

DESAIN MODUL HUNIAN KHUSUS SENIMAN

Norlando Thomson Carlheintz Yobe¹⁾, Suwardana Winata^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
thomsonyobe@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
suwardanaw@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: suwardanaw@ft.untar.ac.id

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Pusat seni Taman Ismail Marzuki telah menjadi area untuk berkarya dan menampilkan karya para seniman. Pada tahun 2019-2024 pusat seni ini mengalami revitalisasi, namun para seniman dan budayawan memprotes perubahan ini salah satunya adalah karena perubahan fungsi wisma khusus seniman menjadi hotel. Hal ini menimbulkan Hilangnya identitas pada kawasan karena seniman yang semestinya menghidupkan area pusat seni, kini menghilang dan mendirikan posko sendiri dengan tagar *savetim*. Sebenarnya seniman dengan berbagai macam keterampilan yang dimiliki juga membutuhkan ruang untuk berkarya. Tujuan penulisan jurnal ini adalah untuk mempelajari, memahami, dan mengeksplorasi modul hunian yang mendukung seniman untuk berkreasi, menyimpan, dan memajang atau menunjukkan karya yang telah dibuat oleh sang seniman. Selain itu, ruang ini juga dapat mengakomodasi alat-alat dan bahan-bahan selain itu aksi-reaksi seniman dengan seninya di dalam ruang tersebut, agar penemuan terhadap muatan ruang yang cukup dapat tercapai. Hal ini didapatkan dan dipelajari melalui metode studi ruang, kajian literatur, maupun mediator-mediator lain yang dapat mendukung. Oleh karena itu, dibuat beberapa Indikator ruang yang cocok untuk seniman dengan metode analisis langsung pada modul gambar ruang yang dibuat sendiri secara dua maupun tiga dimensi. Hasilnya ada beberapa ruang yang direkomendasikan untuk digunakan pada hunian khusus seniman.

Kata kunci: Berkreasi; Ruang; Seni; Seniman

Abstract

The Ismail Marzuki Park Art Center has become an area for artists to work and exhibit. In 2019-2024, the art center is undergoing revitalization, but artists and culturalists are protesting this change, one of which is the change of the artist's special wedding function to the hotel. This leads to a loss of identity in the area because the artists who were supposed to revive the area of the art center now disappear and set up their own posko with a badge. In fact, artists with a wide range of skills also need space to work. The purpose of writing this journal is to study, understand, and explore the humane modules that support the artist in creating, preserving, and displaying or showcasing the work of the artist. In addition, this space can also accommodate tools and materials other than the reactions of the artist with his art in the space, so that the discovery of sufficient space loads can be achieved. It is obtained and studied through spatial study methods, literature studies, or other mediators that can support it. Therefore, a number of space indicators are suitable for artists with direct analysis methods on self-made two- or three-dimensional space image modules. As a result, there are some recommended spaces to be used in the artist's special dwellings.

Keywords: Art; Artist; Creation; Space

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perubahan dalam sebuah kota didukung oleh beberapa faktor salah satunya yaitu pembangunan pusat seni. Pada beberapa preseden pusat seni yang sudah ada, seniman diberikan tempat tinggal untuk hidup sambil berkarya, hal ini menunjukkan adanya target dan program pada hunian tersebut. Seniman mempunyai banyak aktivitas, beberapa diantaranya ialah berkarya, belajar, berekspresi, berkreasi, berkolaborasi, berjualan, dan mengajar. Aktivitas ini membutuhkan ruang khusus, agar seniman dapat fokus.

Indonesia memiliki beberapa pusat seni salah satunya adalah pusat seni yang terkenal dengan nama taman ismail marzuki di Cikini, Jakarta. Awalnya kawasan *TIM* atau taman ismail marzuki merupakan ruang rekreasi umum Taman Raden Saleh, serta kebun binatang Jakarta (saat ini pindah ke Ragunan). Kemudian, Ali Sadikin mengubah kawasan tersebut menjadi pusat kesenian agar para seniman Jakarta dapat berkarya (detikcom,2022).

Pusat seni Taman Ismail Marzuki (*TIM*) telah di revitalisasi namun tidak memberikan dampak yang terlalu hebat, walaupun beberapa ruangnya dipakai untuk kegiatan kesenian lagi. Berbagai kritikan diberikan oleh budayawan maupun seniman yang sudah lama ada di Taman ismail Marzuki. Salah satunya mengenai wisma yang awalnya di rencanakan untuk mengakomodasi para seniman kini berubah menjadi hotel. Hal ini menimbulkan protes dari kalangan seniman hingga membentuk tagar *savetim*.

Hunian seniman adalah hal yang krusial untuk dimiliki oleh pusat seni. Karena dengan adanya hunian seniman jadi dapat berkolaborasi antar seniman, dan dapat menghasilkan karya-karya spektakuler yang dapat dijual pada galeri. Oleh karena itu, hunian ini harus juga dapat mengakomodasi alat dan bahan para seniman dengan berbagai macam seni yang ditekuninya.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang muncul adalah tidak adanya tempat tinggal dan berkarya khusus untuk para seniman, menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana ruang hidup dan berkarya yang efisien bagi seniman? (program ruang tempat berkarya dan hidup sehari-hari) Indikator: Ukuran ruang modul atau unit khusus untuk seniman?; Desain penambahan permainan *split level* maupun *mezzanine*?

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mempelajari, memahami, dan mengeksplorasi modul hunian yang mendukung seniman rupa untuk hidup dan berkarya.

2. KAJIAN LITERATUR

Placemaking

Placemaking berarti menciptakan tempat dan berfokus pada mengubah ruang publik untuk memperkuat koneksi antara orang dan tempat-tempat ini. *Placemaking* adalah proses yang berpusat pada orang dan kebutuhan, aspirasi, keinginan, dan visi mereka, yang sangat bergantung pada partisipasi masyarakat.

Pada tahun 1960-an, penulis seperti Jane Jacobs dan William H. Whyte memperkenalkan ide-ide yang menjadi dasar untuk pengembangan *placemaking* sebagai konsep, meskipun itu menjadi konsolidasi hanya beberapa dekade kemudian. Visi mereka untuk menciptakan lingkungan aktif, menyambut ruang publik, dan kota-kota yang benar-benar memenuhi kebutuhan penduduk

mereka pada tingkat yang berbeda adalah beberapa kontribusi utama untuk membangun konsep ini nanti.

Placeless place

Menurut *dictionary Placeless* adalah tempat-tempat yang sama tanpa ada karakter khusus. Selain itu, hal ini mengacu pada apa yang saya sebut sebagai penghapusan biasa terhadap tempat-tempat yang berbeda dan pembuatan lanskap yang terstandarisasi secara sengaja serta melemahnya identitas tempat-tempat hingga pada titik di mana keduanya tampak serupa dan menawarkan kemungkinan-kemungkinan pengalaman yang sama. Hal ini tidak terlalu disengaja dan lebih halus dibandingkan penghancuran tempat. *The Geography of Nowhere* karya Howard Kunstler berkisah tentang ketidakberadaan di pinggiran kota Amerika. (*Placenesscom,2015*)

Seni

Seni adalah sesuatu yang menghasilkan keindahan dan kesenangan melalui ekspresi jiwa manusia yang dituangkan melalui media seni dalam bentuk karya seni. Istilah seni berasal dari bahasa *Sanskerta* "*sani*" yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan, atau pencarian dengan hormat dan jujur. Seni juga dapat diartikan sebagai segala yang berkaitan dengan karya cipta yang dihasilkan oleh unsur rasa, dan merupakan proses dari manusia yang merupakan sinonim dari ilmu.

Seni memiliki berbagai fungsi dalam masyarakat tradisional dan modern. Fungsi seni dalam masyarakat tradisional meliputi fungsi mitologis, religius, edukasi, psikologis, ekspresi personal, sosial, ekonomis, komunikatif, dan budaya. Sedangkan dalam masyarakat modern, seni juga memiliki fungsi sebagai ekspresi seni, perlawanan politik, ajang eksistensi, dan bentuk perlawanan sistem di masyarakat. Seni dapat dikelompokkan menjadi beberapa cabang ilmu kesenian.

Tabel 1. Pengelompokan Cabang Ilmu Kesenian

<i>Sastra</i>	Merupakan jenis tulisan yang memiliki arti atau keindahan tertentu, termasuk sub-cabang seperti cerpen, novel, pantun, peribahasa, sandiwara, syair, dan wiracarita.
<i>Seni Rupa</i>	Cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan, seperti mengolah konsep garis, bidang, dan bentuk.
<i>Seni Musik</i>	Dibangun oleh unsur-unsur ritme, melodi, harmoni, dan tekstur.
<i>Seni Tari</i>	Mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, serta apresiasi terhadap gerak tari.
<i>Seni Drama</i>	Mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
<i>Seni Keterampilan</i>	Mencakup segala aspek kecakapan hidup (<i>life skill</i>) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik

Sumber: Olahan Pribadi, 2024

Fine art, sering disebut hanya sebagai “*art*”, adalah bentuk ekspresi kreatif yang menekankan estetika dan kecantikan. Ini berakar pada imajinasi dan keterampilan seniman, mencerminkan emosi, pikiran, dan ide-ide mereka melalui berbagai media. *Fine art* melampaui *utilitarian* dan bertujuan untuk memicu respons intelektual, emosional, atau estetika dalam penonton atau penontonnya. Karya seni rupa seperti seni gambar, seni lukis, seni patung, seni cetak, seni kriya, dan sebagainya diciptakan oleh media seni rupa standar. Kemudian muncul istilah baru untuk mengakomodasi perubahan ini, yaitu “Seni Rupa Pertunjukan (*Performance Art*),” setelah sebelumnya ada istilah “Seni Rupa Kejadian (*Happening Art*).”

Hunian

Salah satu dari tiga kebutuhan dasar manusia dalam kehidupan (papan, sandang, dan pangan) adalah hunian, yang didefinisikan dalam KBBI sebagai tempat tinggal atau kediaman (yang dihuni). Rumah juga disebut rumah. Menurut Pasal 1 angka 7 Undang-undang No. 1 Tahun 2011, rumah adalah bangunan gedung yang berfungsi sebagai tempat tinggal yang layak huni, sarana pembinaan keluarga, cerminan harkat dan martabat penghuninya, serta aset bagi pemiliknya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa hunian adalah suatu tempat tinggal atau kediaman yang layak bagi manusia.

Modul

Konsep arsitektur modular secara umum merujuk pada desain objek berdasarkan modul tertentu yang memiliki bentuk yang serupa dan diulang secara konsisten. Menurut Baldwin dan Clark dalam buku mereka yang berjudul “*Design Rule The Power Of Modularity*,” pendekatan desain modular adalah strategi yang memecah sistem menjadi bagian-bagian yang lebih kecil yang disebut sebagai “modul.” Le Corbusier juga mengemukakan dalam “teori modularnya” bahwa modul tidak hanya sebagai elemen yang menciptakan keselarasan, tetapi juga sebagai alat pengukuran yang memungkinkan penghitungan jarak, luas, volume, serta mempertahankan proporsi yang sesuai dengan skala manusia.

Ada beberapa tipologi struktur hunian vertikal yang dapat dikelompokkan berdasarkan jenis dan ukuran bangunannya. Pertama, terdapat apartemen taman, yang sering kali merupakan bangunan bertingkat rendah, biasanya tidak lebih dari dua atau tiga lantai, namun ada juga yang lebih modern dan dapat mencapai lantai yang lebih tinggi. Kemudian, ada apartemen *walk-up*, yang biasanya tidak dilengkapi dengan lift. Apartemen bertingkat rendah memiliki ketinggian sekitar empat lantai atau kurang, biasanya dengan tangga yang menghubungkan lantai satu dengan lainnya. *Kondominium* menengah memiliki ketinggian empat lantai atau lebih, sementara *kondominium* bertingkat memiliki lima lantai atau lebih.

Selain itu, unit-unit hunian dapat dikelompokkan berdasarkan jumlah lantai. Pertama, terdapat *simplex*, yang merupakan apartemen di mana seluruh ruangnya terletak pada satu tingkat. *Simplex* adalah jenis perumahan yang paling umum karena lebih mudah dan ekonomis untuk dibangun. Kemudian, ada *maisonette*, yang merupakan apartemen dengan kamar yang tersebar di dua lantai bersebelahan. Lalu, lantai tiga *mezzanine* adalah apartemen dengan lantai kecil di antara dua lantai utama suatu bangunan, sering kali berbentuk balkon.

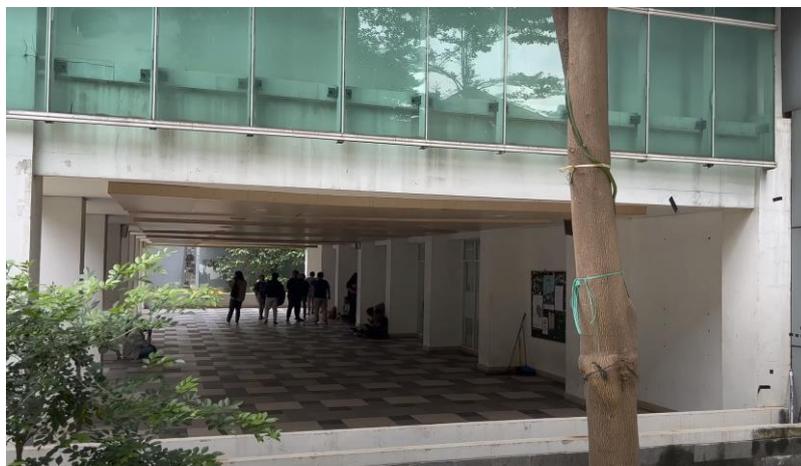
Dengan menggunakan konsep arsitektur modular, pengembangan berbagai jenis hunian vertikal ini dapat dilakukan dengan lebih efisien dan efektif. Pendekatan modular memungkinkan untuk pengulangan elemen desain yang serupa, sehingga mempermudah dalam proses konstruksi dan memungkinkan fleksibilitas dalam penyesuaian kebutuhan penghuni. Selain itu, dengan memperhitungkan aspek-aspek seperti proporsi, skala, dan kebutuhan fungsional, penggunaan konsep modular dapat membantu menciptakan lingkungan hunian yang nyaman dan fungsional bagi penghuninya.

3. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi dan studi modul. Metode observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek sasaran, di mana informasi yang diperoleh melalui pengamatan tersebut dicatat dan digunakan untuk mendukung penelitian. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi *non-partisipatoris*, yaitu peneliti hanya mengamati dari jarak yang aman tanpa terlibat langsung dalam kegiatan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekitar Taman Ismail Marzuki, seniman-seniman dalam beraktivitas seperti berkarya atau berekspresi tidak tergantung pada lingkungan yang lebih tenang. Tetapi bergantung pada kesediaan ruang yang mampu memberikan area yang cukup untuk mereka berekspresi. Beberapa contoh ada pada data-data yang ditampilkan pada foto-foto dibawah:



Gambar 1. Latihan anak-anak Musik Institut Kesenian Jakarta
Sumber: <https://youtu.be/tZR2jd98i4g?si=WDRpUQsInKwbE0n5>, 2022



Gambar 2. Para seniman berkumpul dan berekspresi melalui puisi hingga nyanyian
Sumber: olahan penulis, 2024



Gambar 3. Kelompok tari kontemporer lagi berkumpul tepat di lantai 1 di bawah perpustakaan Jakarta Taman Ismail Marzuki
Sumber: olahan penulis, 2024

Dikarenakan para seniman sangat gampang dalam berkarya dan berekspresi ketika tersedia tempat untuk mereka. Oleh karena itu, ruang berkarya pada modul hunian juga perlu dibuat lebih besar dari pada ruang dengan fungsi atau aktivitas lainnya.

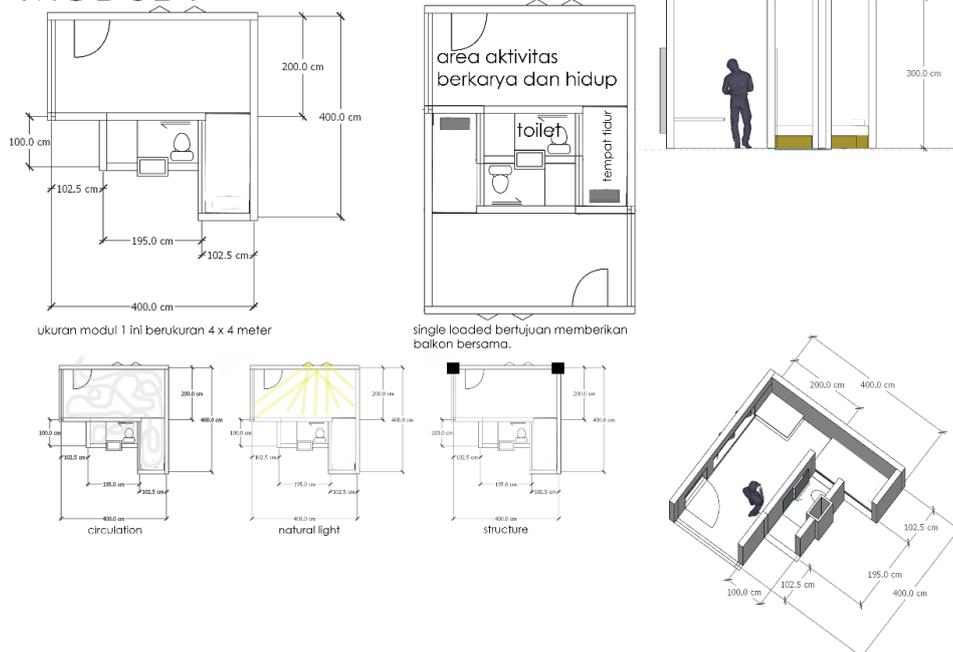


Gambar 4. Seniman yang berada di dalam modul 1
Sumber: olahan penulis, 2024

Modul pertama

Modul pertama atau satu mempunyai ukuran ruang 10,33 meter persegi. Dan untuk memaksimalkan ruang interior, balkon tidak digunakan di dalam ruang. Modul satu dilengkapi dengan desain ruang berkarya serta hidup sekitar 75% dengan ukuran 4x2 meter yang terpotong karena ruang tempat tidur dan kamar mandi membuat ruang ini dikategorikan sebagai ruangan beraktivitas kerja. Kegiatan-kegiatan seniman selain berkarya yaitu beristirahat, tidur dan buang air serta kegiatan lainnya yang berhubungan dengan ruang toilet hanya berkisar 25%.

MODUL 1



Gambar 2. Modul 1 Hunian Seniman

Sumber: olahan penulis, 2024

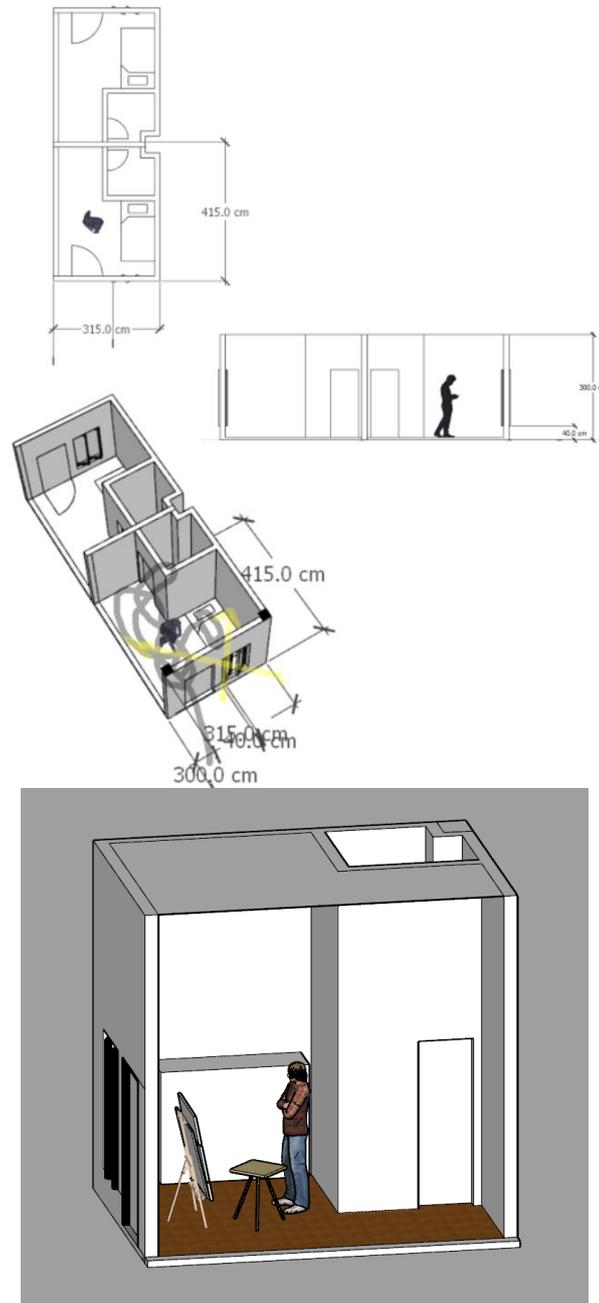
Rekomendasi seniman atau penghuni pada modul 1 diantaranya adalah: Pemahat gypsum; Pemahat tanah liat; Fotografer; Pelukis, Karikaturis, komikus, ilustrator, Desainer Grafis; Lithografer; Perancang busana.

Modul kedua

Modul kedua mempunyai ukuran ruang 10,5 meter persegi. Dan untuk memaksimalkan ruang interior, balkon tidak digunakan di dalam ruang. Modul satu dengan desain ruang berkarya serta hidup sekitar 60% dengan ukuran 4x1.5 meter yang terpotong karena ruang tempat tidur dan kamar mandi membuat ruang ini dikategorikan sebagai ruangan kerja. Pembagian ini membuat efisien penggunaan ruang dalam bekerja dan beristirahat. Selain itu juga secara tidak langsung mengimpuls otak penghuni setiap kali bangun dari tidur untuk mengingat karya yang dihasilkan

dan melanjutkan pekerjaannya.

MODUL 2



Gambar 3. Modul 2 Hunian Seniman
Sumber: olahan penulis, 2024

Rekomendasi seniman atau penghuni pada modul 2 diantaranya adalah: Pemahat gypsum; Pemahat tanah liat; Fotografer; Pelukis, Karikaturis, komikus, illustrator, Desainer Grafis.

Modul ketiga

Modul ketiga mempunyai ukuran ruang 12 meter persegi. Modul satu dengan desain ruang berukuran 3x4 dengan tinggi 6 meter mempunyai mezanine yang bisa digunakan sebagai tempat

beristirahat dan bersantai. Ruang bawah *mezanine* dapat menjadi ruang berkarya. Pada modul ini ruang berkarya menjadi 100% dan juga ruang bersantai ataupun istirahat menjadi 100% juga. Ruang berkarya dapat digunakan seniman untuk berkreasi dan menyimpan karya-karyanya. Modul ini disarankan bagi seniman kelas menengah atas karena mempunyai ukuran dan *mezanine* oleh karena itu ruangnya lebih banyak

MODUL 3



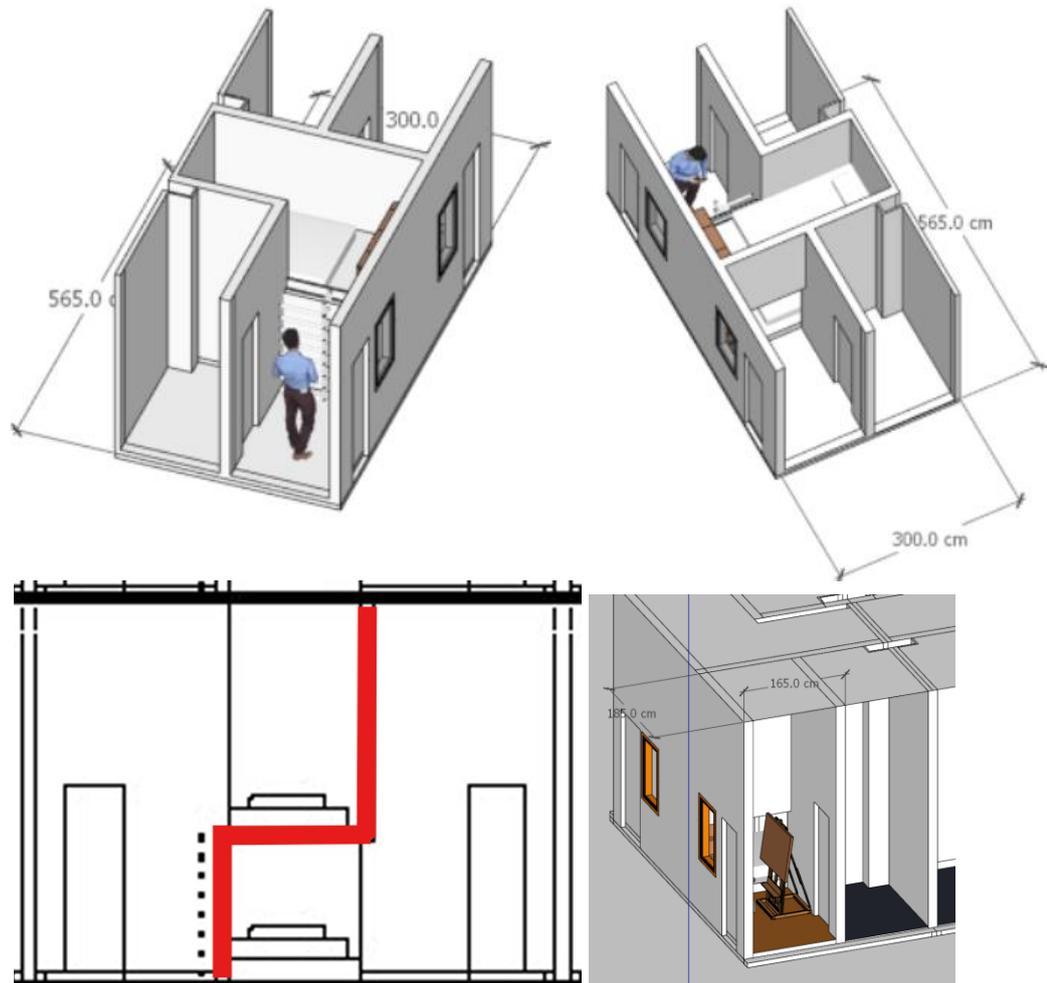
Gambar 4. Modul 3 Hunian Seniman
Sumber: olahan penulis, 2024

Rekomendasi seniman atau penghuni pada modul 3 diantaranya adalah: Pemahat gypsum; Pemahat tanah liat; Fotografer; Pelukis, Karikaturis, komikus, ilustrator, Desainer Grafis; Lithografer; Perancang busana.

Modul keempat

Modul keempat mempunyai ukuran ruang 15.4 meter persegi. Dan untuk memaksimalkan pengguna ruang, ada permainan split level dan juga *mezanine* yang memisahkan 2 kamar secara horizontal. Modul ini dengan desain ruang ukuran 5.5x3 dengan tinggi 3 meter mempunyai *mezanine* yang bisa digunakan sebagai tempat beristirahat dan bersantai. Ruang bawah *mezanine* adalah ruang tidur kamar sebelah.

MODUL 4

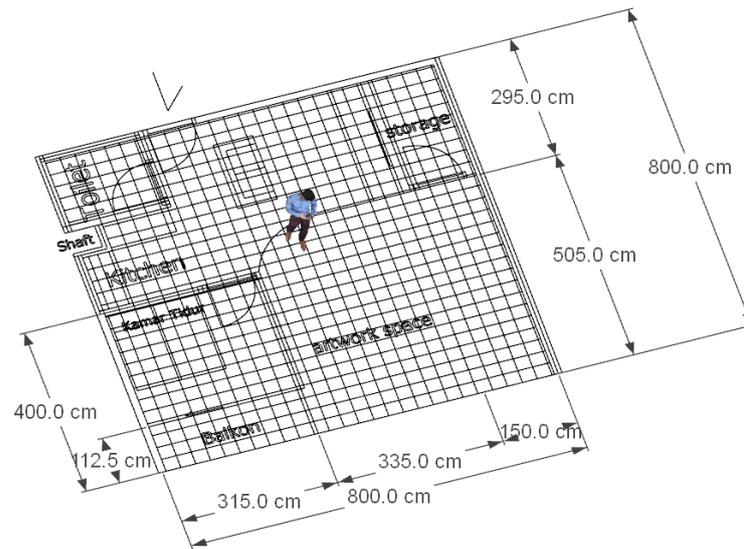


Gambar 5. Modul 4 Hunian Seniman
Sumber: olahan penulis, 2024

Rekomendasi seniman atau penghuni pada modul 4 diantaranya adalah: Pelukis, Karikaturis, komikus, ilustrator, Desainer Grafis; Mahasiswa seni.

Modul kelima

Modul kelima ini mempunyai ukuran yang lebih besar dari yang lain, panjang lebar ruang ini adalah 8x8 meter. Ruang sebesar ini mempunyai ruang yang lebih terasa lega karena mempunyai banyak ruang. Beberapa diantaranya *artwork space area*, *bathroom*, *kitchen*, *bedroom*, toilet dan juga *storage*. Untuk ruang yang ini terkesan lebih mewah dan dapat dipastikan jika penggunaan ruang yang banyak dapat mengakibatkan harga penyewaan dan *maintenance* yang mahal.



Gambar 5. Modul 5 Hunian Seniman
Sumber: olahan penulis, 2024

Rekomendasi seniman atau penghuni pada modul 3 diantaranya adalah: Pemahat gypsum; Pemahat tanah liat; Fotografer; Pelukis, Karikaturis, komikus, ilustrator, Desainer Grafis; Lithografer; Perancang busana

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari setiap Modul yang dihasilkan ruang dengan aktivitas berkarya dibuat lebih luas karena, sangat krusial untuk sang seniman dalam kehidupannya. Tujuan utamanya agar seniman dapat produktif dan menghasilkan karya-karyanya untuk dikoleksi oleh pembeli. Selain dari persentase ruang, program ruang modul juga direncanakan agar seniman tidak langsung menemui tempat tidur tetapi tempat berkarya terlebih dahulu. Hal ini direncanakan agar secara psikologi seniman dibuat untuk terus bertemu dengan medianya, karena karakteristik seniman yang mudah berekspresi. Maka diharapkan seniman dapat menciptakan banyak karya yang bisa di tunjukan ke publik tujuan lainnya dengan dibuat ukuran-ukuran yang berbeda-beda adalah agar pilihan modul yang disewakan beragam dan dapat dipilih oleh sang seniman. Oleh karena itu, kenyamanan bukan hanya di tentukan oleh luas ruang tetapi juga pengaruhnya kepada harga sewa modul.

Saran

Masih diperlukan studi detail mengenai ukuran furnitur dan desain interior pada setiap modul

REFERENSI

- Clark, Kim & Baldwin, Carliss. (2002). The Option Value of Modularity in Design: An Example from Design Rules, Volume 1: The Power of Modularity. SSRN Electronic Journal. 10.2139/ssrn.312404.
- Detikcom.(2022). *Taman Ismail Marzuki: Sejarah, Lokasi, Fasilitas*, Retrived from detikNews: <https://news.detik.com/berita/d-6177619/taman-ismail-marzuki-sejarah-lokasi-fasilitas-cara-berkunjung>.

- Placeness.(2015). *Placeness, Place, Placeless*, Retrived from placeness: Overview of Non-Place/Placelessness Ideas | PLACENESS, PLACE, PLACELESSNESS
- Puspitasari, E.P. dkk (2022). Kajian Tipologi Pola Ruang Hunian Vertikal Untuk Mahasiswa Di Margonda Depok, Studi Kasus: Apartemen Taman Melati Margonda 2 Depok. *Journal of Architecture and Development* 3(1). Pp. 67-78. <https://doi.org/10.37253/jad.v3i1.6307>
- Sutanti, P.P.B, & Pratiwi, W.D. (2022). Analysis of the Tourism Business District Concept in the Cikini Area of Jakarta. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*. 11(4).pp. 188-198. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v11i4.17>