

PENDAHULUAN

Di tahun 2026 ini, Kota-kota di Indonesia menghadapi merosotnya ruang hidup bagi praktik seni dan budaya komunitas. Kota Semarang, sebagai salah satu kota besar di Indonesia tidak lepas dari dinamika ini. Nilai lahan yang terus meningkat mendorong konversi kawasan semi-rural dan ruang-ruang informal yang selama ini menjadi kantong kreatif masyarakat.

Kolektif Hysteria, sebuah komunitas seni yang berdiri sejak awal 2000-an dengan misi "mengurus kota", telah lama bergulat dengan ketiadaan infrastruktur permanen sebagai basis gerak kolektif. Ketergantungan pada basecamp sebelumnya (*Grobak Art Kos*) membatasi kedalaman program, keberlanjutan arsip, serta kapasitas residensi seniman yang dapat ditampung. Oleh karena itu, di tahun 2024, Hysteria mulai merancang basecamp baru di Gunungpati, *Grobak Art Site*.

Sebagai ekstensi dari *Grobak Art Site*/ basecamp baru Hysteria, *Hysteria Art Site* hadir sebagai respons arsitektur atas kebutuhan dan kekurangan dari *Grobak Art Site* tersebut: sebuah ruang melakukan seni yang bertujuan untuk mengembangkan Hysteria sebagai seniman, program *creative retreat* untuk mengembangkan Hysteria sebagai komunitas, dan berpotensi untuk mengembangkan Kota Semarang dengan mawadahi seni ataupun seniman itu sendiri.

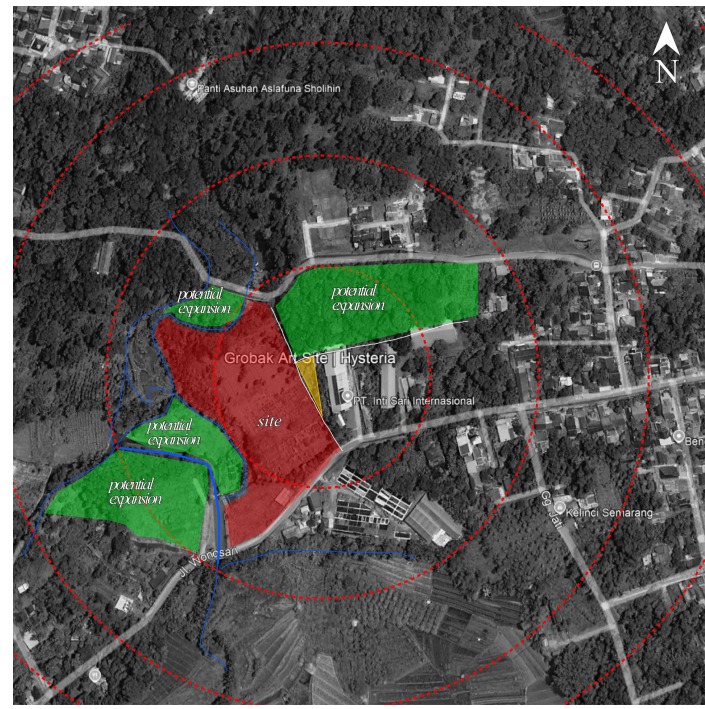
KAJIAN PERANCANGAN

Lokasi: Jl.Mangunsari, Mangunsari, Kec. Gunungpati, Kota Semarang, Jawa
Koordinat: 7°4'45.736" S, 110°22'23.488"E
Luas: +/- 23.405 m2
KDB: 60%

Batas Administratif

Utara: Jalan Raya, Permukiman
Barat: Persawahan
Selatan: Jalan Raya, Sawah
Timur: Hutan, Permukiman

Karakteristik wilayah sekitar *site* yang masih menyerupai daerah pedesaan, dengan kebun campuran yang ditumbuhi tegakan jati (*Tectona grandis*) beserta bambu, pisang, dan tanaman buah campuran. Proyek Hysteria Art Site merespons potensi ini bukan dengan menggantinya, melainkan dengan menumpangkan program di atas ekosistem yang sudah berjalan.

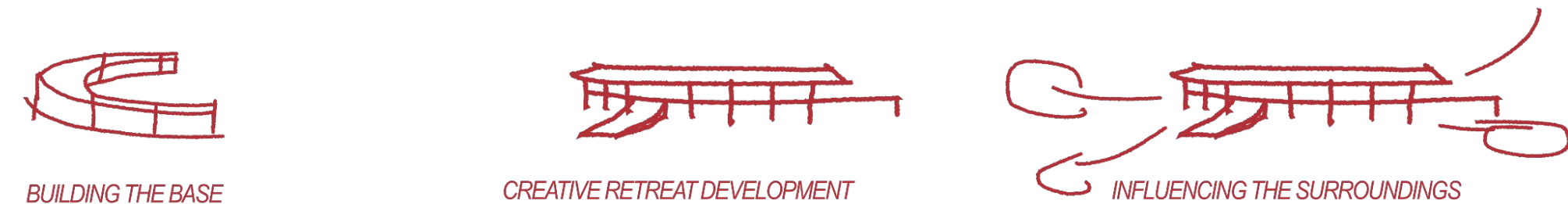
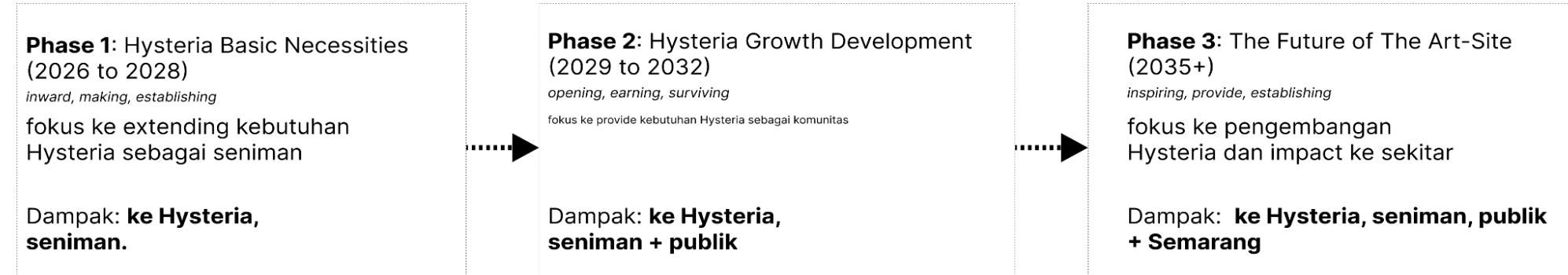
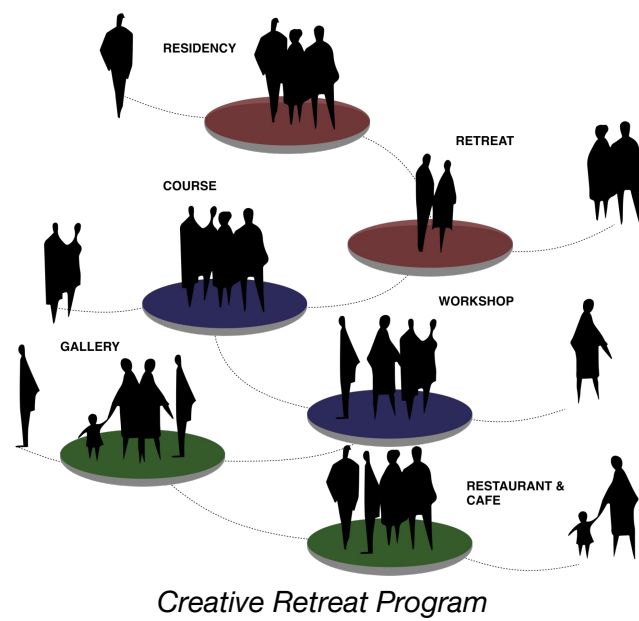


KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Kolektif Hysteria telah beroperasi sebagai komunitas informal tanpa aset tetap dan tanpa sumber pendanaan yang terjamin, walaupun memiliki modal yang cukup untuk skala kecil, namun tidak memiliki pondasi yang memadai untuk program jangka panjang. Sementara membangun sekaligus membutuhkan modal yang jauh melampaui kapasitas komunitas *self-funded*. Hysteria Art Site merespons kondisi ini dengan dua prinsip sekaligus: pengembangan fisik yang bertahap, tiga fase yang masing-masing berdiri mandiri sebagai kawasan fungsional dan program yang menghasilkan pendapatan mandiri, sehingga bangunan bukan menjadi beban finansial baru, melainkan mesin keberlangsungan komunitas itu sendiri.

Landasan perancangan ini adalah konsep genius loci Norberg-Schulz (1979), yang berpendapat bahwa setiap tempat memiliki "roh" yang terbentuk dari karakter fisik, sejarah, dan atmosfernya. Tapak Gunungpati membawa karakter unik, tanaman buah-buahan, tanah subur, sungai yang mengalir, yang harus dibaca dan direspons, bukan dilenyapkan. Setiap keputusan desain diarahkan untuk memperkuat genius loci tersebut.

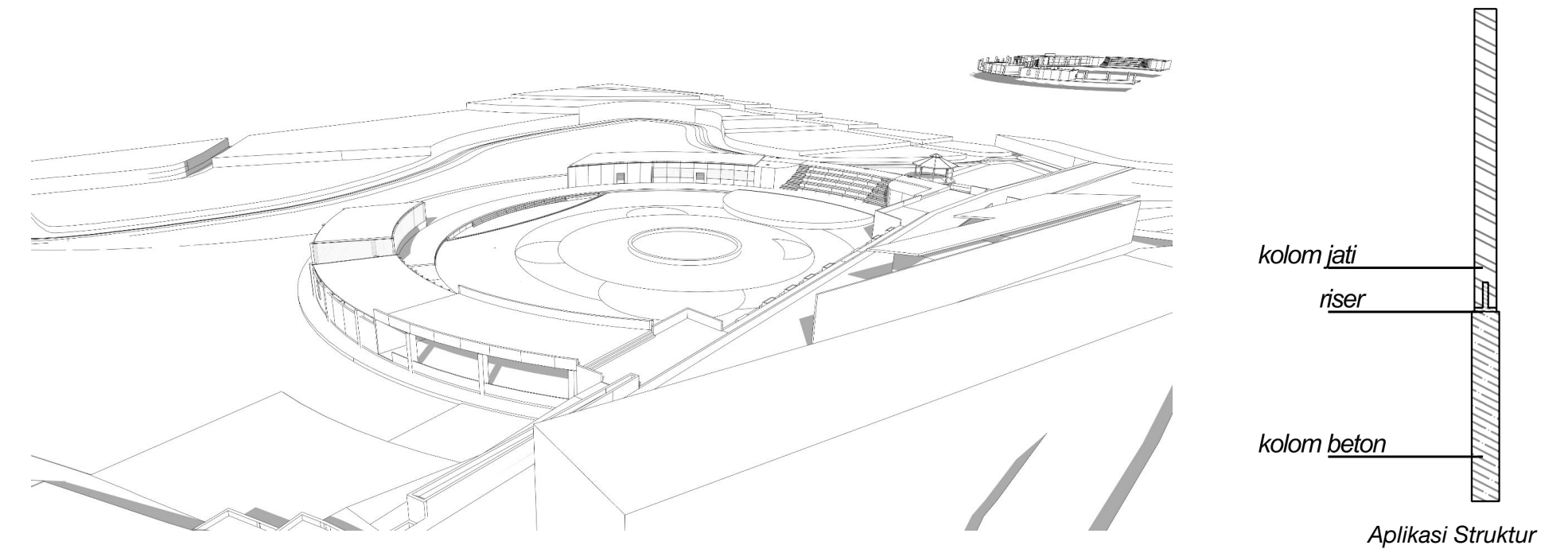
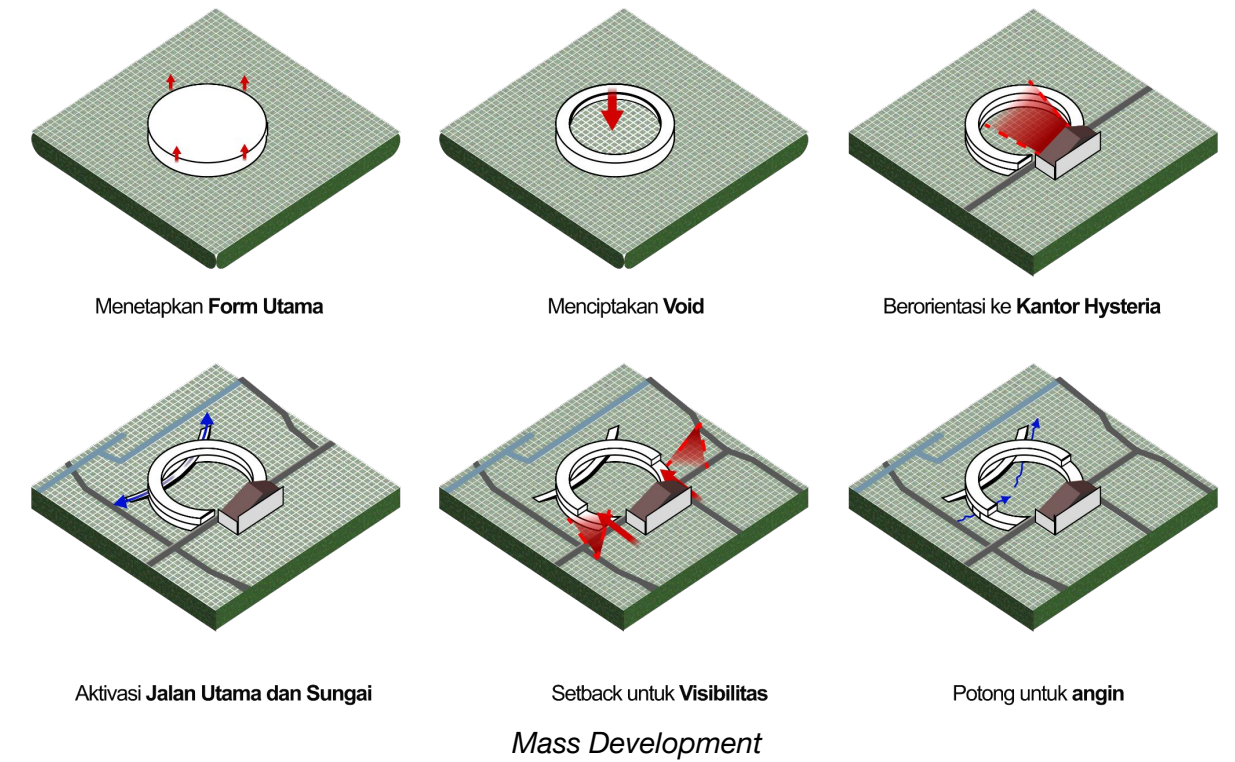
Hysteria adalah komunitas yang hidup dalam percakapan, diskusi panjang. Dengan mendorong interaksi di tiap ruang, untuk menciptakan rapat tanpa agenda yang berubah jadi pertunjukan, perdebatan yang berlanjut menjadi karya. Dari karakter ini lahir satu pertanyaan perancangan yang mendasar: seberapa jauh arsitektur boleh memisahkan orang? Alih-alih zoning konvensional yang memisahkan publik dan privat jelas, Hysteria Art Site mengorganisasi ruang dengan dari yang paling terbuka dan bising, menyempit studio dan *exhibition hall* yang semi publik, hingga ke *guesthouse* yang benar-benar sunyi di dekat sungai.



PENERAPAN PADA DESAIN

Tectonic Expressionism sebagai pendekatan utama, pengekspresian kejujuran material melalui kolom-kolom kayu jati daur ulang yang dibiarkan terlihat, sambungan beton, dan atap bentang lebar berventilasi yang merespons iklim Gunungpati. Materialitas menjadi narasi, menunjukkan dari mana bangunan berasal sekaligus bagaimana ia dibangun.

Sistem struktur menggunakan pondasi *footplate* pada zona bangunan ringan (1-2 lantai), meminimalkan gangguan tanah produktif. Seluruh kolom fase 2 menggunakan kayu *engineered* (glulam jati) dan atap menggunakan bambu yang telah dipipihkan yang berasal dari site itu sendiri.



Desain Fase 1



Perspektif Fase 2

KESIMPULAN

Hysteria Art Site membuktikan bahwa arsitektur dapat menjadi fondasi keberlanjutan bagi komunitas seni informal tanpa mengorbankan otonominya. Melalui konsep modal pendanaan mandiri beserta pengadaan fundraising dan pengembangan bertahap yang disesuaikan dengan kapasitas finansial komunitas, proyek ini memberikan Kolektif Hysteria sebuah basis operasional di mana pendapatan dari program komersial membiayai keberlangsungan program artistik yang tidak berorientasi profit. Keterlibatan publik dibangun melalui program yang terbuka dan dapat diakses oleh komunitas lokal dan internasional serta gerbang sebagai titik pertemuan antara kolektif dan kota. Konsep genius loci menjadi prinsip perancangan yang menyatukan Hysteria, Gunungpati, dan Masyarakat Lokal dengan membaca dan memperkuat karakter tapak Gunungpati. Arsitektur tidak berdiri melawan konteksnya, melainkan tumbuh dari dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Norberg-Schulz, C. (1979). Genius loci: Towards a phenomenology of architecture. Academy Editions.