

Jurnal Tugas Akhir

**REDESAIN INTERIOR *CONCERT HALL*
TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Nastiti Aulia Hadi

NIM 131 0058 123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

REDESAIN INTERIOR CONCERT HALL TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA

Nastiti Aulia Hadi
nastitiauliahadi09@gmail.com

Abstract

Yogyakarta is one of the provinces in Indonesia that is famous for its cultural richness. However, in this globalization era, people's love for art and culture continues to decrease. Therefore required a container that can accommodate the activities of art. One such container is Taman Budaya Yogyakarta. In performing his duties as "The Window of Yogyakarta", the cultural park must be able to show how Yogyakarta and Yogyakarta society can look out. This design will take the theme of the macrocosm of Yogyakarta, namely the shaft of Mount Merapi and the southern sea as the forerunner to the formation of Yogyakarta itself.

Keywords: Taman budaya, macrocosm, Yogyakarta

Abstrak

Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal akan kekayaan budaya. Namun, di era globalisasi ini rasa cinta masyarakat terhadap seni budaya terus berkurang. Oleh karenanya dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan berkesenian. Salah satu wadah tersebut adalah Taman Budaya Yogyakarta. Dalam menjalankan tugasnya sebagai "The Window of Yogyakarta", maka taman budaya harus mampu menunjukkan bagaimana wujud Yogyakarta serta masyarakat Yogyakarta mampu melihat keluar. Perancangan ini akan mengambil tema makrokosmos Yogyakarta, yaitu poros gunung merapi dan laut selatan sebagai cikal bakal terbentuknya Yogyakarta itu sendiri.

Kata kunci: Taman budaya, makrokosmos, Yogyakarta

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini rasa cinta masyarakat kepada budaya lokal semakin terus berkurang. Tidak perlu menumbuhkan rasa cinta tersebut, mengenal saja dirasa hal itu sudah cukup. Salah satu sarana yang dapat memberikan edukasi mengenai budaya lokal tersebut adalah taman budaya.

Taman Budaya merupakan suatu bangunan publik yang terdapat kompleksitas antara ruang terbuka dan ruang tertutup sebagai wadah kegiatan untuk menggelar berbagai pertunjukan dan pagelaran sekaligus tempat bertemu dan berkumpulnya para seniman untuk saling bertukar informasi juga sebagai ajang pengenalan serta pelestarian budaya.

Salah satu taman budaya yang terletak di pusat Kota Yogyakarta, tepatnya di Jalan Sriwedari No. 1 adalah Taman Budaya Yogyakarta. Taman Budaya Yogyakarta atau biasa disebut TBY merupakan salah satu tempat pagelaran seni yang paling aktif di Yogyakarta. Pada dasarnya taman budaya ini memiliki fasilitas yang sudah cukup untuk sebuah taman budaya, seperti ruang pameran, ruang pertunjukan (*concert hall*), museum, perpustakaan, kafe, toilet, dan tempat parkir. Namun karena minimnya tim pelayanan semua fasilitas tersebut kurang dan bahkan tidak menunjang untuk sarana edukasi yang bebas diakses pengguna umum. Dalam kaitannya dengan menjadi sumber belajar masyarakat, taman budaya yang tertata secara baik dan sistematis secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung, pembelajar seni, maupun seniman.

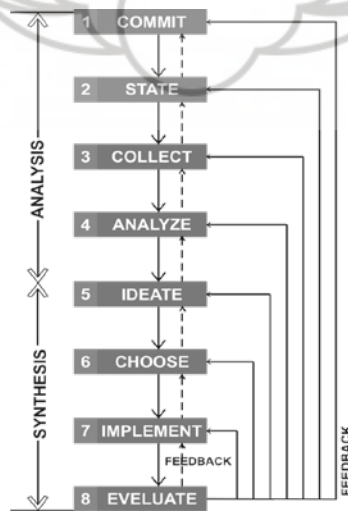
Terlebih kurangnya penataan ruang, bangunan ini tidak ramah dan kurang memfasilitasi para penggunanya. Sebagai contoh pada bagian auditorium penataan akustik ruang kurang bekerja secara maksimal sebab suara yang dihasilkan masih memantul sehingga memekakkan telinga. Selain itu kurangnya media informasi yang disediakan menjadikan pengunjung umum kurang mengerti apa sebenarnya taman budaya tersebut.

Sebab permasalahan di atas, maka perancangan kembali interior Taman Budaya Yogyakarta sangat diperlukan. agar lebih dapat memfasilitasi kegiatan berkesenian bagi para penggunanya yang memberikan kemudahan akses, efisiensi gerak dan efektivitas ruang. Perancangan interior Taman Budaya Yogyakarta ini diharapkan mampu berperan aktif mendukung para seniman untuk selalu berkarya serta menjaga, melestarikan, dan meningkatkan apresiasi masyarakat luas terhadap budaya.

II. METODE PERANCANGAN

1. Proses Desain

Prose desain yang digunakan dalam redesain interior Taman Budaya Yogyakarta menggunakan Pola Pikir Perancangan Desain Rosemarrly Kilmer dengan bagan:



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemarrly Kilmer, 1992)

Dari bagan Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer dapat disimpulkan:

- a. *Commit*: menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas. Daftar prioritas ini bersangkutan dengan manajemen waktu desainer dalam memecahkan sebuah masalah.
- b. *State*: mendefinisikan masalah. Seorang desainer harus dapat menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, serta konsisten. Dengan cara membuat *checklist* apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi *checklist* terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, ekonomi, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan. Selain itu dengan cara wawancara dengan pihak yang bersangkutan
- c. *Collect*: mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan *survey* lapangan, *research*, dan wawancara.
- d. *Analyze*: menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep.
- e. *Ideate*: mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara *brainstorming*.
- f. *Choose*: memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara *personal judgment*, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria atau tujuan masalah. Serta dengan cara *comparative analysis*.
- g. *Implement*: melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan bentuk 3D serta presentasi yang mendukung. Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat *time schedule* sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi.
- h. *Evaluate*: meninjau desain yang telah dibuat, apakah sudah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara *self-analysis*, *solicited opinion*, *critic's analysis*.

2. Metode Desain

Proses desain dalam Pola Pikir Perancangan menurut Rosemary Kilmer melalui 3 tahapan, antara lain:

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode ini merupakan proses analisis adalah tahap programming, yaitu tahap untuk menganalisis permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Wawancara terhadap klien untuk mendapatkan data non-fisik berupa keinginan dan kebutuhan ruang.
2. Mendapatkan data fisik melalui *survey* lokasi dengan mendokumentasikan situasi dan kondisi ruang serta melakukan pengukuran untuk memastikan kecocokan dengan data non-fisik.
3. *Collect*, yaitu mengumpulkan seluruh data fisik dan non-fisik yang didapat untuk segera didapatkan kelebihan dan kelemahan objek sehingga memunculkan permasalahan desain.

Cara kerja metode ini: pertama, rencanakan Protokol Lapangan, rencana mendetail tentang objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan di tempat objek, apa yang akan direncanakan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik). Kedua, kumpulkan sumber kumpulkan perangkat kunjungan seperti buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungann lapangan. Ketiga, terjun ke lapangan. Keempat, rekam observasi, melakukan pendokumentasian yaitu menulis catatan, mengambil foto, membuat rekaman audio atau video untuk merekam percakapan, membuat data terorganisir untuk dianalisis nanti.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode ini merupakan proses sintesis adalah tahap mendesain, yaitu tahap untuk menghasilkan beberapa alternatif solusi desain. Untuk mendapatkan alternatif desain dibutuhkan kriteria desain melalui daftar kebutuhan dan permasalahan desain yang didapatkan pada tahap *programming*. Dari beberapa alternatif tersebut kemudian akan dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan.

Untuk menjawab permasalahan desain dengan mengeluarkan ide melalui metode konfigurasi (*color scheme, prototype*) sehingga didapatkan pemecahan masalah dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode metafora dan analogi konsep. Dalam metode ini, sebuah metafora digunakan untuk menghasilkan konsep dengan perbandingan yang jelas tapi tidak bermakna secara literal. Sedangkan analogi bersifat lebih langsung saat membuat perbandingan. Metode ini menuntut pada konsep-konsep yang menyusun pemikiran konvensional.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode ini merupakan metode untuk menentukan alternatif yang dibutuhkan klien dan sesuai untuk dapat dilanjutkan ke tahap final (presentasi dan gambar kerja).

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan dilakukan yaitu dengan menguji seluruh alternatif untuk didapatkan alternatif yang paling sesuai dan optimal untuk memecahkan permasalahan dari ide-ide yang ada.

III. HASIL

1. Data Lapangan



Gambar 2. Fasad Taman Budaya Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Lobby Lt.2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. *Concert Hall*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. Koridor lantai 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ruang Lingkup Perancangan

1) Lobi	:	429 m ²
2) <i>Audience area</i>	:	986 m ²
3) <i>Stage</i>	:	278,2 m ²
TOTAL LUAS	:	<u>1.693,2 m²</u>

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literature adalah: Bagaimana merancang interior Taman Budaya Yogyakarta guna menunjukkan esensi sebenarnya dari taman budaya dengan menerapkan konsep makrokosmos dari “*The Window of Yogyakarta*” sebagai acuan perancangan.

IV. PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Konsep perancangan Taman Budaya Yogyakarta kali ini adalah “*The Window of Yogyakarta*”. Konsep ini diangkat dari istilah untuk menamai jabatan atau posisi dari Taman Budaya Yogyakarta itu sendiri. *The Window of Yogyakarta* dapat diartikan sebagai sebuah tempat atau wadah dimana orang dapat memandang ke dalam Yogyakarta dan Yogyakarta dapat memandang keluar. Dari Taman Budaya Yogyakarta ini, seni budaya mampu meruap kelingkungan yang lebih luas dan begitu juga sebaliknya, seni budaya dari luar Yogyakarta serta mancanegara dapat berembus masuk untuk memperkaya wawasan masyarakat mengenai budaya.

Konsep *the Window of Yogyakarta* ini dipilih untuk mengembalikan fungsi Taman Budaya Yogyakarta sebagai tempat pengembangan/

pengolahan, pusat dokumentasi, etalase, dan informasi seni budaya yang belum dapat tercapai sepenuhnya.

Tema perancangan adalah Gunung Merapi dan Laut Pantai Selatan yang merupakan sampel dari makrokosmos Yogyakarta.

Skema Warna dan Material



Gambar 6. Skema Warna

(Sumber: google.com, tamanbudayayogyakarta.com, dan Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Skema Bahan

(Sumber: google.com, telah diolah kembali oleh penulis)

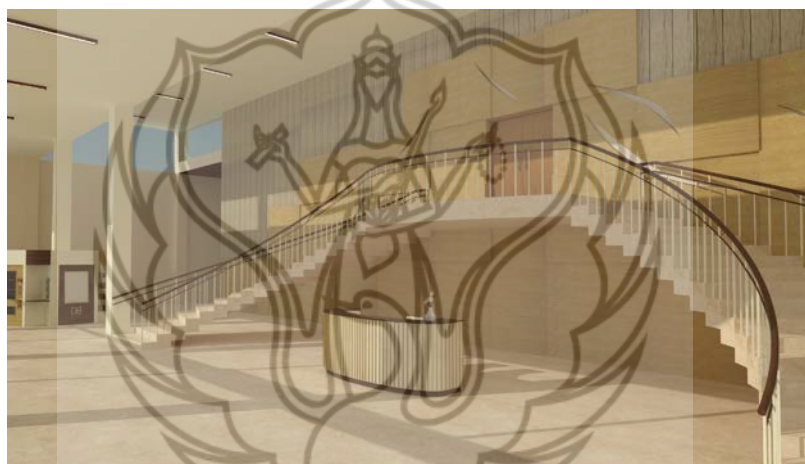
B. DESAIN AKHIR



Gambar 8. Hasil Desain Panggung
(Sumber: Nastiti Aulia Hadi, 2018)



Gambar 9. Hasil Desain Area Penonton
(Sumber: Nastiti Aulia Hadi, 2018)



Gambar 10. Hasil Desain Lobby
(Sumber: Nastiti Aulia Hadi, 2018)

V. KESIMPULAN

Taman Budaya pada intinya merupakan suatu kompleks yang didalamnya terdapat ruang terbuka dan ruang tertutup sebagai wadah kegiatan untuk menggelar berbagai pertunjukan dan pagelaran sekaligus sebagai tempat bertemu dan berkumpulnya para seniman untuk saling bertukar informasi sebagai ajang pengenalan serta pelestarian kebudayaan. Mayer, dkk (1949:1). Dengan kata lain pengertian tersebut menunjukkan bahwa fungsi dari ruang pertunjukan adalah sebagai tempat bertemu dan berkumpul untuk menyaksikan suatu pertunjukan atau pagelaran seni.

Tema gunung dan laut yang diangkat dari konsep makrokosmos ini adalah sebagai bentuk merepresentasikan bagaimana Yogyakarta itu terbentuk. Sehingga posisi Taman Budaya Yogyakarta sebagai “*The Window of Yogyakarta*” dapat tersampaikan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Kilmer, Rosemary., & Kilmer, W, Otie. (1992). *Designing Interiors*. USA: Wadsworth Publishing

Mayer, Harold Burris and Cole, Edward., (1949), *“Theatre and Auditoriums”*, Architectural Press, Oxford.

