Fungsi galeri yang sesuai dengan keadaannya sebagai wadah komunikasi antara konsumen dengan produsen mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- Sebagai wadah promosi barang – barang seni.
- Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya.
- Sebagai sarana komunikasi antara pengelola dengan pengunjung di dalam suasana yang reaktif.
- Sebagai wadah memperkenalkan dan pelestarian karya seni budaya dari seluruh Indonesia.
- Sebagai wadah pembinaan usaha dan organisasi usaha bagi para seniman dan pengelola.

- Sebagai wadah kontak dagang antara konsumen dengan produsen serta antar peserta pameran yang memungkinkan untuk peluang ekspor.
- Sebagai jembatan dalam rangka pengembangan eksistensi semangat kewiraswastaan.
- Sebagai salah satu obyek pengembangan kepariwisataan nasional.

Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan *image* para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri beserta produk – produk seni yang dipamerkan. Galeri memiliki tiga fungsi, yaitu:

- Fungsi komunikatif

Galeri sebagai media penyampaian produk atau obyek pameran kepada pengunjung secara tidak langsung.

- Fungsi apresiatif

Galeri sebagai sarana apresiasi para seniman untuk bereksperimen dalam karya – karyanya.

- Fungsi estetis

Galeri sebagai tempat mengemas produk yang dipamerkan dan dijual agar tampak lebih menarik.

Jadi sesuai dengan fungsi dan tujuan dari galeri, maka galeri diharapkan mampu menjadi wadah apresiasi seni untuk para seniman. Sebagaimana dikatakan bahwa galeri itu sangat berhubungan dengan benda – benda seni, maka akan dibahas pula mengenai fasilitas yang sebaiknya dimiliki oleh galeri, yaitu menerima pengunjung dan memberikan pelayanan berupa informasi (*visitor guide service* atau *information*), mengatur dan mencatat keluar masuk barang (administrasi dan dokumentasi), tempat memajang atau memamerkan benda – benda (*display* sementara / permanen).

Galeri dengan proporsi yang ideal akan tampak sempurna. Umumnya, bentuk ruang persegi adalah yang terbaik. Ketinggian ruang harus proporsional dengan ukuran ruang dan dimensi obyek pameran. (Ramsey, 373).

Galeri harus dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang berkesan bagi para pengunjung dan mampu menampilkan keunggulan obyek yang dipamerkan. Area pintu masuk dan *lobby* sebaiknya menjadi area perkenalan bagi pengunjung untuk dapat mengenal ruang secara global dan menentukan arah yang

hendak dituju. Area ini juga diperlukan untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan dapat disediakan kursi, meja, tempat brosur, dan sebagainya. Pengunjung galeri harus memiliki ruang gerak yang cukup untuk dapat melihat – lihat dengan santai, terlepas dari jalur sirkulasi pengunjung lain. (De Chiara & Calladar, 377 dalam Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

c. Sistem Pelayanan Galeri

Sistem pelayanan galeri bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kelancaran bagi pengunjung dan pengelola. Ada dua macam sistem pelayanan dalam galeri, yaitu:

- Sistem terbuka (*open access*), yaitu pengunjung dapat melihat – lihat obyek pameran tanpa didampingi petugas atau karyawan.
- Sistem tertutup (*close access*), yaitu sistem pelayanan dimana pengunjung dalam melihat – lihat obyek pameran didampingi petugas atau karyawan.

d. Persyaratan Ruang Pamer Galeri

Sebagai ruang untuk memamerkan karya seni, ada persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu:

- Terlindung dari kerusakan dan pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
- Penampilan *display* dengan cara yang paling menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan.
- Pencahayaan yang cukup.
- Penhawaan yang baik dan kondisi ruang yang konstan. (Neufert, 135 – 137).

e. Persyaratan Pemajangan Benda Koleksi (Obyek Pamer)

Ada beberapa syarat pemajangan benda koleksi antara lain sebagai berikut:

- *Random Typical Large Gallery*

Penataan dibuat secara acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda – benda non klasik dan bentuk galeri asimetris serta ruang – ruang yang dibentuk mempunyai jarak atau lorong dengan pembatasan oleh pintu. Jenis atau media benda seni yang tercampur menguatkan kesan acak, misalnya seni lukis pada kanvas dengan seni patung yang terkadang menggunakan media tiga dimensi.

- *Large Space with An Introductory Gallery*

Di sini peran pengenalan jenis benda seni yang akan mudah terlihat pertama dengan memasuki ruang tengah telah terdapat sejumlah pintu yang membatasi ruang berdasarkan benda seni yang dipajang.

f. Penataan Benda Koleksi (Obyek Pamer)

Ada tiga penataan obyek pameran, yaitu:

- *In showcase*

Benda yang dipamerkan termasuk kecil, karenanya diperlukan wadah atau kotak tembus pandang, yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang dipamerkan.

- *Free standing on the floor, on plinth or support*

Benda yang dipamerkan memiliki dimensi yang cukup besar, sehingga memerlukan panggung atau ketinggian lantai untuk batas dari obyek pameran.

- *On walls or panel*

Benda yang dipamerkan ditempatkan di dinding ruang atau partisi pembatas ruangan. (Tutt & Allen, 286 – 292 dalam Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

Penataan *display* untuk benda – benda koleksi berharga, sebaiknya memanfaatkan lemari kaca yang penempatannya masuk ke dalam dinding, yang dilengkapi dengan perlengkapan pengunci, pengaman, pencahayaan dari dalam ruangan yang dibuat agak gelap. (De Chiara & Calladar, 396 dalam Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya).

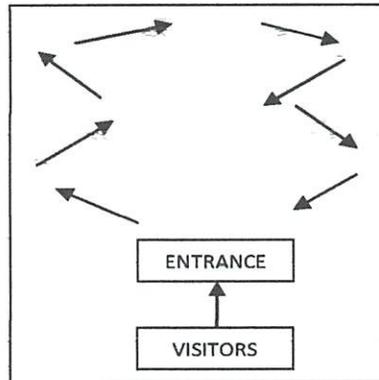
g. Pola Sirkulasi Galeri

Sirkulasi merupakan arahan perjalanan yang terjadi di dalam sebuah ruang yang member kesimbangan pada pengunjung terhadap fungsi ruang itu sendiri. Saat memasuki *main entrance*, pengunjung cenderung belok ke kanan atau dibuat dengan dua akses yaitu *space* yang luas antara kanan dan kiri (De Chiara & Calladar, 797 dalam Christina, Tina. Rancangan Sekolah Fotografi di Surabaya). Tipe sirkulasi yang dapat digunakan antara lain:

- *Sequential circulation*

Yaitu sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu per satu menurut ruang pameran yang berbentuk

ulir maupun memutar sampai akhirnya menuju *entrance area* pertama memasuki galeri tersebut.

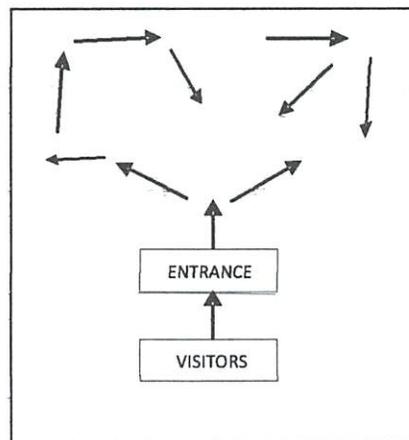


Gambar 2.1

Pola Sequential Circulation

- *Random circulation*

Yaitu sirkulasi dimana pengguna dapat memilih jalannya sendiri dari bentuk ruang tanpa adanya batasan dinding pemisah ruang.



Gambar 2.2

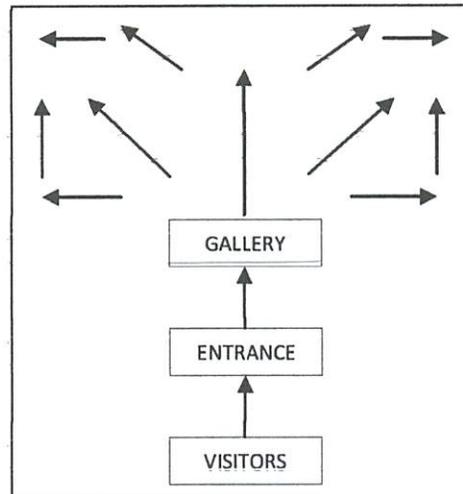
Pola Random Circulation

- *Ring circulation*

Yaitu sirkulasi yang memiliki dua alternative, ini lebih aman karena memiliki dua rute untuk menuju keluar.

- *Radial circulation*

Di sini pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, tetapi pengunjung bebas melihat barang yang dipajang sesuai keinginan.

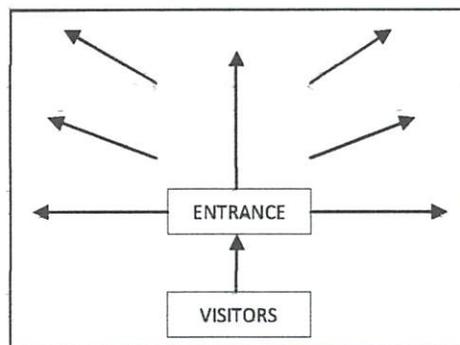


Gambar 2.3

Pola Radial Circulation

- Linear bercabang

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung bebas melihat koleksi.



Gambar 2.4

Pola Linear Bercabang

2.2 Studi Banding

2.2.1 *School of Photography* Surabaya



Gambar 2.5

School of Photography Surabaya

School of Photography merupakan sebuah studio fotografi yang juga berfungsi sebagai kelas fotografi. Bangunan ini terletak di Raya Sukomanunggal Jaya 11 (gedung Graha DST) Surabaya dan memiliki kantor di Jalan Kupang Jaya I/53 Surabaya. Studio fotografi ini menawarkan pelatihan fotografi dengan bantuan asisten – asisten dan pengajar yang cukup professional. Selain fotografi, tempat ini juga menawarkan aktifitas pelatihan pengambilan gambar video (*shooting*) tetapi kegiatan ini tidak terlalu dominan karena aktifitas ini hanya sebagai aktifitas penunjang kegiatan fotografi.

School of Photography memiliki ruang utama yang mendukung kegiatan pelatihan, yaitu:

a. Studio



Gambar 2.6

Studio Fotografi *School of Photography* Surabaya

Perengkapan fotografi pada kelas pelatihan yang merupakan fasilitas dalam kelas fotografi itu sendiri.

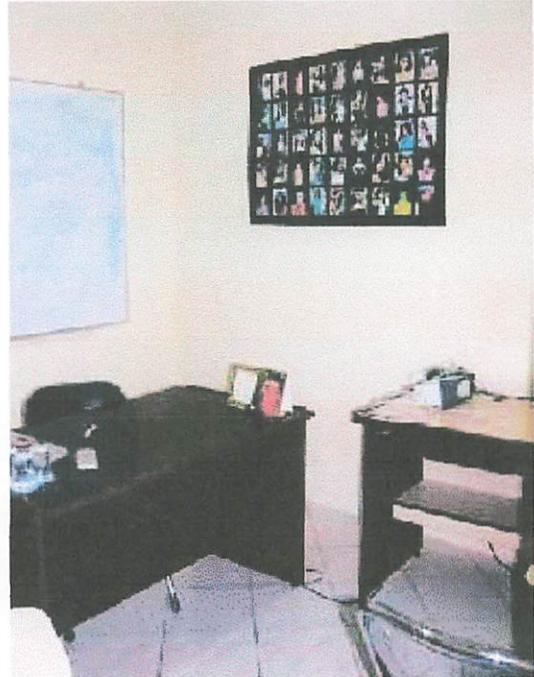
Ruang studio memiliki ukuran 6 x 8 m, dengan peralatan studio lengkap. Disamping itu, ruangan ini memiliki area ganti baju model yang akan difoto.

b. Ruang Kelas



Gambar 2.7

Kelas School of Photography Surabaya



Gambar 2.8

Kelas School of Photography Surabaya

Terdapat dua ruang kelas dengan masing – masing luasan 3 x 3 meter. Ruang pertama digunakan untuk mengajar teori fotografi, dengan perabot yang tersedia yaitu meja tulis, kursi, dan papan tulis. Sedangkan ruang kedua digunakan untuk mengajar komputer fotografi, dengan perabot yang tersedia yaitu komputer, meja tulis, kursi, dan papan tulis.

School of Photography menawarkan jenis – jenis paket pelatihan yang dapat dipilih sesuai minat calon peserta pelatihan. Paket – paket tersebut memiliki kurikulum pembelajaran yang disesuaikan dengan materi – materi tiap paket. Setiap paket disertai dengan pelatihan teori dan praktek. Untuk praktek – praktek pemotretan *indoor*, pelatihan dilakukan di studio, sedangkan untuk pelatihan *outdoor*, pelatihan dilakukan di tempat – tempat tertentu di luar *School of Photography*. Berikut adalah kurikulum dari *School of Photography* Surabaya. Berikut ini adalah jenis – jenis paket yang ditawarkan dan kurikulumnya (tabel 2.1 – 2.3):

Pertemuan	Paket Pelatihan		
	Dasar Fotografi	Lanjutan Fotografi	Fotografi Studio
I	Cara memegang kamera	Teknik pemotretan pemandangan malam	Beda portable flash dan studio flash
	Cara memotret	Teknik mixlighting available light dan flash	Cara memilih studio flash system
	Cara memasang dan melepas lensa	Teknik blurring	Cara memilih lighting stand
	Fungsi cermin dan prisma	Teknik panning	Cara memilih background foto
	Fungsi tuas double expose	Double exposure	Pengaturan modeling light dan flash
	Fungsi selftimer	Open flash	Fungsi modeling light
	Cara menyetting ISO film	Strobe effect	Modeling light system dan full
	Beda speed kamera	1 st dan 2 nd curtain synchronization	Fungsi dari cell
	Pengaruh speed terhadap intensitas cahaya	Komposisi rule of third	Kegunaan DIM system
		Teknik framing	Pengaturan output power
		Teknik pembedaan cahaya	Output power dan pengaruhnya terhadap diafragma
		Teknik fill-in-flash	Pengaruh pemakaian diafragma terhadap ketajaman background
	Teknik reflection	Menentukan synchron speed	
	Teknik silhoute		
	Teknik zooming		

Tabel 2.1

Jenis paket pelatihan dan kurikulum School of Photography Surabaya

Pertemuan	Paket Pelatihan		
	Dasar Fotografi	Lanjutan Fotografi	Fotografi Studio
II	Arti panjang focus dan pengaruhnya	Praktek pemotetan pemandangan malam	Penggunaan standart reflector, honey-comb, barndoor, dan softbox
	Arti dan penggunaan zoom, standar, wide, dan tele		Beda penggunaan softbox persegi, persegi panjang, strip light
	Arti diafragma kamera		Fungsi main light, fill-in-light, hair light
	Lubang diafragma		Cara pengukuran flash
	Pengaruh pemilihan diafragma		Tingkat keakuratan flashmeter
	Cara membaca lightmeter		Panjang focus studio
	Pengaruh cuaca terhadap diafragma dan speed		Lighting ratio untuk kontras cahaya
III	Cara menajamkan obyek		
	Arti ISO dan kegunaannya	Praktek pemotetan mixlighting available light dan flash	Praktek penataan pencahayaan basic lighting
	Jenis film kamera		
	Pengaruh diafragma terhadap depth of field		
	Depth of field yang dipengaruhi diafragma, panjang focus, dan jarak obyek		
	Pengaruh pemilihan speed terhadap benda bergerak		
	Cara membaca diafragma secara manual dan otomatis		
Cara mencocokkan speed sinkron			

Tabel 2.2

Jenis paket pelatihan dan kurikulum School of Photography Surabaya

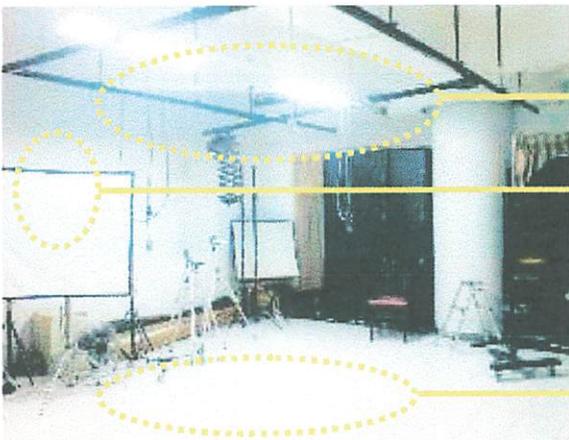
Pertemuan	Paket Pelatihan		
	Dasar Fotografi	Lanjutan Fotografi	Fotografi Studio
IV	Cara pasang dan gulung film	Praktek pemotretan teknik panning dan blurring	Praktek penataan pencahayaan ala Singapore / Taiwan style
	Praktek outdoor		
V	Praktek indoor dengan flash	Praktek pemotretan double exposure dan fill-in-flash	Praktek pencahayaan butterfly lighting
VI	Evaluasi Tanya jawab	Evaluasi Tanya jawab	Evaluasi Tanya jawab

Tabel 2.3

Jenis paket pelatihan dan kurikulum School of Photography Surabaya

2.2.2 Studio Fotografi Petra

Studio fotografi ini merupakan salah satu tempat praktek fotografi oleh mahasiswa Universitas Kristen Petra. Dalam studio ini terdapat beberapa bagian ruangan yang digunakan untuk kegiatan fotografi. Masing – masing ruangan memiliki luasan kurang lebih 48 m² dengan ukuran 6 x 8 meter.



Ruangan ini memiliki perlengkapan foto studio yang memudahkan mahasiswa untuk memakainya. Pemakaian warna putih pada dinding, lantai, dan plafon akan memberikan kesan luas dan bersih.

Gambar 2.9

Studio Fotografi Petra Surabaya



Beberapa contoh jenis perlengkapan foto studio pada studio fotografi Petra yang merupakan fasilitas pelatihan bagi mahasiswa.

Gambar 2.10

Studio Fotografi Petra Surabaya

2.2.3 Galeri House of Sampoerna Surabaya



Gambar 2.11

Galeri House of Sampoerna Surabaya

House of Sampoerna berdiri sejak tahun 1858 dan berlokasi di daerah Surabaya Lama dan terletak dekat dengan jembatan merah. Bangunan ini memiliki gaya arsitektural kolonial karena pada masa dibangunnya bangunan ini, Indonesia masih dalam masa penjajahan Belanda.

House of Sampoerna merupakan sebuah galeri seni yang menampilkan sejarah berdirinya *House of Sampoerna* itu sendiri. Bangunan ini didesain sedemikian rupa sehingga tampak terlihat klasik. Meski didesain klasik, bangunan ini tidak

sepenuhnya terlihat klasik, karena ada sentuhan modern pada media – media yang disediakan untuk mendukung informasi yang disajikan kepada pengunjung.

Pola susunan perletakkan obyek pameran dibuat mudah terlihat agar pengunjung dapat menikmati setiap obyek yang dipamerkan. Penyusunan obyek pameran yang berupa gambar atau foto, diletakkan pada dinding. Hal ini dimaksudkan agar foto atau gambar tersebut dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung. Sedangkan obyek pameran yang berupa benda – benda tiga dimensi, diletakkan pada sudut – sudut ruangan.



Gambar 2.12

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya

Media pendukung informasi, berupa komputer yang dapat digunakan pengunjung untuk mendapatkan informasi secara audiovisual.



Gambar 2.13

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya

Penataan perletakkan obyek pameran tiga dimensi yang diletakkan pada sudut – sudut ruangan tertentu menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.



Gambar 2.14

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya



Gambar 2.15

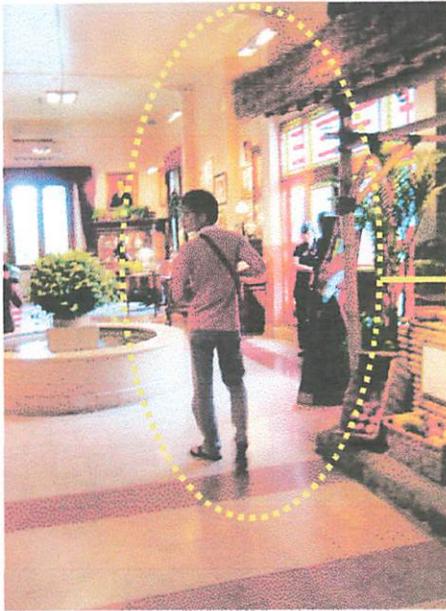
Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya

Penataan perletakkan obyek pameran dua dimensi yang berupa gambar – gambar / foto – foto diletakkan pada dinding – dinding ruangan.



Gambar 2.16

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya



Perbandingan manusia dengan tinggi ruang pada ruangan penerima (lobby).

Gambar 2.17

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya



Perbandingan manusia dengan tinggi ruang pada ruangan galeri bagian dalam.

Gambar 2.18

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya



Sistem pencahayan yang difokuskan pada obyek – obyek pamer. Pemilihan warna pencahayaan akan memberi kesan tersendiri bagi pengunjung. Pemilihan warna kuning keemasan akan member kesan mewah dan hangat.

Gambar 2.19

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya



Elemen ukir – ukiran menambah nilai daya tarik bagi pengunjung.

Gambar 2.20

Pameran di Galeri House of Sampoerna Surabaya

2.2.4 Malang Meeting Point (Mamipo)

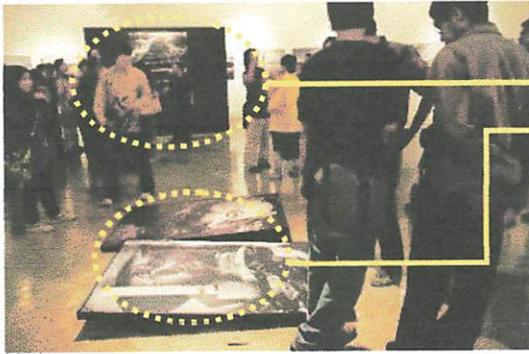
Di kota Malang, salah satu tempat kegiatan presentasi atau pameran fotografi diadakan sebulan sekali. Kegiatan tersebut dilakukan di Mamipo (Malang Meeting Point) yang terletak di Jalan Kediri Nomor 4. Sekilas mengenai Malang Meeting Point (mamipo), Mamipo merupakan wahana bagi kaum muda dan yang berjiwa muda untuk bertemu dan berbagi cerita, informasi, pengalaman serta keahlian bidang seni dan pengetahuan, khususnya fotografi.

Mamipo didirikan karena adanya kebutuhan akan sebuah ruang alternatif bagi individu – individu yang memiliki keunikan tersendiri karena berasal dari latar belakang yang berbeda di mana mereka dapat berdialog, berkarya, dan menumbuhkan apresiasi.

Mamipo mendorong tumbuhnya komunitas yang sadar bahwa setiap individu memiliki keunikan, secara terbuka mengakui perbedaan yang ada, kritis terhadap gerak tumbuh sosial dan merefleksikannya dalam karya. Untuk mencapai tujuan – tujuan tersebut mamipo melengkapi diri dengan beberapa unit penunjang, seperti: ruang galeri, studio, dan taman bacaan. Sejak didirikan bulan Oktober 2008, mamipo berusaha secara rutin melaksanakan kegiatan pameran foto, presentasi dan forum diskusi foto, *workshop* fotografi serta pemutaran film.

Berikut adalah beberapa kegiatan yang diselenggarakan Mamipo. Kegiatan pameran dan pemutaran film – film pendek pada tanggal 12 Agustus 2009. Kegiatan ini mengambil judul Jalan Remaja 1208. Kegiatan ini dihadiri para pelajar SMU sekota Malang (gambar 2.22). Kegiatan pameran fotografi diluar mamipo (gambar

2.21). Kegiatan klinik fotografi (gambar 2.23). Kegiatan pameran dan kedai kopi (gambar 2.24).



Gambar 2.21
Kegiatan Pameran

Penataan onyek pamer ini mengarahkan pengunjung untuk melewatinya. Hal ini akan membuat obyek terlihat secara keseluruhan.



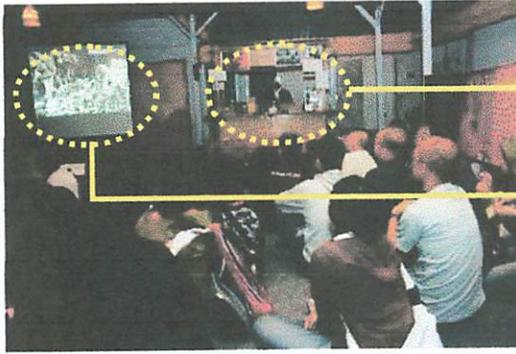
Gambar 2.22
Pemutaran Film Pendek

Penempatan obyek pamer yang terlalu kecil akan membuat obyek pamer tersebut tidak terlalu terlihat karena tidak proporsi dengan ruang pamernya.



Gambar 2.23
Klinik Fotografi

Kurangnya fasilitas audiovisual bagi pengunjung akan memberikan ketidaknyamanan pada pengunjung yang ingin mengikuti kegiatan yang bersangkutan.



Penyatuan kegiatan akan membuat suatu fungsi ruang yang tidak mempunyai kejelasan.

Gambar 2.24

Kegiatan Pameran dan Kedai Kopi

2.3 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi yang ada pada obyek pembanding.

- Struktur Organisasi *School of Photography* Surabaya

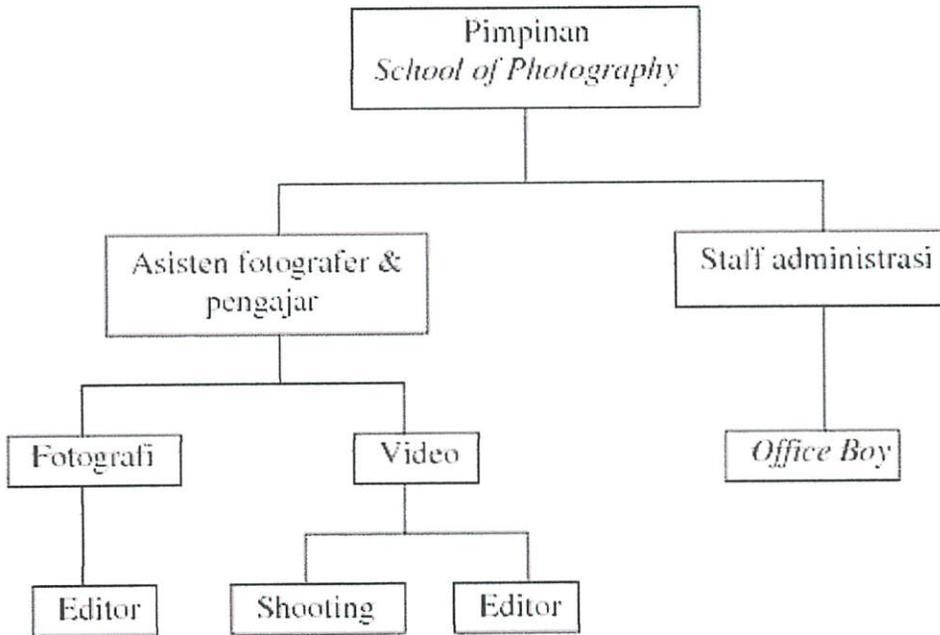


Diagram 2.1

Struktur Organisasi *School of Photography* Surabaya

Tugas masing – masing bagian, antara lain:

- ❖ Pimpinan *School of Photography*
Bertugas sebagai fotografer utama, pengajar sekaligus coordinator dari para pengajar.
- ❖ Asisten fotografer & pengajar
Bertugas untuk membantu dalam proses mengajar dan pemotretan.

- ❖ **Fotografi**
Merupakan asisten dalam bidang fotografi dan sekaligus mengolah serta mengedit foto.
 - ❖ **Video**
Merupakan asisten dalam bidang videografi.
 - ❖ **Shooting**
Bertugas untuk mengambil rekaman video.
 - ❖ **Editor**
Bertugas untuk mengedit semua hasil foto dan rekaman video.
 - ❖ **Staff Administrasi**
Bertugas untuk mengolah semua keuangan dan melakukan promosi.
 - ❖ **Office Boy**
Bertugas untuk membeli perlengkapan kantor dan mengantarkan surat – surat atau dokumen – dokumen.
- **Struktur Organisasi *House Of Sampoerna* Surabaya**

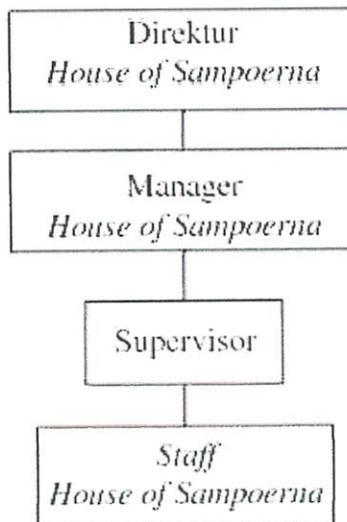


Diagram 2.2
Struktur Organisasi *House of Sampoerna* Surabaya

Tugas masing – masing bagian, antara lain:

- ❖ **Direktur *House of Sampoerna***
Bertugas sebagai pengelola utama sekaligus penanggung jawab segala aktifitas yang ada di dalam *House of Sampoerna*.
- ❖ **Manager *House of Sampoerna***
Bertugas untuk mengatur dan mengawasi segala aktifitas yang ada di dalam *House of Sampoerna*, serta bertanggung jawab kepada direktur.

- ❖ **Supervisor**
Bertugas untuk mengawasi aktifitas para *staff* yang ada di dalam *House of Sampoerna*, serta bertanggung jawab kepada manager.
- ❖ **Staff *House of Sampoerna***
Bertugas untuk melakukan aktifitas di *House of Sampoerna* sesuai dengan *job desk* yang telah diberikan.
- **Struktur Organisasi Studio Fotografi Petra Surabaya**

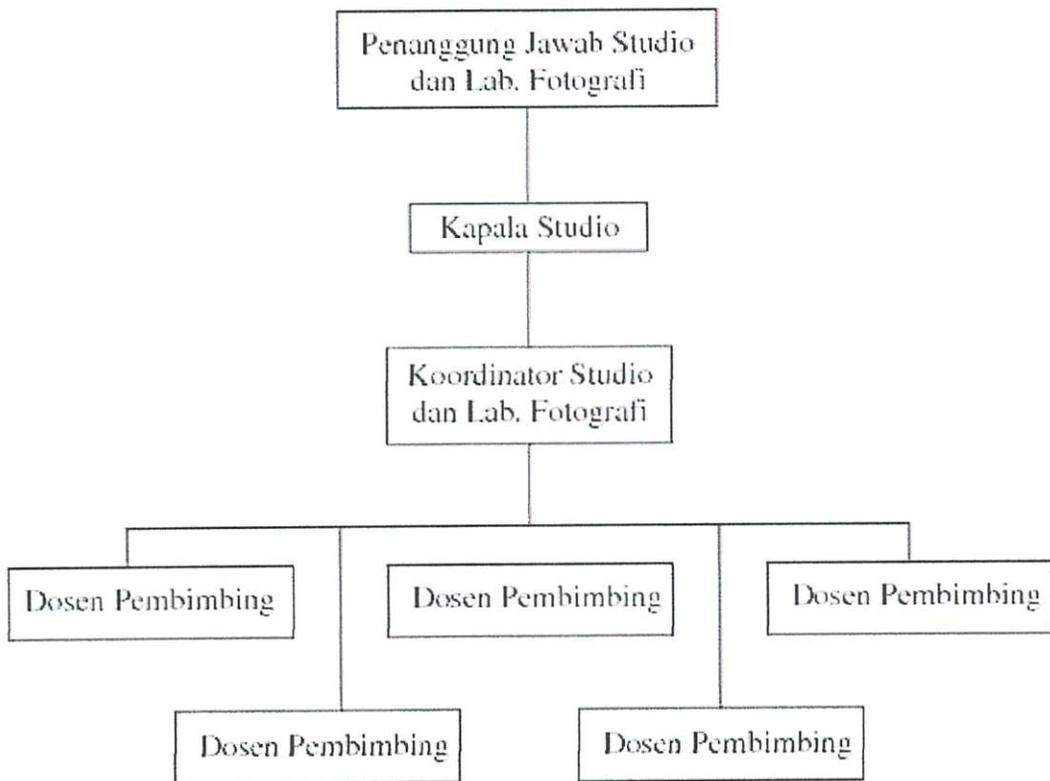


Diagram 2.3

Struktur Organisasi Studio Fotografi Petra Surabaya

Tugas masing – masing bagian, antara lain:

- ❖ **Penanggung Jawab Studio dan Laboratorium Fotografi**
Bertanggung jawab kepada universitas atas pemakaian studio dan laboratorium fotografi.
- ❖ **Kepala Studio**
Bertanggung jawab kepada penanggung jawab studio dan laboratorium fotografi untuk menjalankan aktifitas di dalam studio dan laboratorium fotografi.

- ❖ Koordinator Studio dan Laboratorium Fotografi
Bertugas untuk menkoordinir aktifitas para dosen pembimbing dan bertanggung jawab kepada kepala studio.
- ❖ Dosen Pembimbing
Bertugas untuk membimbing dan mengajar mahasiswa yang melakukan aktifitas di dalam studio fotografi.

2.4 Kesimpulan

Setelah ulasan sub – bab diatas, baik dari studi literatur mengenai tinjauan – tinjauan umum maupun studi banding, maka *photography center* akan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Kebutuhan Ruang
 - Ruang Studio Fotografi
 - Ruang Studio Pelatihan Praktek Fotografi
 - Ruang Kelas Fotografi
 - Ruang Pameran / Galeri Fotografi
 - Ruang Pengolahan / Ruang Komputer
 - Ruang Audiovisual
 - Ruang Perpustakaan Fotografi
 - Ruang Kantor Pengelola
 - Direktur
 - Manager
 - Supervisor
 - Koordinator Bagian
 - Administrasi
 - Studio
 - Pelatihan
 - Pameran
 - Perpustakaan
 - Pengolahan Fotografi
 - Café + Live music
 - Penjualan Properti Fotografi

- Service
 - Gudang
 - KM/WC
 - Lobby
 - Ruang Utilitas
 - Ruang Ibadah untuk karyawan
 - Ruang Karyawan
 - Dapur

BAB III

TINJAUAN TEMA

3.1 Studi Literatur

3.1.1 Pengertian Arsitektur

Berdasarkan Pengantar Arsitektur (Snyder, James C. dan Anthony J. Catanese, 1984), arsitektur merupakan lingkungan buatan yang mencerminkan kebudayaan manusia yang bersangkutan.

Berdasarkan Kertas Kerja Teori Arsitektur I (2008):

- Menurut Oswald Mathias Ungers, arsitektur menempati kedudukan yang lebih tinggi daripada bangunan karena arsitektur menggunakan pengibaratan atau pengandaian dalam menyampaikan penjelasan (filosofi).
- Menurut Mangunwijaya, arsitektur terkait dengan “guna” dan “citra”. “Guna” lebih menunjuk pada segi ketrampilan / kemampuan. “Citra” lebih menunjuk pada tingkat kebudayaan.
- Menurut Vitruvius, arsitektur terkait dengan “firmitas” (kekokohan), “utilitas” (kenyamanan), dan “venustas” (keindahan).

Menurut Mangunwijaya dalam Wastu Citra (1988:327), arsitektur berasal dari bahasa Yunani *arche* dan *tektoon*. *Arche* berarti sesuatu yang asli, yang utama, yang awal. *Tektoon* berarti sesuatu yang berdiri kokoh, tidak roboh, stabil, dan sebagainya. Jadi arsitektur hanya mempunyai sudut pandangan statika bangunan saja.

3.1.2 Dekonstruksi

3.1.2.1 Pengertian Dekonstruksi

Dekonstruksi adalah sebuah metode pembacaan teks. Dengan dekonstruksi ditunjukkan bahwa dalam setiap teks selalu hadir anggapan-anggapan yang dianggap absolut. Padahal, setiap anggapan selalu kontekstual: anggapan selalu hadir sebagai konstruksi sosial yang menyejarah. Maksudnya, anggapan-anggapan tersebut tidak mengacu kepada makna final. Anggapan-anggapan tersebut hadir sebagai jejak (*trace*) yang bisa dirunut pembentukannya dalam sejarah.

Jacques Derrida menunjukkan bahwa manusia selalu cenderung untuk melepaskan teks dari konteksnya. Satu kerangka tertentu dilepaskan dari konteks (dari jejaknya) dan hadir sebagai makna akhir. Inilah yang Derrida sebut sebagai

logosentrisme. Yaitu, kecenderungan untuk mengacu kepada suatu metafisika tertentu, suatu kehadiran objek absolut tertentu. Dengan metode dekonstruksi, Derrida ingin membuat manusia kritis terhadap teks.

Metode dekonstruksi merupakan proyek filsafat yang berskala raksasa karena Derrida sendiri menunjukkan bahwa filsafat barat seluruhnya bersifat logosentris. Dengan demikian, dekonstruksi mengkritik seluruh proyek filsafat barat. (www.wikipedia.com).

3.1.2.2 Sejarah Dekonstruksi

Munculnya paham dekonstruksi berasal dari seorang filsuf dan ahli linguistik Perancis bernama Jacques Derrida. Derrida dilahirkan pada tanggal 15 Juli 1930 di El Biar, Aljazair dan meninggal di Paris, Perancis tanggal 8 Oktober 2004. Karena itu Derrida lebih dikenal sebagai filsuf Perancis daripada filsuf Aljazair. Melalui cara berfikir yang retrogresif, Derrida membongkar pemikiran para filsuf dan penulis besar modern dengan membaca karya tulisnya dengan teliti dan tajam sehingga dasar – dasar yang melandasinya dapat digunakan untuk mematahkan argumentasi yang disusun atas dasar – dasar tersebut.



Gambar 3.1

Jacques Derrida

Istilah dekonstruksi pertama kali digunakan dalam ilmu kesusastraan dan ilmu filsafat Perancis dengan konotasi arti sebagai metode. Metode dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti – filosofis. Gagasan ini berasal dari pandangan – pandangan Husserl, Saussure, dan Levi – Strausse yang berakar dari filsafat Yunani kuno dan sejalan dengan pandangan skeptisme.

Pengertian dekonstruksi inilah yang digunakan oleh Derrida untuk merehabilitasi filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan (Derrida, dalam Dharma, Agus. *Paradigma Konseptual Dekonstruksi*. http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/).

Derrida mengembangkan konsep dekonstruksi kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Oleh karena itu, paham Derrida dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam

bidangnya, bahkan terkenal dengan sebutan *The Genius of Irony* (O'Hara, dalam Dharma, Agus. *Paradigma Konseptual Dekonstruksi*. http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pandangan dekonstruksi berasal dari suatu konsep “filosofi – anti”. Pandangan yang membatasi sudut pandang kebenaran mutlak, menolak berbagai hubungan sebab – akibat dan mengembangkan filsafat *historis – hermeneutis* yang memperlihatkan ciri – ciri sebagai berikut (Kleden, dalam Dharma, Agus. *Paradigma Konseptual Dekonstruksi*. http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh):

- Jalan untuk mendekati kebenaran bukannya melalui observasi, melainkan melalui pemahaman arti kata.
- Kontrol terhadap salah benarnya pemahaman tersebut tidak dilaksanakan melalui test yang direncanakan melainkan melalui interpretasi. Interpretasi yang benar akan meningkatkan intersubyektifitas sedangkan yang salah akan mendatangkan sangsi.
- Pemahaman *hermeneutis* selalu mendasarkan pemahamannya pada pra – pengertian yang dihasilkan dari situasi – situasi reflektif.

Melihat berbagai filosofi yang melatarbelakangi munculnya dekonstruksi, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh induk dekonstruksi tersebut terhadap berbagai bidang selalu diawali dengan kontroversi.

3.1.2.3 Filsafat Dekonstruksi

1. Bahasa

Jacques Derrida mengajukan sebuah konsep penting yang berkaitan dengan bahasa, yaitu “*sous rature*” (*under erasure*), yang diturunkan dari Marthin Heidegger. Menurut Derrida, penanda (*signifier*) tidak secara langsung menggambarkan pertanda (*signified*) seperti kaca memantulkan bayangan. Hubungan penanda – pertanda tidak seperti dua sisi dari sehelai kertas yang digambarkan Saussure, karena tidak ada pemisahan yang jelas antara penanda dan pertanda.

Struktur tanda ditentukan oleh jejak yang senantiasa absen. Tanda membawa kita pada tanda yang lain dan seterusnya tanpa batas, yang secara

bergiliran menjadi penanda dan petanda. Makna tidak pernah identik dengan tanda. Makna berubah menurut konteks atau rantai penanda yang mengikatnya.

Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa bahasa tidak stabil seperti yang diduga oleh para strukturalis. Elemen-elemen bahasa tidak bisa didefinisikan, karena harus senantiasa dibaca/ditelusuri dalam kaitan dengan yang lain.

2. Metode Dekonstruksi

Dekonstruksi menurut Derrida adalah metode membaca teks secara teliti, sehingga premis – premis yang melandasinya dapat digunakan untuk meruntuhkan argumentasi yang disusun atas premis tersebut. Dekonstruksi dengan demikian membuktikan bahwa bibit kehancuran sebuah teks ada dalam dirinya, berupa inkonsistensi dan paradoks dalam penggunaan premis dan konsep.

Derrida mengaitkan metode dekonstruksi dengan kritik terhadap “*metaphysics of presence*” yang menjadi asumsi dasar para filosof tradisional. Derrida menolak gagasan bahwa ada yang disebut “*present*” dalam pengertian suatu *saat* yang terdefiniskan sebagai *sekarang (now)*. Derrida juga mengembangkan konsep “*Defferance*”, yang dibentuk dari gabungan kata “*to differ*” dan *to “differ” (to delay, to postpone)*.

3. Phonosentrisme

Dalam bahasa ucapan manusia dapat menangkap makna dan kesan kehadiran secara langsung. Akibatnya bahasa ucapan dihargai lebih tinggi dari bahasa tulisan. Bahasa tulisan dianggap sekedar peniruan atau transkripsi dari bahasa ucapan.

Usaha untuk mendekonstruksikan oposisi antara bahasa ucapan dan bahasa tulisan menurut Derrida dapat dilakukan melalui kritik terhadap “*metaphysics of presence*”. Kata – kata yang diucapkan manusia segera hadir dalam kesadarannya secara intim, sementara tulisan cenderung merampas eksistensi manusia. Melalui kritik “*metaphysics of presence*” Derrida berusaha mengangkat bahasa tulisan pada posisi yang sejajar dengan bahasa lisan.

4. Logosentrisme

Apabila Phonosentrisme bertumpu pada suara, maka logosentrisme menurut Derrida bertumpu pada konsep kebenaran dan realitas hakiki yang tak dapat dikritik, yang disebut Metafisika.

Metafisika adalah sistem berpikir yang berlandas pada “*binary opposition*”, dua kutub yang satu dengan lain saling menyangkal. Oposisi binari mencerminkan suatu cara memandang atau ideologi yang cenderung menarik garis tegas antara apa yang bisa diterima dan apa yang harus ditolak, antara yang dianggap benar dan yang salah, antara permukaan dan isi. Oposisi binari menurut Derrida berkaitan dengan “sentrisme”, yaitu kerinduan manusia akan pusat (*center*). Derrida berusaha menghancurkan oposisi binary yang dianggap telah membatasi cara berpikir manusia dan memperkokoh kehadiran metafisika dalam pikiran manusia.

3.1.3 Arsitektur Dekonstruksi

3.1.3.1 Sejarah Arsitektur Dekonstruksi

Deconstructivism, atau *deconstructivist architecture* atau yang lazim disebut dekonstruksi hadir pada tahun 1970an melengkapi berbagai langgam arsitektur yang masuk dalam *postmodernism* atau langgam post – modern.

Arsitektur dekonstruksi muncul kira – kira pada musim semi 1977, ketika Peter Eisenman mempublikasikan editorial “*Post Functionlism*” – nya, dengan nama majalahnya “*Opposition*” yang hadir sebagai reaksi terhadap pameran arsitektur rasional dan *Ecole des Beaux Arts*, pada museum seni modern, Eisenman mengkarakteristikan kedua pameran tersebut sebagai post – modern dan bahkan lebih buruknya mengangkat segi – segi kemanusiaan (*humanism*) dari sebuah bangunan. Padahal sebagaimana diketahui bahwa modernisme sangat anti – humanis. Pada dasarnya hal tersebut merupakan pertanda lahirnya seni abad 19 dan 20 yang memiliki karakteristik abstrak, atonal, dan atemporal. Taktiknya adalah dengan membuat segalanya yang tipikal menjadi “tidak” atau “pemecahan” bentuk yang lain.

Dengan menggunakan ide Michael Foucault dari *new episteme* yang memecahkan humanisme, Eisenman mengedepankan bahwa arsitektur modern menjauhkan manusia dari pusat bumi, kemudian memperkenalkan ide bahwa sesuatu

kepemilikan dan fungsionalisme dapat diubah menjadi atemporal dan mode dekomposisi. Suatu metode desain dengan bentukan yang diyakini berasal dari seri bagian – bagian tanda tanpa makna. Bila ini terdengar familiar, pastilah karena dekonstruksi telah menjadi salah satu fakultas seni terkemuka di Ivy League, dan sekarang telah menjadi suatu ortodoks / paham.

Ditekankan bahwa mereka bukan diibaratkan sebagai orang Ethuopia yang berharap untuk mengubah lingkungan, melainkan lebih memainkan bentuk modern dengan memasukkan unsur estetika; kesan esensial mereka bukanlah etik namun bergaya. Goldbenger mengklaim bahwa bangunan yang dapat dikategorikan *neo – modern* saat itu adalah Bernard Tschumi – *Parc de la Villette*, karena rancangannya merupakan hasil fantasi tanpa adanya ideologi yang pasti. Pendapat ini bisa benar dan salah, benar – karena Tschumi membuat bentukan paviliun dengan memainkan bentuk konstruktivisme yang melayang, salah – karena Mannerisme merupakan salah satu karakteristik dari purna dan post – modern arsitektur. Tschumi berkeras bahwa *folies* yang ada mengilustrasikan teori dari dekonstruksi.

Pada ideologi ini, dihubungkan dengan Eisenman, yang benar – benar memperbarui *new modernism* dengan bentukannya yang baru dalam arsitektur. *Anti humanist, decentring*, penghilangan manusia dari dunia, menurut Eisenman akan eksis di filosofi modern, akan tetapi dalam arsitektur hal itu tidak terjadi. Cukup beralasan sebab, arsitek hingga sekarang harus menyesuaikan fungsi bangunan mereka dan menyocokkan dengan lingkungan yang ada. Sekarang *new modern* tidak lagi mempercayai *humanism*; mereka lebih memilih untuk mengerjakan rancangan mereka sebagai *self justifying*, yang bermain dengan ide metafisik. Arsitek – arsitek yang mempelopori aliran ini adalah Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, Fujii, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Morphosis / Thom Mayne dan Hejduk, tapi bukan Foster, Rogers, Hopkins, Maki dan Pei. Merekalah pembentuk dekonstruksi dengan melanjutkan gerakan modern dengan cara mengelaborasi dan menggabungkan bentukan yang kompleks.

3.1.3.2 Pengertian Arsitektur Dekonstruksi

Pada awalnya, dekonstruksi berlandaskan pada semangat konstruktivisme Rusia. Dimana di dalamnya mencoba untuk mengoyak impian manusia mengenai

arsitektur pada masa itu melalui penampilan bidang – bidang yang simpang siur dan garis – garis yang merentang sehingga keseluruhan struktur seolah – olah akan segera “runtuh”. Kemudian timbulah banyak kritik terhadap setiap usaha yang mencoba membeberkan paralelisme antara arsitektur dan dekonstruktivisme dengan konstruktivisme Rusia. Alasannya karena mereka hanya mendasarkan pada kemiripan bentuk dan prinsip estetika, tapi sama sekali mengabaikan konteks sosial, politik, dan ideologis dimana kedua gejala tersebut tumbuh. Kemudian Charles Jencks menyebut dekonstruksi pada masa itu dengan istilah *new constructivism*.

Arsitektur dekonstruksi merupakan suatu pendekatan desain bangunan yang merupakan usaha – usaha percobaan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Bentuk dasar arsitektur dirombak semua. Bangunannya tidak memiliki unsur logis: bentuknya tidak berhubungan satu sama lain, tidak harmoni, abstrak. (<http://architecture.about.com/library/blgloss-deconstructivism.htm>)

Pengertian dekonstruksi dalam arsitektur cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap – tiap tokohnya. Hal ini terlihat dari karya – karya arsitekturnya yang memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah – olah memiliki persamaan pada bentuk luarnya yang kacau, abstrak, hanya berupa imajinasi namun kenyataannya dapat dibangun. Contoh perbedaan tersebut:

❖ Menurut *Peter Eisenman*

- Wujud dari suatu bangunan tapi mencerminkan segi fungsional dari bangunan tersebut, tetapi bukan sesuatu yang tematik. Misalnya: suatu dinding fungsinya sebagai pembatas, tetapi bentuk atau penampilannya tidak selalu harus terbatas seperti dinding umumnya (Post functional).
- Dekonstruksi adalah suatu bangunan dengan ide-ide yang tidak dapat dibangun.

❖ Menurut *Bernard Tschumi*

- Arsitektur suatu bangunan bukanlah merupakan suatu kesatuan dari susunan massa ataupun keterpaduan dari fungsi, struktur, estetika yang melengkapi secara nyata, tetapi bahkan merupakan anti sintesa yang berlawanan antara satu dengan yang lainnya.
- Mencakup hal-hal yang bersifat konflik dari pada menggambarkan suatu objek dengan perbandingan ukuran yang sebenarnya, dalam arti setiap

karyanya tidak berskala dan tidak dapat diukur dengan tepat.

❖ Menurut *Zaha Hadid*

- Setiap perancangan dari desain suatu karya arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya.
- Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.

❖ Menurut *Frank Gehry*

- Anti post modern; anti classicism-neoclassicism; anti denial; tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan post modern sebagai perbendaharaan abstrak.
- Pemikiran suatu desain bukanlah merupakan pemikiran kompleks, tapi hasil dari pemikiran tidak serius. Hasil yang nampak akan memberi kesan terpecah-pecah.

Dari perbedaan – perbedaan karakter gaya dan aliran empat tokoh dekonstruksi di atas akan nampak bahwa makna dekonstruksi itu sendiri seolah – olah kabur karena tidak adanya kesamaan, sedangkan adanya kesubjektifan yang nyata dari tiap karakter. Dekonstruksi merupakan suatu kebangkitan kembali dan perkembangan lanjutan dari apa yang telah ada di era – era tahun sebelumnya, suatu aliran yang populer dan berkembang pesat di Rusia, yaitu *suprematism* dan *constructivist*.

Dekonstruksi memiliki arti yang berbeda – beda bagi tiap orang. Oleh karena itu untuk mengerti artinya, maka harus mengerti perbedaan dari tiap tokoh dan karyanya masing – masing.

Arsitektur dekonstruksi juga telah menggariskan beberapa prinsip penting mengenai arsitektur:

1. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, sehingga tidak ada satu langgam yang dianggap terbaik sehingga semuanya memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang.
2. Tidak ada pen-dewa-an tokoh dalam arsitektur sehingga tidak timbul kecenderungan pengulangan ciri antara arsitek satu dan yang lain hanya karena arsitek yang satu dianggap dewa yang segala macam karyanya harus ditiru.

3. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus diakhiri, sehingga perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah kepada keragaman pandangan dan tata nilai.

Pengutamakan indera pengelihatan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu karya dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dapat dimanfaatkan pula secara seimbang.

3.1.4 Jenis Arsitektur Dekonstruksi

3.1.4.1 Dekonstruksi Derridean

Dekonstruksi Derridean dapat ditempuh melalui dua cara, yakni dekonstruksi teks arsitektur dan dekonstruksi program atau brief.

1. Dekonstruksi Teks

Dekonstruksi dapat dilakukan pada teks arsitektural seperti karya Vitruvius, Le Corbusier, dan penulis lainnya, dengan cara mencari kontradiksi internalnya. Robert Venturi misalnya dalam "*Complexity and Contradiction*" (1966) mencoba menyerang konsep "transparansi" yang oleh para kritikus dianggap sebagai ciri penting gerakan arsitektur modern yang membedakannya dari arsitektur masa sebelumnya. Venturi justru menonjolkan ciri "*Both – And*" yang tampil cukup dominan dalam arsitektur modern, yakni kualitas mendua seperti "terbuka tapi tertutup", "simetri tetapi tidak simetri", dan lain-lain. Menurut Venturi kualitas "luar" dan "dalam" tidak dapat ditentukan secara transparan melalui kehadiran dinding fisik. Bagian dalam suatu ruang mungkin merupakan bagian luar dari ruang lain.

2. Dekonstruksi Program

Dekonstruksi dapat dilakukan terhadap program yang dominan dalam tradisi arsitektur modern, seperti konsep estetika murni, kaitan bentuk dengan fungsi, dan lain – lain. Dekonstruksi program berusaha mematahkan otonomi modernisme dan kaidah – kaidahnya dengan menggunakan pembalikan konsep – konsep yang diturunkan dari modernisme sendiri atau sumber – sumber lain. Bernard Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa pendekatan, yakni:

❖ Cross Programming

Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda; misalnya bangunan gereja digunakan untuk tempat bowling. Menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan; misalnya museum diletakkan dalam bangunan struktur parkir, atau beauty parlour dalam sebuah gudang.

❖ Transprogramming

Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda; misalnya planetarium dikombinasikan dengan roller-coaster, perpustakaan dengan track balap mobil.

❖ Dispogramming

Mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua; misalnya supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

Dalam proyek Parc de la Villette Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa strategi:

- Menata arsitektur yang kompleks tanpa rujukan pada kaidah desain tradisional seperti komposisi, hierarki, keteraturan, tetapi pada konsep “*disjunction*”, disosiasi dan fragmentasi.
- Memutarbalik oposisi klasik seperti bentuk – fungsi, struktur – ekonomi, dan menggantikannya dengan konsep konfigurasi dan superimposisi, permutasi dan substitusi.

Tschumi menghendaki agar Parc de la Villette yang luasnya 35 ha menjadi pusat budaya yang terbuka dengan susunan bangunan yang terfragmentasi, alih-alih struktur taman yang tunggal dan terpadu. Setiap saat program terbuka pada perubahan, sesuai dengan perubahan kebutuhan. Sebuah folies bisa beralih fungsi, dari restoran menjadi wartel, pusat informasi atau galeri seni, namun identitas taman secara keseluruhan dijaga konstan. La Villette tidak memiliki pusat dan hierarki. Bentuk keseluruhan bukanlah hasil karya Tschumi, tetapi hasil sistem garis (jalur sirkulasi) dan sistem bidang (lahan). Dengan demikian la Villette terhindar dari proses homogenisasi yang akan membentuknya menjadi totalitas yang utuh. Karena

la Villette senantiasa berada dalam proses perubahan, maknanya pun terus menerus berubah (undecidable).

Peter Eisenman menggunakan beberapa strategi untuk melakukan dekonstruksi program:

- Penolakan terhadap “antroposentrisme” dalam desain, yaitu rujukan pada proporsi fisik tubuh manusia sebagai ukuran ideal bagi segalanya.
- Penerapan proses “*scaling*”, melalui pengembangan tiga konsep destabilisasi: “*discontinuity*”, “*recursibility*” dan “*self – similarities*”.
- Penolakan terhadap “*center*” sebagai bagian paling penting dan memiliki hierarki lebih tinggi.
- Penolakan terhadap kekakuan oposisi dialektis dan kategori hierarkis tradisional seperti “*form follows function*”, “*ornament added to structure*”, digantikan oleh “*existing between*”, “*almost this or almost that, but not quite either*”.
- Pemahaman arsitektur secara tekstual dalam kaitan dengan “*otherness*”, “*trace*” dan “*absence*”.
- Eisenman dalam proyek “*Romeo and Juliet*” untuk Venice Biennale 1986 mencoba memperlakukan lahan sebagai “*palimpsest*” dan “*quarry*” yang memiliki jejak – jejak memori dan potensi untuk digali lebih lanjut, sementara dalam proyek “*House X*” ia mencoba menghindari adanya pusat di dalam rumah.

Konsep Dekonstruksi Derridean

Pengaruh Derrida dalam arsitektur seolah mengisi kehampaan makna yang dirasakan para arsitek terhadap arsitektur modern maupun post – modern yang muncul sesudahnya. Pada dasarnya setiap manusia adalah filsuf yang ingin mendapatkan jawaban atas hal – hal hakiki dari apa yang dilakukannya atau dihadapinya.

Derrida adalah seorang filsuf dan ahli linguistik Perancis yang mempertanyakan kembali dan menggugat filsafat modern yang menjadi dasar bagi konsep-konsep pemikiran modern di segala bidang. Dengan cara berfikir retrogresif, ia membongkar pemikiran pada filsuf dan penulis besar dengan membaca karya tulisnya (*text*) dengan teliti dan tajam. Dalam *text – text* itu ia menemukan konsep –

konsep yang kontradiktif, sehingga dengan demikian ia menunjukkan kekeliruan penulis yang bersangkutan.

Banyak buku yang ditulis oleh Derrida berisi pemikirannya yang menyangkut banyak bidang meliputi filsafat, bahasa, dan seni. Ia juga menciptakan banyak istilah baru dengan pengertian yang cukup rumit. Dalam tulisan ini dibahas beberapa pemikiran Derrida yang mempunyai hubungan langsung dengan rancangan.

1. Pembedaan dan Penundaan Makna

Derrida mempersoalkan seluruh tradisi filsafat Barat yang bermuara pada pengertian “ada” sebagai “kehadiran”, atau yang disebut metafisika kehadiran. Dalam bahasa yang mudah dapat dikatakan yang hadir itulah yang “ada”. Kalau sesuatu yang tidak hadir ingin dihadirkan maka tanda dapat menjadi penggantinya. Jadi tanda menghadirkan (mempresentasikan) yang tidak hadir (*absence*).

Menurut Derrida, kata atau tanda kini tidak mampu lagi menghadirkan makna sesuatu yang dimaksud secara serta merta. Makna harus dicari dalam rangkaian tanda yang lain yang mendahului tanda yang pertama. Derrida menciptakan konsep “*difference*”, ada dua kata dalam bahasa Inggris yang mendekati kata ini yaitu “*to differ*” yaitu membedakan dan “*to defer*” yaitu menunda.

Dalam sistim tanda, konsep *difference* ini melihat bahwa antara yang hadir dan yang absen ada dalam kondisi saling tergantung bukannya saling meniadakan. Kehadiran baru punya makna bila ada kemungkinan absen yang setara.

2. Pembalikan Hierarki

Diferensiasi secara ketat menghasilkan perbedaan dua kutub yang dipertentangkan secara diamatral (oposisi binari). Pandangan ini lebih jelas terlihat dalam faham Strukturalis yang diajukan oleh Ferdinand de Saussure dalam linguistik atau C. Levi-Strauss dalam Antropologi. Strukturalisme dalam memahami fenomena selalu mengadakan pemilahan (*diferensiasi*) ke dalam elemen – elemen yang merupakan hasil abstraksi.

Derrida melakukan dekonstruksi terhadap pandangan oposisi ini dengan menempatkan kedua elemen tersebut tidak secara hierarkis yang satu di bawah

yang lain, tetapi sejajar sehingga secara bersama-sama dapat menguak makna (kebenaran) yang lebih luas.

Arsitektur adalah suatu cabang seni yang paling materiil dibanding seni yang lain. Karena itu Arsitektur menghadapi banyak sekali kondisi oposisional karena harus mengakomodir banyak hal. Kondisi oposisional yang mencakup aspek non – materi ini dalam berarsitektur akhirnya harus diwujudkan dalam materi. Transformasi dari aspek non – materi ke tingkat materi merupakan suatu proses metaforis.

3. Pusat Dan Marjinal

Perbedaan antara “pusat” dengan “marjinal” merupakan konsekuensi dari adanya hierarki yang ditimbulkan oposisi binari. Yang “marjinal” adalah yang berada pada batas, pada tepian, berada di luar (*outside*) karena itu dianggap tidak penting. Sementara yang “pusat” adalah yang terdalam, yang di jantung daya tarik dan makna dimana setiap gerakan berasal dan merupakan tujuan gerakan dari yang marjinal.

Derrida mempertanyakan keabsahan posisi ini dalam konsep “parergon” (para : tepi, ergon : karya), yaitu bingkai lukisan. Sebagai yang marjinal, parergon oleh Derrida diberi peranan yang penting untuk menunjukkan sikap pembalikan hierarki.

4. Pengulangan (Iterability) Dan Makna

Suatu kata atau tanda memperoleh maknanya dalam suatu proses berulang (iteratif) pada konteks yang berbeda. Dalam Arsitektur, penggunaan metafor secara berulang-ulang akan membuka pemahaman yang lebih baik terhadap makna yang dimaksudkannya.

Derivasi filsafat Dekonstruksi Derrida ke bidang Arsitektur ini juga dilakukan oleh dua orang Arsitek secara itens yaitu Peter Eisenman dan Bernard Tschumi.

Dekonstruksi Filsafat <i>Jaques Derrida</i>	Dekonstruksi Arsitektur Peter Eisenman	Dekonstruksi Arsitektur Bernard Tschumi
Difference	Trace Palimpsest Quarry Chora	Disjunction Dissociation Disruption Fragmentation Superimposisi
Perbaikan Hierarki	Weak Form Betweenness Twoness Displacement	Reciprocity Superposition Juxtaposition
Pusat dan marjinal	Interiority Scalling	Follies
Iterasi dan makna	Self-similarity	Framing Sequence

Tabel 3.1

Filsafat Dekonstruksi

3.1.4.2 Dekonstruksi Non – Derridean

Dekonstruksi Non – Derridean mencakupi dekonstruksi bentuk dan struktur bangunan, yang didasarkan pada konsep – konsep “*disruption*”, “*dislocation*”, “*deviation*” dan “*distortion*”, sehingga menyebabkan stabilitas, kohesi dan identitas bentuk-bentuk murni terganggu.

Dalam pameran “*Deconstructivist Architecture*” yang diselenggarakan di Museum of Modern Art di New York tahun 1988 terdapat kata – kata: “*Pure form has been contaminated, transforming architecture into an agent of instability, disharmony and conflict*”, kata – kata ini dengan tepat menggambarkan karya – karya yang dipamerkan: bentuk – bentuk yang tidak murni, semrawut bahkan kontradiktif.

Para arsitek yang ditunjuk ikut pameran tidak mewakili suatu aliran tertentu, masing-masing dengan caranya sendiri mengekspresikan karyanya.

Aaron Betsky dalam bukunya “**Violated Perfection**” mengelompokkan 210 orang arsitek yang tergolong garda depan ini kedalam lima kelompok yaitu:

1. Revelatory Modernist

Diantara semua, kelompok ini yang paling konservatif, masih mengutamakan prinsip abstraksi dan mengutamakan fungsi mengoptimalkan kemungkinan hasil industri bahan dan prefabrikasi namun dengan memfragmentasi potongan-potongan, konteks dan program prefabrikasi tersebut dan hasilnya adalah kumpulan ruang dan obyek yang terfragmentasi.

Yang termasuk kelompok ini: Gunther Behnish & Partner, Jean Nouvel, Helmut Jahn, Emilio Ambasz, Steven Hall, Eric Owen Moss.

2. Shard & Sharks

Kelompok ini menampilkan bentuk – bentuk serpihan batang dan lempeng yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga kesannya semrawut, menakutkan dan penuh teka – teki. Diantara semuanya, kelompok ini adalah yang paling radikal, programnya adalah membedah, mengolok – olok dan merombak proses modernisasi dan mencerminkan lingkungannya yang chaos, penuh kekerasan dan berbahaya.

Yang termasuk kelompok ini: Frank Gehry, Gunther Domenig, Coop Himmelblau, Kazuo Shinohara, Zaha Hadid.

3. Textualist

Kelompok ini melihat bahwa arsitektur yang ada sebagai “built Language” yang tidak mampu lagi mencerminkan struktur dan kebenaran yang ada, seperti halnya kata sebagai tanda tidak mampu serta merta menyampaikan makna (kelompok ini sebenarnya termasuk kelompok **Dekonstruksi Derridean**). Denah dan tampak bangunan yang ada hanyalah menampilkan bias yang pucat (topeng) dari struktur-struktur kenyataan yang ada, terlalu banyak yang diredam (*repressed*). Untuk itu struktur-struktur yang diredam (*absence*) perlu ditampilkan dengan mengangkat konflik-konflik internal yang ada. Bernard Tschumi sebagai salah satu eksponen kelompok ini menyatakan :

“Menciptakan arsitektur adalah membayangkan “cation” dengan cara yang kreatif dan produktif yaitu lewat narasi dengan medium kata (bahasa), fotografi dan gambar”.

Seperti Derrida, Tschumi memanfaatkan kemungkinan kreatif dari komposisi intertextual antara arsitektur dengan bahasa, fotografi dan film.

Yang termasuk kelompok ini: Peter Eisenman, Bernard Tschumi, Ben Nicholson, Steven Holl, Diller + Scofidio.

4. New Mythologist

Utopia merupakan mitos yang selalu ada pada setiap kurun waktu, karena tiada harapan tanpa utopia. Utopia Arsitektur Modern adalah dunia yang satu, utuh dan nyaris sama (International Style) yang telah gagal memenuhi misi kemanusiaannya. Utopia kedua adalah kebalikannya : **Dystopia** atau vision of self-destruction yang tidak berkembang karena kesadaran manusia untuk tetap mempertahankan kehidupan. Kelompok ingin menciptakan suatu utopia sebagai suatu mitologi baru, suatu dunia yang lain yang lokasi dan kaitannya dengan masa lalu, masa kini dan mendatang tidak dikenali. Diilhami cerita dan film fiksion seperti Star War, Blader Runner dan Star Trek kelompok ini menggagas proyek – proyek imajiner yang menerobos kungkungan gravitasi, iklim, langgam dan semua tatanan yang ada.

Yang termasuk kelompok ini: Paulo Soleri, Lebbeus Woods, Hodgetts & Fung Design Associates.

5. Technomoprisme

Pada mulanya manusia menciptakan alat (teknologi) hanya sebagai perpanjangan tangannya, namun dengan berkembangnya teknologi, hubungan manusia dengan teknologi sudah demikian menyatu. Telekomunikasi jarak jauh telah menghapuskan jarak dan waktu dan pada gilirannya mengubah tatanan sosial bangsa-bangsa. Dibidang kedokteran, organ tubuh manusia sudah bisa digantikan dengan peralatan / mesin. Sebagai penerus proyek modern yang belum selesai, kelompok ini mengakomodasi teknologi dan membuatnya menjadi artefak yang tidak hanya menjadi teknologi bisa dilihat sebagai usaha mengekstensi, manipulasi, mediasi, representasi serta memetakan *self* – nya.

Yang termasuk kelompok ini: Macdonald + Salter, Toyo Ito, Morphosis Architects, Holt, Hinshaw, PFAU, Jones.

3.1.5 Aliran – Aliran Arsitektur Dekonstruksi

Ada beberapa perbedaan aliran dalam dekonstruksi, yang mana dipengaruhi oleh pergerakan masing – masing arsitek. Pada dasarnya ada kecenderungan empat bagian dekonstruksi yang mana nantinya tiap arsitek akan memiliki ciri khas aliran sendiri yang akan dibahas pada contoh kasus berikutnya. Bagian dekonstruksi:

1. *Fragmentation and Discontinuity*

Pecahan dan diskontinu. Aliran ini dianut oleh Frank Gehry yang mana memecahkan keseluruhan bentukan menjadi berbagai bagian pecahan dan menjajarkan pecahan-pecahan tadi dengan filsafat seni.

2. *Neo Constructivist yang dipelopori Rem Koolhaas dan OMA*

Inversional rotasi dari potongan – potongan besar menjadi dekomposisi perspektif yang distorsinya penuh warna. Atau pula sebagaimana dapat dilihat pada Parc de La Villette, Tschumi yang mana dapat terlihat permainan sirkulasi, grid, strip, dan confetti. Dalam *neo constructivist*, Zaha Hadid juga terkenal dengan *flying beam* dan *cocktail stick*, dan proyek lain yang membuat dekonstruksi jadi begitu indah, *dislocated* mengutip kata – katanya dan Leonidov biasa disebut *anti gravitational*. *Neo constructivist* ini terkenal optimis dan realistik sehubungan dengan *mass culture*.

3. *Folies, Bernard Tschumi*

Persilangan antara *late constructivist* Chernikov, estetika dari Kandinsky dan dekonstruksi Perancis (Foucault dan Derrida). Mereka ini terkenal dan diperhitungkan sebagai titik pergerakan kemajuan *constructivist*, akan tetapi ide dan bentuk yang sama disintesis dan diambil sebagai titik ekstrim oleh Daniel Libeskind. Ia telah menyerap paham dari beberapa sumber antara lain: *fragmentation* milik Gehry; *flying beams* dan *cocktail* milik Koolhaas; representasi *hermetic* milik Eisenman. Kemudian kesemuanya itu dikombinasikan dengan suatu bentuk dan bahasa yang lain, yang mana keduanya sangat bersifat personal dan *anti – architectural*.

4. *Positive Nihilism, Peter Eisenman*

Yang mana menemukan bahwa representasi itu sendiri merupakan tujuan akhir dari arsitektur. Adalah benar adanya bahwa Eisenman telah pasti dengan kehilangan pusat, perbedaan yang tidak dapat dipisahkan dengan *modernism*, massa yang *uprooted*, akhir dari identitas etnik akan tetapi tema ini selalu menomor duakan figure retorisnya dan disublimasi menjadi satu set perubahan: *catachresis*, *arabesque*, *grotesques* atau pada masa lampau disebut: *scaling*, *self similarity*, dan *transformation*. Hampir seluruh bagian arsitekturnya bersifat sangat abstrak (meskipun sekarang beberapa representasi konvensional telah masuk), ia tetap konsisten. Kebanyakan orang sulit untuk memahami karyanya, karena konsep yang ia terapkan sangat sulit dipahami. Satu – satunya cara agar dapat menghargai karya Eisenman adalah dengan membaca dan melihat karyanya, maka akan ditemukan estetika, keindahan dan sedikit pergerakan, namun tetap privat.

3.1.6 Prinsip Arsitektur Dekonstruksi

Ideologi dekonstruksi antara lain:

- Pentingnya perbedaan, keterbedaan dari yang lain.
- Bentuk asemantik.
- Memperlihatkan kedekonstruksiannya dengan kesan tulisan yang didapat dari bangunan.
- Tiap arsiteknya memiliki hak penuh atas desain bangunannya.
- Menaklukkan suatu kasus perancangan.
- Terpecah-pecah, terbagi – bagi (*fragmented*), tidak jelas bentuknya (*destructive*).
- Arsitek adalah metafisika.

Gaya yang dianut:

- Kontradiksi antar elemen bangunan, ada irama.
- Kompleksitas disjungsi, kecenderungan kaku, kacau, bengkok, dan berbeda dari yang lain.
- Ruang eksplosif dengan lantai miring (*tilted floors*); *cocktail sticks*; penyimpangan / pembengkokan (*warps*); distorsi; anamorfisme.
- Bentuk abstrak yang ekstrim.

- *Frenzled cacophony, violated perfection, random noise.*
- Tidak adanya keterikatan antara bentuk dan ruang yang ada di dalamnya.
- Estetika nol derajat (*degree zero*), kekosongan erotik mesin (*machine eroticism*).
- Ornamen pokoknya: pemecahan / fractal, skala, *self similiarity*, *catachresis*, *apocalypse*.
- Memperlihatkan kode pribadi.
- *Pro restricted metaphors: planetary arc, flying beam* / balok melayang, *knife blades, fish bananas*.
- Memunculkan kembali sejarah yang ada.
- Kehancuran semu.
- Simbolik pribadi.

Ide desainnya antara lain :

- *Non place sprawl, grid point*, teori *chaos* / kehancuran.
- Fungsi indeterminan.
- *Ahistorikal* dan *neo constructivist*.
- Mengandung banyak kata-kata yang halus (*rhetorically redundant*).
- Ruang dan massa yang saling berpenetrasi *chora*.
- Objek skulptur yang tidak berkesinambungan.
- Patahan, ruang yang terjadi karena ketidaksengajaan.
- Dekomposisi, pemusatan ulang.
- Ketidakharmonisan, *random noise*.

Filsafat Dekonstruksi Derrida sangat relevan karena menawarkan pemahaman dan perspektif baru tentang arsitektur, sehingga proses pemikiran kembali (*rethinking*) premis dan kaidah tradisional arsitektur dapat dilakukan. Dekonstruksi telah menggariskan prinsip – prinsip penting sebagai berikut, bahwa:

- Tidak ada yang absolut dalam arsitektur. Tidak ada satu cara atau gaya yang terbaik. Gaya klasik, tradisional, modern, dan lainnya mempunyai posisi dan kesempatan yang sama untuk berkembang.
- Tidak ada antologi dan teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau figur yang perlu didewakan.

- Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus segera diakhiri. Perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- *Visiocentrism* atau pengutamaan indera penglihatan dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indera lain harus dimanfaatkan pula secara seimbang.

Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan. Arsitektur terkandung dalam ide, gambar, model, dan fisik bangunan dengan jangkauan dan aksentuasi yang berbeda. Prioritas yang diberikan pada ide, gambar, model, ke bangunan harus setara karena ide, gambar, dan model tidak hanya berfungsi sebagai simulasi atau representasi gedung, tetapi bisa menjadi produk atau tujuan akhir arsitektur.

3.2 Tokoh Dekonstruksi Zaha Hadid

3.2.1 Biografi Zaha Hadid



Gambar 3.2

Zaha Hadid

Zaha Hadid lahir di Baghdad, Irak, tahun 1950. Zaha Hadid memulai pendidikannya di bidang arsitektur di Architectural Association pada tahun 1972 dan kemudian mendapat gelar diploma pada tahun 1977. Kemudian, Zaha Hadid menjadi salah satu anggota Perkantoran untuk Arsitektur Metropolitan (Office For Metropolitan Architecture), memulai mengajar di Architectural Association bersama Rem Koolhaas dan Elia Zanghels, dan kemudian mengepalai studionya sendiri di Architectural Association hingga tahun 1987. Perhatian – perhatiannya terhadap pendidikan akademis berlanjut hingga masa kini, dengan mengunjungi seminar – seminar di Columbia University dan Havard University dan serangkaian kelas magister di beberapa tempat di dunia. Selama 1994, Zaha Hadid mendapatkan jabatan “Kursi Kenzo Tange” di Graduate School of Design, Havard University.

Dalam menuangkan ide – idenya, Zaha Hadid menggunakan sketsa tangan dan gambar – gambar yang merupakan percobaannya dalam mewujudkan ide. Salah satu karyanya yaitu The Peak Club di Hong Kong dianugerahi penghargaan pada tahun

1983 dengan memenangkan suatu kompetisi desain. Kemudian Zaha Hadid mendapatkan penghargaan lagi untuk kompetisi di Kurfürstendamm, Berlin (1986) untuk karyanya Art and Media Center di Düsseldorf (1989) dan Cardiff Bay Opera House, Wales (1994).

Sejalan dengan eksistensinya di dunia arsitektur, Zaha Hadid banyak mendapatkan penghargaan bergengsi, salah satunya adalah “The First Woman To Become The 2004 Laureate Of The Pritzker Architecture Prize”. Penghargaan tersebut semakin mengukuhkan Zaha Hadid sebagai seorang arsitek wanita yang berprestasi.

3.2.2 Teori Dekonstruksi Zaha Hadid

Zaha Hadid merupakan salah satu arsitek yang beraliran dekonstruksi *neo constructivist* yang mempunyai prinsip bahwa sistem konstruksi bangunan dibuat se – efisien mungkin sebagai dasar perancangannya. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam merancang bangunan, suatu sistem struktur dapat diciptakan tanpa terpikirkan sebelumnya dan dapat mendukung seluruh rancangan bangunan.

Dalam merancang, Zaha Hadid banyak menggunakan *flying beam* (balok melayang). Balok – balok melayang dalam rancangannya menciptakan kesan bahwa bangunannya tidak ada yang menopang. Hal ini yang menandai ciri bangunannya dan membuat dirinya dijuluki arsitek *anti gravitational*. Selain menggunakan *flying beam*, Zaha Hadid juga menggunakan warna – warna “berani” dalam rancangan bangunannya. Warna – warna “berani” tersebut digunakan untuk menimbulkan kesan abstrak pada bangunan.

Menurut Zaha Hadid, suatu bangunan harus dirancang dengan berlandaskan pemikiran – pemikiran sebagai berikut:

- Setiap perancangan dari desain suatu karya arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan seni arsitektur yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya, bahkan bentukan – bentukan yang dianggap bentukan dari masa depan. Kata kunci pemikiran ini adalah “*suprematism*” yaitu sesuatu yang digambarkan melawan masa lampau, yang diibaratkan seperti tindakan melawan naturalisme.
- Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa,

terutama masa akan datang.

- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi tiap orang yang melihatnya. Misalnya dengan permainan warna.
- Bangunan menggambarkan suatu makna yang abstrak, liar, dan brutal.
- Bangunan merupakan pemersatu ruang luar dan ruang dalam. Bangunan dan lingkungan sekitarnya merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi (unity).
- Bangunan merupakan wadah untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda – beda dimana pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan bentuk atau elemen. Sehingga dalam perancangannya, suatu bangunan akan terdiri dari bentuk – bentuk atau elemen yang berbeda yang disatukan oleh sirkulasi dengan menonjolkan sistem struktur dan konstruksi.

3.2.3 Contoh Karya – Karya Zaha Hadid

Berikut adalah contoh – contoh karya Zaha Hadid dalam menerapkan arsitektur dekonstruksi dalam bangunannya.

- **Central Building (BMW Plant) Jerman**



Gambar 3.3

Central Building (BMW Plant)

Central building- BMW Plant terletak di negara Jerman, terdiri dari ground floor yang sebagian besar diperuntukkan karyawan pabrik, dan first floor yang sebagian besar diperuntukkan karyawan BMW. Area bangunan seluas 25.000 m² dikembangkan dengan pola radial yang diasosiasikan sesuai kondisi perusahaan

BMW yang bergerak dinamis. Bangunan ini memiliki satu massa sentral dan tiga massa pendukung dengan rangkaian ruang penghubung.

Fasade bangunan dapat dianalogikan sebagai analogi romantik karena menimbulkan kesan eksklusif, kompeten, dan canggih.



Gambar 3.4
Central Building (BMW Plant)

Dari strukturnya, bangunan ini merupakan memiliki konsep ruang stereotomik. Rangkaian rangka baja yang diekspos memberikan kesan kokoh namun juga memberi kesan berat pada bangunan. Sebagai penyeimbang dan pengurang kesan berat pada bangunan, Hadid menggunakan furniture dan elemen

pengisi ruang yang bersifat ringan.

Penggunaan warnanya menimbulkan kesan eksklusif terbuka (persuasif) dan dingin. Kemudian dari segi kontekstual, bentuk bangunan sesuai dengan budaya setempat yang modern.



Gambar 3.5
Interior Central Building (BMW Plant)

Asumsi yang telah melekat bahwa BMW merupakan sebuah merek mobil terkenal dan tercanggih sehingga Central building BMW dibangun dengan teknologi mutakhir untuk mendukung kredibilitas perusahaan.



Gambar 3.6
Interior Central Building (BMW Plant)



Gambar 3.7
Interior Central Building (BMW Plant)

Interiornya dibuat sedemikian rupa sehingga memberikan kesan high – tech yang dinamis, kemudian dari segi lighting, menggunakan pencahayaan alami dan dari segi bahan, menggunakan beton bertulang, baja, dan metal. (<http://blogspot.com/Presty Larasaty.htm>)

- **Bergisel Ski Jump (Austria)**



Gambar 3.8
Bergisel Ski Jump

Bangunan yang memakan lahan seluas 1.470 m², merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat olah raga ski jump. Bangunan ini mempunyai luas bangunan 355m² dan terdiri dari dua bagian yakni menara dan jembatan. Menara sebagai masa utama, terbuat dari beton bertulang dengan bentuk vertikal. Jembatan di dalamnya terdapat 'spatial green structure' atau sebuah ruang yang didalamnya terdapat dua buah ram dan *cafz*.



Gambar 3.9
Bergisel Ski Jump



Gambar 3.10
Bergisel Ski Jump

BSJ (Bergisel Ski Jump) memiliki panjang jembatan 90 meter dan tinggi menara 50 meter. Menurut teori arsitektur, BSJ termasuk dalam analogi matematis karena masa bangunan ini menggunakan bentuk-bentuk murni dan '*mathematical precision*'. Kontekstualitas bangunan ini sangat diperhatikan, hal ini dapat dilihat dari penyelesaian elemen-elemen yang berkonsep organis dengan menggunakan '*the manner of nature*' dan warna yang tidak terlalu mencolok. Kesan dari kejauhan, BSJ membentuk bayangan yang tidak biasa.

BSJ didukung teknologi yang canggih, salah satunya ditunjukkan penggunaan ramp dan struktur konstruksi yang kompleks. BSJ selesai dibangun tahun 2002, dimana tahun tersebut merupakan periode pasca modern. Dari analisa di atas, BSJ digolongkan sebagai bangunan post modern, sehingga Bergisel Ski Jump 'tepat gaya tepat era'. (<http://blogspot.com/PrestyLarasaty.htm>).

3.3 Kesimpulan

Pengertian dekonstruksi dalam arsitektur cenderung subjektif bila dilihat bagi tiap – tiap tokohnya. Hal ini terlihat dari karya – karya arsitekturnya yang memiliki karakter yang berlainan satu sama lain, tetapi seolah – olah memiliki persamaan pada bentuk luarnya yang kacau, abstrak, hanya berupa imajinasi namun kenyataannya dapat dibangun.

Untuk mewujudkan “dekonstruksi” dalam suatu rancangan, diperlukan suatu pengertian dari teori – teori yang ada sebelumnya. Seperti yang telah dibahas dalam uraian sub – bab di atas, diketahui bahwa dekonstruksi memiliki berbagai aliran, salah satunya adalah aliran Zaha Hadid yang memiliki landasan pemikiran – pemikiran sebagai berikut:

- Setiap perancangan dari desain suatu karya arsitektur adalah merupakan suatu proyek percobaan seni arsitektur yang harus menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya, bahkan bentukan – bentukan yang dianggap bentukan dari masa depan. Kata kunci pemikiran ini adalah "*suprematism*" yaitu sesuatu yang digambarkan melawan masa lampau, yang diibaratkan seperti tindakan melawan naturalisme.
- Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.

- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi tiap orang yang melihatnya. Misalnya dengan permainan warna.
- Bangunan menggambarkan suatu makna yang abstrak, liar, dan brutal.
- Bangunan merupakan pemersatu ruang luar dan ruang dalam. Bangunan dan lingkungan sekitarnya merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi (unity).
- Bangunan merupakan wadah untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda – beda dimana pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan bentuk atau elemen. Sehingga dalam perancangannya, suatu bangunan akan terdiri dari bentuk – bentuk atau elemen yang berbeda yang disatukan oleh sirkulasi dengan menonjolkan sistem struktur dan konstruksi.

Dalam perancangan *photography center* ini, aliran dekonstruksi yang digunakan adalah teori dari Zaha Hadid yang mengutamakan permainan garis – garis abstrak yang membentuk suatu bidang – bidang yang terkesan tajam. Dari bentukan – bentukan tersebut akan menimbulkan persepsi orang yang berbeda – beda.

BAB IV

TINJAUAN LOKASI

4.1 Gambaran Umum Lokasi

Lokasi yang akan menjadi tempat dibangunnya *photography center* berada di Kota Malang. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya. Malang memiliki luasan $\pm 110.06 \text{ km}^2$, dengan jumlah penduduk pada akhir Juni 2009 sebesar 782 110 jiwa dan kepadatan penduduk $\pm 7 106$ jiwa per km^2 . Kota Malang merupakan kota yang cukup sejuk karena berada di ketinggian antara 67 m – 440 m di atas permukaan laut. Secara geografis, kota Malang terletak pada posisi 112.06^0 BT dan 7.06^0 LS. Karena berada di dataran tinggi, kota Malang dikelilingi oleh perbukitan dan gunung – gunung. Batas – batas Kota Malang, yaitu:

Sebelah Utara	: Gunung Arjuno
Sebelah Timur	: Gunung Tengger
Sebelah Selatan	: Gunung Kelud
Sebelah Barat	: Gunung Kawi.

Dengan adanya perbukitan dan pegunungan, maka Kota Malang memiliki iklim sejuk dan kering. Curah hujan rata – rata tiap tahun $\pm 1 833$ mm dan kelembaban udara rata – rata 72%.

Lokasi tapak tepatnya berada di Jalan Soekarno – Hatta yang berbatasan dengan Jalan Terusan Borobudur dan berada di wilayah kecamatan Lowokwaru. Kecamatan Lowokwaru memiliki tata guna lahan yang menampung kegiatan yang dominan seperti perumahan, perdagangan dan jasa, perkantoran. Karena memiliki kegiatan untuk perdagangan dan jasa, kawasan Lowokwaru memiliki nilai kegiatan komersial yang tinggi sehingga dapat dikategorikan sebagai wilayah strategis.

Berdasarkan Rencana Dasar Tata Ruang Kota (RDTRK) Kecamatan Lowokwaru, kawasan Soekarno – Hatta, Terusan Borobudur, Letjen Sutoyo, dan Tlogomas memiliki fungsi sebagai tempat perdagangan yang cukup padat. Dengan munculnya fungsi perdagangan pada kawasan – kawasan tersebut, penetapan aturan mendirikan bangunannya disesuaikan dengan intensitas bangunan yang ada di kawasan – kawasan tersebut. Aturan – aturan mendirikan bangunan tersebut berupa:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 80% – 90%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0.8 – 1.8
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1 – 3 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 5 Meter.

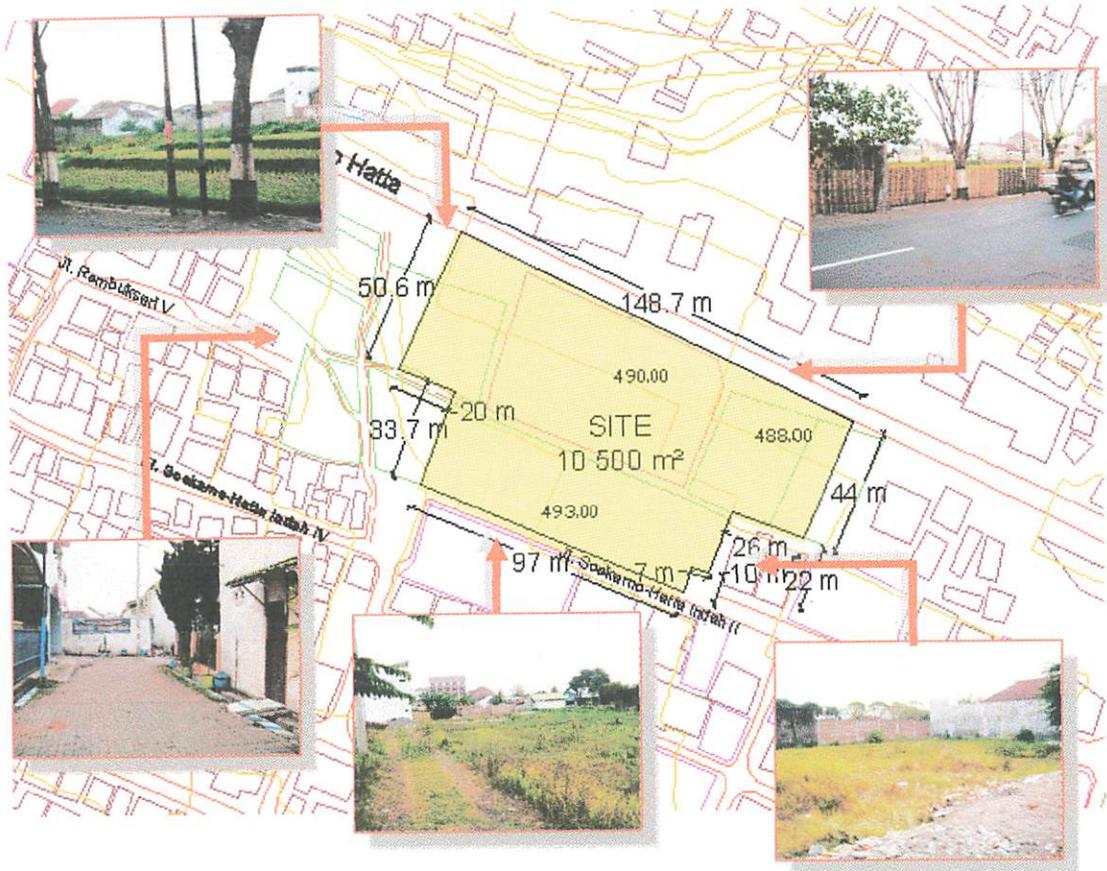
Berikut adalah gambar – gambar mengenai lokasi tapak.



Gambar 4.1
Letak Tapak



Gambar 4.2
Tapak



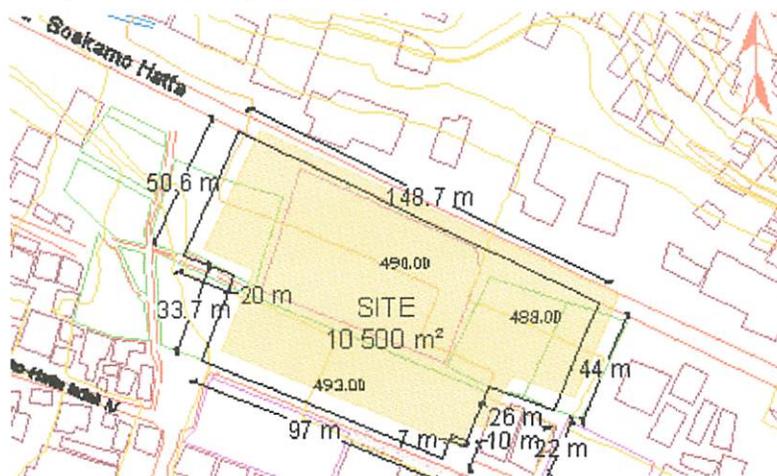
Gambar 4.3

Kondisi di Sekitar Tapak

4.2 Data Tapak

4.2.1 Ukuran Tapak

Berikut ini adalah rincian ukuran – ukuran tapak yang akan digunakan sebagai tempat dibangunnya *photography center*.

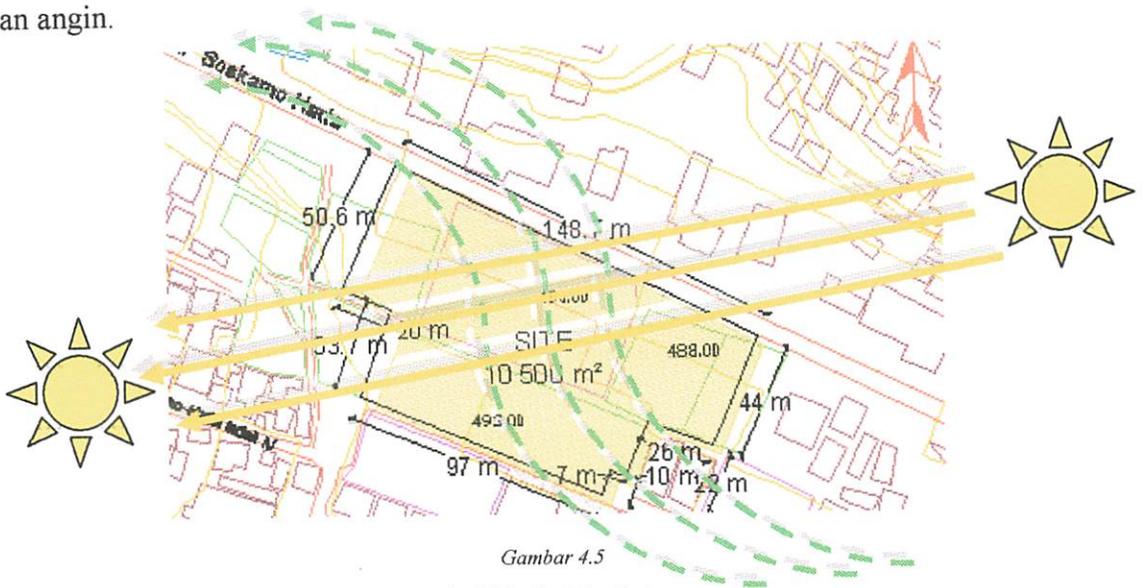


Gambar 4.4

Ukuran Tapak

4.2.2 Arah Matahari dan Angin Terhadap Tapak

Berikut adalah posisi arah matahari dan angin terhadap tapak, posisi matahari dan angin.



Gambar 4.5
Arah Matahari dan Angin

4.2.3 Vegetasi

Jenis vegetasi sekitar tapak:



Gambar 4.6
Jenis Vegetasi di Sekitar Tapak

4.2.4 Utilitas

Karena terletak di wilayah perumahan Soekarno-Hatta Indah, maka pada tapak terdapat jaringan listrik, jaringan telepon, jaringan air bersih, dan riol kota yang melayani kebutuhan warga sekitar.

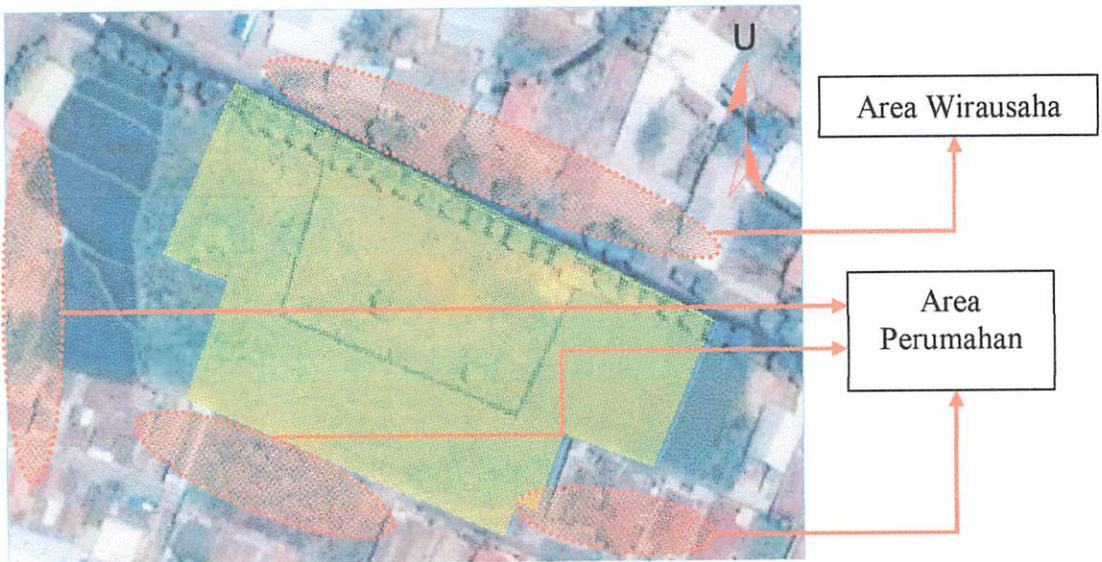


Gambar 4.7

Jaringan Utilitas di Sekitar Tapak

4.2.5 Fungsi Sekitar Tapak

Wilayah sekitar tapak, sebagian difungsikan sebagai wilayah perumahan dan sebagian lagi difungsikan sebagai tempat berwirausaha (warung makan, ruko, bengkel, dan lain – lain).



Gambar 4.8

Fungsi di Sekitar Tapak

4.2.6 Sirkulasi Lalu Lintas

Sirkulasi lalu lintas sekitar tapak memiliki jam kepadatan pada pagi hari sekitar pukul 06.30 WIB – 08.00 WIB dan sore hari sekitar pukul 16.30 WIB – 18.00 WIB. Kecepatan rata – rata kendaraan yang melintas berkisar antara 40 km/jam – 70 km/jam.

BAB V

BATASAN

Dalam penulisan karya tulis dengan judul “*Photography Center* di Malang dengan Tema Arsitektur Dekonstruksi” ini memiliki batasan – batasan baik dari segi arsitektural dan non – arsitektural dalam pembahasannya. Dalam segi non – arsitektural, batasan – batasan dalam rancangan *photography center* adalah sebagai berikut:

- Pemilihan *photography center* sebagai obyek akan ditinjau dari segi gaya arsitektur dekonstruksi yang terlihat dari tampilan bentuk bangunannya.
- Perancangan bangunan untuk minimal 20 tahun kedepan.
- Cakupan pelayanan bangunan ditujukan untuk umum, pelajar, dan mahasiswa.
- Perancangan bangunan dipusatkan pada aktifitas yang berhubungan dengan fotografi dengan prioritas utama sebagai galeri atau pameran dan pelatihan
- Perancangan bangunan dibatasi dengan luasan minimal 5000 m².

Dalam segi arsitektural, perancangan hanya terkait pada bentuk dan tampilan bangunan dan penataan ruang luar yang dapat menunjang tampilan. Dalam hal ini bentuk dan tampilan yang dimaksud adalah bentuk dan tampilan yang menonjolkan karakter bangunan yang berada di Malang dengan menggunakan kajian arsitektur dekonstruksi aliran Zaha Hadid. Maka batasan – batasan dalam rancangan *photography center* adalah sebagai berikut:

- Perancangan *photography center* merupakan suatu proyek percobaan seni arsitektur yang menghasilkan sesuatu yang baru, belum pernah diciptakan orang sebelumnya. Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.
- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi tiap orang yang melihatnya dengan bentukan abstrak.
- Bangunan merupakan pemersatu ruang luar dan ruang dalam. Bangunan dan lingkungan sekitarnya merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi (unity).
- Bangunan merupakan wadah untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda – beda dimana pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan bentuk atau elemen.

BAB VI

PERMASALAHAN DAN POTENSI

6.1 Tinjauan Umum

Berikut adalah tinjauan – tinjauan umum yang menjadi dasar atas pemilihan permasalahan dan potensi:

- Tinjauan obyek

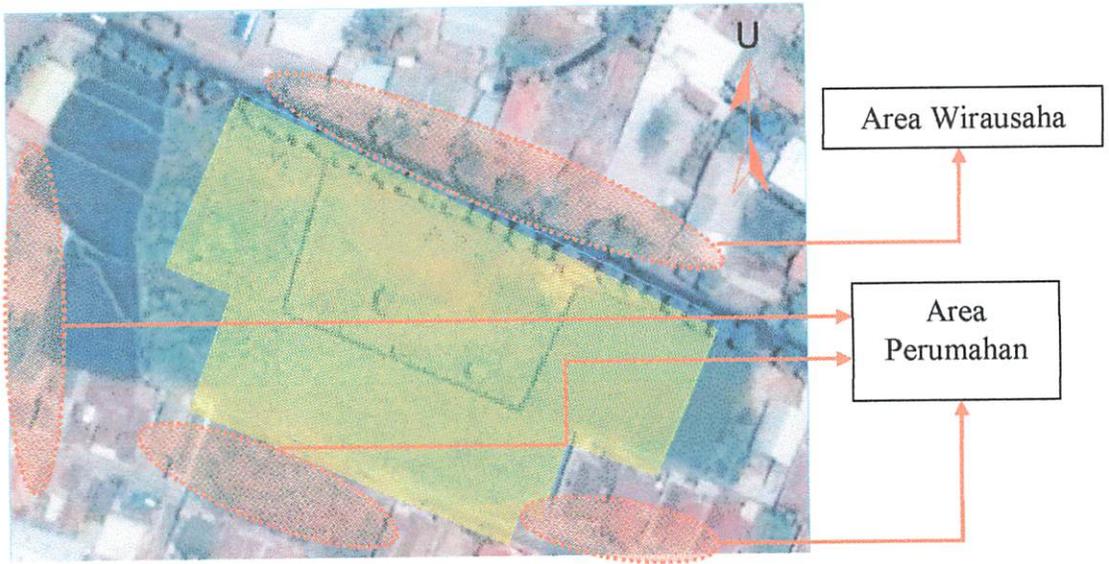
Pemilihan *photography center* sebagai obyek terkait dengan alasan – alasan berikut ini:

- ❖ Semakin berkembangnya dunia fotografi di Indonesia, hal ini terlihat dari munculnya beberapa majalah dan artikel – artikel yang mengulas masalah fotografi.
- ❖ Banyaknya peminat fotografi di kota Malang yang terlihat dari adanya ekstrakurikuler dan kelompok – kelompok yang terkait dengan fotografi.

- Tinjauan lokasi

Pemilihan lokasi berada di kawasan Soekarno – Hatta, kecamatan Lowokwaru, Malang. Kawasan sekitar tapak memiliki sirkulasi lalu lintas sekitar tapak memiliki jam kepadatan pada pagi hari sekitar pukul 06.30 WIB – 08.00 WIB dan sore hari sekitar pukul 16.30 WIB – 18.00 WIB. Kecepatan rata – rata kendaraan yang melintas berkisar antara 40 km/jam – 70 km/jam.

Kondisi sekitar tapak merupakan area wirausaha bagi masyarakat sekitar. Jenis usaha – usaha yang terdapat di sekitar tapak berupa ruko, warung, bengkel, serta terdapat kawasan perumahan di sekitar tapak.



Gambar 6.1
Fungsi di Sekitar Tapak

- Tinjauan Tema

Pemilihan tema arsitektur dekonstruksi terkait dengan penentuan konsep bentuk yang akan di terapkan pada bangunan.

- Tinjauan obyek dikaitkan dengan lokasi

Pemilihan kawasan Soekarno – Hatta sebagai lokasi obyek tidak terlepas dari jangkauan pencapaian masyarakat. Kawasan Soekarno – Hatta dipilih karena dekat dengan beberapa institusi pendidikan yang nantinya akan memudahkan para pelajar ataupun mahasiswa yang ingin menambah wawasan fotografi.

- Tinjauan obyek dikaitkan dengan tema

Tema arsitektur dekonstruksi akan mempertegas tampilan bentuk bangunan yang mengutamakan tampilan dengan sifat abstrak seperti yang terungkap pada suatu karya fotografi. Selain itu tema arsitektur dekonstruksi dipilih untuk menjelaskan bentukan bangunan yang terinspirasi dari wujud ataupun diagram kamera.

- Tinjauan lokasi dikaitkan dengan tema

Jika dikaitkan dengan pemilihan lokasi, arsitektur dekonstruksi akan menampilkan suatu bentukan bangunan yang akan menjadi penanda bagi masyarakat Malang untuk mengenali obyek.

6.2 Permasalahan dan Potensi

Adapun permasalahan dan potensi yang muncul dari beberapa tinjauan di atas:

- Berkembangnya peminat fotografi, khususnya di kota Malang.
- Kawasan sekitar tapak yang merupakan kawasan wirausaha dan perumahan.
- Perwujudan bangunan dengan arsitektur dekonstruksi yang akan “membedakan” wujud bangunan obyek dengan lingkungan sekitar.
- Lokasi tapak berada di kawasan Soekarno – Hatta yang cukup padat.
- Peraturan pemerintah untuk luasan bangunan 60 % - 80 % dari luas lahan.

BAB VII

METODOLOGI

7.1 Metodologi Perancangan

Photography Center di Malang dengan tema arsitektur dekonstruksi mengarahkan perancangan pada usaha penerapan arsitektur dekonstruksi pada sebuah bangunan sesuai dengan teori – teori yang ada. Yang dimaksud teori – teori yang ada yaitu teori – teori arsitektur dekonstruksi yang dianut oleh Zaha Hadid.

Sesuai dengan tujuan perancangan pada bab pendahuluan dan batasan perancangan pada bab batasan, yaitu perancangan *photography center* yang hanya terkait pada bentuk dan tampilan bangunan dan penataan ruang luar yang dapat menunjang tampilan, yang memiliki sasaran:

- Bentuk dan tampilan sebuah sebuah pusat kegiatan fotografi yang memiliki ciri arsitektural dekonstruksi yang mewakili jiwa fotografi yang mampu menarik interpretasi orang yang melihatnya.
- Wujud bangunan dengan aplikasi sistem struktur yang sesuai bentukan, sehingga bangunan dapat berdiri dengan kokoh.
- Menciptakan suatu kondisi tertentu bagi pengguna bangunan agar pengguna merasakan kenyamanan dengan menggunakan sistem utilitas yang sesuai.

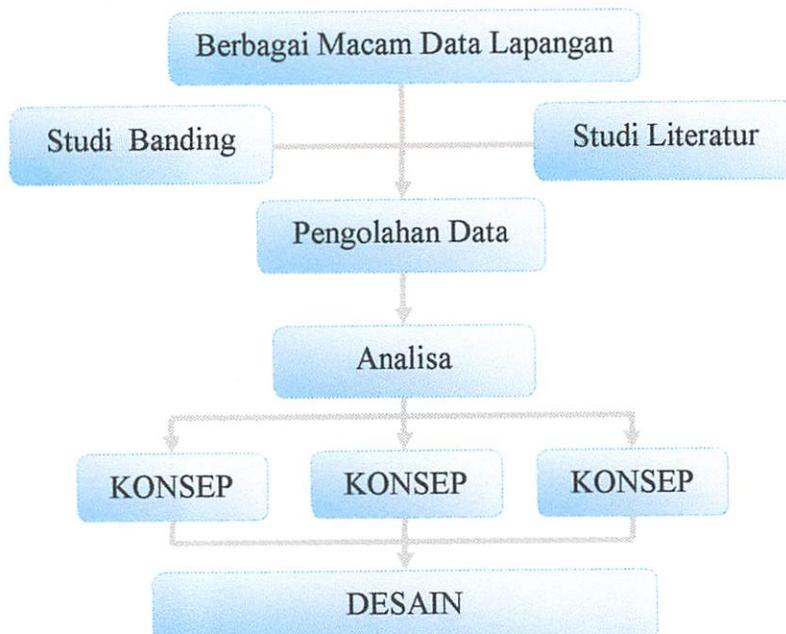


Diagram 7.1

Metodologi Perancangan

7.2 Proses Pengumpulan Data

- Pengumpulan data lapangan (studi banding)

- a. Observasi

Melakukan survey langsung untuk mengamati hal – hal yang berkaitan dengan objek baik itu dari segi lokasi maupun bangunannya.

Survey dilakukan terkait dengan obyek yang akan dirancang, yakni tempat kegiatan fotografi, maka survey dilakukan pada School of Photography di Surabaya , Studio Fotografi Universitas Petra di Surabaya, House of Sampoerna di Surabaya, dan Malang Meeting Point (Mamipo) di Malang.

- b. Wawancara

Proses pengumpulan informasi yang diperoleh dari instansi yang terkait tentang keberadaan sebuah bangunan pendidikan.

Proses wawancara dilakukan saat studi banding di School of Photography di Surabaya dan di Malang Meeting Point (Mamipo) di Malang, wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran kegiatan, fasilitas, dan ruang pada obyek.

- c. Dokumentasi

Data – data yang diperoleh dari foto-foto pada saat observasi dan sumber data lainnya yang mendukung.

Foto – foto bangunan, fasilitas, dan kegiatan dari School of Photography di Surabaya , Studio Fotografi Universitas Petra di Surabaya, House of Sampoerna di Surabaya, dan Malang Meeting Point (Mamipo) di Malang.

- Pengumpulan data literatur (studi kepustakaan)

Melakukan studi literatur yang terkait dengan tema yakni arsitektur dekonstruksi dan studi literatur yang terkait dengan obyek bahasan yakni fotografi, serta peraturan pemerintah mengenai aturan – aturan mendirikan bangunan pada tapak yang bersangkutan.

- Pengumpulan data tapak
 - Observasi
Melakukan survey langsung untuk mengamati hal – hal yang berkaitan dengan tapak.
 - Studi Literatur
Melakukan studi literatur untuk mengetahui tapak yang dibutuhkan dan sesuai dengan peruntukan lahan berdasarkan RDTRK.

7.3 Identifikasi Data

Pada tahap pengolahan data dilakukan identifikasi data dengan tujuan untuk memetakan data pada bagian masing – masing. Bagian – bagian dari data tersebut dapat berupa data primer maupun data sekunder dimana keduanya sangat berpengaruh terhadap proses perancangan.

a. Data Primer

Sebuah data yang didapat dan digunakan dari tahapan awal proses pengumpulan data yang sesuai dengan objek. Data primer ini dapat berupa observasi lapangan, dimana dengan observasi lapangan tersebut dapat dilakukan sebuah pengamatan dan pengambilan data. Observasi yang dilakukan meliputi:

- Mengamati bagian – bagian dari *School of Photography* di Surabaya sehingga nantinya mampu memunculkan sebuah gambaran mengenai fasilitas, kapasitas, kurikulum dan peraturan yang berlaku untuk program pelatihan fotografi.
- Mengamati bagian – bagian dari *House of Sampoerna* di Surabaya sehingga nantinya mampu memunculkan sebuah gambaran mengenai fasilitas dan kapasitas mengenai suatu tempat pameran.
- Mengamati bagian – bagian dari *Malang Meeting Point* (Mamipo) di Malang sehingga nantinya mampu memunculkan sebuah gambaran mengenai fasilitas dalam suatu tempat perkumpulan fotografi.
- Mengambil gambar atau foto dari tiap fasilitas *School of Photography* di Surabaya, *House of Sampoerna* di Surabaya, dan *Malang Meeting Point* (Mamipo) di Malang serta kondisi di sekitar tapak sebagai data eksisting untuk acuan dalam mendesain.

- Melakukan wawancara terhadap pihak – pihak yang terkait di *School of Photography* di Surabaya dan di *Malang Meeting Point* (Mamipo) di Malang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang di dapat tidak melalui observasi langsung pada lapangan, melainkan melalui sebuah studi literatur. Studi literatur ini di dapat dengan tujuan untuk memperkaya informasi mengenai objek, selain itu juga dapat mengetahui tentang teori – teori yang berkaitan dengan tema objek dan peraturan yang berlaku, sehingga nantinya dapat menjadi sebuah landasan dalam mendesain suatu bangunan, dalam hal ini *photography center* di malang dengan tema arsitektur dekonstruksi. Studi literatur yang digunakan ini berupa:

- Informasi data mengenai Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) dan Rencana Tata Ruang Kota (RTRK) berkaitan dengan tapak yang akan dirancang yang didapat dari BAKESBANG LINMAS.
- Informasi dan data tentang fotografi melalui internet.
- Literatur mengenai arsitektur dekonstruksi secara umum yang didapat dari literatur (buku) ataupun internet.
- Informasi data mengenai sejarah kota Malang yang didapat melalui internet dari situs resmi Pemerintah Kota Malang.
- Informasi dari internet mengenai obyek sejenis, yaitu Studio Fotografi Universitas Petra di Surabaya, dan informasi tambahan dari internet mengenai: *School of Photography* di Surabaya, *House of Sampoerna* di Surabaya, dan *Malang Meeting Point* (Mamipo) di Malang.

7.4 Proses Analisa

Metoda analisa yang digunakan pada perancangan ini adalah :

- Metode analisa kualitatif

Yaitu metode yang digunakan berdasarkan prinsip – prinsip arsitektur terhadap pola sistem dan karakter yang akan mempengaruhi proses perancangan wadah secara fisik.

- Metode analisa sintetis

Metode ini digunakan untuk merumuskan faktor – faktor sebagai suatu solusi akan penyelesaian permasalahan.

Tahapan selanjutnya adalah analisa desain yang bertujuan untuk merancang bangunan yang mempunyai suatu karakter atau ciri yang menyimbolkan suatu fungsi yang ada di dalamnya, sehingga pada nantinya karakter bangunan yang ada dapat dikenal oleh masyarakat pada umumnya.

Untuk memenuhi sebuah analisa desain dibutuhkan persyaratan analisa yang berupa:

- Bagaimana cara menghadirkan jiwa fotografi ke dalam bentuk dan tampilan yang mampu memancing penilaian atau interpretasi yang melihatnya berbeda – beda?
- Bagaimana cara mewujudkan bentukan yang bermacam – macam ke dalam suatu bangunan agar bangunan tersebut mampu berdiri kokoh?
- Bagaimana cara menghadirkan kenyamanan untuk pengguna bangunan dengan bentukan bangunan yang bermacam – macam?

Batasan – batasan yang dilakukan dalam proses analisa ini, mengarah pada:

- Bentuk dan tampilan bangunan.
- Bangunan yang dirancang memiliki bentukan yang bermacam – macam, sehingga memerlukan sistem struktur yang sesuai sehingga dapat berdiri dengan kokoh dan dapat memenuhi desain bentuk yang telah dimaksudkan pada bab pendahuluan dan bab batasan.

7.5 Analisa Program

Dalam analisa program ini terdiri dari:

- Analisa bentuk dan tampilan yang ditinjau dari inti fotografi yang diwujudkan melalui teori – teori arsitektur dekonstruksi.
- Analisa ruang yang ditinjau dari studi obyek, studi literatur yang terkait dengan fotografi.
- Analisa tapak yang meliputi pemilihan lokasi, orientasi matahari, orientasi bangunan, jalan utama pada tapak dan jaringan utilitas.
- Analisa sistem struktur yang sedapat mungkin untuk diterapkan

- Analisa sistem utilitas yang meliputi penyediaan air bersih, air kotor, instalasi listrik dan sistem komunikasi.

7.6 Alur Proses Analisa

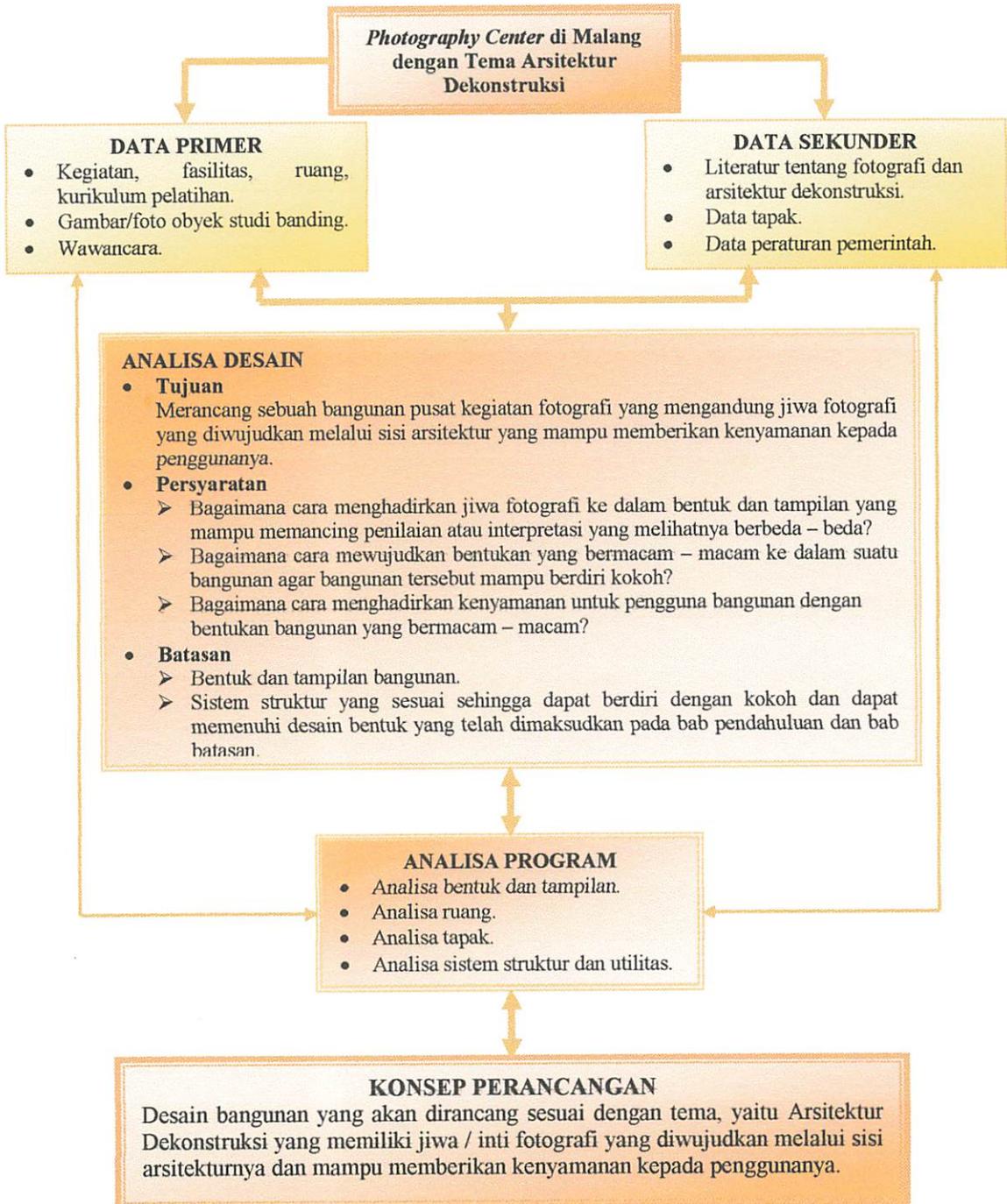


Diagram 7.2

Proses Analisa

7.7 Proses Perancangan

LATAR BELAKANG

Perkembangan fotografi yang semakin pesat menambah jumlah orang yang berminat akan fotografi khususnya bagi orang – orang usia sekolah menengah dan mahasiswa. Hal ini terbukti dengan adanya kegiatan – kegiatan ekstrakurikuler di sekolah – sekolah menengah dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) universitas – universitas yang bergerak di bidang fotografi. Oleh karena itu, perlu adanya tempat kegiatan fotografi untuk menyalurkan kegemaran para pecinta fotografi.

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana cara menghadirkan jiwa fotografi ke dalam bentuk dan tampilan yang mampu memancing penilaian atau interpretasi yang melihatnya berbeda – beda?
- Bagaimana cara mewujudkan bentuk yang bermacam – macam ke dalam suatu bangunan agar bangunan tersebut mampu berdiri kokoh?
- Bagaimana cara menghadirkan kenyamanan untuk pengguna bangunan dengan bentuk bangunan yang bermacam – macam?

BATASAN

Dalam segi arsitektural, perancangan hanya terkait pada bentuk dan tampilan bangunan dan penataan ruang luar yang dapat menunjang tampilan. Dalam hal ini bentuk dan tampilan yang dimaksud adalah bentuk dan tampilan yang menonjolkan karakter bangunan yang berada di Malang dengan menggunakan kajian arsitektur dekonstruksi aliran Zaha Hadid.

TUJUAN dan SASARAN

Merancang sebuah bangunan pusat kegiatan fotografi yang mengandung jiwa fotografi yang diwujudkan melalui sisi arsitektur yang mampu memberikan kenyamanan kepada penggunanya.

DATA PRIMER

- Kegiatan, fasilitas, ruang, kurikulum pelatihan.
- Gambar/foto obyek studi banding.
- Wawancara.

IDENTIFIKASI DATA

DATA SEKUNDER

- Literatur tentang fotografi dan arsitektur dekonstruksi.
- Data tapak.
- Data peraturan pemerintah.

PROSES ANALISA

KONSEP PERANCANGAN

Desain bangunan yang akan dirancang sesuai dengan tema, yaitu Arsitektur Dekonstruksi yang memiliki jiwa / inti fotografi yang diwujudkan melalui sisi arsitekturnya dan mampu memberikan kenyamanan kepada penggunanya.

DESAIN

Konsep perencanaan menjadi suatu rancangan yang diwujudkan pada media grafis

VISUALISASI

Diagram 7.3

Proses Perancangan

BAB VIII

ANALISA DAN PROGRAM ARSITEKTUR

8.1 Analisa Bentuk

Bentuk – bentukan desain *photography center* ini berlandaskan konsep – konsep dekonstruksi yang digunakan oleh Zaha Hadid. Zaha Hadid memiliki prinsip – prinsip berarsitektur yang digunakan sebagai acuan dasar perancangan *photography center* ini, prinsip – prinsip dasar tersebut meliputi:

- Setiap perancangan arsitektur merupakan suatu proyek percobaan seni arsitektur yang harus menghasilkan sesuatu yang baru. Kata kunci pemikiran ini adalah “*suprematism*” yaitu sesuatu yang digambarkan melawan masa lampau, yang diibaratkan seperti tindakan melawan naturalisme.
- Nilai dari setiap penciptaan harus abadi, dalam arti berlaku segala masa, terutama masa akan datang.
- Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi tiap orang yang melihatnya. Misalnya dengan permainan warna.
- Bangunan menggambarkan suatu makna yang abstrak, liar, dan brutal.
- Bangunan merupakan pemersatu ruang luar dan ruang dalam.
- Bangunan merupakan wadah untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda – beda dimana pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan bentuk atau elemen. Sehingga dalam perancangannya, suatu bangunan akan terdiri dari bentuk – bentuk atau elemen yang berbeda yang disatukan oleh sirkulasi dengan menonjolkan sistem struktur dan konstruksi.

Berdasarkan prinsip – prinsip tersebut, Zaha Hadid menciptakan suatu konsep rancangan yang akhirnya dapat menjadi ciri khas rancangannya. Konsep – konsep rancangan Zaha Hadid, meliputi:

- Permainan garis – garis yang membentuk bidang – bidang yang terkesan abstrak, tajam, dan brutal.
- Anti gravitasi, anti as, dan anti simetris yang digambarkan lewat “*flying beam*” – nya.
- Hirarki proses rancangan berawal dari lingkungan ke dalam.

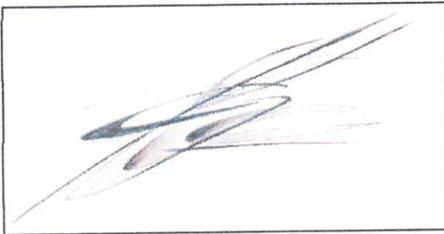
Dalam merancang, Zaha Hadid mengutamakan bentuk / wujud bangunan, warna dan tekstur bangunan. Selain itu yang perlu diperhatikan dalam proses analisa bentuk adalah skala dan proporsi bangunan terhadap manusia dan komposisi bangunan.

8.1.1 Tahapan Penghadiran Wujud Bangunan

Wujud bangunan menggunakan konsep – konsep garis dan bidang tajam. Bagi Zaha Hadid, dalam menghadirkan wujud suatu bangunan ia melewati beberapa tahapan. Tahapan – tahapan tersebut meliputi:

- Scoring

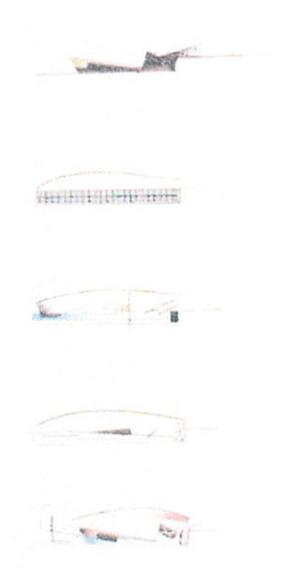
Sketsa garis konsep awal perancangan diambil dari tekstur kota yang dibentuk dengan garis – garis.



Gambar 8.1
Proses Scoring

- Elemen

Garis – garis yang dirangkai membentuk kompleksitas bidang terhadap pola “skyline” tekstur kota di sekitar tapak.



Gambar 8.2
Proses Elemen

- Bidang

Bidang yang tercipta menyimbolkan pola kedinamisan perubahan kota ke bentuk bangunan.



Gambar 8.3
Proses Bidang

- Studi Bentuk

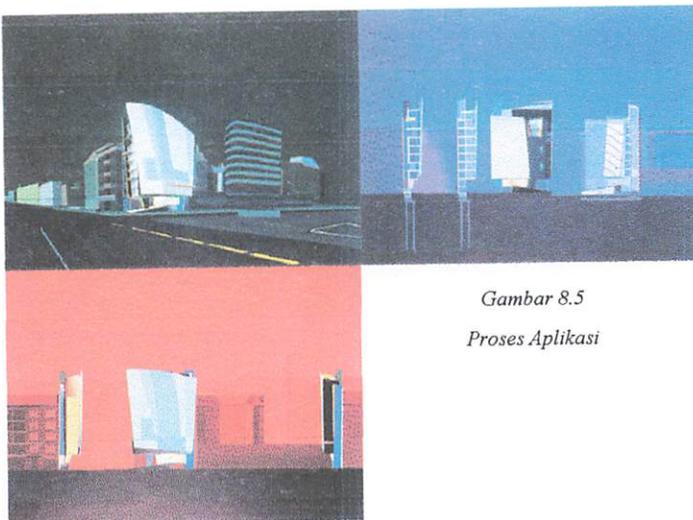
Proses penjiwaan untuk mencapai konfigurasi yang menghadirkan kemungkinan atau alternatif bentuk yang tak terhingga.



Gambar 8.4
Proses Studi Bentuk

- Aplikasi

Aplikasi konsep desain dengan programming untuk mewujudkan bangunan yang memiliki kompleksitas bentuk dan fungsi.



Gambar 8.5
Proses Aplikasi

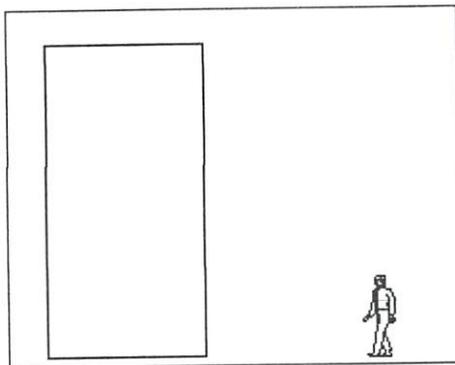
8.1.2 Skala dan Proporsi Bangunan

Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara bagian dalam suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda – benda yang memiliki berbagai ukuran dengan ruangan tempat benda – benda tersebut berada dapat menentukan skala besaran ruang yang bersangkutan. Misalnya pada suatu ruangan yang menggunakan perabotan yang tidak terlalu besar, dapat memberi kesan luas pada ruangan tersebut. Sebaliknya, jika suatu ruangan menggunakan perabotan yang besar, maka kesan yang diberikan adalah kesan sempit.

Skala merupakan perbandingan antar materi seperti ruang dengan manusia, ruang dengan perabot, manusia dengan bangunan, dan sebagainya. Pengolahan pada skala akan memberikan kesan – kesan tertentu. Berikut adalah macam pengolahan skala terhadap manusia.

- Skala Monumental

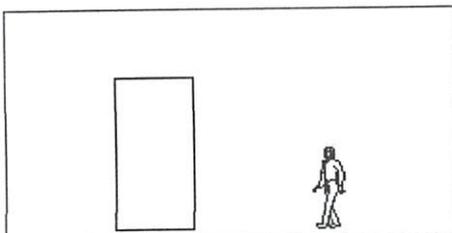
Skala monumental diperoleh dengan satuan unsur berukuran besar, lebih dari ukuran biasa, dengan bentuk yang sederhana, dengan ornamen yang relatif kecil, dan dengan pembagian yang relatif banyak. Skala monumental akan member kesan yang besar dan megah.



Gambar 8.6
Skala Monumental

- Skala Normal

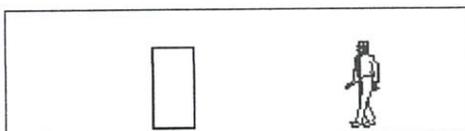
Skala normal diperoleh melalui pemecahan masalah fungsional secara wajar, misalnya ukuran pintu, jendela, dan unsur – unsur lain menurut fungsinya sehingga bersifat wajar.



Gambar 8.7
Skala Normal

- Skala Akrab

Skala akrab diperoleh dengan penggunaan ornamen yang lebih besar dari biasanya, membuat pembagian yang lebih besar (garis pembagi bidang), unsur – unsur yang mudah dikenal biasanya besar, kecil, sederhana, datar, rata, dan horisontal. Skala akrab akan member kesan dekat, akrab, dan kecil.



Gambar 8.8

Skala Akrab

Pada perancangan bangunan *photography center* ini, penggunaan skala yang dipilih adalah skala monumental. Hal ini terkait dengan luasan *building area* yang mencapai luasan lebih dari 5000 m². Penggunaan skala monumental akan dapat menampung luasan 5000 m² tersebut dan dapat memberi kesan yang megah yang dapat menarik perhatian manusia yang melihatnya.

Selain itu, pada rancangan *photography center* ini akan menggunakan warna – warna berani seperti yang ada dalam prinsip Zaha Hadid. Warna – warna tersebut akan member kesan – kesan tertentu yang dapat menambah kesan yang ditimbulkan oleh permainan skala.

8.1.3 Analisa Bentuk dan Tampilan Bangunan

Bentuk *photography center* ini, dilandaskan oleh pemilihan tema dekonstruksi aliran Zaha Hadid sebagai perwakilan sisi seni fotografi. Seni fotografi yang menyiratkan karya – karya abstrak yang mampu menimbulkan kesan dan interpretasi tersendiri akan menjadi titik awal perwujudan bentuk bangunan. Proses perwujudan bentuk tersebut melalui tahapan sebagai berikut:

- Scoring

Sketsa garis konsep awal perancangan diambil dari tekstur kota di kawasan sekitar tapak yang dibentuk dengan garis – garis.

- Elemen

Garis – garis “tekstur kota” yang dirangkai membentuk kompleksitas bidang bangunan.

- Bidang
Bidang yang tercipta menyimbolkan pola kedinamisan perubahan kota ke bentuk bangunan.
- Studi Bentuk
Proses penjiwaan untuk mencapai konfigurasi yang menghadirkan kemungkinan atau alternatif bentuk yang tak terhingga.
- Aplikasi
Aplikasi konsep desain dengan programming untuk mewujudkan bangunan yang memiliki kompleksitas bentuk dan fungsi.

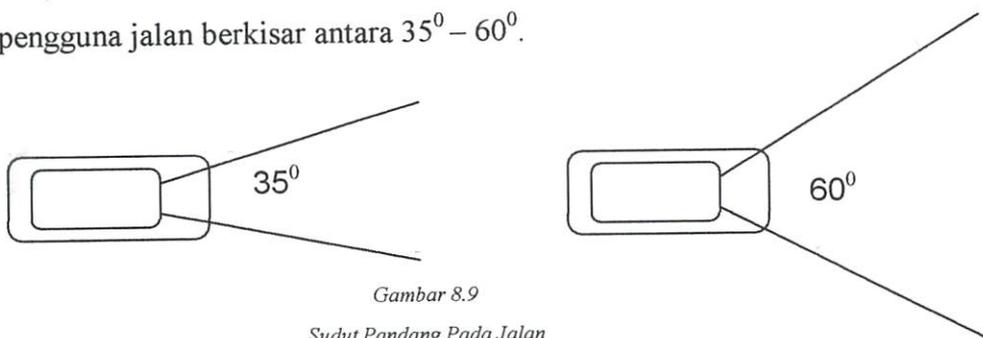
Hasil perwujudan tahapan tersebut berupa bentukan yang menonjolkan sisi abstrak dengan permainan garis dan bidang yang dikomposisikan menjadi suatu bentukan yang abstrak.

Dalam segi tampilan bangunan, perwujudan tampilannya memiliki kesamaan dengan konsep bentuk yaitu dilandaskan pada tema dekonstruksi aliran Zaha Hadid. Dalam perwujudan tampilan, menggunakan permainan bukaan, dan material bangunan yang dikomposisikan mempunyai irama dan menggunakan permainan warna – warna berani yang akan menonjolkan kesan keabstrakan bangunan.

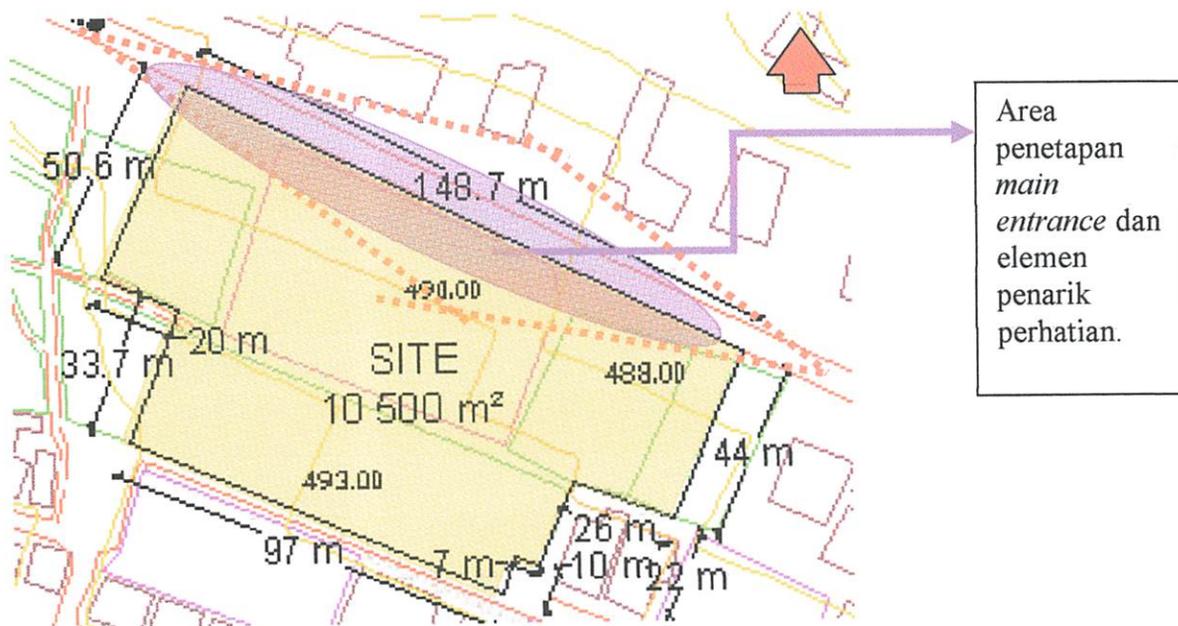
8.2 Analisa Tapak

8.2.1 Analisa Main Entrance dan Side Entrance

Sirkulasi lalu lintas sekitar tapak memiliki jam kepadatan pada pagi hari sekitar pukul 06.30 WIB – 08.00 WIB dan sore hari sekitar pukul 16.30 WIB – 18.00 WIB. Kecepatan rata – rata kendaraan yang melintas berkisar antara 40 km/jam – 70 km/jam. Dengan kecepatan kisaran 40 km/jam – 70 km/jam maka sudut pandangan pengguna jalan berkisar antara 35° – 60° .



Gambar 8.9
Sudut Pandang Pada Jalan

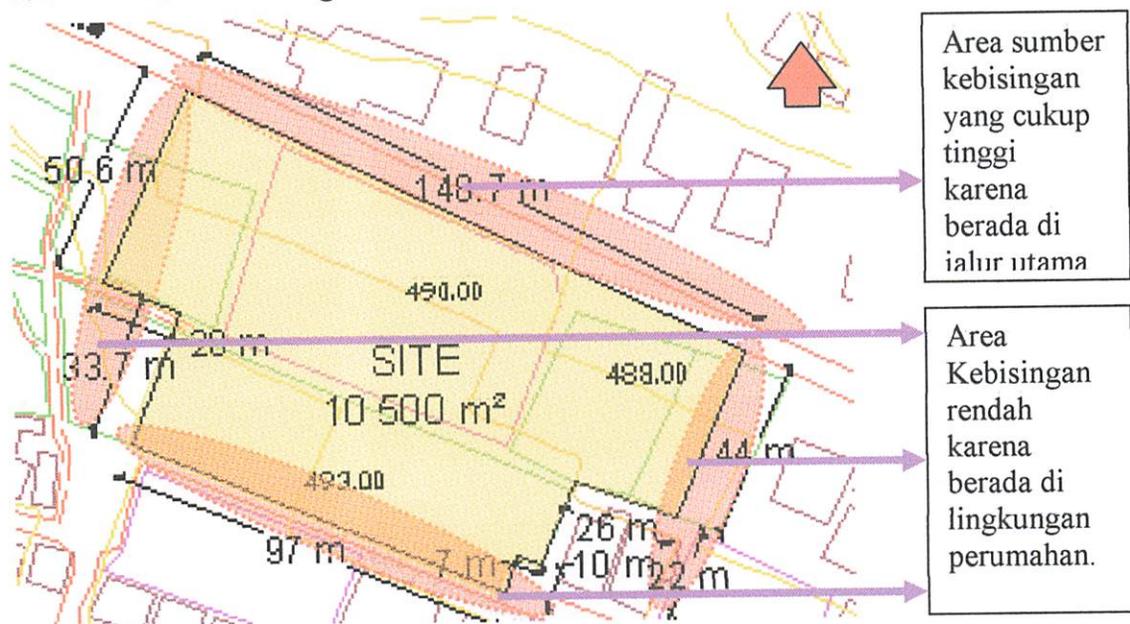


Gambar 8.10

Area Penetapan Main Entrance pada Tapak

Penetapan area main entrance terletak di sepanjang tapak yang berbatasan langsung dengan jalan. Penetapan side entrance tidak dilakukan karena posisi tapak yang tidak dibatasi jalan pada sisi samping dan belakang tapak.

8.2.2 Analisa Kebisingan



Gambar 8.11

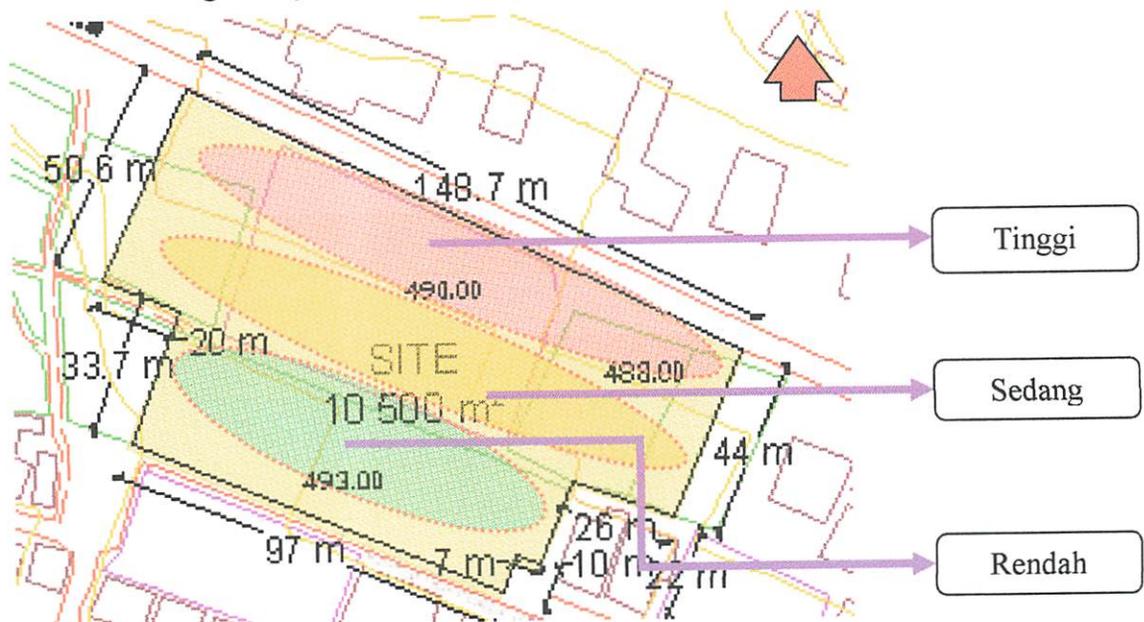
Area Bising pada Tapak

Area sumber kebisingan cukup tinggi berada di sebuah akses jalan utama di depan tapak. Karena merupakan sebuah jalur utama yang menghubungkan wilayah Soekarno – Hatta dengan wilayah Borobudur, jalur ini dilalui banyak kendaraan. Banyaknya kendaraan yang lewat, menyebabkan terjadinya jam – jam sibuk yang menambah kebisingan yang terjadi.

Pada area kebisingan rendah, terdapat perumahan warga sekitar. Keberadaan perumahan warga menimbulkan tingkat kebisingan menjadi rendah. Hal ini terkait dengan fungsi rumah sebagai wilayah privat warga sehingga kebisingan yang terjadi tidak terlalu tinggi.

Berdasarkan sumber kebisingan yang terjadi, maka wilayah di dalam site memiliki daerah – daerah kebisingan yang mengikuti sumbernya sebagai berikut:

- Daerah dekat jalan raya / jalan utama merupakan daerah dengan tingkat kebisingan tinggi. Daerah ini biasanya digunakan untuk area public.
- Daerah dekat perumahan warga, merupakan daerah dengan tingkat kebisingan rendah. Daerah ini biasanya digunakan untuk area private.
- Daerah transisi / di antara daerah kebisingan tinggi dan rendah, merupakan daerah dengan tingkat kebisingan rendah.



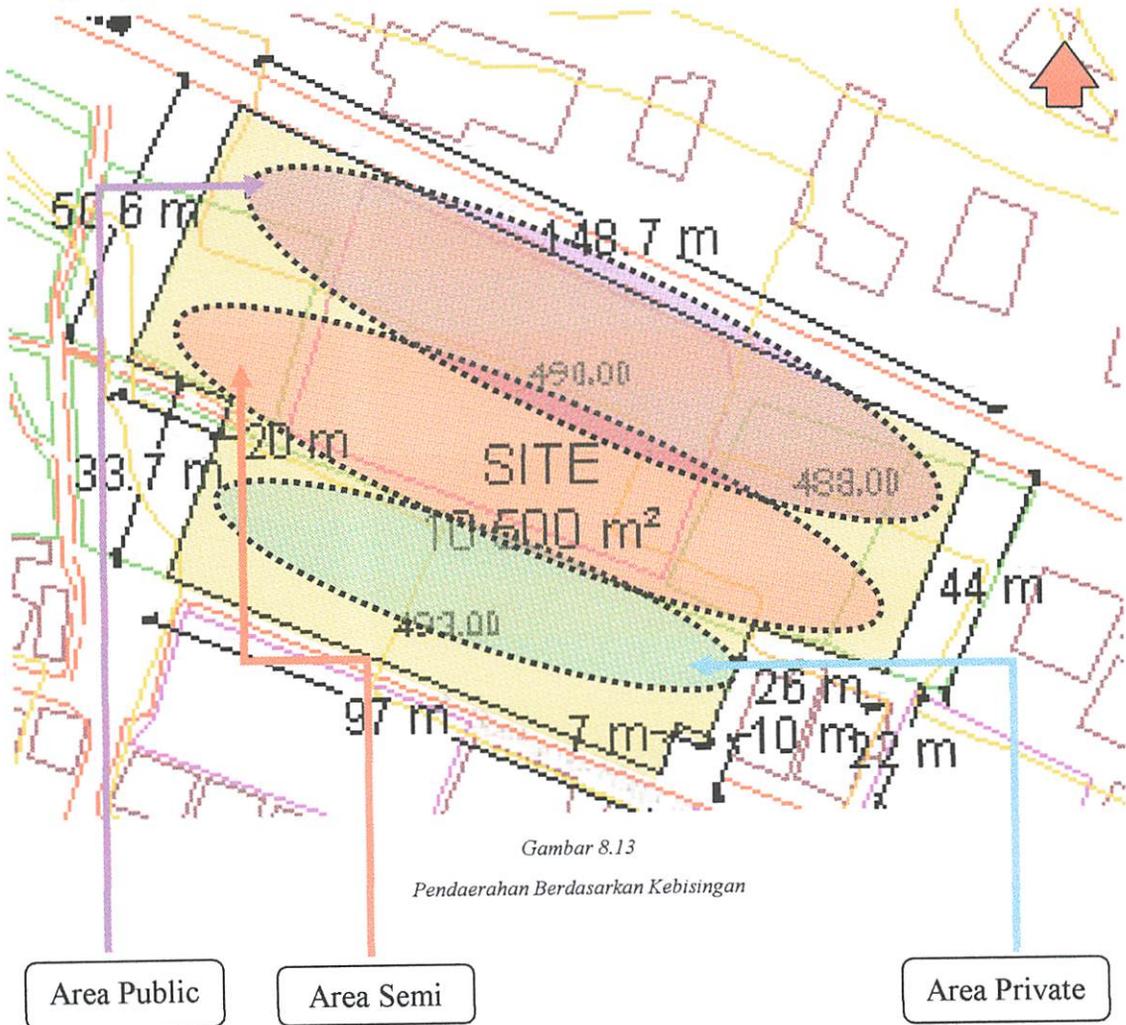
Gambar 8.12

Area Bising pada Tapak

Identifikasi daerah – daerah yang dipengaruhi oleh kebisingan di sekitar tapak, akan membantu dalam proses pendaerahan / zoning tapak dalam penentuan area – area fungsi dan karakteristik ruang.

8.2.3 Analisa Pendaerahan Tapak

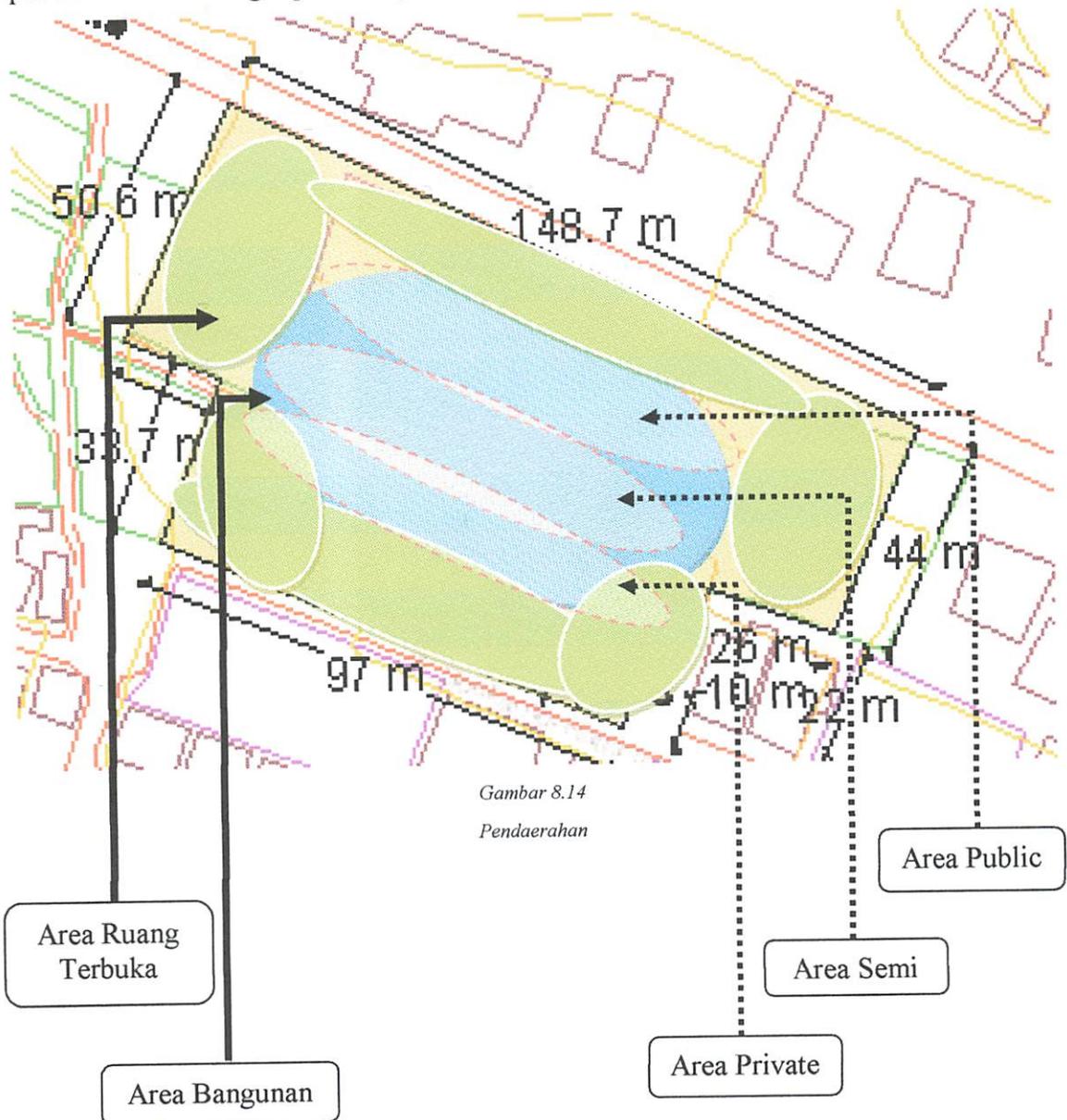
Berdasarkan analisa karakter ruang dan analisa kebisingan, maka zoning atau pendaerahan pada tapak di bagi menjadi tiga daerah, yaitu daerah umum (public), daerah semi (semi), dan daerah steril (private). Secara sederhana, pendaerahan tapak dibagi seperti berikut ini:



Proporsi pembagian zoning untuk public, semi, ataupun private, didasarkan atas perhitungan kebutuhan ruang. Dari perhitungan kebutuhan ruang tersebut, akan di dapat prosentase luasan area masing – masing jenis ruang berdasarkan sifatnya (utama, tambahan, parkir). Area – area tersebut dibagi lagi menurut jenis – jenis penggunaannya (pengunjung, pengelola, karyawan). Pembagian area berdasarkan pengguna dapat dibagi lagi berdasarkan jenis karakter ruangnya (public, semi, private). Pembagian berdasarkan karakter dapat menentukan proporsi kebutuhan area yang bersangkutan.

Dengan adanya perbedaan sifat ruang (private, semi, public) area diketahui area pengunjung (termasuk aktifitas tambahan) memiliki dua sifat yaitu semi dan public. Area semi digunakan untuk pelatihan, area public digunakan untuk pelayanan umum.

Berdasarkan bagan pembagian proporsi pendaerahan / zoning, maka pendaerahan / zoning tapak sebagai berikut:



Area pengunjung diletakkan di depan dekat dengan jalan utama dimaksudkan agar pencapaian pengunjung menjadi lebih mudah. Area pengunjung dengan karakter semi public diletakkan di daerah tengah antara pengunjung public dan karyawan – pengelola, hal ini dimaksudkan agar aktifitas area pengunjung – semi public

mendapat pelayanan yang cepat dari aktifitas karyawan. Aktifitas pengelola diletakkan di zona private, hal ini dimaksudkan agar aktifitas pengelola tidak bersinggungan langsung dengan aktifitas pengunjung. Untuk area ruang terbuka, area ini digunakan sebagai area ruang luar yang menunjang bangunan. Area ini akan diolah menjadi area parkir, area sirkulasi, area taman – taman penunjang, dan area ruang terbuka itu sendiri.

8.3 Analisa dan Program Kebutuhan Ruang

8.3.1 Analisa Aktifitas

Dalam suatu pusat kegiatan tertentu dapat dipastikan terdapat suatu aktifitas yang ditetapkan sebagai jantung kegiatan. Dalam *photography center*, kegiatan yang ditetapkan sebagai jantung kegiatan adalah kegiatan pameran / *exhibition* dan pelatihan. Karena kegiatan pameran dan pelatihan merupakan kegiatan pokok dari suatu rancangan *photography center*, maka diperlukan sebuah wadah untuk mewadahi kegiatan tersebut agar kegiatan / aktifitas yang bersangkutan dapat berlangsung dengan baik. Aktifitas pameran dipusatkan pada kegiatan pameran sejarah fotografi, yang dimaksudkan agar pengunjung memiliki wawasan dan pengetahuan mengenai fotografi. Untuk mewadahi aktifitas pameran maka diperlukan galeri / museum untuk mewadahi aktifitas tersebut, dan untuk mewadahi aktifitas pelatihan, maka diperlukan studio pelatihan fotografi.

Berdasarkan studi literatur, di dalam fotografi terdapat berbagai aktifitas yang terkait dengan:

- Pemotretan
- Pengolahan
- Pendidikan atau pelatihan
- Pameran
- Penjualan
- Pengembangan fotografi

Dari data – data hasil studi obyek (studi banding) mengenai jantung kegiatan *photography center*, didapat jenis – jenis kegiatan sebagai berikut:

a. *School of Photography* Surabaya

School of Photography Surabaya memiliki aktifitas utama sebagai tempat kursus atau pelatihan fotografi. Pelatihan fotografi itu sendiri mencakup kegiatan praktek dan penjelasan teori mengenai fotografi. Sehingga aktifitas utama yang terjadi adalah:

- Pelatihan teori fotografi
- Pelatihan praktek fotografi
- Pelatihan olah fotografi

Selain sebagai memberikan pelatihan fotografi, tempat ini juga memberikan pelatihan mengenai videografi yang disisipkan dalam pelatihan fotografi. Pelatihan videografi bukan sebagai aktifitas utama, tetapi sebagai aktifitas penunjang dalam pelatihan. Sehingga aktifitas penunjang pelatihan fotografi adalah:

- Pelatihan teori videografi
- Pelatihan praktek videografi
- Pelatihan olah videografi

Diagram aktifitas pengunjung

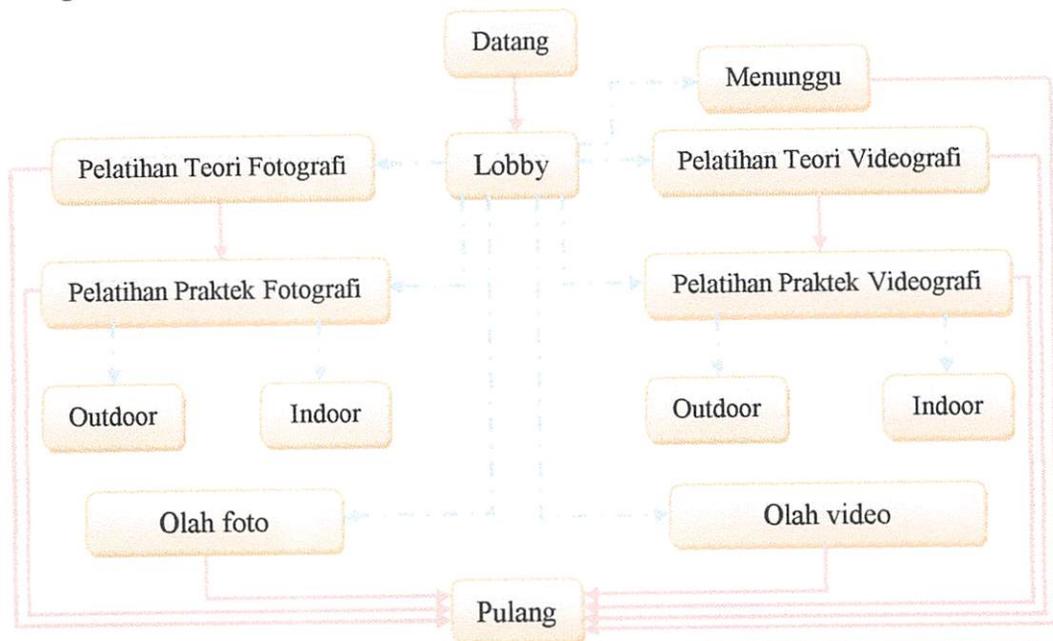


Diagram 8.1

Aktifitas Pengunjung *School of Photography* Surabaya

Keterangan:

- : Utama
- - - - - → : Alternatif

Diagram aktifitas pengelola dan karyawan

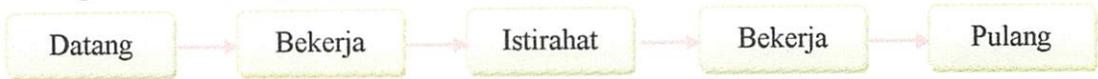


Diagram 8.2

Aktifitas Pengelola School of Photography Surabaya

Keterangan:

→ : Utama

- - - - -> : Alternatif

b. Studio Fotografi Petra

Studio fotografi Petra merupakan tempat pelatihan praktek fotografi studio bagi mahasiswa Universitas Petra. Aktifitas utama dalam studio ini menyangkut pelatihan praktek fotografi yang melibatkan dosen pembimbing dan mahasiswa. Sehingga aktifitas utama dalam studio fotografi Petra adalah:

- Pelatihan praktek fotografi
- Bimbingan praktek fotografi

Diagram aktifitas pengunjung

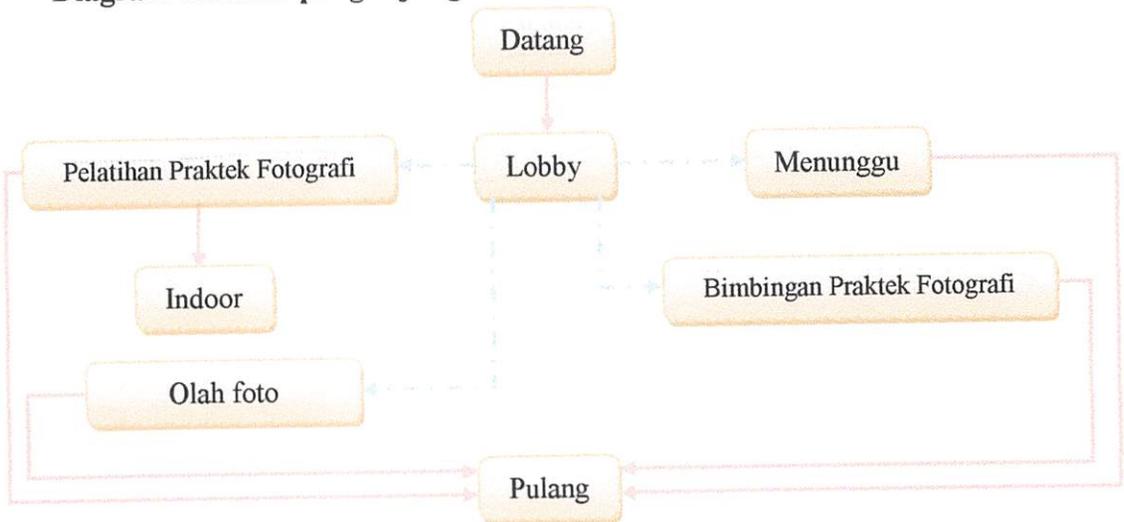


Diagram 8.3

Aktifitas Pengunjung Studio Fotografi Petra Surabaya

Diagram aktifitas pengelola dan karyawan

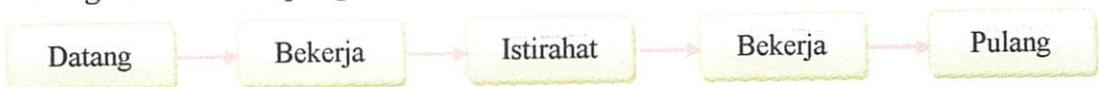


Diagram 8.4

Aktifitas Pengelola Studio Fotografi Petra Surabaya

Keterangan:

→ : Utama

- - - - -> : Alternatif

c. *House of Sampoerna* Surabaya

House of Sampoerna Surabaya merupakan suatu galeri museum sejarah berdirinya *House of Sampoerna* itu sendiri. Karena merupakan sebuah galeri museum, maka aktifitas utamanya adalah:

- Pameran
- *Guiding tour* untuk pengunjung

Selain sebagai galeri museum, *House of Sampoerna* juga berfungsi sebagai tempat rekreasi bagi para pengunjung. Oleh sebab itu, pihak pengelola juga menyediakan *restaurant* untuk para pengunjung yang ingin makan – makan dengan suasana kolonial. Aktifitas untuk *restaurant* di sini bukan merupakan aktifitas utama *House of Sampoerna*, tetapi sebagai aktifitas penunjang yang digunakan untuk menarik pengunjung. Jadi, aktifitas penunjang di *House of Sampoerna* adalah:

- Makan / minum
- Penjualan makanan / minuman

Diagram aktifitas pengunjung



Diagram 8.5

Aktifitas Pengunjung House of Sampoerna Surabaya

Diagram aktifitas pengelola dan karyawan

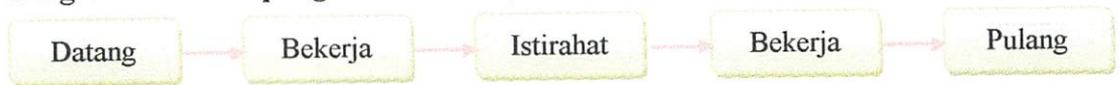


Diagram 8.6

Aktifitas Pengelola House of Sampoerna Surabaya

Keterangan:

→ : Utama

-.-> : Alternatif

d. Malang Meeting Point (Mamipo)

Mamipo merupakan tempat perkumpulan pencinta fotografi di kota Malang. Di dalam Mamipo, terdapat beberapa aktifitas utama yang berkaitan dengan pengembangan fotografi. Aktifitas – aktifitas tersebut meliputi:

- Presentasi atau pameran fotografi yang diadakan sebulan sekali
- Klinik fotografi atau forum diskusi foto
- Diskusi praktek pelatihan fotografi
- Taman bacaan
- Pemotretan oleh anggota

Selain aktifitas – aktifitas utama di atas, mamipo juga memiliki aktifitas penunjang yang digunakan untuk proses pengembangan fotografi dan digunakan juga untuk menarik pengunjung. Aktifitas – aktifitas penunjang tersebut meliputi:

- Pemutaran film pendek
- *Workshop* fotografi
- Kegiatan kedai kopi

Diagram aktifitas pengunjung



Diagram 8.7

Aktifitas Pengunjung Mamipo

Keterangan:

- : Utama
- - - : Alternatif

Diagram aktifitas pengelola dan karyawan

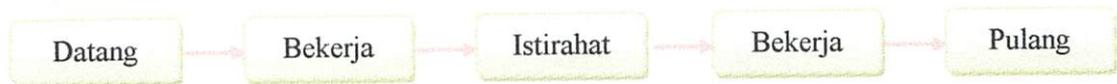


Diagram 8.8

Aktifitas Pengelola Mamipo

Keterangan:

→ : Utama

→ : Alternatif

Berdasarkan penjabaran aktifitas – aktifitas di atas, baik dari studi literatur maupun studi obyek (studi banding), maka jenis – jenis aktifitas yang akan diwadahi dalam *photography center* adalah sebagai berikut:

Studi Literatur	Studi Obyek	
<ul style="list-style-type: none"> • Pemotretan • Pengolahan • Pendidikan atau pelatihan • Pengembangan • Pameran • Pengembangan 	Pengunjung	
	Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan informasi • Belajar teori fotografi dan videografi • Belajar praktek fotografi dan videografi • Belajar olah fotografi dan videografi • Mengunjungi pameran dan presentasi foto • Mengunjungi klinik / diskusi fotografi • Mengunjungi taman bacaan
	Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Mengunjungi workshop / seminar fotografi • Mengunjungi pemutaran film pendek • Istirahat makan / minum
	Pengelola	Bekerja (mengawasi, rapat, dan sebagainya)
	Istirahat	
	Karyawan / pegawai	Bekerja:
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar teori fotografi dan videografi • Mengajar praktek fotografi dan videografi • Mengajar olah fotografi dan videografi • Petugas guiding tour pada pameran • Petugas taman bacaan • Dan sebagainya
		Istirahat
		Service (parkir, MCK, dapur, dan sebagainya)

Tabel 8.1

Tabel Aktifitas

Dari penggolongan aktifitas – aktifitas di atas, baik dari studi literatur maupun studi obyek (studi banding), maka diperlukan penambahan aktifitas tertentu yang digunakan sebagai aktifitas penunjang yang nantinya dapat menjadi elemen penarik bagi penunjang. Berikut adalah jenis – jenis aktifitas tambahan yang akan diwadahi oleh *photography center* meliputi:

- Pemotretan untuk keperluan komersial,
- Perlombaan fotografi,
- Penjualan properti – properti dan souvenir fotografi,
- Pelelangan karya fotografi untuk keperluan sosial, dan
- Pembuatan dan penerbitan bacaan (majalah dan bulletin) fotografi.

8.3.2 Analisa Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa aktifitas studi obyek di atas, maka analisa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam *photography center* adalah sebagai berikut:

AKTIFITAS		KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung		
Utama	Mendapatkan informasi	Lobby: Ruang tunggu, Receptionist
	Belajar teori fotografi dan videografi	Ruang kelas
	Belajar praktek fotografi dan videografi	Ruang studio dan taman
	Belajar olah fotografi dan videografi	Ruang komputer / <i>darkroom</i>
	Mengunjungi pameran dan presentasi foto	Ruang museum / ruang serbaguna
	Mengunjungi klinik / diskusi fotografi	Ruang audiovisual / ruang serbaguna
	Mengunjungi taman bacaan	Perpustakaan
Penunjang	Mengunjungi workshop / seminar fotografi	Ruang audiovisual / ruang serbaguna
	Mengunjungi pemutaran film pendek	Ruang audiovisual / ruang serbaguna
	Istirahat makan / minum	Café + live music
Pengelola		
Bekerja		Ruang direktur
		Ruang manager
		Ruang administrasi
		Ruang personalia
		Ruang rapat
Istirahat		Café + live music
Karyawan / pegawai		
Bekerja		Lobby: receptionist
		Ruang pengajar / pelatih
		Ruang galeri (petugas)
		Ruang perpustakaan (petugas)
		Ruang perlengkapan dan penyimpanan
		Café + live music (karyawan)
Istirahat		Café + live music
		Ruang karyawan
Service		Area parkir
		Security / Pos Keamanan
		KM/WC
		Dapur dan Pantry
		Gudang

Tabel 8.2

Tabel Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisa penambahan aktifitas sebagai aktifitas penunjang yang nantinya dapat menjadi elemen penarik bagi penunjang, maka jenis – jenis aktifitas tambahan yang akan diwadahi oleh *photography center* meliputi:

AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG
Pemotretan untuk keperluan komersial	Studio foto
	Ruang rias
	Ruang ganti baju
	Ruang pengolahan Receptionist dan kasir
Perlombaan fotografi	Ruang serbaguna
	Taman studio outdoor
Pelelangan karya fotografi untuk keperluan sosial	Ruang serbaguna
Penjualan properti – properti dan souvenir fotografi	Toko properti – properti dan souvenir fotografi
	Gudang barang
	Kasir
Pembuatan dan penerbitan bacaan (majalah dan bulletin) fotografi	Ruang pembuatan bacaan
	Ruang pengolahan
	Ruang percetakan dan penjilidan
	Gudang barang

Tabel 8.3

Tabel Kebutuhan Ruang

8.3.3 Analisa Karakter / Sifat Ruang

Berdasarkan jenis ruang dan aktifitas yang diwadahi, maka jenis – jenis ruang tersebut digolongkan berdasarkan karakternya. Karakter – karakter ruang tersebut digunakan sebagai pengendali bagi penggunaannya. Jenis karakter ruang yang digunakan terdiri dari *public*, *private*, dan *semi*. *Public* digunakan untuk area – area yang bersifat umum, dan diperuntukkan bagi pengunjung. *Private* digunakan untuk area – area yang diperuntukkan bagi pengelola dan area – area yang bersifat tertutup. *Semi* digunakan sebagai area transisi dari *public* ke *private* dan sebaliknya. Berikut adalah jenis karakter ruang yang ada di *photography center* ini:

AKTIFITAS		KEBUTUHAN RUANG	KARAKTER
Pengunjung			
Utama	Mendapatkan informasi	Lobby: - Ruang tunggu - Receptionist	PUBLIC
	Belajar teori fotografi dan videografi	Ruang kelas	SEMI
	Belajar praktek fotografi dan videografi	Ruang studio dan taman	SEMI
	Belajar olah fotografi dan videografi	Ruang komputer / <i>darkroom</i>	SEMI
	Mengunjungi pameran dan presentasi foto	Ruang museum / ruang serbaguna	PUBLIC
	Mengunjungi klinik / diskusi fotografi	Ruang audiovisual / ruang serbaguna	SEMI / PUBLIC
	Mengunjungi taman bacaan	Perpustakaan	PUBLIC
Penunjang	Mengunjungi workshop / seminar fotografi	Ruang audiovisual / ruang serbaguna	SEMI / PUBLIC
	Mengunjungi pemutaran film pendek	Ruang audiovisual / ruang serbaguna	SEMI / PUBLIC
	Istirahat makan / minum	Café + live music	PUBLIC
Pengelola			
Bekerja		Ruang direktur	PRIVATE
		Ruang manager	PRIVATE
		Ruang administrasi	PRIVATE
		Ruang personalia	PRIVATE
		Ruang rapat	PRIVATE
Istirahat		Café + live music	PUBLIC
Karyawan / pegawai			
Bekerja		Ruang pengajar / pelatih	PRIVATE
		Ruang perlengkapan dan penyimpanan	PRIVATE
Istirahat		Café + live music	PUBLIC
		Ruang karyawan	PRIVATE
Service		Area parkir	PUBLIC
		Security / Pos Keamanan	PUBLIC
		KM/WC	PUBLIC/PRIVATE
		Dapur dan Pantry	PUBLIC
	Gudang & Sarana Utilitas	PRIVATE	

Tabel 8.4

Tabel Sifat Ruang

Aktifitas Tambahan

AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	KARAKTER
Pemotretan untuk keperluan komersial	Studio foto	SEMI PUBLIC
	Ruang rias	SEMI PUBLIC
	Ruang ganti baju	SEMI PUBLIC
	Ruang olah	PRIVATE
	Receptionist dan kasir	PUBLIC
Perlombaan fotografi	Ruang serbaguna	PUBLIC
	Taman studio outdoor	PUBLIC
Pelelangan karya fotografi untuk keperluan sosial	Ruang serbaguna	PUBLIC
Penjualan properti – properti dan souvenir fotografi	Toko properti – properti dan souvenir fotografi	PUBLIC
	Gudang barang	PRIVATE
	Kasir	PRIVATE
Pembuatan dan penerbitan bacaan (majalah dan bulletin) fotografi	Ruang pembuatan bacaan	PRIVATE
	Ruang pengolahan	PRIVATE
	Ruang percetakan dan penjilidan	PRIVATE
	Gudang barang	PRIVATE

Tabel 8.3

Tabel Sifat Ruang

8.3.4 Analisa Hubungan Ruang

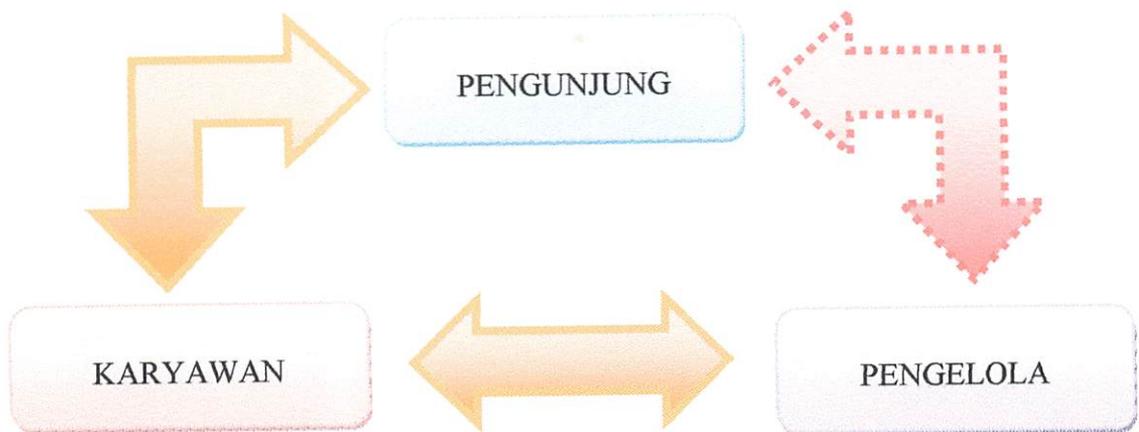


Diagram 8.9
Hubungan Ruang Makro

Keterangan:

-  : Erat
 : Tidak Erat

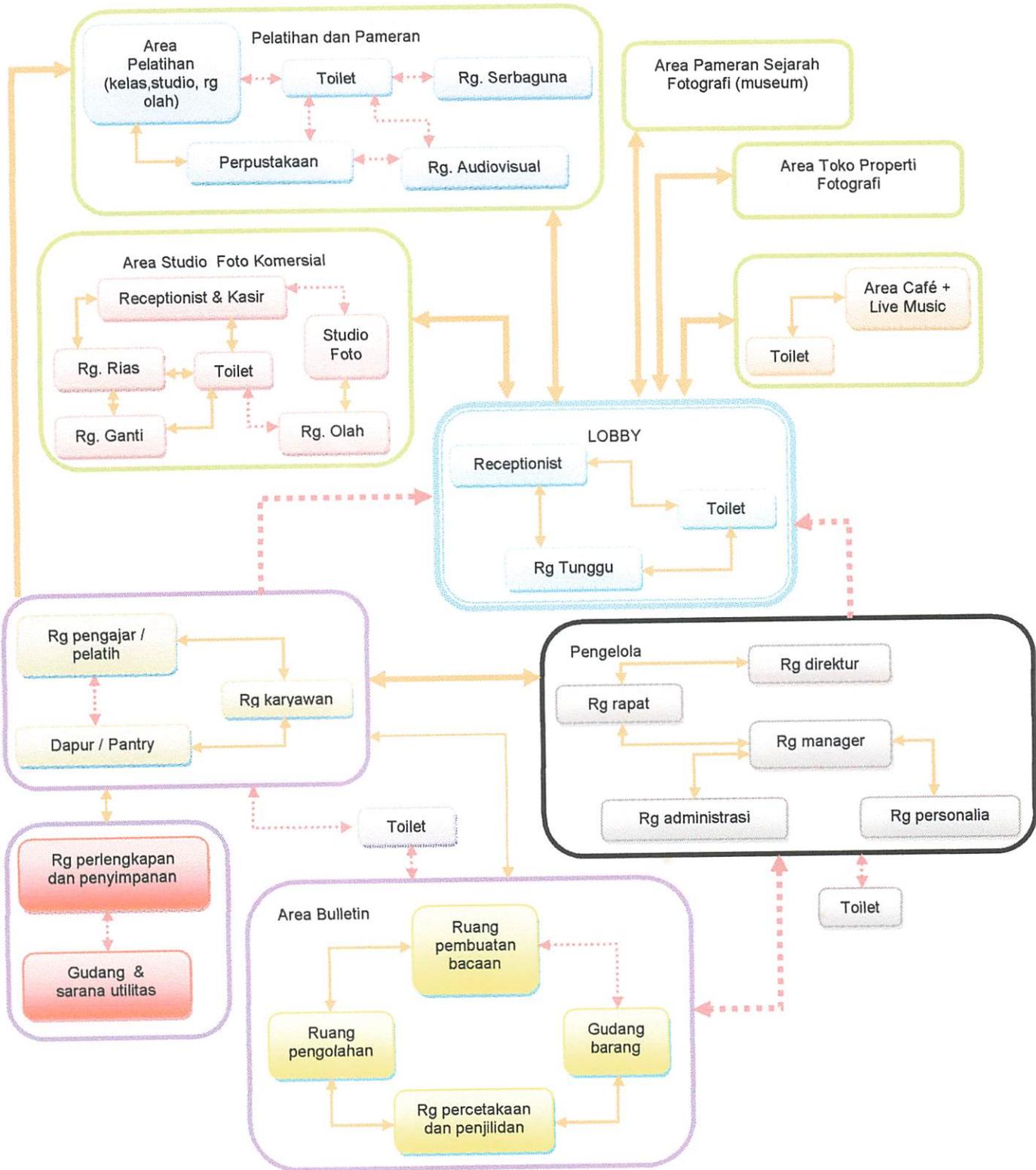


Diagram 8.10
Hubungan Ruang Mikro

Keterangan

- : pengunjung
- : pengelola
- : karyawan
- : Erat
- - - - - : Tidak Erat

8.3.5 Analisa Besaran Ruang

Fasilitas *photography center* ini diperuntukkan bagi masyarakat kota Malang pada umumnya, termasuk usia pelajar SMA atau mahasiswa. Berikut tabel jumlah penduduk Kota Malang:

TAHUN	PENDUDUK
1989	620 402
1994	682 172
1997	715 517
1999	710 189
2006	780 863
2009	883 876

Tabel 8.4

Tabel Jumlah Penduduk Kota Malang

Photography center ini direncanakan untuk 20 tahun mendatang (tahun 2029). Rata-rata pertumbuhan penduduk per tahun dari 2006 – 2009 (3 tahun) adalah:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(\text{jumlah penduduk tahun 2009} - \text{jumlah penduduk tahun 2006})}{3} \\
 &= \frac{883\ 876 - 780\ 863}{3} \\
 &= \mathbf{34\ 338\ jiwa}
 \end{aligned}$$

Perkiraan 20 tahun mendatang:

$$\begin{aligned}
 &= (34\ 338 \times 20) + \text{jumlah penduduk tahun 2009} \\
 &= (34\ 338 \times 20) + 883\ 876 \\
 &= \mathbf{1\ 570\ 636\ jiwa}
 \end{aligned}$$

Sehingga jumlah penduduk tahun 2029 sebesar $\pm 2\ 944\ 136$ jiwa. Berdasarkan badan pusat statistik, jumlah sekolah menengah di kota Malang adalah 110 sekolah dengan 42 839 siswa sedangkan perguruan tinggi adalah 55 perguruan tinggi. Diasumsikan jumlah masyarakat usia pelajar SMA dan mahasiswa adalah 500 000 jiwa. Perkiraan jumlah masyarakat usia pelajar dan mahasiswa 20 tahun mendatang kurang lebih 1 000 000 jiwa. Sehingga asumsi prosentase masyarakatnya (20 tahun mendatang) adalah sebagai berikut:

- Masyarakat usia pelajar SMA dan mahasiswa $\approx 63.7\%$.
- Masyarakat umum (sisanya) $\approx 36.3\%$.

- Masyarakat peminat fotografi diasumsikan sekitar 30% dari jumlah usia pelajar dan mahasiswa yaitu $\pm 300\ 000$ jiwa dan 20% dari jumlah sisa masyarakat umum yaitu $\pm 114\ 127$ jiwa. Sehingga jumlahnya $\pm 414\ 127$ jiwa.

Diasumsikan tidak semua dari jumlah masyarakat peminat fotografi yang benar – benar tertarik fotografi hanya sekitar 50% saja yang dapat diperkirakan aktif. Sehingga total pengunjung yang datang yaitu:

$$\begin{aligned} &= 50\% \times \text{perkiraan masyarakat peminat fotografi} \\ &= 50\% \times 414\ 127 \text{ jiwa} \\ &= 207\ 064 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

Rata – rata pengunjung maksimal per hari (1 tahun = 365 hari), yaitu

$$= 207\ 064/365 = 567 \text{ orang per hari.}$$

Diasumsikan sekitar 20% dari total peminat fotografi yang aktif merupakan peserta pelatihan, sehingga peserta maksimal per hari sekitar 113 jiwa.

Dari perhitungan perkiraan pengunjung yang datang, maka luasan dan kapasitas ruang yang dibutuhkan yaitu:

PENGUNJUNG

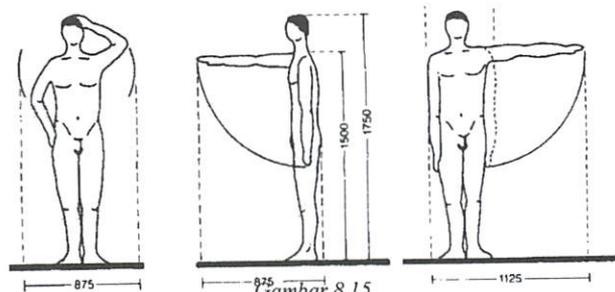
- Lobby

➤ Ruang Tunggu

Kapasitas maksimal: 100 orang

- Ruang gerak manusia: 1 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

$$\text{Luasan} = 1 \text{ m}^2 \times 100 = \mathbf{100 \text{ m}^2}$$



Dimensi Manusia

- Kursi

Luasan duduk: 0.20 m^2 (asumsi)

$$\text{Luasan total} = 0.20 \text{ m}^2 \times 100 = \mathbf{20 \text{ m}^2}$$

- Meja (asumsi 1 meja untuk 1 kursi panjang (4 orang))

Luasan meja: 0.7 m^2 (asumsi)

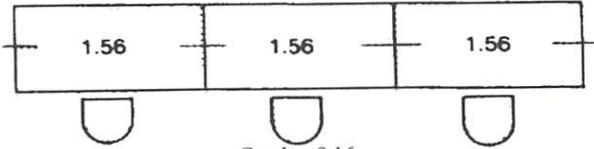
$$\text{Luasan total} = 0.7 \text{ m}^2 \times 25 = 17.5 \text{ m}^2$$

Luasan Total Ruang Tunggu

$$= (100 + 20 + 17.5) \text{ m}^2 + \{(100 + 20 + 17.5) \text{ m}^2 \times 30\%\}$$

$$= 178.75 \text{ m}^2$$

- Receptionist (Architect's Data 3th Ed.:346)



Gambar 8.16

Dimensi Perabot Receptionist

- Meja

$$\text{Luasan meja: } 1.092 \text{ m}^2$$

$$\text{Luasan total} = 1.092 \text{ m}^2 \times 3 = 3.276 \text{ m}^2$$

- Kursi

$$\text{Luasan kursi: } 0.25 \text{ m}^2 \text{ (asumsi)}$$

$$\text{Luasan total} = 0.25 \text{ m}^2 \times 3 = 0.75 \text{ m}^2$$

- Lemari dokumen

$$\text{Luasan kursi: } 0.455 \text{ m}^2 \text{ (asumsi)}$$

$$\text{Luasan total} = 0.455 \text{ m}^2 \times 1 = 0.455 \text{ m}^2$$

Luasan Total Area Receptionist

$$= (3.276 + 0.75 + 0.455) \text{ m}^2 + \{(3.276 + 0.75 + 0.455) \text{ m}^2 \times 30\%\}$$

$$= 5.8253 \text{ m}^2$$

- Toilet (Data Arsitek, kapasitas 40 orang)

- Toilet Pria

$$2 \text{ WC, } 3 \text{ Urinoir, } 2 \text{ Wastafel, Sirkulasi } 30\% = 7.42 \text{ m}^2$$

- Toilet Wanita

$$3 \text{ WC, } 4 \text{ Wastafel, Sirkulasi } 30\% = 9.83 \text{ m}^2$$

Luasan Total Toilet Ruang Tunggu

$$= 7.42 \text{ m}^2 + 9.83 \text{ m}^2$$

$$= 17.25 \text{ m}^2$$

$$\text{LUASAN TOTAL LOBBY} = (178.75 \text{ m}^2 + 5.8253 \text{ m}^2 + 17.25 \text{ m}^2)$$

$$= 201.8253 \text{ m}^2$$

- Ruang Kelas
 - Kapasitas masing – masing kelas 30 siswa terdapat 3 ruang
 - 1.80 – 2.00 m² per orang (termasuk perabot)

Luasan per kelas = 2.00 m² x 30 = **60 m²**
LUASAN TOTAL = 60 m² x 3 = 180 m²
- Ruang Studio Pelatihan
 - Area Foto
 - Kapasitas masing – masing area foto 10 orang (model + fotografer) terdapat 3 ruang
 - Luasan masing – masing area foto = **48 m²** (studi obyek)

Luasan Total = 48 m² x 3 = 144 m²
 - Area Menonton
 - Kapasitas 90 siswa dengan pelatih 5 orang (asumsi jam pelatihan tiap paket bersamaan).
 - Kebutuhan per orang 1 – 1.50 m² per orang

Luasan = 1.50 m² x 95 = 142.5 m²

LUASAN TOTAL STUDIO PELATIHAN = (144 m² + 142.5 m²) = 286.5 m²
- Ruang Komputer
 - Kapasitas masing – masing ruang komputer 30 siswa dan 1 pelatih terdapat 3 ruang
 - Luasan per orang = 3.00 – 4.00 m² (Interior Graphic Standards: 511)

Luasan per ruang = 3.00 m² x 31 = 93 m²
LUASAN TOTAL = 93 m² x 3 = 279 m²
- *Darkroom* (ruang olah foto)
 - Kapasitas masing – masing *darkroom* 10 siswa dan 1 pelatih terdapat 1 ruang
 - Luasan per orang = 3.00 – 4.00 m² (Interior Graphic Standards: 511)

LUASAN = 4.00 m² x 11 = 44 m²
- Toilet Area Pelatihan (studio, kelas, ruang komputer, *darkroom*)
 Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:
 - Toilet Pria
 2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.42 m²

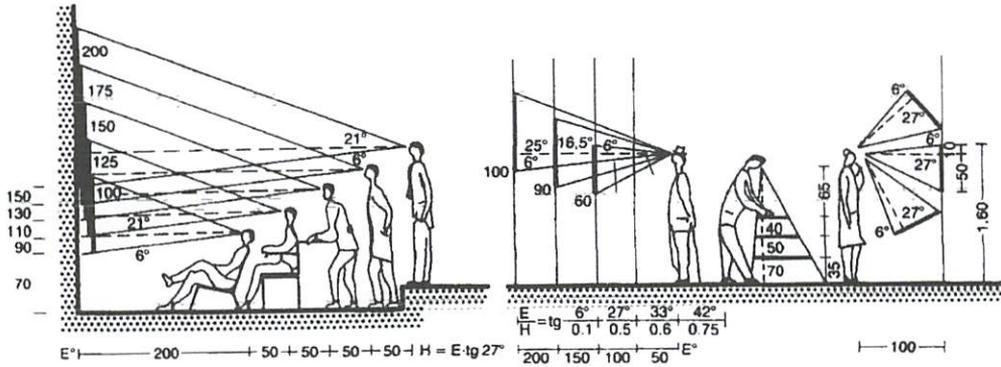
- o Toilet Wanita

3 WC, 4 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.83 m²

Luasan Total Toilet = 7.42 m² + 9.83 m² = 17.25 m²

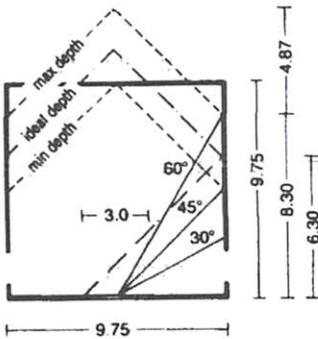
- Ruang Pameran / Galeri / Museum

Kapasitas 200 orang



Gambar 8.17

Jarak Pandang Manusia



Gambar 8.18

Jarak Pandang per Manusia

- Luasan gerak manusia untuk melihat ke sekeliling: 2.00 m² (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan total = 2.00 m² x 200 = 400 m²

- Kebutuhan perabot 10% dari luasan manusia total (asumsi)

Luasan total ruang

$$= \{400 \text{ m}^2 + (400 \text{ m}^2 \times 10\%)\} + [\{400 \text{ m}^2 + (400 \text{ m}^2 \times 10\%)\} \times 30\%]$$

$$= 466.4 \text{ m}^2$$

LUASAN TOTAL AREA PAMERAN = 466.4 m²

- Ruang Serbaguna

- Kapasitas 200 orang
 - Kebutuhan per orang 1.5 m² per orang
- Luasan orang = 1.5 m² x 200 = 300 m²

LUASAN RUANG

$$= 300 \text{ m}^2 + (300 \text{ m}^2 \times 30\%)$$

$$= 390 \text{ m}^2$$

• Ruang Audiovisual

- Kapasitas 300 orang
- Kebutuhan per orang 1 m^2 per orang
Luasan orang = $1 \text{ m}^2 \times 300 = 300 \text{ m}^2$
- Kursi 0.25 m^2 per orang
Luasan kursi = $0.25 \text{ m}^2 \times 300 = 75 \text{ m}^2$
- Ruang Kontrol (kapasitas 4 orang)
Luasan 25 m^2

LUASAN RUANG

$$= (300 \text{ m}^2 + 75 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2) + \{(300 \text{ m}^2 + 75 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2) \times 30\%\}$$

$$= 520 \text{ m}^2$$

• Toilet

Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:

- Toilet Pria
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.42 m^2
- Toilet Wanita
3 WC, 4 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.83 m^2

$$\text{Luasan Total Toilet} = 7.42 \text{ m}^2 + 9.83 \text{ m}^2 = 17.25 \text{ m}^2$$

Untuk melayani 60 orang

- Toilet pria: 3 WC, 4 Urinoir, 3 Wastafel, sirkulasi 30% = $\pm 10.42 \text{ m}^2$
- Toilet wanita: 4 WC, 5 Wastafel, sirkulasi 30% = $\pm 12.83 \text{ m}^2$

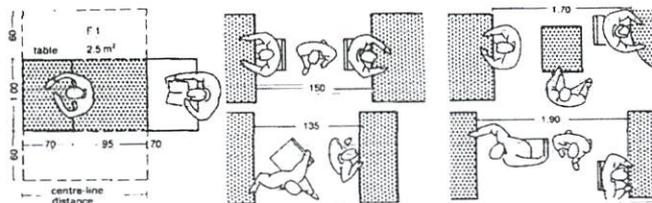
$$\text{Luasan Toilet untuk 60 orang} = \pm 23.25 \text{ m}^2$$

$$\text{LUASAN TOTAL TOILET} = 23.25 \text{ m}^2 \times 2 = 46.5 \text{ m}^2$$

• Perpustakaan

Kapasitas 200 orang

➤ Area Baca (Architect's Data 3th Ed.:329)



Gambar 8.19

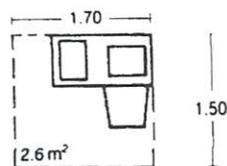
Area Baca

- Kebutuhan area per meja per orang: 2.5 m²

Luasan Total Area Baca = 2.5 m² x 200 = 500 m²

- Jarak antar meja yang berhadapan antara 1.50 m – 1.90 m.

➤ Area Browsing Internet (Architect's Data 3th Ed.:329)



Gambar 8.20

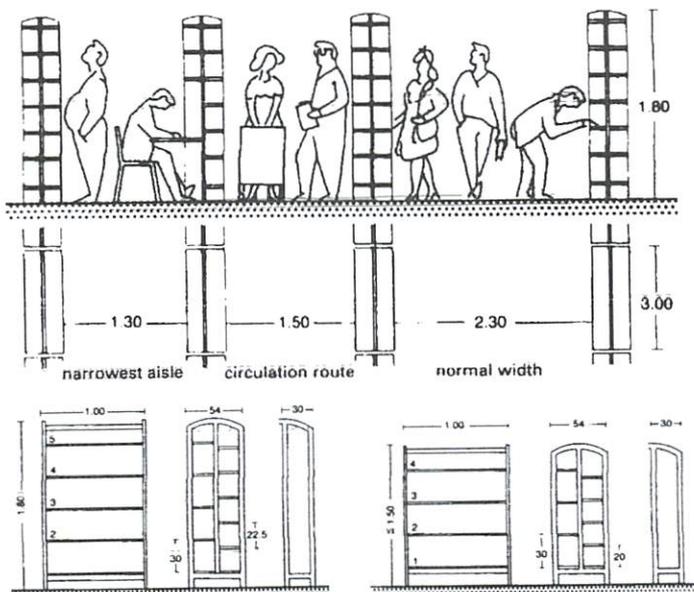
Area Browsing Internet

- Terdapat 40 meja (asumsi pengguna 20% dari kapasitas pengunjung)

- Kebutuhan area per meja per orang: 2.6 m²

Luasan Total Area Browsing Internet = 2.6 m² x 40 = 104 m²

➤ Area Rak Buku (Architect's Data 3th Ed.:329)



Gambar 8.21

Perabot Perpustakaan

○ Terdapat 100 rak

○ Luasan per rak: 0.4 m^2

Luasan area per rak: $(0.4 \text{ m}^2 + 1.50 \text{ m}^2) \times 1.00 \text{ m}^2 = 1.9 \text{ m}^2$

Luasan Total Area Rak = $1.9 \text{ m}^2 \times 100 = 190 \text{ m}^2$

➤ Area Petugas

Kapasitas 4 orang ($4.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$)

Luasan total: $4.5 \text{ m}^2 \times 4 = 18 \text{ m}^2$

➤ Toilet

Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:

○ Toilet Pria

2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.42 m^2

○ Toilet Wanita

3 WC, 4 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.83 m^2

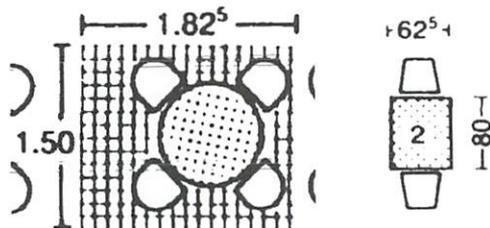
Luasan Total Toilet = $7.42 \text{ m}^2 + 9.83 \text{ m}^2 = 17.25 \text{ m}^2$

LUASAN TOTAL PERPUSTAKAAN

= $500 \text{ m}^2 + 104 \text{ m}^2 + 190 \text{ m}^2 + 18 \text{ m}^2 + 17.25 \text{ m}^2 = 829.25 \text{ m}^2$

● Café + Live Music

Kapasitas 150 orang



Gambar 8.22

Tatanan meja café

➤ Area 4 kursi 1 meja (untuk 100 orang)

Kebutuhan 1 set meja = 3 m^2

Luasan total = $25 \times 3 \text{ m}^2 = 75 \text{ m}^2$

➤ Area 2 kursi 1 meja (untuk 50 orang)

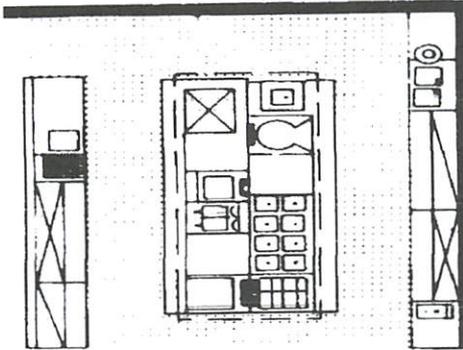
Kebutuhan 1 set meja = 1.5 m^2

Luasan total = $25 \times 1.5 \text{ m}^2 = 37.5 \text{ m}^2$

Luasan Area Café = $75 \text{ m}^2 + 37.5 \text{ m}^2 = 112.5 \text{ m}^2$

➤ Dapur (Architect's Data 3th Ed.:461)

Berdasarkan standar, untuk melayani 100 – 150 kursi, membutuhkan luasan dapur = 25 m^2



Gambar 8.23
Tatanan dapur café

➤ Kasir

- Terdapat 1 meja kasir (per meja: 0.72 m^2)

$$\text{Luasan meja kasir} = 1 \times 0.72 \text{ m}^2 = \mathbf{0.72 \text{ m}^2}$$

- Terdapat 1 kursi kasir (per kursi: 0.20 m^2)

$$\text{Luasan kursi kasir} = 1 \times 0.20 \text{ m}^2 = \mathbf{0.20 \text{ m}^2}$$

$$\begin{aligned} \text{Area kasir} &= (0.72 \text{ m}^2 + 0.20 \text{ m}^2) + \{(0.72 \text{ m}^2 + 0.20 \text{ m}^2) \times 30\%\} \\ &= \mathbf{1.196 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{LUASAN TOTAL CAFÉ} &= 112.5 \text{ m}^2 + 25 \text{ m}^2 + 1.196 \text{ m}^2 \\ &= \mathbf{138.696 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

LUASAN TOTAL PENGUNJUNG

$$\begin{aligned} &= 201.8253 \text{ m}^2 + 180 \text{ m}^2 + 256.5 \text{ m}^2 + 279 \text{ m}^2 + 44 \text{ m}^2 + 17.25 \text{ m}^2 + 829.25 \text{ m}^2 + \\ &\quad 390 \text{ m}^2 + 520 \text{ m}^2 + 466.4 \text{ m}^2 + 46.5 \text{ m}^2 + 138.696 \text{ m}^2 \\ &= \mathbf{3\,369.4213 \text{ m}^2} \end{aligned}$$

PENGELOLA

- Ruang Direktur (Architect's Data 3th Ed.:346) langsung didapat standar besaran ruang = 15 m^2

- Ruang Manager (Architect's Data 3th Ed.:346) langsung didapat standar besaran ruang = 10 m^2

$$\text{Terdapat 3 ruang} = 3 \times 10 \text{ m}^2 = \mathbf{30 \text{ m}^2}$$

- Ruang Personalia (Architect's Data 3th Ed.:346)

$$\text{Kapasitas 5 orang (} 4.5 \text{ m}^2 \text{ / orang)}$$

$$\text{Luasan total: } 4.5 \text{ m}^2 \times 10 = \mathbf{45 \text{ m}^2}$$

- Ruang Administrasi (Architect's Data 3th Ed.:346)
Kapasitas 5 orang ($4.5 \text{ m}^2 / \text{orang}$)
Luasan total: $4.5 \text{ m}^2 \times 10 = 45 \text{ m}^2$
- Ruang Rapat (Interior Graphic Standards:512)
Kapaitas 10 orang ($5 \text{ m}^2 / \text{orang}$)
Luasan total: $5 \text{ m}^2 \times 10 = 50 \text{ m}^2$
- Gudang
Luasan 20 m^2
- Toilet
Kapasitas yang dilayani 20 orang
Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:
 - Toilet Pria
2 WC, 3 Urinoir, 2 Wastafel, Sirkulasi 30% = 7.42 m^2
 - Toilet Wanita
3 WC, 4 Wastafel, Sirkulasi 30% = 9.83 m^2
Luasan Total Toilet: $7.42 \text{ m}^2 + 9.83 \text{ m}^2 = 17.25 \text{ m}^2$
 Untuk melayani 20 orang
 - Toilet pria: 1 WC, 2 Urinoir, 1 Wastafel, sirkulasi 30% = $\pm 4.25 \text{ m}^2$
 - Toilet wanita: 2 WC, 2 Wastafel, sirkulasi 30% = $\pm 5 \text{ m}^2$
Luasan Toilet untuk 20 orang: $\pm 9.25 \text{ m}^2$

LUASAN TOTAL PENGELOLA

$$= (15 \text{ m}^2 + 30 \text{ m}^2 + 45 \text{ m}^2 + 45 \text{ m}^2 + 50 \text{ m}^2 + 20 \text{ m}^2 + 9.25 \text{ m}^2) = 214.25 \text{ m}^2$$

KARYAWAN

- Ruang Karyawan (kapasitas 50 orang) ($1.96 \text{ m}^2 / \text{orang}$)
 - Ruang gerak manusia: 1.96 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)
Luasan = $1 \text{ m}^2 \times 50 = 50 \text{ m}^2$
 - Kursi
Luasan duduk: 0.20 m^2 (asumsi)
Luasan total = $0.20 \text{ m}^2 \times 50 = 10 \text{ m}^2$
 - Meja (terdapat 5 meja, 1 meja untuk 10 orang)
Luasan meja: 2.5 m^2 (asumsi)
Luasan total = $2.5 \text{ m}^2 \times 5 = 12.5 \text{ m}^2$

➤ Locker

Luasan locker: $0.8 \text{ m}^2 / \text{locker}$

Luasan total = $0.8 \text{ m}^2 \times 50 = 40 \text{ m}^2$

Luasan Total Ruang Karyawan

= $(50 + 10 + 12.5 + 40) \text{ m}^2 = 112.5 \text{ m}^2$

• Ruang Pelatih (kapasitas 20 orang)

➤ Ruang gerak manusia: 1 m^2 (Architect's Data 3th Ed.:16)

Luasan = $1 \text{ m}^2 \times 20 = 20 \text{ m}^2$

➤ Kursi

Luasan duduk: 0.20 m^2 (asumsi)

Luasan total = $0.20 \text{ m}^2 \times 20 = 4 \text{ m}^2$

➤ Meja (terdapat 30 meja)

Luasan meja: 0.875 m^2 (asumsi)

Luasan total = $0.875 \text{ m}^2 \times 20 = 17.5 \text{ m}^2$

➤ Locker

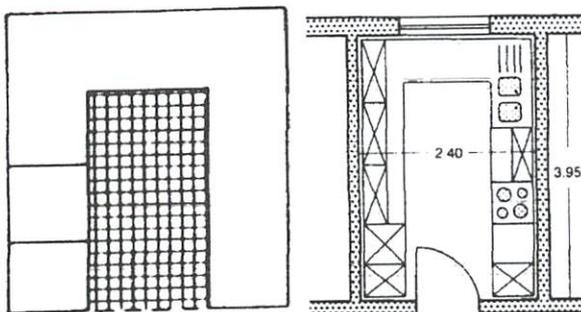
Luasan locker: $0.8 \text{ m}^2 / \text{locker}$

Luasan total = $0.8 \text{ m}^2 \times 20 = 16 \text{ m}^2$

Luasan Total Ruang Pelatih

= $(20 + 4 + 17.5 + 16) \text{ m}^2 = 57.5 \text{ m}^2$

• Dapur / pantry (Architect's Data 3th Ed.:254)



Gambar 8.24
Tatanan dapur / pantry

Luasan dapur/pantry = $3.40 \text{ m}^2 \times 3.95 \text{ m}^2 = 13.43 \text{ m}^2$

• Toilet

➤ Area ruang karyawan (untuk melayani 20 orang)

○ Toilet pria: 1 WC, 2 Urinoir, 1 Wastafel, sirkulasi 30% = $\pm 4.25 \text{ m}^2$

○ Toilet wanita: 2 WC, 2 Wastafel, sirkulasi 30% = $\pm 5 \text{ m}^2$

Luasan Toilet untuk 20 orang: $\pm 9.25 \text{ m}^2$

- Area ruang pelatih (untuk melayani 10 orang)
 - Toilet Pria: 1 WC, 1 Urinoir, 1 Wastafel, Sirkulasi 30% = ± 2.5 m²
 - Toilet Wanita: 2 WC, 1 Wastafel, Sirkulasi 30% = ± 3 m²

$$\text{Luasan Toilet untuk 10 orang} = 2.5 \text{ m}^2 + 3 \text{ m}^2 = 5.5 \text{ m}^2$$

$$\text{Luasan Total Toilet} = 9.25 \text{ m}^2 + 5.5 \text{ m}^2 = 14.75 \text{ m}^2$$

- Ruang penyimpanan dan perlengkapan
 - Berdasarkan Architectural Graphic Standards, didapat perhitungan standart perabot: 6.54 m² / unit.
 - Terdapat 2 unit (basah dan kering)

$$\text{Luasan} = 2 \times 6.54 \text{ m}^2 = 13.08 \text{ m}^2$$

$$\text{Total Luasan} = 13.08 \text{ m}^2 + (13.08 \text{ m}^2 \times 30\%) = 17.004 \text{ m}^2$$

- Sarana Utilitas

- Ruang Generator

- Terdapat 2 generator set
- Berdasarkan MEE, kebutuhan ruang untuk 1 generator set KVA 140 (model 120TXT 7557BA): 32.175 m² (termasuk sirkulasi 30%)

$$\text{Luasan Total Ruang Generator} = 2 \times 32.175 \text{ m}^2 = 64.35 \text{ m}^2$$

- Ruang Pompa

- Terdapat 3 pompa
- Berdasarkan MEE, kebutuhan 1 mesin pompa 40 Hz 60 psi: 1 m²

$$\text{Luasan Total Ruang Pompa} = 3 \times 1 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$$

- Ruang Utilitas (Listrik, Telepon)

- Kebutuhan per orang untuk kontrol: 2.5 m²
- Kapasitas 5 teknisi

$$\text{Luasan Total} = 5 \times 2.5 \text{ m}^2 = 7.5 \text{ m}^2$$

$$\begin{aligned} \text{Luasan sarana utilitas} &= 17.004 \text{ m}^2 + 64.35 \text{ m}^2 + 3 \text{ m}^2 + 7.5 \text{ m}^2 \\ &= 91.854 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

TOTAL LUAS AREA KARYAWAN

$$= (112.5 \text{ m}^2 + 57.5 \text{ m}^2 + 13.43 \text{ m}^2 + 14.75 \text{ m}^2 + 91.854 \text{ m}^2)$$

$$= 290.034 \text{ m}^2$$

Berdasarkan analisa perhitungan besaran ruang di atas, maka diketahui luasan total utama untuk bangunan *photography center*. Rincian besaran – besaran ruang tersebut adalah sebagai berikut:

- Pengunjung = 3 369.4213 m²
- Pengelola = 214.25 m²
- Karyawan = 290.034 m²

$$\text{TOTAL UTAMA} = 3\,873.7053 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 40\% \text{ (bangunan umum)}$$

$$= 5\,423.18742 \text{ m}^2$$

Berdasarkan analisa tambahan kebutuhan ruang, terdapat ruangan – ruangan yang digunakan untuk melengkapi fungsi bangunan sebagai *photography center*. Sehingga perhitungan luasan ruangnya, adalah sebagai berikut:

PEMOTRETAN KOMERSIAL

- Studio Foto
 - Kapasitas 30 orang (20 model, 8 asisten fotografer, 2 fotografer)
 - Kebutuhan per orang: 1.5 m², 2.00 m² (termasuk perabot)
 - Luasan area obyek foto (untuk model) = 20 x 1.5 m² = 30 m²
 - Luasan area asisten fotografer = 8 x 2.00 m² = 16.00 m²
 - Luasan area fotografer = 2 x 2.00 m² = 4.00 m²

$$\text{Luasan Studio Foto} = 30 \text{ m}^2 + 16 \text{ m}^2 + 4 \text{ m}^2 = 50 \text{ m}^2$$

- Ruang Rias
 - Kapasitas 15 orang (10 model, 5 perias)
 - Kebutuhan per orang: 2.00 m² (termasuk perabot)

$$\text{Luasan Ruang Rias} = 15 \times 2.00 \text{ m}^2 = 30 \text{ m}^2$$

- Ruang Ganti Baju
 - Kapasitas 10 orang
 - Kebutuhan per orang: 1.96 m²
 - Luasan orang = 10 x 1.96 m² = 19.6 m²
 - Luasan per lemari: 1.2 m² (terdapat 3 lemari)
 - Luasan lemari = 3 x 1.2 m² = 3.6 m²

$$\text{Luasan Ruang Ganti Baju}$$

$$= 19.6 \text{ m}^2 + 3.6 \text{ m}^2 = 23.2 \text{ m}^2$$

- Ruang Pengolahan Foto

- Kapasitas 5 orang
- Luasan per orang = 3.00 – 4.00 m² (Interior Graphic Standards: 511)

$$\text{Luasan Ruang Pengolahan Foto} = 5 \times 3.00 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$$

- Receptionist dan Kasir

- Kapasitas 2 orang

- Meja

$$\text{Luasan meja: } 1.092 \text{ m}^2$$

$$\text{Luasan total} = 1.092 \text{ m}^2 \times 2 = \mathbf{2.184 \text{ m}^2}$$

- Kursi

$$\text{Luasan kursi: } 0.25 \text{ m}^2 \text{ (asumsi)}$$

$$\text{Luasan total} = 0.25 \text{ m}^2 \times 2 = \mathbf{0.5 \text{ m}^2}$$

Luasan Total Area Receptionist dan Kasir

$$= (2.184 + 0.5) \text{ m}^2 + \{(2.184 + 0.5) \text{ m}^2 \times 30\%\} = \mathbf{3.4892 \text{ m}^2}$$

- Toilet

Berdasarkan Data Arsitek, untuk melayani 40 orang:

- Toilet Pria

$$2 \text{ WC, } 3 \text{ Urinoir, } 2 \text{ Wastafel, Sirkulasi } 30\% = 7.42 \text{ m}^2$$

- Toilet Wanita

$$3 \text{ WC, } 4 \text{ Wastafel, Sirkulasi } 30\% = 9.83 \text{ m}^2$$

Sedangkan kebutuhan untuk melayani 10 orang:

- Toilet Pria

$$1 \text{ WC, } 1 \text{ Urinoir, } 1 \text{ Wastafel, Sirkulasi } 30\% = \pm 2.5 \text{ m}^2$$

- Toilet Wanita

$$2 \text{ WC, } 1 \text{ Wastafel, Sirkulasi } 30\% = \pm 3 \text{ m}^2$$

$$\text{Luasan Total Toilet} = 2.5 \text{ m}^2 + 3 \text{ m}^2 = \mathbf{5.5 \text{ m}^2}$$

$$\text{LUASAN TOTAL} = 50 \text{ m}^2 + 30 \text{ m}^2 + 23.2 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 + 3.4892 \text{ m}^2 + 5.5 \text{ m}^2 \\ = \mathbf{127.1892 \text{ m}^2}$$

JURNALISTIK

- Ruang Pembuatan

- Kapasitas 5 orang

- Luasan per orang termasuk perabot berupa komputer = 3.00 – 4.00 m² (Interior Graphic Standards: 511)

$$\text{Luasan Ruang Pembuatan} = 5 \times 3.00 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$$

- Ruang Pengolahan

- Kapasitas 5 orang
- Luasan per orang termasuk perabot berupa komputer = 3.00 – 4.00 m²
(Interior Graphic Standards: 511)

$$\text{Luasan Ruang Pembuatan} = 5 \times 3.00 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$$

- Ruang Percetakan dan Penjilidan

- Kapasitas 10 orang (2 staff fotokopi, 1 staff plotter, 3 staff printer + komputer, 5 staff penjilid)
- Kebutuhan per mesin fotokopi: 1.625 m²
Terdapat 2 mesin fotokopi = 2 x 1.625 m² = 3.25 m²
- Kebutuhan per plotter per orang: 1.95 m²
Terdapat 1 plotter = 1 x 1.95 m² = 1.95 m²
- Kebutuhan per meja komputer per orang: 3.00 m²
Terdapat 3 meja = 3 x 3.00 m² = 9.00 m²
- Kebutuhan per orang pada penjilidan per orang: 1.50 m²
Terdapat 5 penjilid = 5 x 1.50 m² = 7.5 m²

Luasan Ruang Percetakan dan Penjilidan

$$= 3.25 \text{ m}^2 + 1.95 \text{ m}^2 + 9 \text{ m}^2 + 7.5 \text{ m}^2 = 21.7 \text{ m}^2$$

- Gudang

- Kapasitas 5 orang (per orang: 1.96 m²)
Luasan orang = 5 x 1 m² = 5 m²
- Kebutuhan Lemari / Rak (per unit: 1.2 m²)
Terdapat 20 lemari / rak = 20 x 1.2 m² = 24 m²

$$\text{Luasan Gudang} = (10 \text{ m}^2 + 24 \text{ m}^2) = 29 \text{ m}^2$$

$$\text{LUASAN TOTAL} = 15 \text{ m}^2 + 15 \text{ m}^2 + 21.7 \text{ m}^2 + 29 \text{ m}^2 = 80.7 \text{ m}^2$$

- Toko Penjualan Properti Fotografi

- Toko
 - Kapasitas 100 orang (per orang: 1 m²)
Luasan orang = 100 x 1 m² = 100 m²
 - Terdapat 4 lemari (per lemari: 1 m²)
Luasan lemari = 4 x 1 m² = 4 m²

- Terdapat 1 meja kasir (per meja: 0.72 m^2)
Luasan meja kasir = $1 \times 0.72 \text{ m}^2 = 0.72 \text{ m}^2$
- Terdapat 1 kursi kasir (per kursi: 0.20 m^2)
Luasan kursi kasir = $1 \times 0.20 \text{ m}^2 = 0.20 \text{ m}^2$
- Area display properti besar fotografi (soft box, lampu flash, payung putih, dll). Kebutuhan per perabot berkisar antara $0.36 \text{ m}^2 - 1.20 \text{ m}^2$.
Terdapat 5 properti yang di display.
Luasan area display = $5 \times 1.00 \text{ m}^2 = 5 \text{ m}^2$

Luasan Area Toko

$$= (100 + 4 + 0.72 + 0.20 + 5) \text{ m}^2 = 109.92 \text{ m}^2$$

- Terdapat 1 gudang penyimpanan barang
 - Kapasitas 5 orang (per orang: 1 m^2)
Luasan orang = $5 \times 1 \text{ m}^2 = 5 \text{ m}^2$
 - Kebutuhan Lemari / Rak (per unit: 1.2 m^2)
Terdapat 10 lemari / rak = $10 \times 1.2 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$

$$\text{Luasan Gudang} = 5 \text{ m}^2 + 12 \text{ m}^2 = 17 \text{ m}^2$$

Luasan Total Toko Penjualan Properti Fotografi

$$= 109.92 \text{ m}^2 + 17 \text{ m}^2$$

$$= 126.92 \text{ m}^2$$

Berdasarkan analisa perhitungan besaran ruang di atas, maka diketahui luasan total untuk tambahan kebutuhan ruangan yang melengkapi bangunan *photography center*. Rincian besaran – besaran ruang tersebut adalah sebagai berikut:

- Pemotretan Komersial = 127.1892 m^2
- Jurnalistik = 80.7 m^2
- Toko = 126.92 m^2
- TOTAL TAMBAHAN** = $334.8092 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 40\% \text{ (bangunan umum)}$
= 468.73288 m^2

Untuk melengkapi fasilitas bagi pengunjung dan pengelola, maka disediakan area parkir. Perhitungan area parkir berdasarkan jumlah pengunjung maksimum per jam. Berikut rincian perhitungan area parkir:

- Parkir Pengunjung
 - Perkiraan maksimum per jam pengunjung datang 50 mobil dan 70 sepeda motor.
 - Berdasarkan Architectural Graphic Standards, luasan per mobil: $\pm 15 \text{ m}^2$, dan luasan per sepeda motor: $\pm 1.6 \text{ m}^2$.
 - Luasan area parkir mobil = $50 \times 15 \text{ m}^2 = 750 \text{ m}^2$
Luasan area parkir sepeda motor = $70 \times 1.6 \text{ m}^2 = 112 \text{ m}^2$

Luasan area parkir pengunjung

$$= (750 \text{ m}^2 + 112 \text{ m}^2) + (750 \text{ m}^2 + 112 \text{ m}^2) \times 60\% = 1\,379.2 \text{ m}^2$$

- Parkir Pengelola dan Karyawan
 - Perkiraan pengelola datang 10 mobil dan 25 sepeda motor.
 - Berdasarkan Architectural Graphic Standards, luasan per mobil: $\pm 15 \text{ m}^2$, dan luasan per sepeda motor: $\pm 1.6 \text{ m}^2$.
 - Luasan area parkir mobil = $10 \times 15 \text{ m}^2 = 150 \text{ m}^2$
Luasan area parkir sepeda motor = $25 \times 1.6 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$

Luasan area parkir pengelola dan karyawan

$$= (150 \text{ m}^2 + 40 \text{ m}^2) + \{(150 \text{ m}^2 + 40 \text{ m}^2) \times 60\% \} = 304 \text{ m}^2$$

$$\text{TOTAL AREA PARKIR} = 1\,379.2 \text{ m}^2 + 304 \text{ m}^2 = 1\,683.2 \text{ m}^2$$

Berdasarkan analisa perhitungan besaran ruang secara keseluruhan, dapat diketahui total luasan keseluruhan:

- Kebutuhan Ruang Total
 - **TOTAL UTAMA** = $5\,423.18742 \text{ m}^2$
 - **TOTAL TAMBAHAN** = 468.73288 m^2
 - **TOTAL PARKIR** = $1\,683.2 \text{ m}^2$
 - TOTAL LUASAN** = $7\,575.1203 \text{ m}^2 \approx 7\,575 \text{ m}^2$

8.3.6 Analisa Suasana Ruang

Suasana ruang pada perancangan *photography center* ini, terkait dengan jenis kegiatan yang ditampung didalamnya. Adanya kompleksitas kegiatan yang ditampung mengakibatkan adanya kompleksitas suasana yang dihasilkan oleh perbedaan kegiatan.

Jenis kegiatan yang ada di dalam *photography center* ini meliputi: pelatihan, pameran, seminar, jasa fotografi, penjualan properti fotografi, dan sebagainya. Oleh karena itu, suasana yang dimunculkan akan memiliki sifat edukatif, rekreatif, dan “perbelanjaan”. Maka suasana yang sesuai untuk dimunculkan adalah suasana bebas dan santai serta memiliki kesan serius pada ruang – ruang yang bersifat edukatif.

8.3.7 Analisa Elemen Ruang

Elemen – elemen ruang digunakan sebagai penunjang perwujudan suasana ruang yang ingin dicapai. Penciptaan suasana ruang melalui elemen ruang dapat dilakukan dengan menggunakan permainan warna, bidang, dan tekstur yang mampu memancing emosi pengguna ruang.

Agar mampu mewujudkan suasana ruang yang menampilkan tema dekonstruksi di dalamnya, maka elemen – elemen ruang pada *photography center* ini, dirancang dengan memasukkan unsur – unsur dekoratif seperti penggunaan tekstur yang berbeda, warna – warna cerah dan berani, serta perabot – perabot yang menunjang suasana ruang yang menyatu dengan tema.

8.4 Analisa Sistem Struktur

Keberadaan struktur dan konstruksi bangunan memberi suatu sistem pendukung bangunan agar bangunan dapat berdiri kokoh. Konsep struktur yang dimunculkan dalam *photography center* ini merupakan hasil dari perwujudan bentuk, sehingga pola sistem strukturnya akan mengikuti bentuknya. Dengan bentukan abstrak yang telah dijabarkan di atas, konsep sistem strukturnya berupa sistem struktur *non – konvensional* yang disusun mengikuti bentukan yang sudah dimunculkan.

8.5 Analisa Sistem Utilitas

Utilitas bangunan merupakan suatu penunjang untuk kelangsungan fungsi yang optimal. Beberapa karya Zaha Hadid yang dibahas dalam *Deconstruction* (1989: 210), penggunaan sistem utilitas bangunan bergantung pada bentuk dan material bangunan. Hal ini terkait dengan kondisi lingkungan alami tempat bangunan yang bersangkutan dibangun. Salah satu karyanya (Kurfürstendamm 70, Berlin), Zaha Hadid menggunakan material bangunan yang mampu untuk menstabilkan temperatur

ruang dalam bangunan, sehingga dapat meminimalisasi penggunaan daya listrik untuk penghawaan buatan.

Perancangan *photography center* ini berada di kota Malang, Indonesia, sehingga sistem utilitasnya menyesuaikan kondisi lingkungan alam yang ada khususnya untuk perancangan sistem penghawaan buatan. Selibuhnya, perancangan sistem utilitas pada *photography center* ini bersifat umum, yaitu berupa:

- Sistem air bersih
Sistem pengadaan air bersih menggunakan sistem terpusat dengan menggunakan *reservoir* sedemikian rupa, yang kemudian didistribusikan ke semua unit yang membutuhkan.
- Sistem air kotor dan limbah
Sistem air kotor (WC) menggunakan sistem penampungan di *septic tank* yang dilengkapi dengan proses chlorinasi yang kemudian disalurkan ke sumur resapan dan drainase. Sedangkan air limbah dialirkan ke sumur resapan yang dilengkapi bak kontrol yang kemudian disalurkan menuju drainase.
- Sistem elektrikal
Penyediaan kebutuhan sumber listrik utama berasal dari PLN, yang digunakan untuk keperluan penerangan, peralatan, penghawaan buatan (*air conditioning*), dan lainnya. Sebagai sumber cadangan, digunakan diesel genset.
- Sistem penghawaan buatan
Sistem penghawaan buatan menggunakan sistem AC central dengan menerapkan sistem zona ganda pada tiap unit pelayanan, yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Sehingga penggunaan listrik dalam penghawaan buatan bisa diminimalisasi.
- Sistem keamanan
Sistem keamanan memakai petugas keamanan yang dibantu dengan peralatan *closed circuit television* (CCTV) dengan monitor dan alarm.
- Sistem pencegah kebakaran
Sistem pencegahan kebakaran menggunakan detektor asap yang dilengkapi dengan *sprinkle*. Selain itu terdapat beberapa kotak dan tabung *hydrant* sebagai fasilitas pencegah dan pemadam kebakaran.

BAB IX

KONSEP PERANCANGAN

9.1 Konsep Bentuk dan Tampilan

9.1.1 Konsep Bentuk

Dalam proses menghadirkan bentuk, Zaha Hadid memiliki tahapan – tahapan tertentu yaitu:

- Scoring
Sketsa garis konsep awal perancangan diambil dari tekstur kota yang dibentuk dengan garis – garis.
- Elemen
Garis – garis yang dirangkai membentuk kompleksitas bidang terhadap pola “*skyline*” tekstur kota di sekitar tapak.
- Bidang
Bidang yang tercipta menyimbolkan pola kedinamisan perubahan kota ke bentuk bangunan.
- Studi Bentuk
Proses penjiwaan untuk mencapai konfigurasi yang menghadirkan kemungkinan atau alternatif bentuk yang tak terhingga.
- Aplikasi
Aplikasi konsep desain dengan programming untuk mewujudkan bangunan yang memiliki kompleksitas bentuk dan fungsi.

Untuk mewujudkan bentuk bangunan *photography center* ini, dapat menggunakan beberapa kemungkinan. Dalam rancangan Zaha Hadid, unsur utama perwujudan bentuk adalah permainan garis – garis yang membentuk bidang – bidang tajam ataupun tumpul yang memperlihatkan keabstrakan pada bentukan bangunan. Dalam proses menghadirkan wujud bangunan, Zaha Hadid memulainya dengan lingkungan sekitar tapak ke dalam. Jika Zaha Hadid menggunakan lingkungan sekitar tapak berupa tekstur kota, maka dalam konsep bentuk *photography center* ini menggunakan titik – titik kawasan di sekitar tapak.

Perwujudan konsep bentuk *photography center* ini juga menggunakan tahapan yang digunakan Zaha Hadid yang terdiri dari:

- Scoring

Sketsa garis konsep awal perancangan diambil dari titik – titik kawasan di sekitar tapak yang dibentuk dengan garis – garis.

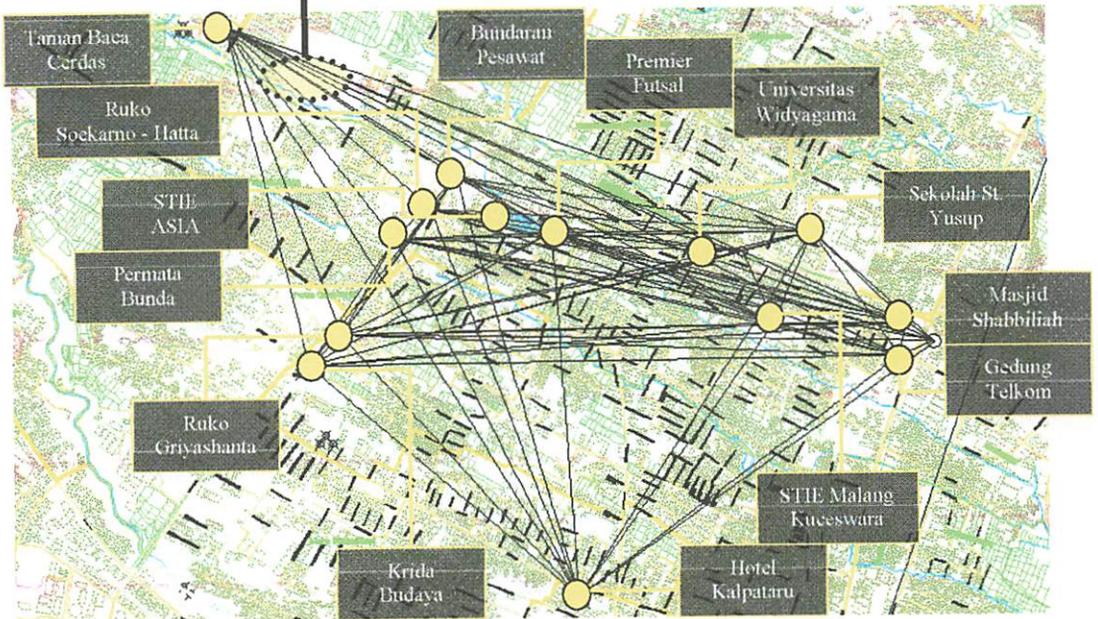


Gambar 9.1

Posisi Tapak

Garis – garis penghubung titik – titik tekstur kota

Posisi Tapak dan lingkungan sekitarnya

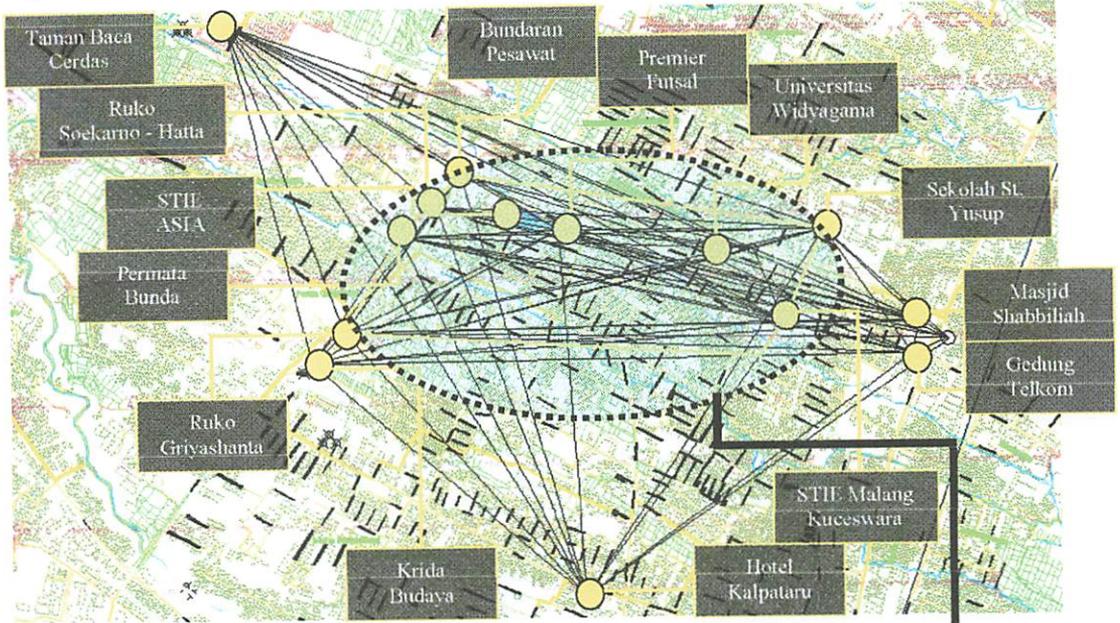


Gambar 9.2

Proses Scoring pada Tapak

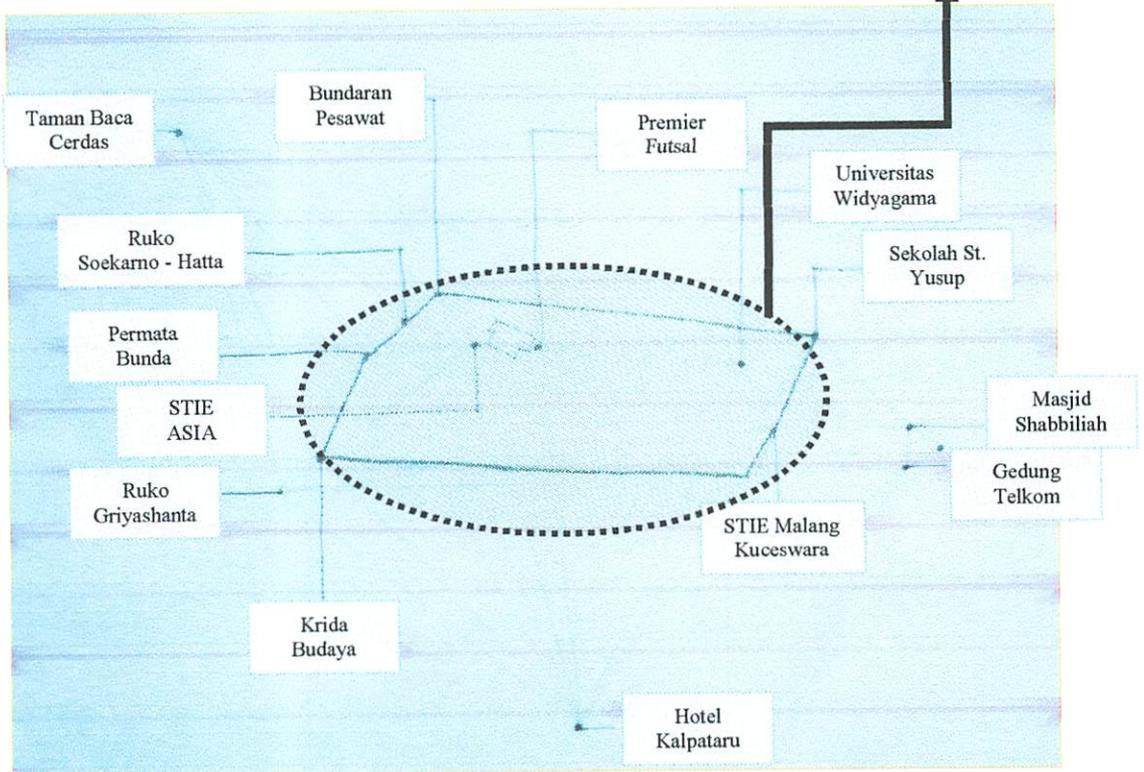
- Elemen

Garis – garis yang dirangkai membentuk kompleksitas bidang dasar terhadap tapak.



Gambar 9.3
Proses Elemen pada Tapak

Bentuk dasar bangunan



Gambar 9.4
Proses Elemen pada Tapak

- Aplikasi
Aplikasi konsep desain dengan programming untuk mewujudkan bangunan yang memiliki kompleksitas bentuk dan fungsi.

9.1.2 Konsep Tampilan

Dalam segi tampilan bangunan, perwujudan tampilannya memiliki kesamaan dengan konsep bentuk yaitu dilandaskan pada tema dekonstruksi aliran Zaha Hadid. Dalam perwujudan tampilan, menggunakan permainan bukaan, dan material bangunan yang dikomposisikan mempunyai irama dan menggunakan permainan warna – warna berani yang akan menonjolkan kesan keabstrakan bangunan.

9.2 Konsep Tapak

Pengolahan tapak, terkait dengan tata guna lahannya (*land-use*). Pembagian lahan untuk bangunan didasarkan pada peraturan pemerintah setempat. Pada lokasi pembangunan *photography center* ini berada di wilayah kecamatan Lowokwaru di mana peraturan mengenai tata guna lahannya (RDTRK) menetapkan:

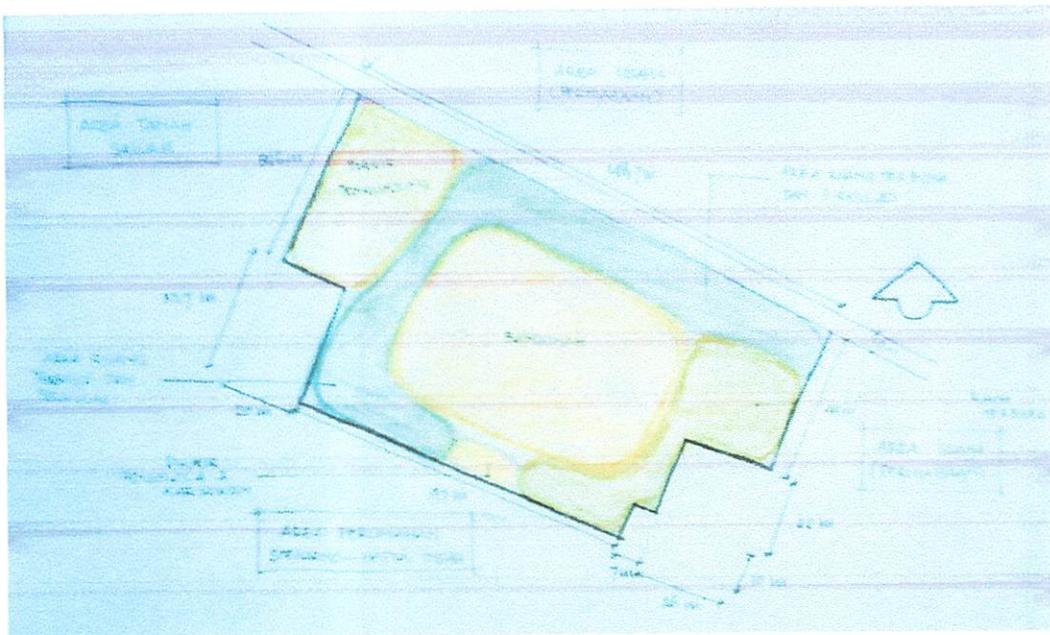
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 80% – 90%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0.8 – 1.8
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1 – 3 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 5 meter.

Pemilihan tema dekonstruksi Zaha Hadid yang menilai bahwa bangunan dan lingkungan merupakan satu kesatuan dari suatu rancangan, maka pengolahan ruang luar akan ditata dengan memberikan elemen – elemen pemersatu. Dengan begitu, sifat “*unity*” (kesatuan) akan dapat tercapai. Selain memberikan elemen – elemen pemersatu, pengolahan lahan ini juga akan menggunakan permainan tanaman (vegetasi). Sehingga, selain kesan “satu” yang diperoleh dari elemen – elemen pemersatu, dengan vegetasi ini akan terlihat lebih menyatukan bangunan dengan lingkungan (alam) sekitarnya.

9.2.1 Konsep Pendaerahan Tapak

Konsep pendaerahan tapak didasarkan atas perhitungan kebutuhan luasan bangunan pada bab analisa, dimana didapat besaran $\pm 7\,575\text{ m}^2$. Maka pembagian luasan tapak dan bangunan adalah:

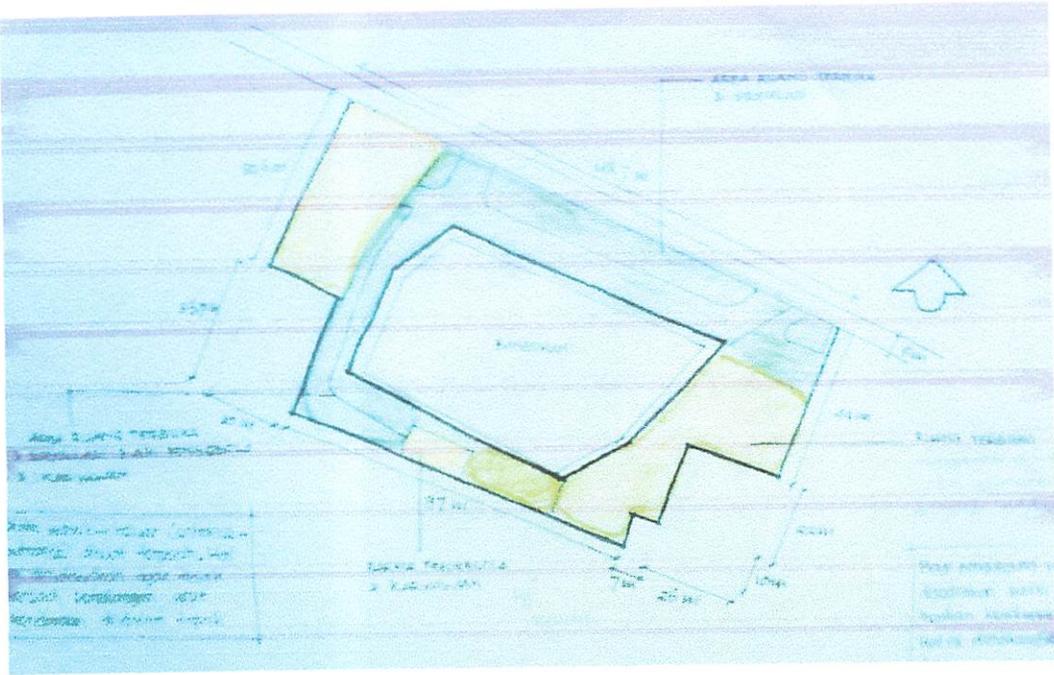
- Luas Lahan : $\pm 10\,500\text{ m}^2$
- Luas Wilayah Bangunan : $\pm 5\,865\text{ m}^2$
 - Lantai satu : $\pm 3\,414\text{ m}^2$
 - Lantai dua : $\pm 2\,271\text{ m}^2$
- Luas Wilayah Parkir : $\pm 1\,620\text{ m}^2$
 - Parkir pengunjung : $\pm 1\,379\text{ m}^2$
 - Parkir pengelola : $\pm 304\text{ m}^2$
- Luas Ruang Terbuka (termasuk sirkulasi) : $\pm 4\,635\text{ m}^2$



Gambar 9.7

Pendaerahan Tapak

Penempatan bangunan diletakkan di tengah tapak, hal ini terkait dengan posisi tapak yang hanya dilewati oleh satu jalan utama dan diapit oleh area perumahan dan perdagangan. Kondisi inilah yang menyebabkan perletakkan area entrance dan outrance terletak pada satu garis. Sehingga proses alur sirkulasi dalam tapak terjadi di sekitar entrance dan outrance saja. Dengan kondisi sirkulasi yang seperti ini akan berpengaruh pada lahan parkir yang akan direncanakan.



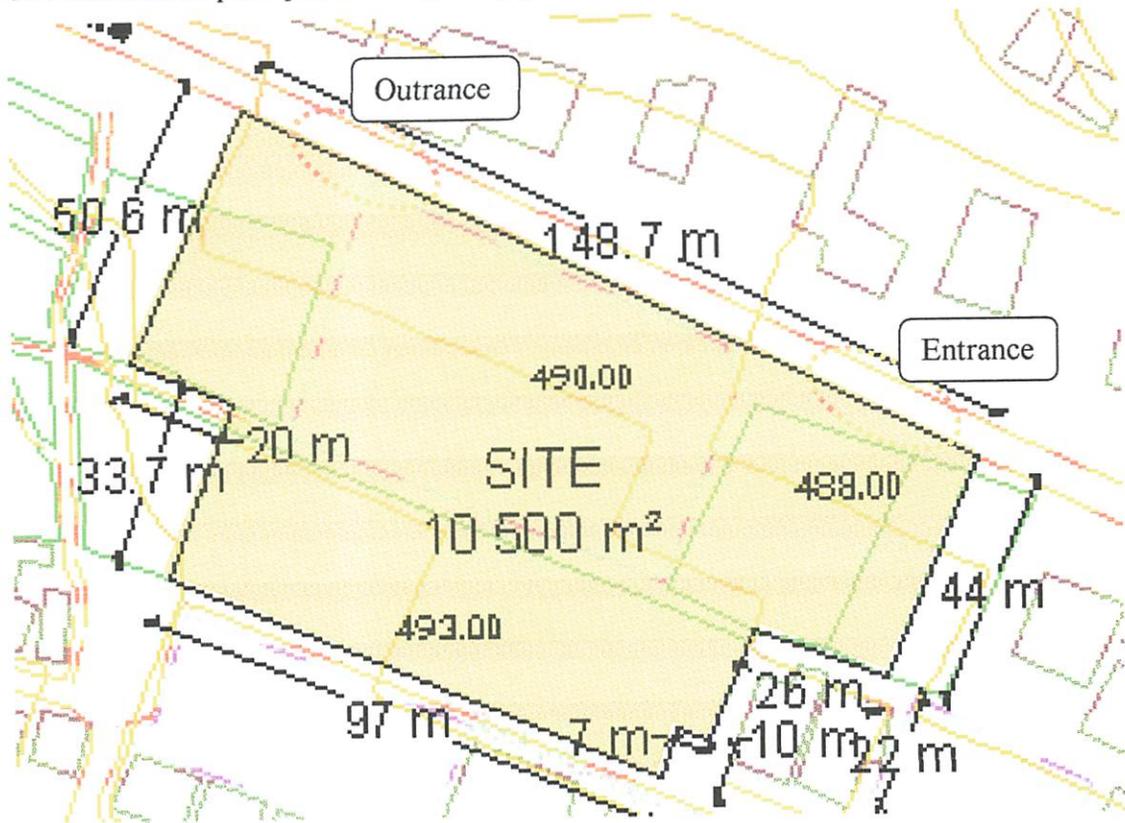
Gambar 9.8

Pendaerahan Tapak

Penyediaan lahan parkir dibagi menjadi dua wilayah, yaitu parkir pengunjung dan parkir pengelola + karyawan. Penempatan parkir pengunjung diletakkan pada area yang memudahkan akses sirkulasi dengan tidak menghalangi sistem sirkulasi di dalam tapak. Sedangkan wilayah parkir pengelola + karyawan diletakkan pada area private, dimana area tersebut tidak dapat di akses oleh pengunjung.

9.2.2 Konsep Sirkulasi Tapak

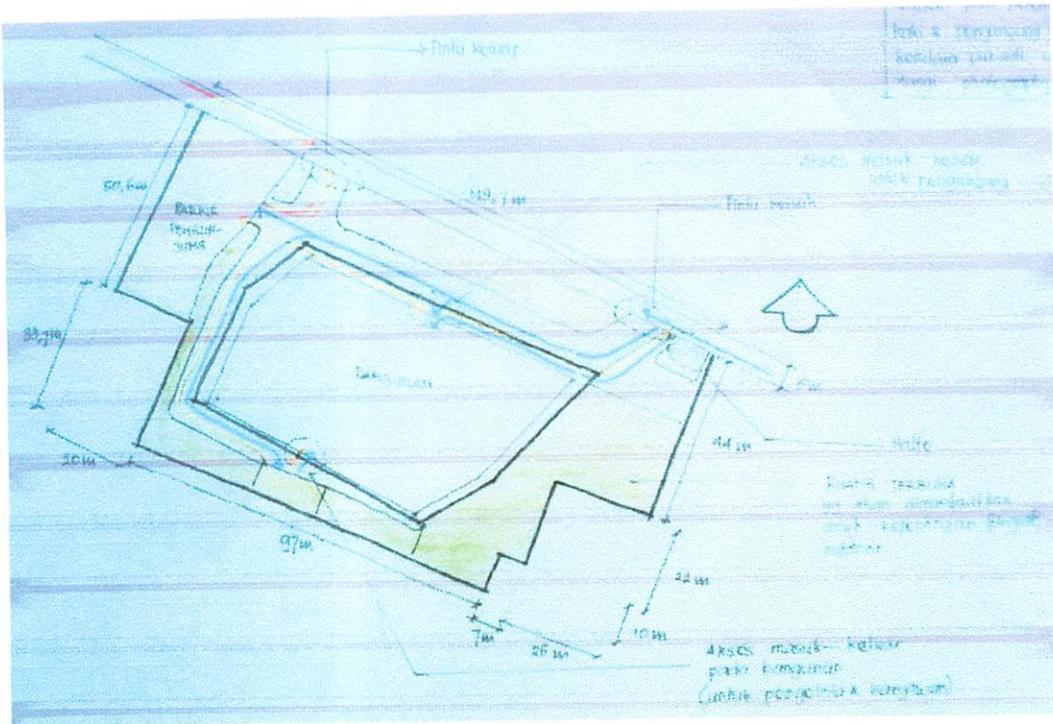
Sirkulasi pada tapak ditinjau dari penempatan bangunan dan kondisi sekitar tapak. Pada *photography center* ini, penentuan sirkulasi terkait dengan kondisi tapak yang hanya dilewati oleh satu jalan dengan dua jalur, sehingga posisi entrance dan outrance berada pada posisi menghadap jalan utama.



Gambar 9.9

Posisi Entrance dan Outrance pada Tapak

Berdasarkan posisi entrance dan outrance pada tapak, sirkulasi pada tapak diatur sedemikian rupa, sehingga dapat memudahkan akses bagi pengunjung untuk mencapai bangunan. Area entrance dan outrance dibuat terpisah, agar tidak terjadi arus sirkulasi yang saling berlawanan di dalam tapak.



Gambar 9.10

Sirkulasi pada Tapak

Untuk mencapai area parkir, dibuat jalan satu arah melewati sisi depan bangunan. Hal ini dimaksudkan agar pada saat akan mencapai area parkir, pengunjung dapat langsung menuju bangunan. Untuk mengakses area parkir pengelola yang terletak di belakang bangunan, dibuat jalan yang didesain khusus agar tidak ada pengunjung yang memasuki akses pengelola. Bagi pengunjung yang berjalan kaki, dibuatkan tempat perberhentian pada sisi entrance, hal ini dimaksudkan agar ada perbedaan antara arus kendaraan dan arus pejalan kaki.

9.3 Konsep Ruang

9.3.1 Konsep Kebutuhan Ruang

Berdasarkan penggunaannya, jenis – jenis ruang pada *photography center* ini dibagi atas area pengunjung, area pengelola, dan area karyawan. Karena memiliki fungsi sebagai tempat pelatihan dan tempat hiburan, maka pada area pengunjung terdiri atas area utama yang dibagi atas area edukatif, area non – edukatif dan area penunjang.

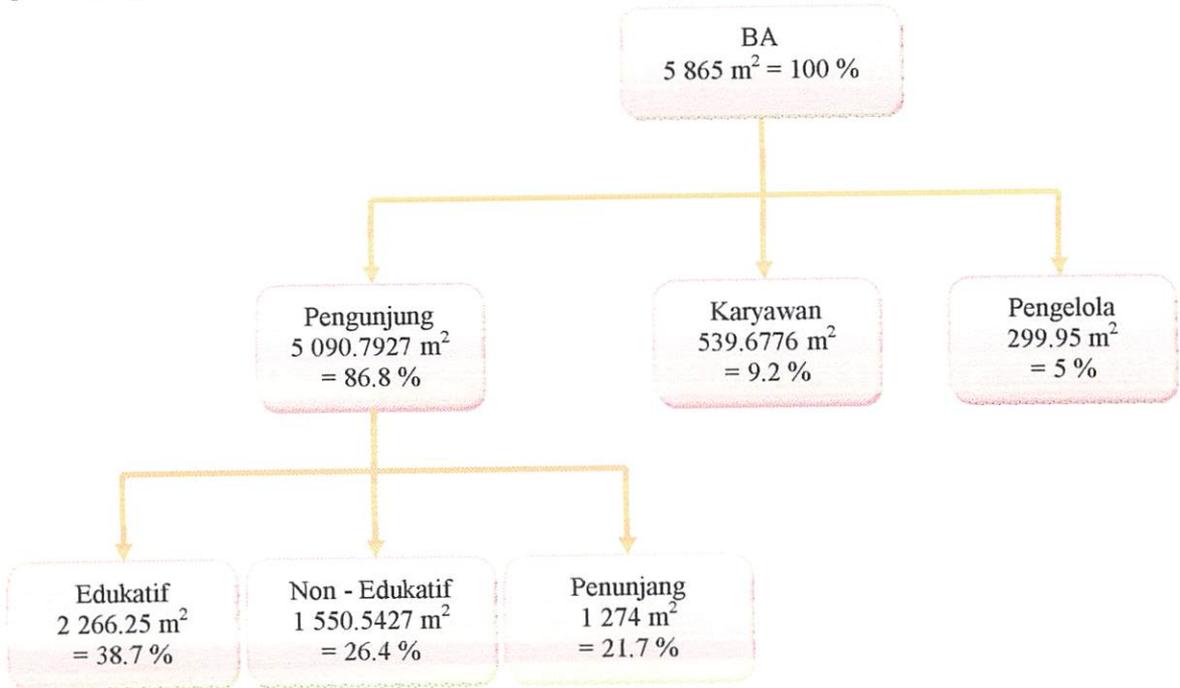


Diagram 9.1

Pembagian Area pada Bangunan

Berdasarkan analisa dan perhitungan pada bab analisa sebelumnya, jenis kebutuhan ruang dan luasan ruang yang dibutuhkan yaitu:

a. Unit Kegiatan Pengunjung / Umum

Kebutuhan Ruang		Jumlah	Kapasitas (orang)	Luasan (m ²)	Luasan Total (m ²)
Area Lobby	Rg. Tunggu	1	100	178.75	201.8253
	Receptionist	1	3	5.8253	
	Toilet	1 unit	8	17.25	
Area Pelatihan (Area Edukatif)	Rg. kelas	3	30	180	789.5
	Rg. studio pelatihan	1	90	350	
	Rg. pelatihan olah foto digital (Rg. Komputer)	3	30	279	
	Rg. pelatihan olah foto analog (darkroom)	1	30	44	
	Toilet	1 unit	8	17.25	
	Area Baca	1	200	500	
Area <i>Browsing Internet</i>	1	40	104		
Area Rak Buku	1	100 rak	190		
Area Petugas	1	4	18		
Toilet	1 unit	8	17.25		
Rg. Serbaguna (Penunjang)		1	200	390	1 422.9
Rg. Audiovisual (Penunjang)		1	300	520	
Rg. Pameran Sejarah Fotografi (Area Rekreatif)		1	200	466.4	
Toilet		1 unit	12	46.5	
Café (Area Rekreatif)		1	150	138.696	138.696
Pemotretan Komersial (Area Rekreatif)	Studio foto	1	30	50	127.1892
	Rg. rias	1	15	30	
	Rg. ganti baju	1	10	23.2	
	Rg. olah	1	5	15	
	Receptionist dan kasir	1	2	3.4892	
	Toilet	1 unit	4	5.5	
Toko properti fotografi		1	100	126.92	126.92
LUASAN					3 636.2805
LUASAN TOTAL (+ sirkulasi 40%)					5 090.7927

Tabel 9.1

Jenis dan Luasan Ruang

b. Unit Kegiatan Pengelola / Administratif

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luasan Total (m ²)
Ruang direktur	1	1	15
Ruang manager	3	1	30
Ruang administrasi	1	10	45
Ruang personalia	1	10	45
Ruang rapat	1	10	50
Gudang	1	–	20
Toilet	1 unit	8	9.25
LUASAN			214.25
LUASAN TOTAL (+ sirkulasi 40%)			299.95

Tabel 9.2

Jenis dan Luasan Ruang

c. Unit kegiatan Karyawan / Service

Kebutuhan Ruang	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luasan (m ²)	Luasan Total (m ²)
Ruang karyawan	1	50	112.5	290.034
Ruang pelatih	1	20	57.5	
Ruang dapur / pantry	1	–	13.43	
Sarana Utilitas	1	–	91.854	
Toilet	2 unit	6		14.75
Area Jurnalis – tik	Rg. Pembuatan	1	5	80.7
	Rg. Pengolahan	1	5	
	Rg. Cetak & Jilid	1	10	
	Gudang	1	5	
LUASAN				385.484
LUASAN TOTAL (+ sirkulasi 40%)				539.6776

Tabel 9.3

Jenis dan Luasan Ruang

d. Parkir

Kebutuhan Ruang Parkir	Jumlah	Kapasitas (kendaraan)	Luasan (m ²)	Luas Total (m ²)
Pengunjung	Mobil	1	50	862
	Motor	1	70	
Pengelola	Mobil	1	10	190
	Motor	1	25	
LUASAN				1 052
LUASAN TOTAL (+ sirkulasi 60%)				1 683.2

Tabel 9.4

Jenis dan Luasan Ruang

Rekapitulasi Besaran Ruang

Kebutuhan Ruang	Luasan Total (m ²)
Luasan Bangunan (pengunjung, pengelola, karyawan / pegawai)	5 891.9203 ≈ 5 685
Parkir	1 683.2 ≈ 1 620
LUASAN TOTAL	7 575.1203 ≈ 7 575

Tabel 9.5

Rekapitulasi Besaran Ruang

9.3.2 Konsep Pendaerahan Ruang

Konsep pendaerahan ruang terkait dengan organisasi ruang yang ada. Di dalam perancangan *photography center* ini, pendaerahan bangunan dimulai dari pendaerahan secara makro kemudian pendaerahan secara mikro.

a. Pendaerahan secara makro

Pendaerahan makro didasarkan atas hubungan ruang secara makro. Pengolahan ruang secara makro dilakukan dengan memilah aktifitas yang terkait dengan pengguna. Area pengunjung akan terkait erat dengan area karyawan atau pegawai, sedangkan area karyawan atau pegawai terkait erat dengan area pengelola seperti yang sudah digambarkan dalam bab sebelumnya. Pengolahan yang sedemikian rupa tersebut didasarkan atas suatu hubungan antar pengguna

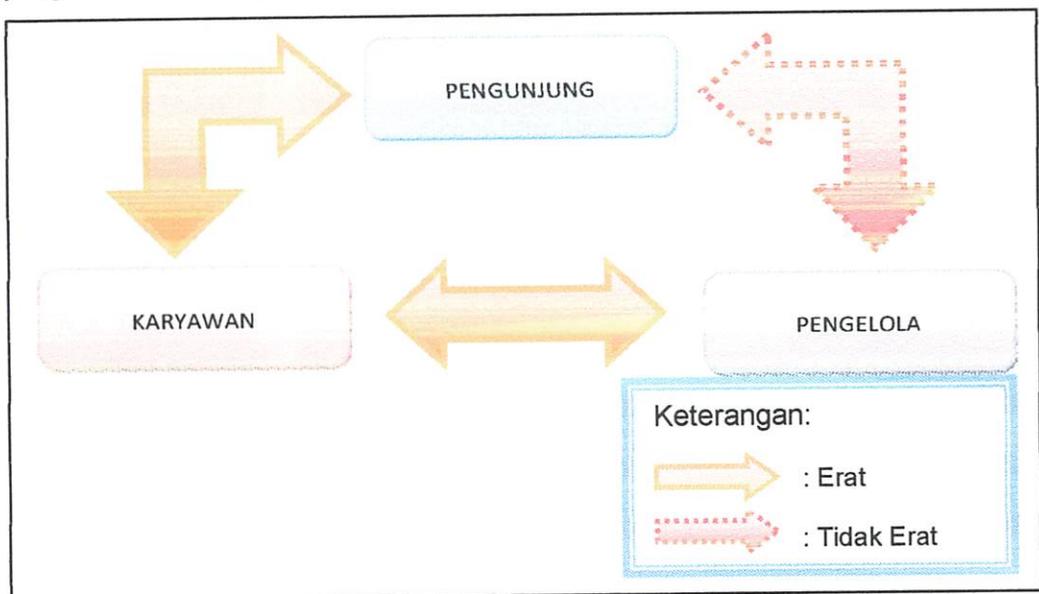
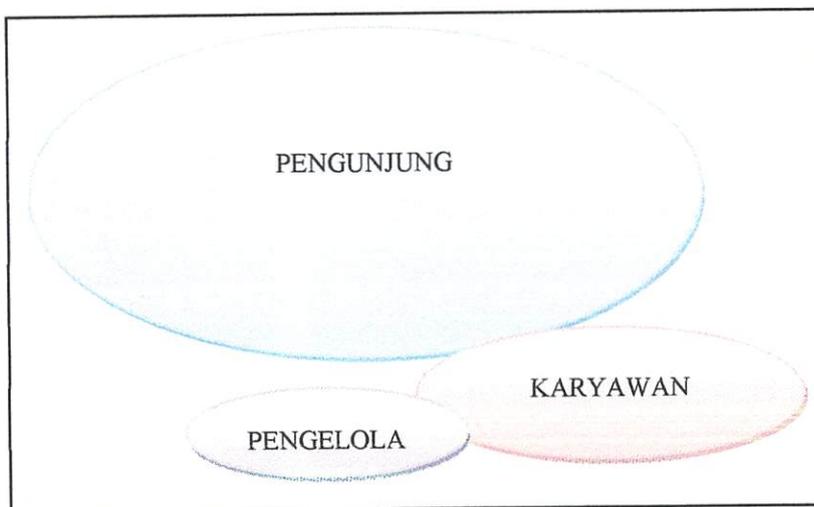


Diagram 9.2

Hubungan Ruang

Seperti yang terlihat pada skema hubungan ruang, hubungan pengunjung dan karyawan adalah hubungan yang erat. Hal ini didasarkan atas fungsi rancangan yang ditujukan kepada masyarakat (public) sehingga kebutuhan para pengunjung akan karyawan dalam meminta pelayanan sangat tinggi. Sedangkan hubungan karyawan dengan pengelola adalah erat karena akan kebutuhan akan tenaga kerja (karyawan) dalam mendukung aktifitas pengelola sangat tinggi. Hubungan pengelola dan pengunjung adalah hubungan yang tidak erat. Hal ini didasarkan atas kebutuhan pengunjung atas pengelola (misalnya keperluan tertentu) sangat rendah.

Atas dasar hubungan ruang tersebut, pendaerahan (zoning) ruang secara makro dibuat sesuai dengan skema hubungan ruang di atas (gambar 8.1). Sehingga dalam pendaerahannya, area pengunjung dengan area karyawan akan ditempatkan berdekatan. Hal ini akan memudahkan akses pencapaian dari karyawan dalam bekerja (area pengunjung). Area karyawan ditempatkan berdekatan dengan area pengelola dengan dasar untuk memudahkan akses karyawan untuk mendukung aktifitas pengelola.



Gambar 9.11
Pendaerahan Ruang

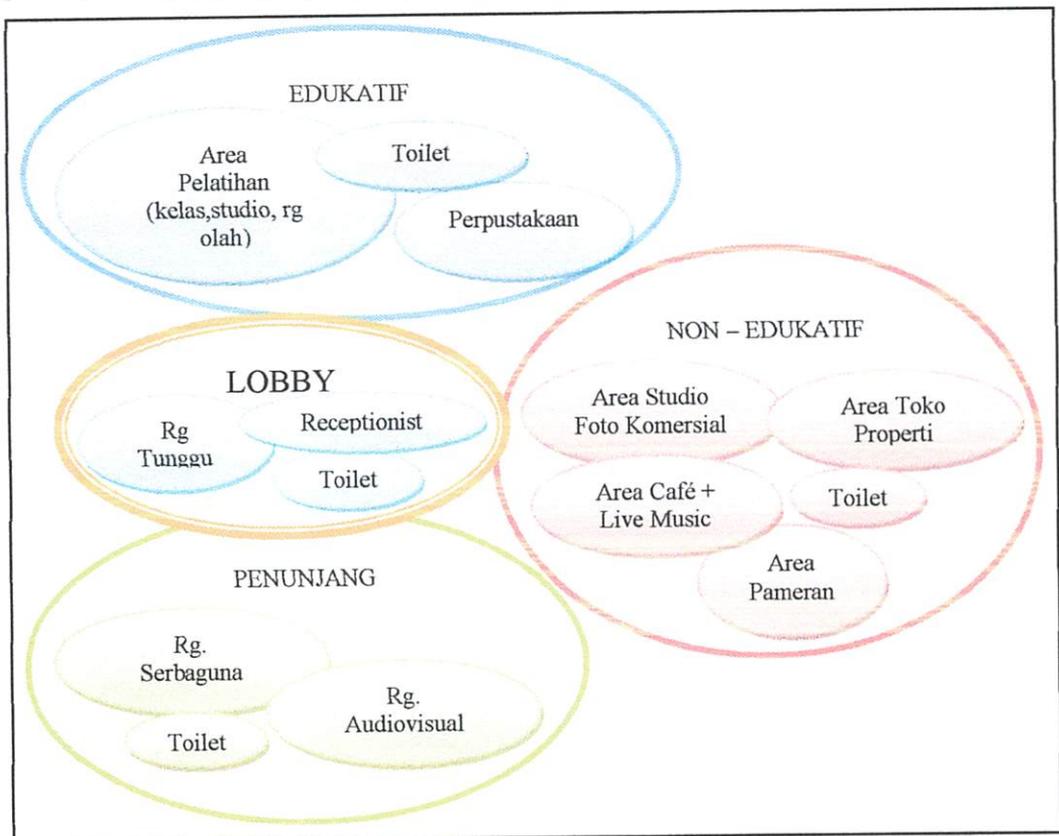
b. Pendaerahan secara mikro

Pendaerahan mikro didasarkan atas hubungan ruang secara mikro. Pengolahan ruang secara mikro dilakukan dengan memilah aktifitas utama dan penunjang di setiap area. Dalam bab sebelumnya, telah dijabarkan adanya

aktifitas tambahan pada yang terkait dengan aktifitas pengunjung dan karyawan. Aktifitas – aktifitas tambahan tersebut termasuk dalam aktifitas penunjang.

Di dalam area pengunjung terdapat area utama dan area penunjang. Area utama berisi dua aktifitas utama yang telah dijabarkan sebelumnya di awal. Kedua aktifitas utama tersebut terdiri dari aktifitas pelatihan dan aktifitas pameran atau aktifitas yang ditujukan untuk masyarakat umum. Sedangkan aktifitas penunjang, terdiri dari aktifitas penunjang lainnya ditambah aktifitas tambahan yang diperoleh dari analisa. Aktifitas penunjang yang diperoleh dari analisa dimaksudkan untuk menambah kompleksitas aktifitas yang terkait dengan fotografi itu sendiri. Selain itu aktifitas tambahan tersebut ditujukan ntuk menarik pengunjung jika dilihat dari segi fungsi komersialnya.

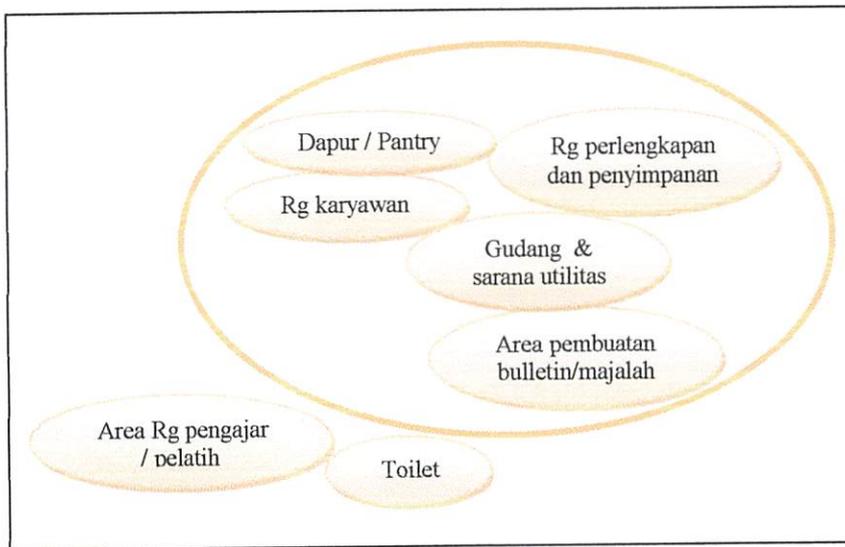
Pemilahan aktifitas – aktifitas pengunjung dilakukan dengan menempatkan aktifitas utama sebagai pusat dari area pengunjung. Kemudian, aktifitas penunjang ditempatkan di sekitar aktifitas utama. Sehingga dalam proses pencapaiannya, pengunjung dapat mengakses semua aktifitas yang tersedia.



Gambar 9.12

Kelompok Ruang Area Pengunjung

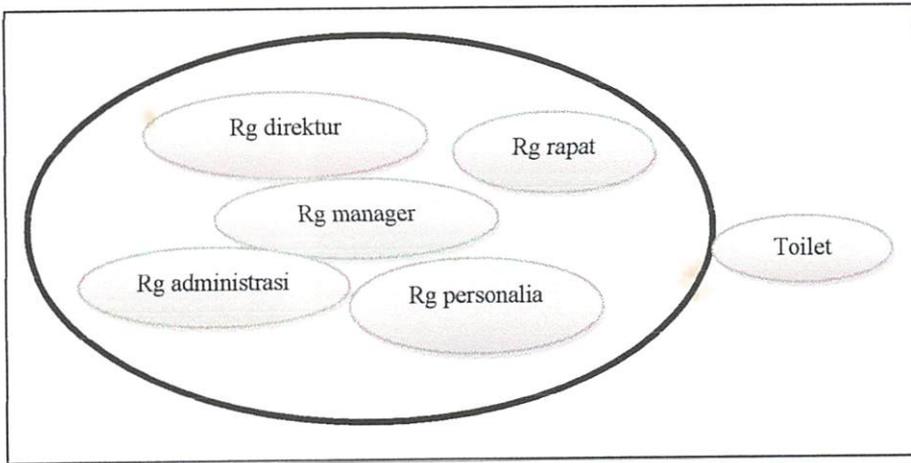
Untuk area karyawan, serupa dengan pendaerahan area pengunjung, pendaerahan area karyawan didasarkan atas kegiatan kerja karyawan / pegawai. Pelatih membutuhkan ruang pelatih, karyawan membutuhkan ruang karyawan, dan karyawan bagian pembuatan bulletin / majalah membutuhkan tempat tersendiri. Untuk karyawan bagian pelayanan area pengunjung, tempat kerjanya di letakkan di area yang dilayani. Sedangkan untuk tempat istirahat karyawan, diletakkan di ruang karyawan itu sendiri.



Gambar 9.13

Ke:ompok Ruang Area Pegawai / Karyawan

Untuk area pengelola, pendaerahan didasarkan atas struktur organisasi pengelola. Area direktur berhubungan langsung dengan area manager, dan area manager berhubungan langsung dengan area staff (personalia, administrasi). Ruang direktur akan berhubungan secara tidak langsung dengan ruang staff. Karena adanya kebutuhan untuk aktifitas evaluasi maupun rapat pengelola, maka akan dibutuhkan suatu ruang rapat yang berfungsi untuk menampung aktifitas pengelola khususnya direktur dan para manager dan staff untuk melakukan kegiatan pertemuan, rapat, maupun evaluasi kerja.



Gambar 9.14
Kelompok Ruang Area Pengelola

Berdasarkan pengelompokan ruang di atas, maka ruang – ruang tersebut diatur sedemikian rupa sehingga terjadi perbedaan fungsi ruang yang jelas.

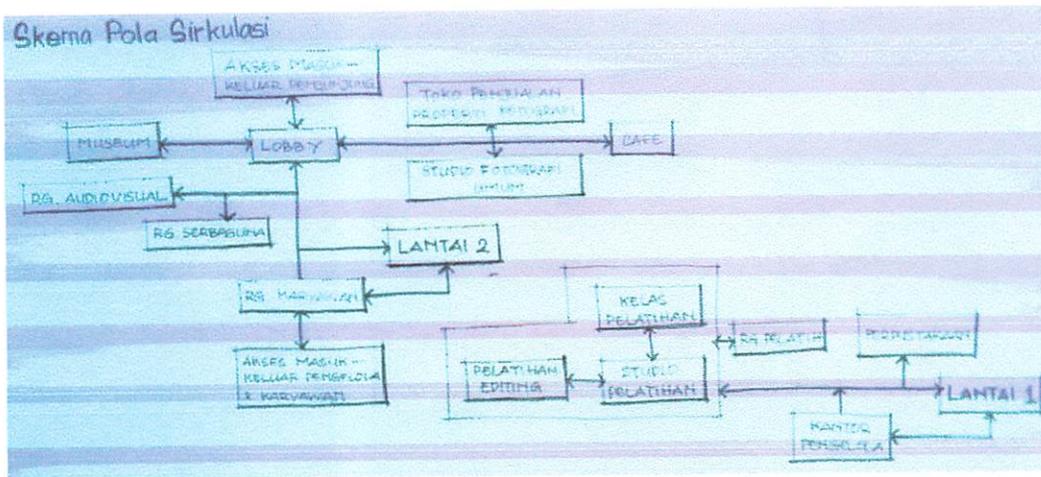
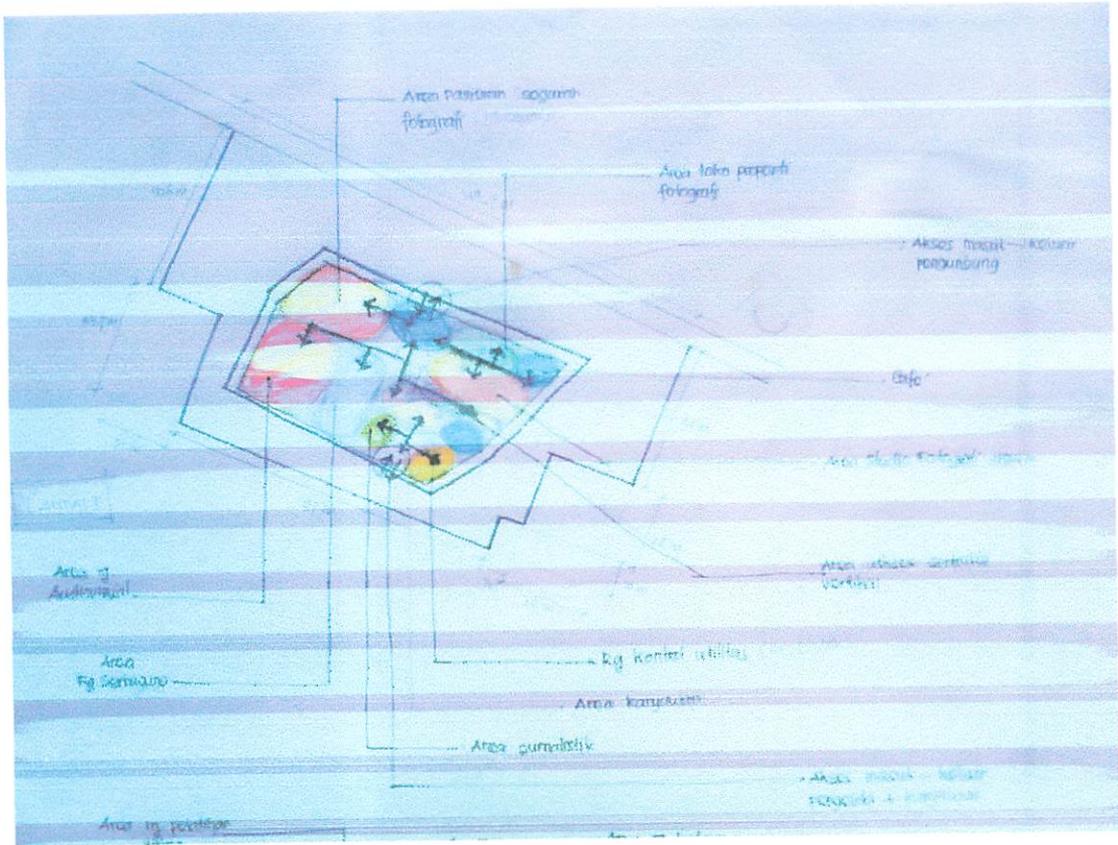


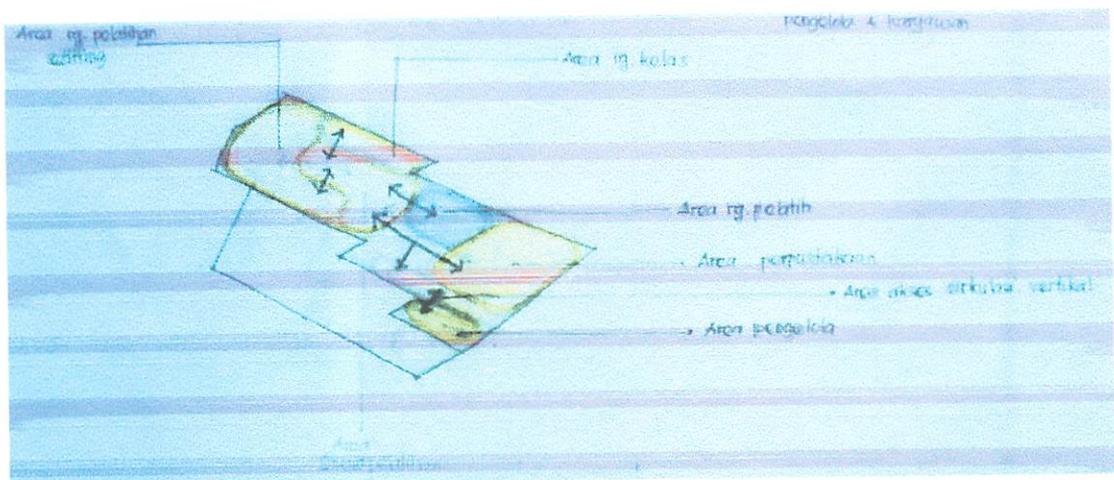
Diagram 9.3
Skema Pola Sirkulasi

Dari skema sirkulasi dan kelompok ruang di atas, maka pendaerahan pada bangunan juga mengikuti skema tersebut, sehingga pola yang sudah terjadi dapat tercapai pada bangunan.



Gambar 9.15

Pendaerahan Bangunan Lantai 1



Gambar 9.16

Pendaerahan Bangunan Lantai 2

9.3.3 Konsep Suasana Ruang

Secara garis besar, perancangan *photography center* ini, menawarkan suatu pelayanan jasa bagi peminat fotografi dan bagi masyarakat umum, yang terbentuk melalui kegiatan pelatihan, pameran, seminar, jasa fotografi, penjualan properti fotografi, dan sebagainya. Oleh karena itu, suasana yang ingin dimunculkan akan memiliki sifat edukatif, rekreatif, dan “perbelanjaan”. Maka suasana yang dimunculkan adalah suasana bebas dan santai serta memiliki kesan serius pada ruang – ruang yang bersifat edukatif. Penataan ruang pada perancangan ini menggunakan konsep kelompok yang dihubungkan dengan pola sirkulasi menyebar sesuai dengan organisasi ruangnya yang diorientasikan pada lobby.

9.3.4 Konsep Elemen Ruang

Elemen – elemen ruang yang digunakan dalam *photography center* ini akan menjadi perwujudan suasana ruang yang ingin dicapai. Penciptaan suasana ruang tersebut ditempuh dengan cara di bawah ini:

- Pemakaian elemen – elemen bidang datar pada ruang.

Elemen – elemen bidang datar digunakan sebagai elemen dekoratif yang dikombinasikan dengan penggunaan tekstur – tekstur permukaan tertentu. Penggunaan elemen ini, lebih ditekankan untuk dekorasi dinding. Sehingga pengunjung bisa merasakan tema dekonstruksi dalam ruang.

- Pemakaian warna – warna cerah dan warna – warna kontras.

Warna – warna cerah dan kontras akan memperjelas tema dekonstruksi yang digunakan. Warna – warna tersebut akan menambah kesan – kesan abstrak.

- Pemakaian perabot – perabot yang mengikuti bentukan ruang.

Pemakaian perabot juga disesuaikan dengan tema, dan perabot – perabot tersebut dibuat agar bisa member kesan *unite* pada suasana ruang.

9.4 Konsep Sistem Struktur

Keberadaan struktur dan konstruksi bangunan memberi suatu sistem pendukung bangunan agar bangunan dapat berdiri kokoh. Konsep struktur yang dimunculkan dalam *photography center* ini merupakan hasil dari perwujudan bentuk, sehingga pola sistem strukturnya akan mengikuti bentuknya. Dengan bentukan abstrak yang telah dijabarkan di atas, konsep sistem strukturnya berupa sistem struktur *non – konvensional* yang disusun mengikuti bentukan yang sudah dimunculkan.

- Struktur Utama

Berdasarkan bentukan bangunan, yang menekankan ruang – ruang di dalamnya bebas kolom, maka diperlukan suatu sistem struktur yang mampu menjadi penopang bangunan. Dengan menggunakan gabungan sistem rangka ruang dan batang, maka beban – beban struktural bangunan dapat tersalurkan dengan baik.

- Struktur Atap

Sistem struktur atap menggunakan sistem rangka ruang dengan penutup atap aluminium, sehingga dapat disesuaikan dengan bentukan – bentukan atap yang berbeda – beda (*non – konvensional*).

- Struktur Pondasi

Untuk bagian pondasi, menggunakan sistem pondasi telapak yang mampu menahan beban – beban bangunan dengan baik.

9.5 Konsep Sistem Utilitas

Perancangan *photography center* ini berada di kota Malang, Indonesia, sehingga sistem utilitasnya menyesuaikan kondisi lingkungan alam yang ada khususnya untuk perancangan sistem penghawaan buatan. Selbihnya, perancangan sistem utilitas pada *photography center* ini bersifat umum, yaitu berupa:

- Sistem air bersih

Sistem pengadaan air bersih menggunakan sistem terpusat dengan menggunakan *reservoir* sedemikian rupa dalam hal ini menggunakan *ground reservoir*, yang kemudian didistribusikan ke semua unit yang

membutuhkan dengan rangkaian pipa yang langsung dihubungkan dengan unit yang membutuhkan.

- Sistem air kotor dan limbah

Sistem air kotor (WC) menggunakan sistem penampungan di *septic tank* yang dilengkapi dengan proses chlorinasi yang kemudian disalurkan ke sumur resapan dan drainase. Sedangkan air limbah dialirkan ke sumur resapan yang dilengkapi bak kontrol yang kemudian disalurkan menuju drainase.

- Sistem elektrik

Penyediaan kebutuhan sumber listrik utama berasal dari PLN, yang digunakan untuk keperluan penerangan, peralatan, penghawaan buatan (*air conditioning*), dan lainnya. Sebagai sumber cadangan, digunakan diesel genset.

- Sistem penghawaan buatan

Sistem penghawaan buatan menggunakan sistem AC central dengan menerapkan sistem zona ganda pada tiap unit pelayanan, yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Sehingga penggunaan listrik dalam penghawaan buatan bisa diminimalisasi. Zona – zona pelayanan dibagi berdasarkan aktifitas dalam zona, dimana ada perbedaan waktu pemakaian di setiap zona.

- Sistem keamanan

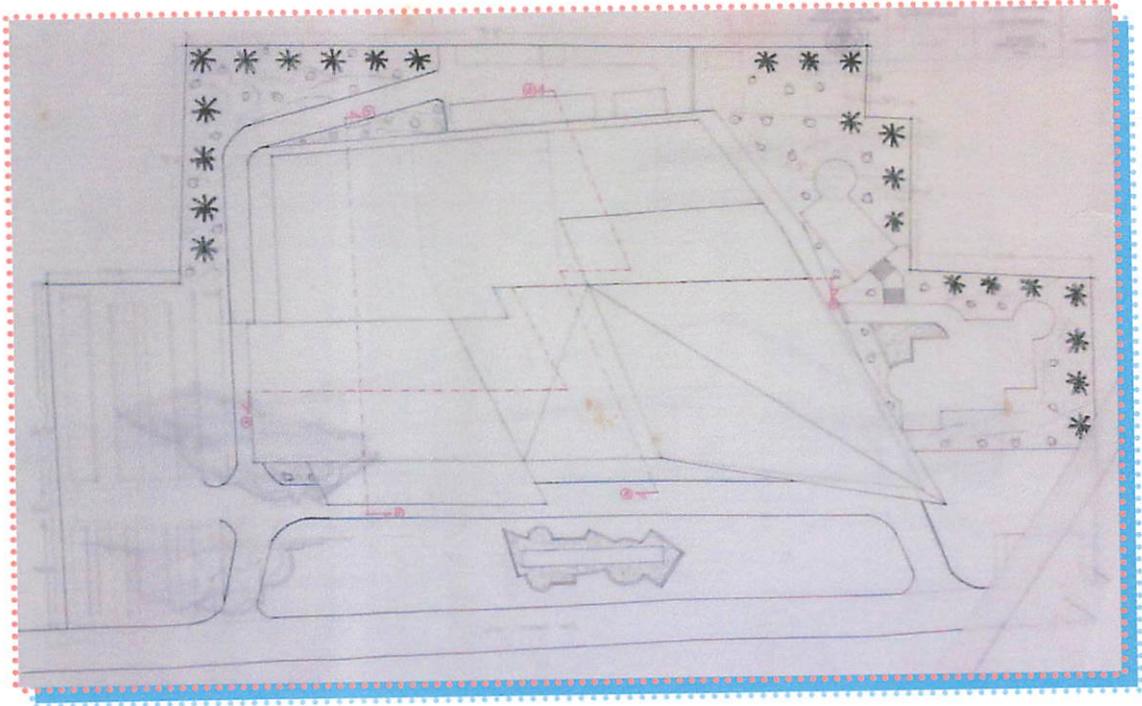
Sistem keamanan memakai petugas keamanan yang dibantu dengan peralatan *closed circuit television* (CCTV) dengan monitor dan alarm.

- Sistem pencegah kebakaran

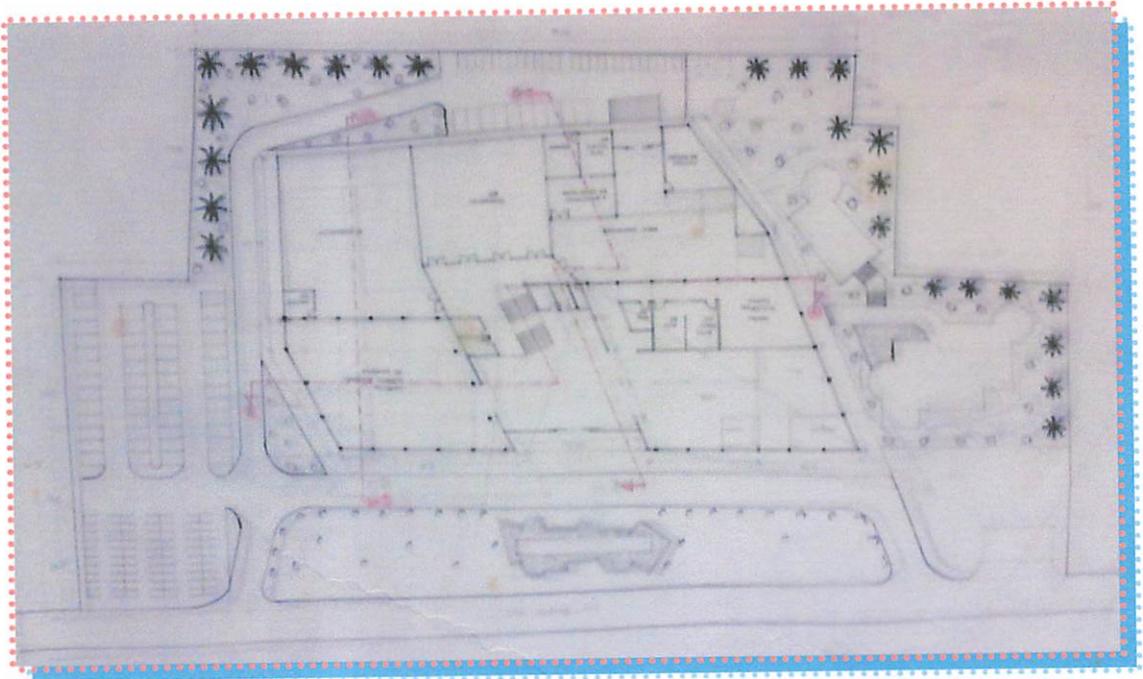
Sistem pencegahan kebakaran menggunakan detektor asap yang dilengkapi dengan *sprinkle*. Selain itu terdapat beberapa kotak dan tabung *hydrant* sebagai fasilitas pencegah dan pemadam kebakaran.

BAB X

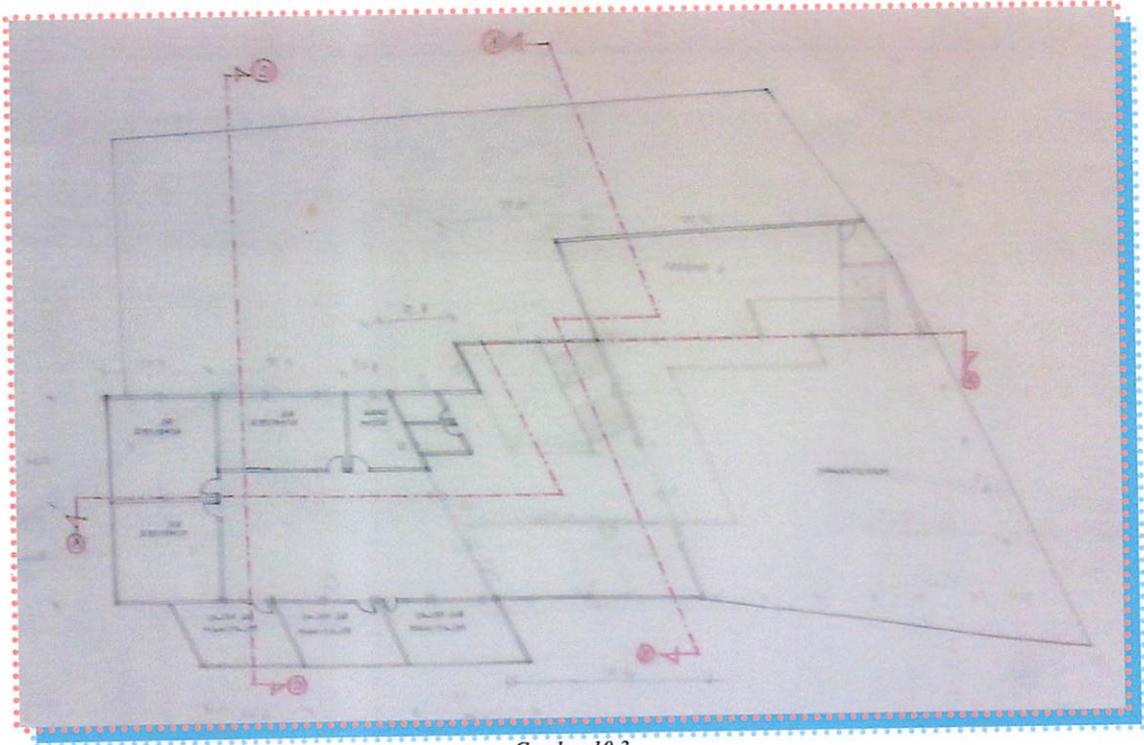
HASIL PERANCANGAN



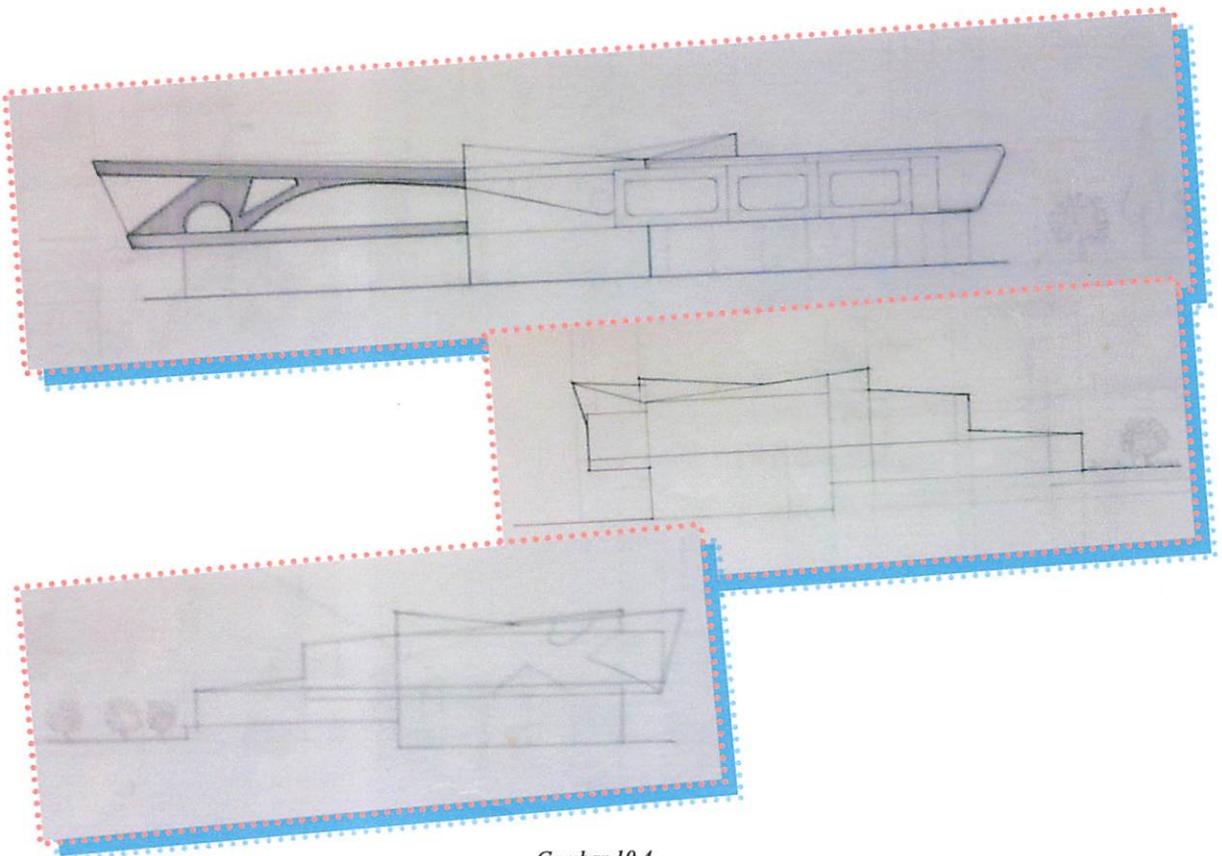
Gambar 10.1
Site Plan



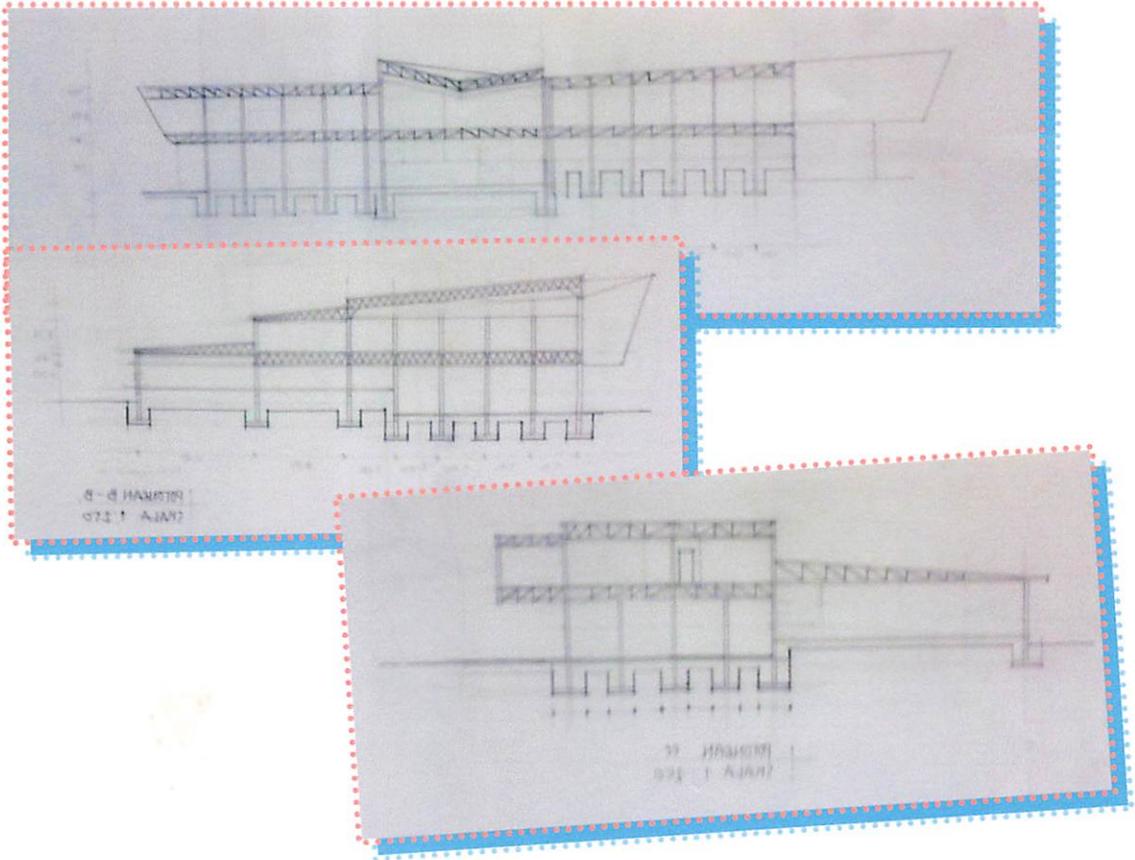
Gambar 10.2
Layout Plan



Gambar 10.3
Denah Lantai II



Gambar 10.4
Tampak Bangunan



Gambar 10.5
Potongan Bangunan



MAKET DESAIN

Desain bentuk *photography center* terlihat dari bentuk maket desain yang telah ditampilkan pada foto – foto maket desain. Bentuknya abstrak, menyudut lancip, tidak simetris, aksan lantai melayang serta permainan bentuk menandakan penyerapan konsep – konsep bentuk arsitektur dekonstruksi menurut aliran Zaha Hadid yang merupakan landasan berpikir dalam menentukan konsep bentuk pada *photography center* ini.

Gambar 10.6
Maket Desain

- Larasati, Presty. *Ordrupgaard Museum Extension - Zaha Hadid*. 2007. Diakses dari: <http://blogspot.com/PrestyLarasaty.htm>.
- Lin, Tung-Yen dan Sidney D. Stotesbury. *Structural Concepts and Systems for Architects and Engineers*. 1981. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Mangunwijaya, Y.B. *Wastu Citra*. 1988. Jakarta: PT Gramedia.
- McGowan, Marryrose dan Kelsey Kruse. *Interior Graphic Standards*. 2003. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Media Isnet Indonesia. *Kamera*. 2006. Diakses dari: <http://media.isnet.org/iptek/100>.
- Neufert, Ernst dan Peter Neufert. *Architects' Data 3rd Edition*. 2000. New York: Blackwell Science.
- Oxford University. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. 2003. New York: Oxford University Press.
- Papakadis, Andreas, Catherine Cooke, dan Andrew Benjamin. *Deconstruction*. 1989. London: Academy Group Ltd.
- Snyder, James C. dan Anthony J. Catanese. *Pengantar Arsitektur*. 1984. Jakarta: Erlangga.
- Studio Fotografi. *Pengertian Fotografi*. 2010. Diakses dari: <http://studiofotografi.com/2010/01/seni-fotografi/>, edisi 25 Januari 2010.
- Suara Pembaruan Daily. *Fotografi adalah Seni Melihat*. 2006. Diakses dari: <http://www.suarapembaruan.com/News/2006/09/17/Fotograf/foto01.htm>, edisi 17 September 2006.
- Wikipedia Indonesia. *Fotografi*. 2009. Diakses dari: http://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi_Wikipedia_bahasa_Indonesia_ensiklopedia_bebas.htm.
- Wikipedia Indonesia. *Kota Malang*. 2009. Diakses dari: http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Malang_Wikipedia_bahasa_Indonesia_ensiklopedia_bebas.htm.
- Yesalover. *Dekonstruksi Derrida, Upaya Untuk Memecah – memecah Konsep*. 2007. Diakses dari: http://blogspot.com/yessalover.htm/dekonstuksi_derrida/.