

STUDIO DAN GALERI SENI ULM BANJARBARU**Lusi Wulandari**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812120013@mhs.ulm.ac.id

Pakhri Anhar

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
pakhrianhar@ulm.ac.id

ABSTRAK

Studio dan Galeri Seni ULM Banjarbaru adalah sebuah wadah pengembangan minat dan bakat yang berfungsi untuk menampung seluruh aktivitas kesenian di lingkungan kampus ULM Banjarbaru, meliputi proses penggarapan dan penampilan karya. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh tidak tersedianya tempat khusus yang terintegrasi untuk mendukung kegiatan mahasiswa yang bergerak di bidang kesenian. Studio dan Galeri Seni ini juga berjalan beriringan dengan adanya upaya peningkatan kompetensi praktek pendidikan oleh Kemendikbud Ristek serta UUD NO.12 Tahun 2012. Konsep "Arsitektur Ekspresionis" dengan pendekatan Metafora diterapkan pada rancangan untuk menghasilkan desain yang bebas, dinamis, dan kreatif sesuai dengan makna seni itu sendiri. Dengan implementasi konsep seperti *Dynamic Building Form*, *Flexible Area*, dan *Spatial Expressions*, bangunan bisa menjadi wadah yang memiliki ekspresinya sendiri dan diharapkan dapat mendukung proses pembuatan hingga penampilan karya menjadi lebih maksimal agar dapat menjadi media edukatif dan rekreatif bagi mahasiswa dan masyarakat luas.

Kata kunci: Studio, Galeri Seni, ULM Banjarbaru, Arsitektur Ekspresionisme, Metafora

ABSTRACT

*The ULM Banjarbaru Studio and Art Gallery is a forum for developing interests and talents which functions to accommodate all artistic activities within the ULM Banjarbaru campus, including the process of creating and displaying works. This is motivated by the unavailability of a special, integrated place to support the activities of students engaged in the arts. This Studio and Art Gallery also goes hand in hand with efforts to increase the competency of educational practices by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology as well as UUD NO. 12 of 2012. The concept of "Expressionist Architecture" with a metaphorical approach is applied to design to produce free, dynamic and creative designs in accordance with meaning. art itself. By implementing concepts such as *Dynamic Building Form*, *Flexible Area*, and *Spatial Expressions*, buildings can become containers that have their own expression and are expected to support the manufacturing process so that the appearance of the work becomes more optimal so that it can become an educational and recreational medium for students and the wider community.*

PENDAHULUAN

Kesenian merupakan bidang yang diminati khalayak ramai, terutama mahasiswa. Para pegiat kesenian di kalangan mahasiswa ini tergabung dalam sebuah Komunitas kesenian di lingkungan kampus yang terbentuk dalam satu wadah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) atau juga kerap disebut Organisasi Mahasiswa (Ormawa). UKM dan sanggar-sanggar ini tergabung dalam sebuah komunitas regional daerah yang dinamakan FKPSK (Forum Komunikasi Penggiat Seni Kampus) untuk memudahkan koordinasi satu sama lain. Adanya kegiatan UKM dan Organisasi Mahasiswa ini berjalan beriringan dengan upaya peningkatan kompetensi praktek oleh Kemendikbud Ristek serta UUD NO.12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi yang menyampaikan bahwa mahasiswa memiliki hak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan potensi dan kemampuan mereka baik dalam bidang minat, bakat, maupun penalaran.

UKM dan sanggar-sanggar ini tergabung dalam sebuah komunitas regional daerah yang dinamakan FKPSK (Forum Komunikasi Penggiat Seni Kampus) untuk memudahkan koordinasi satu sama lain. UKM-UKM kesenian kampus ini sering mengadakan acara *internal* maupun *eksternal* untuk menyalurkan minat, bakat dan kreativitas mereka. Acara-acara tersebut berasal dari bidang-bidang kesenian yang ditekuni dan kemudian ditampilkan dalam bentuk pementasan atau pameran karya. Seluruh kegiatan dan aktivitas kesenian ini seharusnya dilakukan di sebuah studio atau *working space* agar proses pengolahan, dan penggarapan sebuah karya dapat berjalan dengan maksimal. Selanjutnya, hasil karya tersebut akan ditampilkan dalam bentuk pertunjukan ataupun pameran yang sekaligus dapat menjadi ajang edukasi dan rekreasi bagi mahasiswa dan masyarakat.

PERMASALAHAN

Proses penggarapan dan pameran karya tidak jarang berjalan dengan kurang maksimal yang disebabkan oleh tidak tersedianya fasilitas atau area bagi pegiat seni untuk berkarya secara bebas dan memperlihatkannya pada khalayak luas. Berbagai kegiatan latihan dan proses pembuatan karya pada akhirnya dilakukan di area komunitas masing-masing yang tentunya memiliki keterbatasan tertentu. Tidak tersedianya fasilitas penunjang kesenian berupa studio dan galeri yang terintegrasi ini kemudian menimbulkan kesulitan bagi para pegiat seni kampus yang ingin melaksanakan kegiatan seninya. Pementasan-pementasan tersebut akhirnya ditampilkan di ruang publik misalnya Mess L dan Lapangan Dr.Murdjani Banjarbaru. Hal tersebut tentunya membuat proses latihan dan penampilan kurang maksimal yang disebabkan oleh fasilitas pementasan yang kurang memadai karena ruang-ruang publik itu berfungsi *universal*, sedangkan penggarapan dan pementasan memerlukan beberapa fasilitas khusus.

Berdasarkan hal tersebut, maka tentunya dibutuhkan sebuah ruang atau area yang bisa mewadahi proses dalam berkarya seni yang terintegrasi secara dinamis dengan kegiatan pertunjukannya bagi para mahasiswa, sehingga muncul sebuah permasalahan mengenai “bagaimana merancang bangunan yang bisa mewadahi aktivitas dalam bidang karya seni yang edukatif dan rekreatif di lingkungan kampus ULM Banjarbaru?”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Seni

Seni adalah hasil atau proses kerja yang diperoleh dari adanya ide atau gagasan pikir yang kemudian didukung dengan kreativitas, keterampilan, kepekaan indera, dan kepekaan hati untuk

menghasilkan sebuah karya. Proses ini kemudian menciptakan sebuah hasil karya yang bermakna, indah, selaras, dan bernilai. Menurut Soedarso (2006: 102), seni merupakan sebuah karya manusia yang menghubungkan pengalaman batin lalu disajikan dalam media yang indah dan menarik hingga pengalaman batin itu dapat terkoneksi pula bagi orang lain yang menikmatinya.

Tipe seni berdasarkan penyampaiannya menurut Janny dan Wahyudi (Siswanto, 2012), yaitu :

1. Seni rupa, yaitu jenis kesenian yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan (visual) diantaranya seni lukis, seni patung, seni rias, seni relief.
2. Seni suara (vokal), yaitu jenis kesenian yang dapat dinikmati dengan indra pendengaran (audio visual) antara lain seni vokal, seni sastra, seni instrumental.
3. Seni Kontemporer, merupakan seni yang berkembang mengikuti perkembangan zaman. Seni kontemporer bersifat bebas dan tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang (Ramadhani, 2017).

B. Definisi Studio/Bengkel Kerja

Studio secara umum dapat diartikan sebagai wadah untuk proses perencanaan/pelatihan/pembuatan karya seni. Sedangkan menurut KBBI merupakan area atau ruang tempat bekerja khususnya bagi pelukis, tukang foto, pekerja seni dan sebagainya. Studio/bengkel kerja juga diartikan sebagai bangunan yang menyediakan ruang dan peralatan untuk melakukan konstruksi, memperbaiki benda dan lain sebagainya yang bersifat sebuah pengerjaan. Berdasarkan fungsinya, Studio dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Studio khusus, yaitu ruang yang dikhususkan untuk sebuah kegiatan

tertentu misalnya studio kriya, studio musik, studio tari, dsb.

2. Studio Komunal, yaitu ruang yang fungsinya universal dan bisa digunakan untuk berbagai jenis kegiatan.

C. Definisi Galeri

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), Galeri merupakan suatu wadah yang digunakan untuk menggelar karya seni rupa oleh para seniman. Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat yang mewadahi kegiatan komunikasi visual di dalam suatu area antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui sebuah kegiatan yang disebut pameran.

Menurut Robillard (1982), Galeri dispesifikasikan ke dalam 3 kelompok, yaitu:

1. Galeri berdasarkan area penyelenggaraannya.
 - a. *Traditional Art Gallery*, adalah galeri dengan area yang terletak pada ruang berbentuk selasar atau lorong panjang.
 - b. *Modern Art Gallery*, adalah galeri yang mempunyai ruang perencanaan yang diprogram dengan lebih modern sesuai perkembangan zaman.
2. Galeri berdasarkan kepemilikannya.
 - a. *Private Art Gallery*, atau galeri seni privat yaitu galeri yang kepemilikannya bersifat tertutup baik perorangan atau kelompok dan ditujukan untuk konsumsi pribadi.
 - b. *Public Art Gallery*, adalah galeri yang kepemilikannya dipegang oleh pemerintah dan terbuka untuk masyarakat umum.
 - c. Kombinasi, yaitu campuran antara *Private Art Gallery* dan *Public Art Gallery*.

D. Tinjauan Arsitektural

1. Fungsi Pusat Seni

Pusat seni memiliki fungsi untuk mewadahi berbagai macam aktivitas yang berhubungan dengan seni, mulai dari pameran, pertunjukan, hingga pengembangan minat dan bakat seni (Ershandita, 2019).

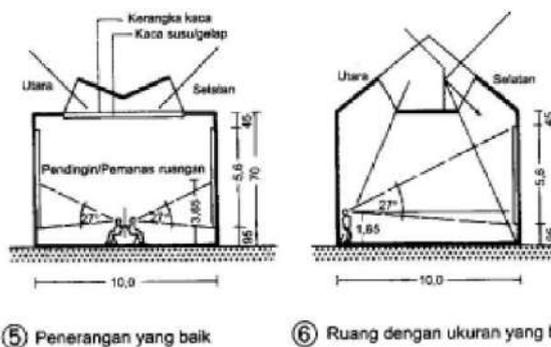
Secara umum, pusat seni memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai tempat para seniman untuk menghasilkan karya
2. Sebagai sarana edukasi di kalangan masyarakat
3. Sebagai wadah wisata seni
4. Sebagai tempat komunitas seni
5. Wadah apresiasi (pameran)

2. Kebutuhan Ruang dan Fasilitas Seni

a. Area Display Karya

Area display merupakan area yang terletak pada ruang pameran. Area ini berfungsi memfasilitasi aktivitas pengunjung untuk menyaksikan beragam karya seni, khususnya seni rupa seperti lukisan, patung, instalasi, dll.. Dalam mengatur tata ruang, perlu diperhatikan aspek kenyamanan pandang pengunjung terhadap karya yang disajikan.



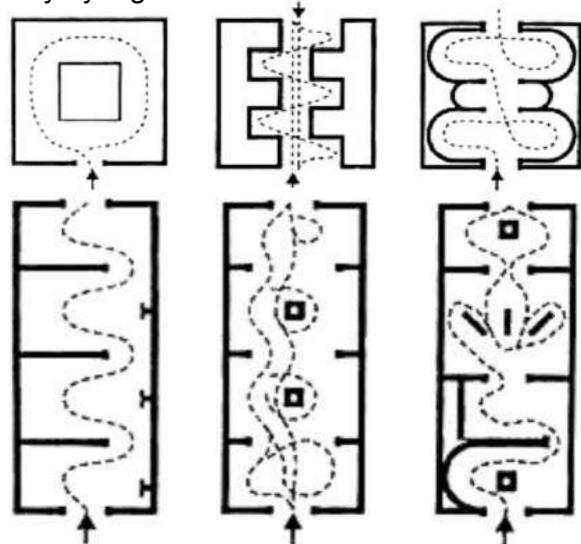
Gambar 1. Area Display
Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Standar nyaman pandangan mata manusia ditandai dengan kemampuan mata yang dapat melihat seluruh detail objeknya, seperti perbedaan warna, tanda, ataupun simbol tertentu pada hasil karya.

Berdasarkan buku "Data Arsitek Jilid II" (Neufert, 2005), besaran ruang menyesuaikan dengan karya yang akan dipamerkan pada area display, terutama lukisan. Sudut pandang normal yang nyaman bagi mata manusia berkisar di antara 540 atau 270, dengan adanya cahaya yang cukup dari jarak 10 m = 4,9 m.

b. Sirkulasi

Jalur sirkulasi dapat mempengaruhi pandangan pengguna terhadap bentuk sebuah ruangan (Francis D. K. Ching, 2011). Hubungan ruang pada tipologi Ruang Seni Publik menitikberatkan pada penataan sirkulasi pergerakan pengunjung pada bangunan. Sirkulasi pada bangunan harus ditata dengan baik melalui pertimbangan hierarki ruangan pada sebuah bangunan. Alur sirkulasi ruang juga dipengaruhi oleh rangkaian cerita yang ingin disampaikan pada pengunjung dalam bangunan tersebut agar mempermudah proses penyampaian informasi sehingga pengunjung dapat mengapresiasi hasil karya yang telah dipamerkan.

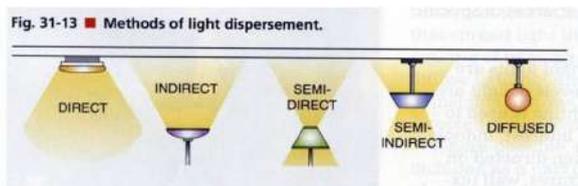
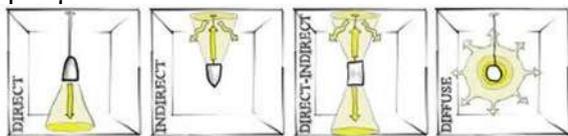


Gambar 2. Alur Sirkulasi
 Sumber: Francis D. K. Ching, 2011

c. Pencahayaan

Jenis pencahayaan terdiri dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan yang disesuaikan dengan fungsi yang diinginkan. Sistem distribusi pencahayaan alami dapat diletakkan pada dinding samping atau disebut dengan bukaan jendela samping, atau berada di bidang bukaan atas yang sering disebut sebagai *skylight*. Penggunaan dan peletakan jendela pada bangunan disesuaikan dengan kebutuhan ruang agar dapat difungsikan dengan lebih maksimal.

Didukung juga dengan sistem pencahayaan buatan yang sesuai dengan kebutuhan sebuah ruang, maka perlu memperhatikan sistem teknik distribusi cahaya yang tepat untuk ruang tersebut. Berikut jenis distribusi pada pencahayaan



Gambar 3. Teknik Distribusi Pencahayaan Buatan

Sumber : Time Saver Standards for Landscape Architecture, 1998

E. Tinjauan Konseptual

UKM/Ormawa kampus memerlukan karakter ruang yang bebas, fleksibel, dan kreatif untuk mendukung proses kerja kesenian dan kreativitas mereka. Jenis kesenian yang terdapat pada UKM/Ormawa kampus ULM Banjarbaru diantaranya

bidang musik, tari, sastra, teater, dan karya 2 dimensi. Masing-masing dari bidang kesenian ini membutuhkan jenis karakter ruang yang berbeda sesuai dengan kegiatan di dalamnya. Maka dari itu, penggunaan konsep **Arsitektur Ekspresionis** dapat membantu desain bangunan memiliki karakter atau ekspresi ruang yang sesuai dengan kebutuhan pegiat seni.

Benedetto Croce (1866-1952), adalah pencetus aliran ekspresionis, menyampaikan bahwa seni adalah bentuk pengungkapan dari kesan-kesan (*art is expression of impression*). Secara garis besar, pendekatan ini mencerminkan dua karakter dasar secara internal dan eksternal, yaitu melalui ekspresi dan emosi dari sang seniman karya, yang kemudian mampu untuk membangkitkan pengalaman batin dalam diri pengamat (Surijadi Supardjo, 2012).

Ekspresionis adalah kecenderungan seniman dalam memecah kenyataan dengan ungkapan ekspresif yang emosional. Ekspresi ini dapat ditemukan dalam banyak jenis karya seperti lukisan, musik, sastra, film, bahkan arsitektur.

Arsitektur ekspresionis yakni bangunan yang dianggap sebagai media yang digunakan arsitek untuk mengekspresikan karyanya dalam sebuah objek bangunan. Seniman yang Menganut paham ekspresionisme beranggapan bahwa “*Art is an expression of human feeling*” yang bermakna bahwa seni merupakan suatu ungkapan dari perasaan manusia. (Mudeng & Siswanto, 2012).

Menurut Manaroinsong (2017), ciri – ciri bangunan dengan pendekatan ekspresionis adalah :

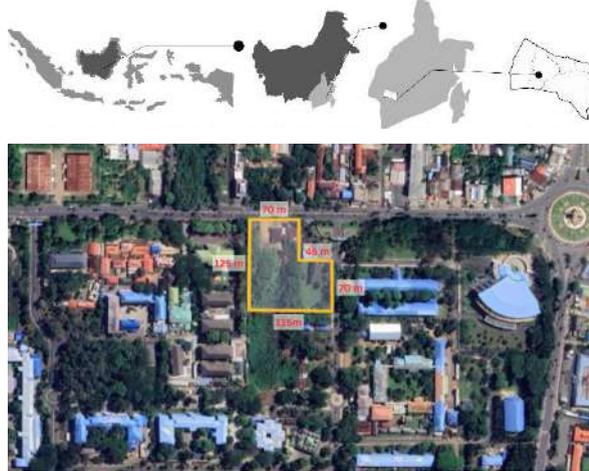
1. Kebebasan berimajinasi.

- Kebebasan menciptakan seni dalam arsitektur.
- Tidak bersifat kaku dan monoton.
- Tidak adanya batasan dalam ungkapan ekspresi.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Tapak berlokasi di Kota Banjarbaru, yang merupakan salah satu kota yang berada di Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota ini memiliki letak geografi pada koordinat 3°26'38.5"S 114°50'37.8"E.



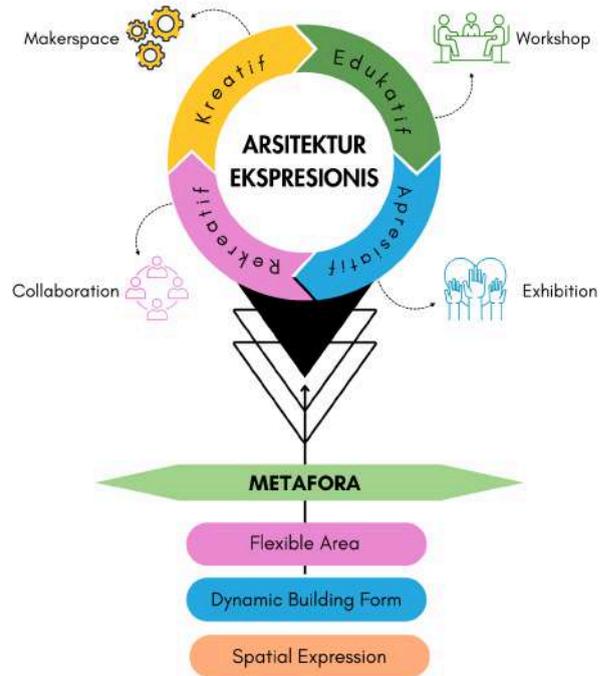
Gambar 4. Lokasi Tapak
Sumber : google earth

Pemilihan lokasi tapak berada strategis di pusat Kota Banjarbaru, dengan pertimbangan lokasi yang berdekatan dengan banyak area penunjang seperti kawasan komersial, pendidikan, dan akses kawasan yang mudah. Maka lokasi tapak yang terpilih berada di Jalan Ahmad Yani, di tengah lingkungan kampus bersebelahan dengan fakultas kedokteran ULM dan gerbang utama ULM Banjarbaru.

B. Konsep Program

Kesenian adalah sebuah bentuk ekspresi yang diwujudkan dalam sebuah karya dan terbagi dalam beberapa bidang, misalnya seni musik, tari, sastra, teater,

visual 2D atau 3D, dan lain sebagainya. Untuk memwadahi segala aktivitas tersebut maka dibutuhkan sebuah tatanan area yang bisa menyatukan kegiatan-kegiatan kesenian tersebut agar terintegrasi dengan maksimal. Maka dari itu konsep "Arsitektur Ekspresionis" dengan pendekatan metafora diterapkan pada perancangan bangunan Studio dan Galeri Seni ULM Banjarbaru.



Gambar 5. Konsep Program
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Konsep ini merupakan bentuk penerapan dari makna seni itu sendiri yang memiliki sifat bebas, dinamis, fleksibel, dan unik. Konsep ini menyokong 4 poin utama kebutuhan kegiatan kesenian yaitu kreatif, edukatif, apresiatif, dan rekreatif.

- Kreatif, berarti area yang ditujukan untuk kegiatan-kegiatan para pegiat seni dalam proses pengolahan dan penggarapan karya yang diaplikasikan sebagai *makerspace*.
- Edukatif, yaitu area yang ditujukan untuk kegiatan dengan fungsi memberikan informasi dan wawasan

mengenai kesenian, yang diaplikasikan dalam bentuk *workshop area*.

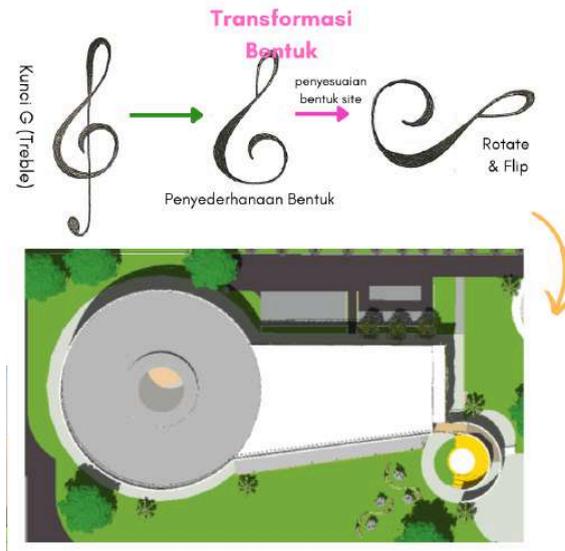
3. Apresiatif, merupakan sebuah wadah bagi seniman dan penikmat seni untuk bertemu dan saling terkoneksi satu sama lain melalui sebuah karya, diaplikasikan dalam bentuk *exhibition*.
4. Rekreatif, berarti memiliki sifat menghibur dan menarik perhatian yang diaplikasikan dalam bentuk *collaboration Space* atau sebuah pagelaran.

Penerapan konsep arsitektur ekspresionis dengan pendekatan metafora memiliki karakter bebas, fleksibel dan tidak monoton sebagai bentuk pengungkapan ekspresi dari kesenian itu sendiri.

C. Konsep Rancangan

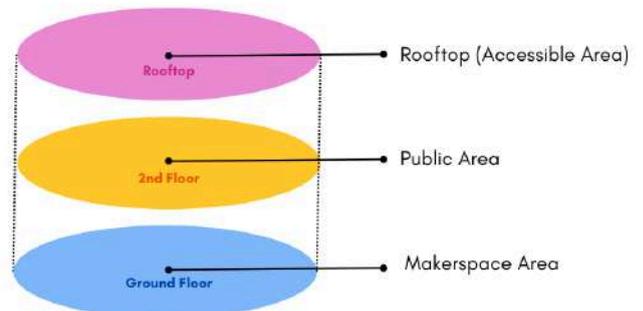
1. Konsep Bentuk dan Zonasi (*Dynamic Building Form*)

Bentuk bangunan diambil dengan pendekatan metafora yang terinspirasi dari salah satu simbol di tangga nada yaitu kunci G atau bisa juga disebut kunci treble. Dengan bentuk awal yang dinamis dan lentur, lalu mengalami penyederhanaan bentuk dan penyesuaian hingga menjadi sebuah bentuk awal dari denah bangunan.



Gambar 6. Transformasi Bentuk
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Hasil dari transformasi bentuk tersebut kemudian menghasilkan bentuk denah yang unik, fleksibel, dinamis, bebas, terintegrasi, dan menarik.



Gambar 7. Zonasi
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Selain itu, bangunan terdiri dari 3 lantai yang memiliki fungsi masing-masing. Di lantai dasar lebih banyak difungsikan sebagai *Makerspace Area* dimana dapat dijadikan sebagai tempat berlatih, menggarap, dan membentuk sebuah karya. di lantai kedua, banyak difungsikan sebagai *Public Area* seperti tempat pementasan indoor, display pameran, dll. Di bagian atas atau *Rooftop*, difungsikan sebagai *Public Area* yang sifatnya lebih bebas dan fleksibel.

2. Konsep Ruang Dalam (*Spatial Expressions*)

Jenis-jenis kesenian yang beragam akan menimbulkan ekspresi atau karakter ruang berbeda berdasarkan jenis kegiatan di dalamnya. Maka dari itu, penyusunan ekspresi ruang yang disesuaikan dengan aktivitas kesenian akan membuat proses berpikir kreatif lebih maksimal. Berikut beberapa konsep ekspresi ruang yang diterapkan pada ruangan.

a. Area Tradisional



Gambar 8. Area Tradisional
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Area tradisional memiliki ekspresi ruang yang sakral dan historis, diterapkan dalam penggunaan warna yang berani dan cerah, bentuk ruang yang formal dengan aksentuasi tradisional seperti ukiran, dsb. Penggunaan akustik bangunan pada peredam suara dengan material tradisional seperti kayu/bambu berongga sebagai sentuhan estetis pada ruang.

b. Area Modern



Gambar 9. Area Modern

Sumber : Analisis Penulis, 2024

Area Modern memiliki ekspresi ruang yang juga terkesan lebih modern dibanding area tradisional. Penerapan dalam penggunaan jenis akustik bangunan yang lebih simple dan minimalis dengan material modern sebagai aksentuasi estetis ruang, juga penggunaan warna yang cenderung netral dan kekinian.

c. Area Eksplorasi



Gambar 10. Area Eksplorasi
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Area eksplorasi digunakan khusus sebagai area untuk proses pembuatan karya seperti kegiatan seni lukis, sketsa, atau seni gambar lainnya. Ekspresi ruang yang dipakai bersifat tenang tapi kreatif, diterapkan pada penggunaan warna ruang yang cenderung cerah untuk merangsang inspirasi dan menggugah eksplorasi berpikir kreatif.

d. Area Netral



Gambar 10. Area Netral
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Ruang netral seperti aula, area display, ruang pementasan, area kerja, dsb menggunakan ekspresi ruang yang netral.

3. Konsep Ruang Luar (Flexible Area)

Penerapan ruang terbuka yang dapat diakses dan difungsikan publik secara fleksibel sebagai bagian dari area kolaborasi dan rekreasi, misalnya area diskusi, taman, kafetaria, panggung terbuka dan lain sebagainya yang disatukan oleh penataan landscape ruang luar yang terintegrasi satu sama lain.



Gambar 11. Panggung Kolaborasi
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Selain itu, juga terdapat banyak area kolaborasi yang bisa digunakan sesuai keinginan.

HASIL

Berdasarkan proses analisis dan pengembangan rancangan di tahap sebelumnya, maka didapatkan hasil akhir rancangan sebagaimana dibawah ini.



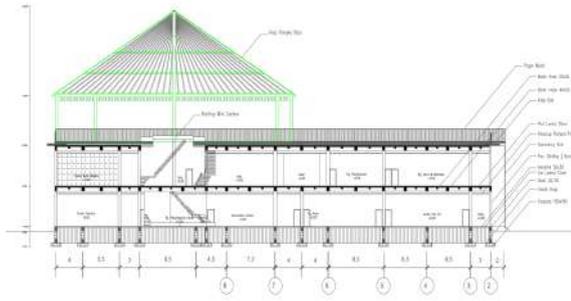
Gambar 12. Rencana Tapak
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 13. Tampak Depan & Samping Kanan
Sumber : Analisis Penulis, 2024



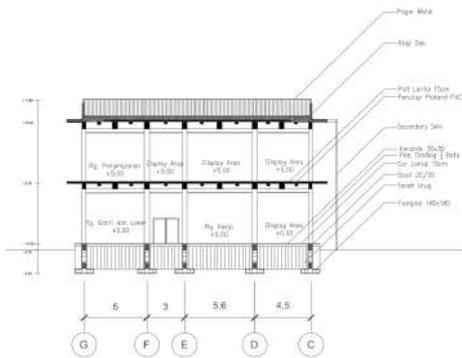
Gambar 14. Tampak Belakang & Samping Kiri
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 15. Potongan Horizontal
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 19. Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 16. Potongan Vertikal
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 20. Panggung Terbuka
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 17. Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 21. Area Kolaborasi
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 18. Perspektif Eksterior
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 22. Area Kolaborasi
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 23. Perspektif Interior
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 24. Perspektif Interior
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 25. Perspektif Interior
Sumber : Analisis Penulis, 2024



Gambar 26. Perspektif Interior
Sumber : Analisis Penulis, 2024

KESIMPULAN

Seni merupakan salah satu bidang yang memiliki banyak peminat terutama di kalangan mahasiswa. Proses berkesenian di dunia perkuliahan dibalut dengan adanya aktivitas organisasi yang kemudian dapat mengasah proses bekerjasama, berpikir kreatif, menyelesaikan masalah, dan kompetensi lainnya yang dapat mendukung lulusan pendidikan tinggi agar lebih kompeten di bidangnya. Studio dan Galeri Seni ULM Banjarbaru merupakan sebuah wadah yang dapat digunakan para mahasiswa yang bergerak di bidang kesenian untuk melakukan seluruh aktivitas seni mulai dari proses belajar, penggarapan, dan penampilan karya.

Bangunan dibuat dengan tampilan yang dinamis, menarik, dan bebas sesuai dengan makna dari seni itu sendiri. Penerapan konsep “Arsitektur Ekspresionis” dengan metode Metafora merupakan penyelesaian yang diharapkan mampu mawadahi kebutuhan bangunan untuk melakukan aktivitas kesenian. Beberapa aspek penerapan konsep seperti *Flexible Area*, *Dynamic Building Form*, dan *Spatial Expression* dapat menghadirkan bangunan kesenian yang terintegrasi secara dinamis dan bebas baik dari fungsi maupun tampilan bangunannya. Selain itu, konsep “Arsitektur Ekspresionis” juga dapat menginterpretasikan makna dari seni itu sendiri agar dapat mawadahi kesenian yang terus berkembang seiring zaman sehingga kegiatan berkesenian mahasiswa dapat terlaksana dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Soedarso, SP. (2006). *Trilogi Seni – Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Penerbit ISI Yogyakarta.
- Ching, F. D. (2010). *Architecture: Form, Space, and Order*. John Willey & Sons.
- Neufert, E. (2005). *Data Arsitek Jilid II*. Jakarta: Erlangga
- Harsrinuksmo, Bambang., Pudjaatmaka, A.Hadyana., Priyatmoko, D.Danan., Setiawan, Boenjamin., Tanuwibowo, Budi Santoso. (1990). *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Penerbit PT.Delta Pamungkas
- Ramadhani, C. C. (2017). *Penyadaran Berekspresi dalam Estetika Seni Rupa Kontemporer. Seminar Nasional Seni dan Desain: “Membangun Tradisi Inovasi (Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain)”*.
- William D. Hunt Jr. (1975). *Encyclopedia of American architecture*.
- Robillard, David .A. (1982). *Public Space Design In Museums*. University of Wisconsin-Milwaukee.
- Ershandita, O. (2019). *Pusat Seni dan Budaya di Sriwedari. Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Harris, Charles W., Dines, Nicholas T. (1998). *Time-Saver Standards for Landscape Architecture*. Colombia. McGraw-Hill, Inc.
- Mudeng, J., & Siswanto, W. (2012). *Penerapan Prinsip Prinsip Seni Ekspresionisme Dalam Rancangan Arsitektur*. Jurnal Arsitektur Daesang.
- Sapardjo, Surijadi. (2012). *Ekspresionisme*

Sebagai Pendekatan Perancangan Arsitektur. Jurnal Media Matrasain.

- Manaroinsong, K. E.(2017), *Penerapan Analogi Linguistik pada Arsitektur dengan Menggunakan Prinsip Seni Ekspresionis*, Media Matrasain.

Website

- Banjarbaru. Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata. (2018). *Komunitas, Organisasi Kesenian*. Diambil kembali dari <https://disporabudpar.banjarbaru.go.id/komunitas/>
- Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022). *Pedoman Pelaksanaan Kegiatan Organisasi Kemahasiswaan*. Diambil kembali dari <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/03/Pedoman-Pelaksanaan-Kegiatan-Organisasi-Kemahasiswaan.pdf>
- Rizal, Yose. (2023). *Pemkot Banjarbaru Agendakan Ajang Kreasi dan Pentas Seni Budaya Tiap Pekan. Banjarbaru*. Diambil kembali dari <https://kalsel.antaranews.com/berita/358923/pemkot-banjarbaru-agendakan-ajang-kreasi-dan-pentas-seni-budaya-tiap-pekan>