TUGAS AKHIR

PUSAT KEBUDAYAAN BETAWI
DI JAKARTA

Sebuah Pendekatan Aspek Estetika Instrumental
Melalui Karakter Teater Lenong Betawi

DISUSUN OLEH :

Decca Evry Nugroho

95340036

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2000

LEMBAR PENGESAHAN

PUSAT KEBUDAYAAN BETAWI DI JAKARTA

Sebuah Pendekatan Aspek Estetika Instrumental
Melalui Karakter Teater Lenong Betawi

Disusun Oleh :

Decca Evry Nugroho
95 340 036
NIRM : 950051013116120034

Yogyakarta,.....Mei 2000

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Ir. Fajriyanto, MTP	**Ir. Arman Yulianta, MUP**

Universitas Islam Indonesia
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Jurusan Arsitektur

Kepala Jurusan

Ir. H. Munichy BE, M. Arch

Karya sederhana ini kupersembahkan teruntuk.....

Bapak Ibu tercinta ....atas kasih sayang, bimbingan, dorongan, semangat untuk tidak cepat putus asa dan do'a yang tidak ada putusnya selama ini, sehingga kami (anak-anakmu) dapat menemukan arti hidup yang singkat ini untuk berbakti kepada-Nya, Islam serta orang lain.....

Masku Ir. Ony Yuliarto – Adikku Dessy Exstyorini.....atas kebersamaannya selama ini untuk bersama-sama belajar mengenal semuanya....

I'm nothing without you.....

Juga untuk seluruh masyarakat asli Betawi yang kini kian tergusur....serta para pahlawan Islam yang telah maupun yang sedang berjuang dengan gagah beraninya untuk mengagungkan semua kebenaran Allah SWT.....Amien...Yaa Robbal 'Alamin

Kesadaran adalah matahari...
Kesabaran adalah bumi...
Keberanian adalah cakrawala...
Dan perjuangan adalah pelaksanaan kata-kata...
WS. Rendra – dalam tulisannya MEGATRUH

Sebuah karya adalah selayaknya seorang anak, ia dilahirkan dari ilham dan sentuhan indera penciptanya.....

DAFTAR ISI

Lembar Judul			i
LEMBAR PENGESAHAN			ii
LEMBAR PERSEMBAHAN			iii
SEBUAH KARYA....			iv
DAFTAR ISI			v
DAFTAR GAMBAR			viii
PERSEMBAHAN SEBAGAI PENGANTAR			ix
ABSTRAK			xi
ABSTRACT			xii
BAB I	**PENDAHULUAN**		
1.1	**Latar Belakang**		1
	1.1.1	Keberadaan Kebudayaan Betawi	1
	1.1.2	Kondisi Kebudayaan Betawi di Jakarta	2
	1.1.3	Pusat Kebudayaan Betawi	4
	1.1.4	Aspek Estetika Instrumental Sebagai Pendekatan Perancangan	5
	1.1.5	Teater Lenong Betawi	6
1.2	**Permasalahan**		7
1.3	**Tujuan dan Sasaran**		7
	1.3.1	Tujuan	7
	1.3.2	Sasaran	7
1.4	**Lingkup Pambahasan**		8
1.5	**Metodologi Pembahasan**		8
1.6	**Sistematika Penulisan**		8
1.7	**Keaslian Penulisan**		9
KERANGKA POLA PIKIR			11
BAB 2	**TINJAUAN TEORITIS**		
2.1	**Umum**		12
	2.1.1	Kesenian Sebagai Produk Kebudayaan	12
	2.1.2	Pusat Kebudayaan	13
2.2	**Tinjauan Kebudayaan Betawi di Jakarta**		14
	2.2.1	Condet Sebagai Cagar Budaya	15
	2.2.2	Strategi Internalisasi Kebudayaan Betawi Bagi Pelakunya	16
2.3	**Teater Rakyat Betawi**		17
	2.3.1	Perbandingan Teater Barat dengan Lenong	17
	2.3.2	Ciri-ciri Khusus	18
2.4	**Pusat Kebudayaan Betawi di Condet, Jakarta**		19
	2.4.1	Kondisi Eksisting Condet – Jakarta Timur	20
	2.4.2	Kondisi Tapak	20

2.5 **Estetika Instrumental Sebagai Pendekatan Perancangan** 21
2.6 **Studi Banding Bangunan Bernilai Budaya** 24
2.6.1 British Council, New Delhi – India 24
2.6.2 Candi Borobudur, Jawa Tengah 26
2.6.3 Piazza d'Italia, New Orleans 28
2.6.4 Keterkaitan dengan Pusat Kebudayaan Betawi 30
2.7 **Kesimpulan** 31

BAB 3 ANALISA ARSITEKTURAL

3.1 **Pengantar** 32
3.2 **Analisa Aspek Estetika Instrumental** 33
3.2.1 Alur Cerita 33
3.2.1.1 Penciptaan Kenikmatan dalam Berinternalisasi 33
3.2.1.2 Orientasi 34
3.2.2 Tendensi Komikal 36
3.2.3 Penokohan Cerita 37
3.2.4 Eksposisi atau Pemaparan 38
3.2.5 Improvisasi dalam Pementasan 38
3.2.5.1 Menghadirkan Suasana Unity 39
3.2.5.2 Menghadirkan Suasana Bebas 39
3.3 **Analisa Kegiatan Pusat Kebudayaan Betawi** 40
3.3.1 Kegiatan Utama 40
3.2.2 Kegiatan Pendukung 42
3.4 **Analisa Karakter Kegiatan dan Kebutuhan Ruang** 43
3.4.1 Kegiatan Pentas Seni 43
3.4.2 Kegiatan Diskusi 44
3.4.3 Kegiatan Eksperimen 45
3.4.4 Kegiatan Service Utama 46
3.4.5 Kegiatan Service Pendukung 46
3.4.6 Hubungan Ruang Antar Kegiatan 47
3.5 **Kesimpulan** 48

BAB 4 KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 **Konsep Penentuan Lokasi** 50
4.2 **Konsep Penzoningan** 51
4.3 **Konsep Bentuk** 51
4.3.1 Bangunan 51
4.3.2 Site 52
4.4 **Konsep Struktur** 53
4.4.1 Bangunan 53
4.4.2 Site 53
4.5 **Konsep Suasana** 54
4.5.1 Bangunan 54
4.5.2 Site 54
4.6 **Konsep Gagasan** 55

4.7 Konsep Sirkulasi 56
4.7.1 Bangunan 56
4.7.2 Site 56
4.8 Konsep Pengolahan Site 57
4.9 Konsep Tata Ruang dan Massa 58
4.9.1 Konsep Tata Ruang Dalam 58
4.9.2 Konsep Tata Ruang Luar dan Massa Bangunan 59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LAPORAN PERANCANGAN

SKETSA AWAL

SKETSA AKHIR

TENTANG PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Site	21
Gambar 2.2	Titik simbol dalam bangunan	25
Gambar 2.3	Detail salah satu simbol (Dewa Siwa dan Gangga)	25
Gambar 2.4	Site Plan	26
Gambar 2.5	Potongan Bangunan	26
Gambar 2.6	Denah, Potongan dan Perspektif	27
Gambar 2.7	Relief pada bagian luar pagar (*rupadhatu*)	28
Gambar 2.8	Relief tangga masuk sisi barat (*khamadhatu*)	28
Gambar 2.9	Fasad Piazza d'Italia	29
Gambar 2.10	Site Plan dan Perspektif Piazza d'Italia	29
Gambar 3.1	Analisa Alur Cerita untuk memberikan Kenikmatan dalam Berinternalisasi	34
Gambar 3.2	Analisa Alur Cerita untuk Menciptakan Orientasi	35
Gambar 3.3	Analisa Tendensi Komikal	37
Gambar 3.4	Analisa Penokohan Cerita	37
Gambar 3.5	Analisa Eksposisi atau Pemaparan	38
Gambar 3.6	Analisa Improvisasi Pementasan untuk menghadirkan Suasana *Unity*	39
Gambar 3.7	Analisa Improvisasi Pementasan untuk Menghadirkan Suasana Bebas	40
Gambar 4.1	Peta daerah Condet – Jakarta Timur	40
Gambar 4.2	Konsep Penzoningan	51
Gambar 4.3	Konsep Bentuk Bangunan – AEI	52
Gambar 4.4	Konsep Bentuk Site – AEI	52
Gambar 4.5	Konsep Struktur Bangunan – AEI	53
Gambar 4.6	Konsep Struktur Site – AEI	53
Gambar 4.7	Konsep Suasana Bangunan – AEI	54
Gambar 4.8	Konsep Suasana Site – AEI	55
Gambar 4.9	Konsep Gagasan – AEI	55
Gambar 4.10	Konsep Sirkulasi Bangunan	56
Gambar 4.11	Suasana Ruang Eksterior	57
Gambar 4.12	Entrance Bangunan	57
Gambar 4.13	Pengendalian Kebisingan	58
Gambar 4.14	Penghubung antar Kegiatan	58
Gambar 4.15	Bentuk Cluster sebagai Dominasi Massa Bangunan	59
Gambar 4.16	Fasade Bangunan secara Parsial	59
Gambar 4.17	Garis didalam Site	60

PERSEMBAHAN SEBAGAI PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirrabbil 'alamin dalam bentuk sembah dan sujud secara tulus ikhlas, saya haturkan ke hadhirat-Mu...Allah SWT...untuk seluruh karunia, kekuatan, berkah, rahmat serta hidayah-Mu yang tak kunjung habis kepada saya, sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa saya sampaikan kepada junjungan Nabi Besar Rasulullah SAW.....atas ajaran Islam yang beliau sampaikan untuk menerangi dunia yang awalnya 'gelap gulita'.

Dengan mengalami kesulitan dan hambatan dari awal hingga akhir selama penyusunan buku penulisan Tugas Akhir ini, pada akhirnya dapat teratasi berkat bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu ucapan terima kasih tiada terkira, saya haturkan kepada :

- Ir. H. Munichy BE, M. Arch – selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII
- Ir. Fajriyanto, MTP – selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir....atas kritikan, saran dan arahannya... I'll always pray for your healthy...
- Ir. Arman Yulianta, MUP – selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir...my friend and my sparring partner...thank's for all of your guidances, advices, times, books and attentions...I won't forget it as long as I live...
- Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch and Ir. Ilya Fajar Maharika, MA...thank's to both of you too for sharing the ideas....keep our teenage life spirit...
- All of my lecturers of Architecture Department UII
- Mas WS. Rendra atas obrolan menariknya pada 11 Desember 1999 dari 23.30 s/d 02.30 pagi...nice conversation....
- Reny Agustina...for the special attentions....
- Best friends – Dhani Wibowo....thank's maketnya, Agus Achmad Hariyadi, Eko Purnomo, Hidayat Nur Ikhwanto, Achmad Wahyudi, Anton Budhi Prasetyo, Furqon Robbi Abdillah, Abih Sakoro, Sri Wibowo, Mofid Wahdamalik, dll – untuk canda dan tawanya dari hal-hal yang ilmiah sampai yang tidak ilmiah sekalipun...thank's for our togetherness in this last five years and the most important thing is 'we aren't an empty barrel resounds loudly'...keep our relationship
- Lovely Architecture '95 communities ...The studios....Interlude, CIA, Heksa Kwatra, Bolu Band, Architect '95 Football Club...etc...keep our togetherness....missing you guys...and thank's for the great moment on May 7th 2000...thank's for our friendship...

- Kang mas-kang mas dan mbak-mbakku Arsitektur angkatan '94...Tunggul, Andi Nova, Prima, thanks for U-TRAPF Bandnya...Nurman...yang selalu memastikan semuanya dengan do'a... Bagawat, Mas Eky, M'bak Ary, M'bak Reni...dll
- Temen-temen STUDIO Tugas Akhir periode III 1999/2000...Adi Ben Slamet...congratulations for your wife's first pregnanted...Muh. Fahmi, Yuniarto..for my first smoke in this college, Sophian...Bang Nurdin...for 19 boxes Lucky Strike, Diro, M'bak Dwi, M'bak Lina, 'Teteh' Desi, Mas Yuhri...Fajar, M'bak Yanti, Mas Wahyudin, Ambar, Wiwik, Enik.. dll
- Orang-orang di kalangan Arsitektur UII – Mas Anang, Mas Sarjiman, Mas Timmy...thank's untuk guyonnya, Mas Mukidi, Mas Agus dan M'bak Riana....untuk birokrasinya, Mas Ariadi, M'bak Titin, M'bak Adek, Mas Arinto dll...
- Temen-temen Ikatan Pelajar Mahasiswa Jakarta Raya (IKPM JAYA) Yogyakarta...Aji, Fadli, Tommy, Ferdy, Taufan, Mitha, Nelly, Ali, Ulil, Mutia...dll...untuk sharing and hiburannya...kalo stress dateng
- Temen-temen KKN UII 1998/1999 Angk-18 unit GK-27....Agus, Roedhi, I'i, Ninuk, Ina dan Rofi'i...for our friendship
- Temen-temen kost *ABENK*...Pracas Irfan, Ary, Ivan, Topik, Deny, Dhiemas....dll
- Temen-temen Plott '96, Smile '97, Xlepters '97, Corner '98 dan Archy '99...still waiting for next crazy event...
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu di halaman ini
- Finally for my beloved and beautiful city...Yogya...that filled my life up with incredible memories and best experiences that I've ever had.....Love Yogya and you....peace for reformation...

Sebagai insan yang tidak akan dapat lepas dari kekurangan dan kekhilafan, adalah bukannya tidak mungkin bila terjadi kekurangsempurnaan dalam penulisan ini. Untuk itulah saran dan kritik yang sifatnya membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang, sangat saya harapkan. Semoga bermanfaat...Amien....

Shodaqallaahaladziim
Uusikum Wanafsih Bitaqallah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

In this last five years....I've passed the best experiences in my life... that could open my knowledgement and my mind to face this wrackly world....friendship and struggle for life.....of course with all of you guys...
cause I realize that I'm nothing without all of you...peace..

M'Besi, Kaliurang Km 13....Mei - 2000

Penulis

Decca Evry Nugroho

ABSTRAK

Kebudayaan sebagai kata benda berarti hasil dari pemikiran akal budi manusia, arti lain sebagai kata kerja yang berarti sebuah proses pembelajaran. Arti yang terakhir memiliki muatan bahwa kebudayaan bukan hanya 'sebuah benda' yang memperkaya adat istiadat dari wilayah tertentu, tetapi jauh cenderung lebih ke masa yang akan datang, yaitu bagaimana manusia sebagai subyek dari kebudayaan mampu menghadapi masa depan dengan memiliki pedoman nilai-nilai kebudayaan yang mereka miliki.

Subyek kebudayaan Betawi dalam usahanya menjadikan kebudayaannya sebagai proses pembelajaran, makin tergusur atau kalah dengan kemajuan jaman tersebut. Mereka terpaksa menyingkir akibat ketidakmampuan meng*counter-attack* kebudayaan-kebudayaan asing yang muncul menerjang. Kesadaran untuk melestarikan dan menyampaikan nilai-nilai kebudayaan yang luhur tersebut sangatlah kurang, dikarenakan tidak adanya wadah khusus untuk manampung kegiatan kebudayaan Betawi. Dengan hadirnya Pusat Kebudayaan Betawi yang berlokasi di wilayah cagar budaya Betawi ini, diharapkan menjadi wahana pengembangan dan pelestarian kreatifitas kesenian, sebagai kontrol sosial, pusat informasi dan dokumentasi serta menjalin pemikiran-pemikiran kritis

Bahasa arsitektural yang digunakan merupakan penerapan dari aspek-aspek estetika instrumental yaitu bentuk, struktur, suasana dan gagasan. Kemudian aspek-aspek tersebut ditransformasikan ke dalam desain berdasarkan karakter-karakter yang ada pada seni teater rakyat lenong Betawi seperti alur cerita, penokohan, tendensi komikal, eksposisi atau pemaparan dan improvisasi. Rancangan yang dihasilkan yaitu suatu rancangan komposisi massa yang terbentuk melalui transformasi karakter lenong Betawi ke dalam aspek estetika instrumental yang di acak menjadi pola dan bentuk baru, kemudian dikombinasikan menjadi sebuah bentuk dua dan tiga dimensi. Melalui penumpangtindihan, pergeseran dan rotasi akan menjadi gubahan dan penampilan massa bangunan. Metode tersebut juga diterapkan dalam perancangan lansekap.

ABSTRACT

Culture as a noun means creation of human thinking and intelligence, another meaning as a verb means the learning process. As a verb, culture have the essence not only the inanimate object which enrich customs and traditions from certain region, but also inclines future how its human being as the culture's subject, could facing the future possessed culture's value as the compass they've ever have.

Betawi culture's subject – original Betawi's society – increasingly be removed or defeated with nowadays progress. They favorable step aside which consequence lack of ability by them to chase away foreign cultures. The awareness to preserve and to inform the glorious culture's value extremely decrease. Caused by non-existence the special building to hold Betawi's culture activities. The present of Betawi's Culture Centre, which located at Betawi's culture preserve region, is hope become a development and preservation vehicle for grow of the art creativity, social control, as a place for information, documentation and connected critical or serious thinking together.

Architectural languages used by constitute applied from the aspects of instrumental aesthetics such form, structure, milieu and idea. Afterwards those are transformed into design based the characters on Betawi's lenong theatre such story flow, characterisation, comical tendency, exposition and the player's improvisation. The resulted of design is mass composition design which formed through transformation of Betawi's lenong characteristic in to the aspects of instrumental aesthetic, that disordered to be a new pattern and form, afterwards combined one another became two and three dimension form. Through overlapping, shafting and rotation being composition and building performance. Those methods also applied into landscape design.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Keberadaan Kebudayaan Betawi

Kebudayaan adalah proses belajar, maka memerlukan sebuah media dalam perwujudannya. Media terpenting dalam perwujudan kebudayaan adalah bahasa dan kesenian yang bisa mempresentasikannya secara langsung. Bahasa dalam hal ini bukanlah menjadi ujung tombak, karena ia hanya berfungsi sebagai alat komunikasi yang dipergunakan sehari-hari. Kesenian yang merupakan ungkapan idea atau pikiran dan dapat menunjukan identitas kebudayaan daerah adalah ujung tombaknya.[1]

Kebudayaan Betawi yang hidup di kota metropolitan, sangat besar resikonya untuk luntur dari keberadaan semestinya. Dengan banyaknya ekspansi yang terjadi di Jakarta, ia menjadi tersingkir oleh adanya hal tersebut. Karena keheterogenan penduduk Jakarta saat ini, ± 85 % penduduk Jakarta adalah kaum urban[2], lebih cenderung menerima kebudayaan yang bersifat modern. Mereka tidak terlalu peduli dengan sesuatu yang lama dan tradisional.[3]

Sarana dan fasilitas yang dapat mendukung pengembangan dan pengangkatan kembali nilai-nilai kebudayaan Betawi di Jakarta masih kurang padahal sarana dan fasilitas pelayanan kebudayaan merupakan satu hal yang sangat penting dalam membentuk strategi pengembangan kebudayaan Betawi.

Salah satu upaya pemerintah seperti pembuatan Taman Mini Indonesia Indah (TMII) di Jakarta, sebagai tempat rekreasi budaya dengan titik tolak sebagai wadah informasi miniatur kebudayaan etnis nusantara, salah satunya adalah Betawi. Tujuannya lebih cenderung dari bentuk fisik, dalam hal ini bentuk bangunan rumah tradisional. Akan

---

[1] **Koentjaraningrat**, *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, 112-113
[2] *Jakarta Dalam Angka 1996*
[3] **A. Hauken SJ**, *Tempat-tempat Bersejarah di Jakarta*, Yayasan Cipta Loka, 1997

tetapi, dengan menampilkan bentuk fisiknya saja, bukanlah tujuan hakiki dari proses belajar dalam kebudayaan, melainkan hanya sarana untuk memahami konteks masalah dan proses yang terjadi.

1.1.2 Kondisi Kebudayaan Betawi di Jakarta

Jakarta yang menjadi wadah dari kebudayaan aslinya, yaitu Betawi, merupakan pintu gerbang tempat masuknya unsur budaya asing maupun budaya daerah, karena predikat metropolitan yang ada padanya. Situasi tersebut bagi kebudayaan Betawi, merupakan sebuah 'tantangan' yang harus dicarikan jawabannya. Di satu sisi, unsur kebudayaan non Betawi itu menggiring kebudayaan asli Betawi hidup dalam suasana kompetitif. Tetapi di sisi lainnya, karena banyak yang melupakan kebudayaan asli daerahnya.

- Kesenian

Kesenian yang menjadi ujung tombak dalam penyampaian kebudayaan, tak terkecuali kebudayaan Betawi, menjadi sangat penting keberadaannya. Karena kesenian dapat memberikan rasa kesenangan dan kepuasan dengan penikmatan rasa indah manusia. Kesenian Betawi yang berbagai macam bentuk dan coraknya, mempunyai tujuan yang sama supaya nilai kebudayaan Betawi dapat sampai ke hati masyarakat. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya perkumpulan-perkumpulan kesenian Betawi, yang terbagi dalam tiga kategori : seni musik, tari dan teater. Hasil yang didapat dari *Jakarta Dalam Angka 1996* sebagai berikut :

• **Musik**			
Rebana Kasidah		458	
Rebana Ketimpring		4	
Rebana Hadroh		2	
Gambus		19	
Gambang Kromong dan Tanjidor		48	
Keroncong Tugu		18	
Jumlah grup musik			548
• **Tari**			
Pencak Silat		87	
Cokek		13	
Jumlah grup tari			100
• **Teater**			
Lenong	57		
Topeng	14		

Ondel-ondel	7		
Sahibul Hikayat	2		
Jumlah grup teater		80	
Jumlah total			728

Dengan tujuan untuk penyampaian nilai kebudayaan yang ada pada Betawi, maka jumlah grup musik diatas menjadi tidak berpengaruh, jika tidak diimbangi dengan fasilitas yang diperuntukkan bagi mereka untuk pementasan. Saat ini dalam pementasan, mereka hanya pindah dari satu tempat ke tempat lain, sehingga tidak adanya suasana yang khas dari kebudayaan Betawi sendiri. Pada kenyataan yang ada saat ini fasilitas untuk mewadahi hal tersebut, tidak menunjukkan nilai kebudayaan Betawi pada umumnya. Salah satunya adalah Teater Tanah Airku, tetapi cakupannya nasional. Sehingga dalam penampilannya tidak mengkondisikan akan kebudayaan dari daerah tertentu, apalagi memerlukan waktu yang tidak menentu untuk pementasannya.

- Informasi dan Dokumentasi

Sarana dan fasilitas untuk menginformasikan dan mendokumentasikan nilai-nilai yang ada pada kebudayaan Betawi, sebenarnya sudah terealisasi oleh pemerintah. Akan tetapi sarana tersebut belum tertata secara baik dan terpadu. Untuk memperjelas kondisi sarana dan fasilitas kebudayaan yang ada, maka dapat diungkapkan beberapa kasus fasilitas kebudayaan terkenal yang ada di Jakarta.

1. Taman Mini Indonesia Indah

   Fasilitas ini adalah milik negara dan menjadi tempat rekreasi bagi masyarakat. Karena cakupannya nasional, dimana semua unsur kebudayaan nasional ada di dalamnya dan hanya dalam bentuk miniatur, maka bukanlah fasilitas yang tepat kiranya diperuntukan bagi arti proses pembelajaran pada kebudayaan itu sendiri. Di sana hanya dapat memberikan sebuah informasi dan dokumentasi yang kurang dapat memberikan suasana khas kebudayaan tertentu.

2. Teater Tanah Airku

   Sebuah fasilitas bagi pementasan kesenian daerah yang cakupannya nasional. Untuk menginformasikan kebudayaan dalam kesenian daerah, menjadi tidak menentu diakibatkan waktu pementasan jenis kegiatan yang akan ditampilkan. Tujuannya tidak

lain hanya sebagai wadah rekreasi bagi pengunjung untuk sedikit terhibur, tidak untuk menunjukan secara jelas tentang kebudayaan daerah tertentu.

3. Taman Ismail Marzuki

   Tempat yang diperuntukkan untuk seniman, budayawan dan ilmuwan untuk berekspresi menuangkan kreatifitasnya. Di dalamnya terdapat tempat pementasan *indoor* dan *outdoor*, pameran, dan planetarium. Kegiatannya melingkupi kegiatan pementasan kesenian dan ilmiah.

4. Cagar budaya Betawi di Condet[4]

   Sebuah kawasan untuk melestarikan nilai kebudayaan Betawi dengan mengalokasikan kawasan tersebut menajdi pemukiman konservasi bagi penduduk asli Betawi. Hal tersebut disebabkan oleh makin sempitnya lahan di Jakarta untuk memberikan suasana khas Betawi. Dimaksudkan untuk menjadikan wadah terjadinya kegiatan kebudayaan Betawi seperti, tata cara kehidupan yang tidak berbeda dengan penduduk lainnya yaitu berorientasi pada nilai-nilai Islam, sehingga tata cara kehidupan modern sendiri tidak mudah menembus dinding kehidupan tradisional Condet. Kemudian adalah adat istiadat yang terjadi di dalamnya seperti, adat pernikahan, perayaan hari raya Islam Kegiatan pendidikan yang lebih cenderung menuju fasilitas pendidikan yang Islami, menjadi sesuatu yang sakral bagi mereka.

Melihat kenyataan yang terjadi pada kebudayaan Betawi, maka dapat disimpulkan bahwa wadah fisik serta sistem pengelolaan yang terpadu masih dirasakan sangat kurang seperti fasilitas kegiatan pementasan kesenian, pengkajian informasi khusus kebudayaan Betawi dan sebagainya. Padahal situasi sekarang ini sudah sangat membutuhkan, apalagi di masa mendatang. Karena dinamisnya kota Jakarta yang tidak mungkin berubah untuk maju. Akan tetapi, perlu kiranya diadakan penanganan bagi permasalahan yang ada seputar kebudayaan Betawi untuk tidak luntur bahkan hilang termakan jaman.

1.1.3 Pusat Kebudayaan Betawi

Sebagai wadah pagelaran kesenian sekaligus informasi dan dokumentasi seputar kebudayaan Betawi, merupakan salah satu alternatif pilihan bagi pewadahannya, dengan menitik beratkan pada pengkondisian yang terpusat dan terpadu. Dengan kondisi

[4] **Lembaga Kebudayaan Betawi**, *Condet-Cagar Budaya Betawi*

tersebut, maka secara fungsional dapat mempermudah publikasi, pengelolaan dan penyelenggaraan.

Pusat Kebudayaan Betawi sendiri melayani kegiatan-kegiatan :

- Pentas seni terutama seni gerak yaitu tari dan drama, baik yang dilakukan di ruang tertutup maupun di ruang terbuka. Alasan diperlukannya suatu kondisi yang terpadu, karena beberapa kesenian Betawi memiliki kekhasan dalam pementasannya. Lenong misalnya, dengan format bebas berinteraksi dengan penonton, sangat berlawanan sekali dengan format panggung pagelaran yang mayoritas ada saat ini. Di mana format panggung dirancang dengan adanya ruang transisi antara pemain dan penonton.
- Informasi yang bisa menjadi proses pembelajaran tentang kebudayaan Betawi bagi pengunjung. Informasi yang ada, baik diaktualisasikan dalam bentuk pengkajian dalam hubungannya dengan bidang kesenian tentang semua teori, studi dan khususnya seni sastra sehingga dapat memberikan pendidikan bagi pengunjung, maupun dalam bentuk *visual art* seperti seni kerajinan, seni kriya dan sebagainya.

1.1.4 Aspek Estetika Instrumental Sebagai Pendekatan Perancangan

Estetika instrumental memiliki arti hakiki secara abstrak, yaitu merujuk dari kemampuan intelektual dari seseorang untuk melakukan penilaian selanjutnya menilai mutu dari suatu karya seni. Maka diperlukannya sebuah renungan secara mendalam supaya makna dan tujuan yang terkandung didalamnya sampai ke persepsi seseorang.[5] Aspek-aspek yang terkait di dalamnya adalah :

- Wujud atau rupa (*appereance*)
  - Bentuk (*form*) atau unsur yang mendasar
  - Susunan dan struktur
- Bobot atau isi (*subtance, content*)
  - Suasana (*mood*)
  - Gagasan (*idea*)

[5] **A. A. M. Djelantik**, *Estetika 'Sebuah Pengantar'*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999

Ketiga hal tersebut tidak dilihat dan dinikmati secara kasat mata, melainkan melalui rekonstruksi dari pemikiran seseorang sehingga makna hakiki yang tidak teraga dari karya tersebut akan tercapai dengan sendirinya.

Pada hakekatnya, suatu karya arsitektur adalah hasil upaya manusia menciptakan lingkungan yang utuh untuk menampung kebutuhan manusia bertempat tinggal untuk bersosial budaya. Sasaran utamanya adalah ruang yang dapat menampung kegiatan manusia dan memiliki makna. Maka diperlukannya sebuah renungan yang mendalam untuk menilai suatu karya arsitektur guna memberikan tanggapan sosial, bahwa ternyata masih ada makna hakiki yang terkandung didalamnya.

Konsep tata ruang tersebut salah satunya yang nanti dapat dijadikan pedoman dalam merancang Pusat Kebudayaan Betawi, contohnya dalam hal tata ruang melalui pemisahan kegiatan-kegiatan yang utama maupun pendukung. Sehingga akan menimbulkan sebuah pemikiran dalam proses belajar, saat seseorang melintasi kegiatan pada konsep tata ruang yang asing bagi mereka. Fenomena kebebasan dalam beraktualisasi, khususnya kesenian dan dalam hal ini adalah seni teater lenong, seperti yang menjadi ciri kehidupan masyarakat Betawi asli, juga akan berpengaruh didalamnya saat ditransformasikan kedalam bentuk arsitektural.

1.1.5 Teater Lenong Betawi [6]

Dilihat dari sudut ilmu *folklore*, lenong termasuk seni pertunjukan rakyat atau teater rakyat. Dan seni pertunjukan rakyat termasuk salah satu bentuk *folklore* sebagian lisan, karena ia diwariskan bukan saja secara lisan tetapi juga gerak-gerik isyarat atau *gesture*. Lenong juga termasuk *folklore*, karena ia bersifat tradisional dalam arti keberadaannya telah berada di beberapa keturunan. Ciri lain yang juga penting dari seni lenong adalah sudah tidak diketahui lagi penciptanya (anonim), karena ia sudah menjadi milik suatu kolektif, yaitu suku bangsa Betawi, sehingga jika salah satu lakonnya mau dipertunjukan tidak perlu membayar hak ciptanya.

Sehubungan dengan itu bahasa yang dipergunakan adalah Melayu Betawi, dan tutur katanya bersifat spontan 'blak-blakan' jika tidak mau dikatakan 'kasar'. Sebagai salah satu seni pertunjukan rakyat, skenario pertunjukan lenong juga bersifat garis besar saja.

Detailnya diserahkan kepada para pemain untuk mengimprovisasikannya sendiri-sendiri sesuai dengan seleranya masing-masing serta situasi kondisi yang dihadapi pada waktu pementasan.

1.2 Permasalahan

Dibutuhkannya wadah fisik bagi Pusat Kebudayaan Betawi melalui pendekatan aspek estetika intrumental yang didalamnya berisi tentang karakter kesenian teater lenong.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merancang sebuah Pusat Kebudayaan Betawi di Jakarta yang mampu mewadahi kegiatan pembelajaran, pagelaran kesenian dan informasi seputar kebudayaan Betawi, melalui pendekatan aspek estetika instrumental.

1.3.2 Sasaran

Berdasarkan permasalahan diatas serta tujuan yang nantinya akan dicapai, maka terdapat beberapa sasaran yang harus diperhatikan untuk menghasilkan *problem solving* yang sesuai supaya dihasilkan desain yang optimal, yaitu:

- Mempelajari aspek estetika instrumental yang bisa dicerminkan kedalam konsep perancangan dan ekspresi arsitektural.
- Mempelajari kebudayaan Betawi dan fenomena kebebasan dalam beraktualisasi masyarakat Betawi, khususnya pada kesenian.
- Menghasilkan landasan konseptual perencanaan dan perancangan yang sesuai untuk sebuah wadah pembelajaran, pagelaran kesenian dan informasi seputar kebudayaan Betawi.

[6] **James Danandjaya**, *Folklore Indonesia – Ilmu Gossip, Dongeng dan lain-lain* -, Grafiti Pres – Jakarta, 1984

1.4 Lingkup Pembahasan

Pembahasan yang akan dituliskan dibatasi pada penjabaran aspek estetika instrumental yang dipresentasikan dalam desain bangunan serta penerapan teori-teori perancangan dalam sebuah rancangan bangunan berdasarkan analisa data, pengamatan dan studi literatur. Hal lain diluar itu jika mendukung dan menentukan faktor perancangan, akan dibahas dengan asumsi, hypotesa, dan logika secara sederhana untuk memperkuat analisa arsitektural sesuai dengan kemampuan yang ada.

1.5 Metodologi Pembahasan

Metode yang digunakan dalam penulisan ini, dilakukan tiga cara. Pertama, observasi langsung untuk mendapatkan kondisi eksisting dan macam kebutuhan ruang melalui survey. Kedua, observasi tidak langsung melalui studi literatur, foto maupun majalah untuk mendapatkan data-data sekunder. Ketiga, metode dalam menguraikan dan mengkaji data yang didapat mengenai pusat kebudayaan Betawi serta kaitannya dengan aspek estetika instrumental dan karakter seni teater lenong, kemudian ditransformasikan ke dalam pengolahan desain bangunan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan tugas akhir, terbagi 5 (lima) bagian pokok yang saling berkesinambungan dan mengarah pada suatu kesimpulan akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Penjabaran latar belakang secara umum dari permasalahan yang diangkat dengan mengungkapkan latar belakang permasalahan, permasalahan yang ada, maksud, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup permasalahan metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN TEORITIS

Studi literatur terhadap kebudayaan Betawi dan konsep berpentas kesenian rakyat Betawi. Menguraikan tinjauan teoritis arsitektur pada aspek estetika insturmental sebagai pendekatan perancangan dari pengertian kebudayaan. Pengertian pusat kebudayaan dan membandingkannya dengan beberapa bangunan yang berkonteks nilai-nilai budaya.

BAB 3 ANALISA ARSITEKTURAL

Mengungkapkan analisa tentang konsep berpentas dalam kesenian Betawi kemudian implikasinya terhadap aspek estetika instrumental dan karakter lenong yang kemudian akan dituangkan ke dalam konsep desain. Kemudian analisa terhadap kebutuhan suatu pusat kebudayaan beserta fasilitasnya.

BAB 4 KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pembahasan konsep dasar yang merupakan kelanjutan dari hasil analisa melalui permasalahan yang akan diselesaikan dalam perancangan.

I.7 Keaslian Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, ditekankan pada aspek estetika instrumental dalam perencanaan dan perancangannya dengan permasalahan : dibutuhkannya wadah fisik bagi Pusat Kebudayaan Betawi melalui aspek estetika instrumental.

Untuk menghindari persamaan tulisan, berikut ini akan disebutkan beberapa hasil penulisan tugas akhir yang digunakan sebagai studi literatur dalam penulisan ini :

1. Judul : Pusat Pertukaran Kebudayaan-kebudayaan Nusantara di Yogyakarta

   Oleh : Arman Yulianta, Arsitektur – UGM, 1991

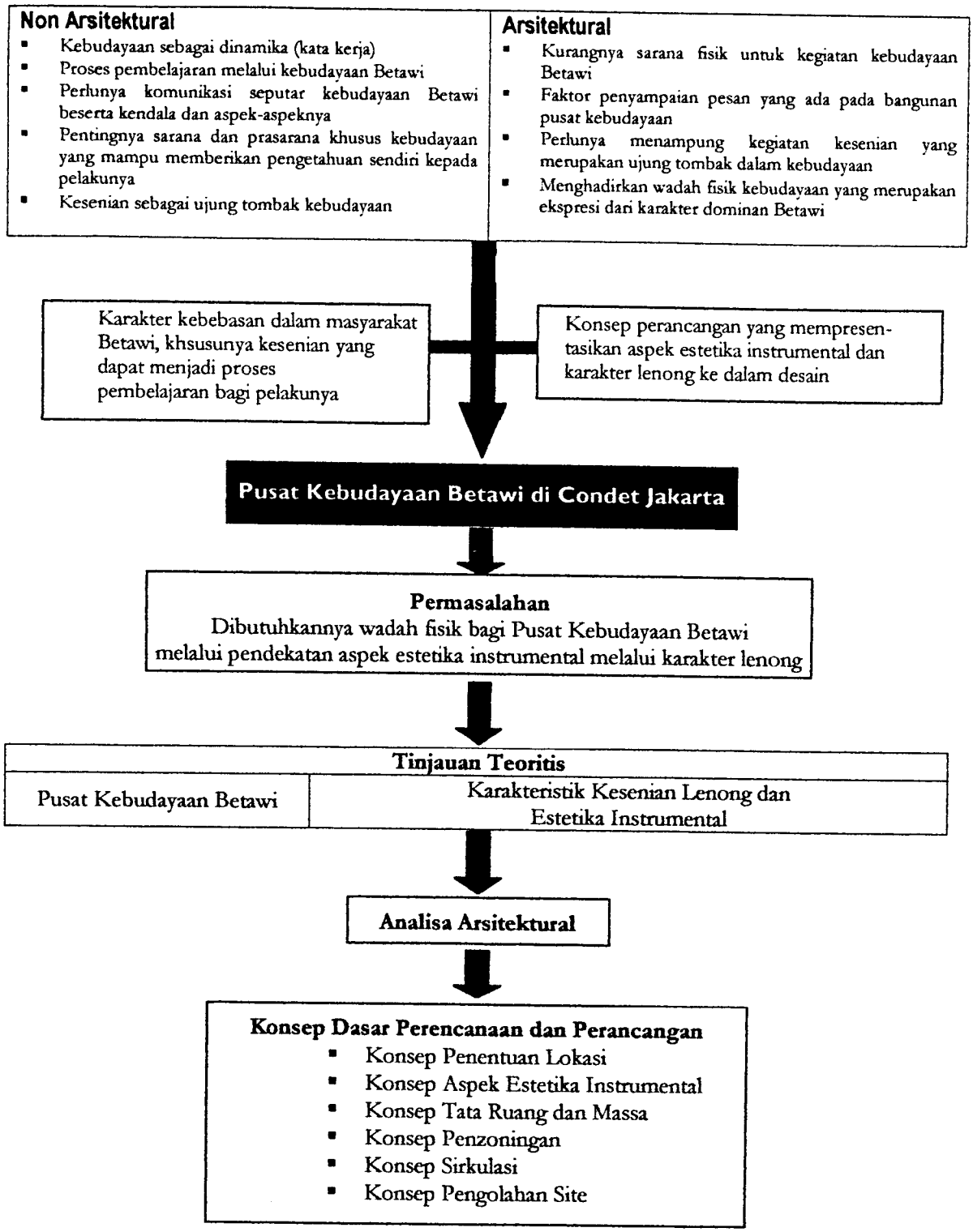
   Penekanan : - Penyediaan wadah bagi kesenian populer dan serius, *indoor* dan *outdoor* dari berbagai budaya nusantara.

- Sinkretisasi dan abstraksi idiom bentuk arsitektur tradisional nusantara.

2. Judul : Gedung Kedutaan dan Pusat Kebudayaan Australia.
   Oleh : Nasokha Nur Cahyono, Arsitektur - UII
   No. Mhs : 87 340 050
   Penekanan : Ungkapan hubungan ruang dan organisasi ruang yang terpadu sesuai dengan tuntutan karakter yang ada.

3. Judul : Taman Rekreasi Budaya di Kawasan Tugu Khatulistiwa Pada Tepian Sungai Kapuas.
   Oleh : Shabhan, Arsitektur - UII
   No. Mhs : 92 340 108
   Penekanan : Ungkapan heterogenitas budaya pada citra bangunan dan penataan ruang luar.

KERANGKA POLA PIKIR



BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Umum

Van Peursen memandang kebudayaan sebagai kata kerja, maksudnya apa yang bisa kita perbuat dengan kebudayaan, dan sasarannya bahwa kebudayaan sebagai media untuk masyarakat dapat menghadapi masa depan yang juga penuh dengan banyak perubahan melalui strategi-strategi yang ada didalamnya. Dengan kata lain bahwa kebudayaan berfungsi sebagai pedoman penunjuk jalan untuk merencanakan arah yang akan ditempuh kehidupan manusia.

Oleh karena kebudayaan sebuah dinamika, maka satu hal lagi yang perlu dipahami adalah posisi kesadaran pelaku budaya dalam mengkonsep, memaknai, dan merajut nilai-nilainya. Maksudnya adalah subyek budayalah yang melakukan proses budaya dengan sadar sehingga dikenal dengan apa yang disebut dengan *internalisasi*, yaitu proses pembatinan nilai dan makna yang utuh dari pendiriannya. Tanpa menghargai posisi kesadaran manusia dalam pembatinan nilai, yang terjadi adalah indoktrinasi dan cuci otak, karena nilai dirancukan sebagai pengetahuan kognitif yang dikira dapat terbatinkan jika ditatarkan dalam penataran terus menerus.

Maka untuk internalisasi, tidak hanya butuh waktu sejarah pengolahan untuk pembatinan, namun butuh juga syarat tersedianya atmosfer (iklim) proses menjadikan yang kognitif (pengetahuan) menjadi sesuatu yang afektif (dirasakan, dialami).

2.1.1 Kesenian Sebagai Produk Kebudayaan

Kesenian mewujudkan nilai rasa dalam arti luas dan wajib diwakili dalam kebudayaan lengkap[7]. Kedwisatuan manusia yang terdiri atas budi dan badan tak dapat mengungkapkan pengalamannya secara memadai dengan akal murni saja. Rasa mempunyai kepekaan terhadap kenyataan yang tidak ditemukan oleh akal. Kesenian

[7] **J.W.M Bakker**, *Filsafat Keindahan – Sebuah Pengantar*, Penerbit Kanisius, 1984

selalu melukiskan sebuah unsur atau aspek alam kodrat ditambah tanggapan manusia. Kebudayaan menjadi indah oleh tanggapan rasa indah. Keindahan membawa serta ekspansi rasa hidup dan kesadaran diri sebagai bagian dalam keseluruhan.

Seni yang menjadi salah satu dari produk kebudayaan, walaupun sempat dialami oleh para seniman maupun masyarakat sebagai kebahagiaan, akhir-akhir ini banyak yang berpendapat kebudayaan makin lama makin tidak bersifat estetis atau indah lagi, karena perluasan teknokrasi yang terus menerus[8]. Tetapi dalam kepolosan pemikiran manusia, seni belumlah tamat, dan tidak akan pernah tamat riwayatnya, jika para pendukungnya selalu melakukan perhitungan kembali, suatu refleksi yang tajam dan kritis terhadap kebudayaannya, sejarahnya, premis atau dasar pemikiran dan kredo atau dasar tuntunan hidup serta fungsi dalam kebudayaan.

Akan perlu banyak waktu dan pemahaman sebelum masyarakat bisa diyakinkan bahwa kesenian juga adalah kebutuhan primer untuk rohani. Masyarakat sudah diajarkan bahwa bukan hanya fisik, tetpai rohani juga memiliki kebutuhan primer. Karena rohani tidak terlihat, sulit untuk mengisi dan membuktikan kebenarannya. Akan memerlukan sebuah diskusi, perdebatan dan mungkin juga pertentangan, sebelum kesenian bisa menunjukan bahwa ia adalah kewajiban untuk ikut mempertahankan kehidupan rohani masyarakat.

2.1.2 Pusat Kebudayaan

Dalam ruang lingkup bangunan pusat kebudayaan, yang lebih berkembang saat ini adalah bagaimana menginformasikan dan mempublikasikan hasil dari kebudayaan tersebut kepada masyarakat. Hal ini dikarenakan hasil dari kebudayaan sangat beraneka ragam yang mayoritas berupa benda kongkrit. Seperti seni kerajinan, pakaian tradisional, pementasan kesenian dan sebagainya. Sehingga dalam kegiatannya, pengguna hanya berputar mengelilingi sirkulasi yang ada di dalam bangunan tersebut hanya untuk melihat dan sekedar hanya ingin tahu saja tentang suatu kebudayaan.

Dengan menggunakan konsep arti kebudayaan yang dikemukakan oleh Van Peursen sebagai kata kerja, yaitu proses belajar, akan dikembangkan bagaimana

[8] **Nirwan Dewanto**, *Senjakala Kebudayaan*, Yayasan Bentang Budaya, Jakarta 1996.

mempresentasikan hasil dari suatu kebudayaan tidak hanya untuk diinformasikan dan dipublikasikan saja, tetapi juga dapat dijadikan proses pembelajaran bagi masyarakat.

Selanjutnya bangunan pusat kebudayaan dapat didefinisikan sebagai bangunan atau kelompok bangunan yang masuk dalam kategori fasilitas dan sarana yang tidak hanya mewadahi kegiatan pagelaran kesenian dan informasi saja, tetapi didalamnya juga memicu proses interaksi antara subyek dan obyek – manusia dan kebudayaan melalui proses tanya jawab, proses pemikiran kreatif, sehingga untuk hal tersebut dituntut konsentrasi dan kecermatan pola berpikir untuk mengembangkan suatu kebudayaan.

Pusat Kebudayaan yang juga dikenal dengan nama *Cultural Center*, mempunyai fungsi antara lain :[9]

- Wadah untuk mempelajari aspek-aspek kebudayaan melalui dialog formal maupun terbuka.
- Wadah pertemuan dan pertunjukan tentang hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan kebudayaan.
- Wadah pertunjukan kegiatan kebudayaan.
- Wadah untuk menyimpan dan memamerkan barang-barang yang bernilai bagi kebudayaan itu sendiri.

2.2 Tinjauan Kebudayaan Betawi di Jakarta

Jakarta merupakan salah satu dari beberapa kota besar di Indonesia, dan sudah menjadi fenomena umum sebuah kota yang memiliki jumlah penduduk yang cukup tinggi, dan sebagian besar didominasi oleh kaum urban. Adanya keheterogenan penduduk Jakarta saat ini adalah ciri khas dari penduduk kota Jakarta pada awalnya. Pada masa itu penduduk Jakarta, yang dikenal dengan nama Batavia, terdiri dari kelompok masyarakat dari daerah maupun negara lain, yang masing-masing membawa kebudayaan mereka sendiri yang berbeda satu sama lain. Tetapi setelah mereka hidup bersama, akhirnya kebudayaan mereka berintegrasi menjadi satu kebudayaan, yaitu Betawi.

[9] **Nasokha Nur Cahyono,** *Tugas Akhir Arsitektur UII - Gedung Kedutaan dan Pusat Kebudayaan Australia di Jakarta*

Identitas yang mendasari kebudayaan Betawi adalah bahwa kesemuanya beorientasi kepada nilai-nilai Islam. Dengan kata lain bahwa segala kegiatan yang mereka lakukan dalam lingkup kebudayaan, tidak boleh berpaling dari nilai-nilai Islam yang telah mendarah daging. Salah satu contohnya adalah, pada jaman dahulu keluarga Betawi lebih cenderung menyekolahkan anak-anaknya di tempat pendidikan yang bernuansa Islam dan informal (madrasah atau pesantren) daripada ke tempat pendidikan yang formal (HIS). Karena mereka tidak menerima segala sesuatu barat yang nantinya akan mengkafirkan mereka. Kemudian dalam kehidupan sehari-hari mereka terbiasa hidup dan bertingkah laku secara bebas dan sedikit kasar. Bagi mereka hal tersebut sah-sah saja selama tidak menyimpang dari ajaran islam. Kedua hal tersebut masih terjadi dalam komunitas kecil mereka saat ini.[10]

2.2.1 Condet Sebagai Cagar Budaya

Upaya untuk melestarikan kebudayaan Betawi yang makin lama semakin luntur, juga telah dilakukan oleh pemerintah daerah dengan mengalokasikan Condet – Jakarta Timur sebagai kawasan cagar budaya Betawi. Terpilihnya Condet, dikarenakan hampir 85% dari masyarakat Condet masih menunjukan ciri khas kehidupan Betawi, mulai dari arsitektur bangunan hunian, corak kehidupan sehari-hari, seni budaya serta kegiatan spiritual. Kehidupan penduduk di Condet, yang juga merupakan ciri kehidupan masyarakat asli Betawi umumnya, telah mapan dan statis dalam kesederhanaan dengan bermata pencaharian bertani buah-buahan yang terkenal. Penduduk di Condet tidak ada yang kaya. Terlihat dari rumah, mesjid dan madrasah tidak ada yang megah walaupun kebanyakan penduduk fanatik terhadap agama Islam. Mereka hanya menunggu kemurahan dari Tuhan diatas tanahnya yang subur itu.

Faktor tersebut, yang menjadi kebanggaan monumental, sangat menguntungkan untuk mengatur kehidupan kebudayaan dan kesenian Betawi yang bernafaskan religi dan tidak bertentangan dengan norma-norma agama. Segi-segi kehidupan lain secara fisik yang bisa dijadikan suasana Betawi adalah:

- Administrasi pemerintahan desa dan sarananya, terus dipertahankan agar jangan sampai terjadi pertambahan penduduk dari luar.

[10] **Koentjaraningrat**, *Masyarakat Desa di Indonesia*, FE UI, 1984

- Pakaian, arsitektur bangunan hingga dalam tutur kata senantiasa dipergunakan bahasa Betawi dan dialeknya.
- Kesenian dan industri kerajinan tangan tradisional.
- Sistem dan suasana pasar.

2.2.2 Strategi Internalisasi Kebudayaan Betawi Bagi Pelakunya

Dengan melihat kondisi kebudayaan Betawi yang ada pada saat ini, seperti yang telah diutarakan diatas, maka diperlukan strategi kebudayaan supaya pelaku dari kebudayaan Betawi, dapat menginternalisasi tentang nilai-nilai yang ada pada budaya Betawi, yaitu :

1. Memfilter hadirnya kebudayaan asing dengan nilai-nilai yang ada pada kebudayaan Betawi, sehingga yang positif dapat menjadi nilai tambah bagi kebudayaan Betawi itu sendiri. Dengan demikian suasana kompetitif yang terjadi antar kebudayaan-kebudayaan yang berlainan, akan terjadi dengan *fair*, tanpa ada yang dirugikan olehnya.
2. Memicu proses kreatif dari pelaku kebudayaan untuk terus melakukan inovasi dengan melakukan komunikasi internal didalamnya. Sehingga secara aktif akan selalu mengingatkan pelaku kebudayaan bahwa kebudayaan tersebut adalah suatu proses pembelajaran dalam menyikapi kemajuan peradaban saat ini.

Kedua strategi tersebut menjadi penting dalam rangka proses internalisasi atau proses pembatinan nilai kebudayaan Betawi yang cenderung hilang saat ini, dimana kebudayaan identik dengan kata 'tradisi' yang dapat diterjemahkan dengan pewarisan atau penerusan norma-norma, adat istiadat, kaidah-kaidah. Perpaduan keduanya akan dapat memicu bagi keaktifan berpikir bahwa kebudayaan bukanlah suatu kata benda, melainkan kata kerja. Dengan kata lain bahwa kebudayaan adalah karya kita sendiri dan tanggung jawab kita sendiri. Secara fungsionil mempunyai maksud sebagai suatu hubungan terhadap rencana hidup kita sendiri. Kebudayaan lalu akan nampak sebagai suatu proses belajar raksasa yang sedang dijalankan oleh umat manusia.

Dari kedua strategi yang diungkapkan diatas, maka dapat ditemukan pelaku dari kebudayaan Betawi. Kaum dewasa yang dianggap sebagai sesepuh dari kebudayaan mereka berbaur menjadi satu dengan kaum remaja dan anak-anak. Seniman dan

budayawan yang merasa ikut bertanggung jawab atas keberlangsungan budaya Betawi juga akan ikut berkecimpung didalamnya.

2.3 Teater Rakyat Betawi

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa teater adalah pertunjukan yang membawakan cerita dan atau pesan dengan peran. Seni teater Betawi, konsep pementasannya berbeda sekali dengan konsep teater di Barat dan di gedung-gedung pertunjukan yang ada pada saat ini, dimana dihindarinya interaksi antara penonton dengan pemain dengan dibuatnya ruang transisi yang sangat jelas sekali untuk memisahkan mereka.[11]

Dalam seni teater rakyat Betawi, yang paling terkenal adalah lenong, yaitu pertunjukan peran dengan diperkaya dengan mencampurkan berbagai cabang seni lain, musik dan lawakan. Seni teater lenong sendiri sangat bebas untuk mengundang interaksi penonton supaya berpartisipasi terhadap pertunjukan yang sedang berlangsung, sehingga terkadang cerita yang disuguhkan sering tidak sesuai dengan skenario awal dan suasana itulah yang menjadikan ciri tersendiri bagi seni teater lenong. Suguhan yang diberikannyapun hanya bersifat humor dan menekankan improvisasi pemainnya.

Sebagai suatu bentuk teater, tentunya lenong memiliki ciri bentuk teater yang mempunyai beberapa persyaratan, yaitu teknik pementasan, bentuk pementasan dan tata pentas. Kemudian selanjutnya akan dilengkapi dengan bagian yang membicarakan suasana di panggung.[12]

2.3.1 Perbandingan Teater Barat dengan Lenong

James R. Brandon menjelaskan sistem produksi teater-teater tradisional Asia Tenggara dengan cara memperbandingkan sistem produksi teater Asia Tenggara dengan barat. Ia menggunakan istilah *hand-crafting* untuk produksi teater barat. Menurutnya, teater barat terfokus pada keunikan tiap pertunjukan yang diselenggarakan baik dalam lakon yang tersedia maupun dalam sistem produksinya. Dengan demikian teater ini sangat

[11] **Ian Appleton**, *The Building for Performing Arts*, Butterworth Architecture, London-1996
[12] **Ninuk Kleden-Probonegoro**, *Teater Lenong Betawi – Studi Perbandingan Diakronik*, Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan, 1996

menghargai kreatifitas individu. Pertunjukan dibangun berdasarkan skenario yang dibuat penulis dan pemain melakonkan tokoh yang digambarkan penulis, sehingga secara bersama-sama melahirkan suatu pertunjukan teater.

Untuk teater di Asia Tenggara, kondisi tidak demikan adanya. Brandon menggunakan istilah *prefabricated* untuk menyebut sistem produksi teater tradisional di Asia Tenggara. Ia melihat bahwa teater di Asia Tenggara tidak bertujuan untuk mengadakan suatu pertunjukan yang unik, tetapi hanya menggelar contoh dari suatu bentuk *genre* (ragam atau tipe sebuah karya sastra). Kalau unit produksi teater barat adalah lakon, maka unit produksi teater Asia Tenggara adalah *genre* tersebut. Pertunjukan selanjutnya merupakan pengaturan kembali atau *rearrangement* dari pertunjukan sebelumnya. Perkumpulan teater merupakan suatu bentuk organisasi yang tetap dengan puluhan seniman yang dari waktu ke waktu bersama-sama mengadakan pertunjukan. Bersahabat dengan semua unsur yang menjadi panutan dalam suatu perkumpulan teater, menjadi sebuah tradisi yang terus menerus dipertahankan.

Teater lenong sendiri, memiliki teknik pertunjukan yang tidak jauh berbeda dengan teater-teater tradisonal lainnya di kawasan ini. Pementasan teater lenong pada hakekatnya merupakan himpunan dari unsur-unsur yang sudah setengah jadi. Setiap pemain teater lenong akan bermain dalam satu tipe watak yang akan diperankan setiap ada pementasan. Demikian pula halnya dengan bentuk ceritanya, bobot cerita yang dimiliki satu sama lain adalah memiliki kesamaan.

2.3.2 Ciri-ciri Khusus

Beberapa ciri-ciri khusus, akan menjadikan sebuah kekhasan dari karakter yang dihasilkan teater lenong Betawi. Meskipun dalam perkembangannya kemudian beberapa ciri yang khusus tersebut mengalami perubahan-perubahan sehingga tidak tampak khusus lagi.

Cerita yang ditampilkan bukan merupakan kelengkapan kejadian dari *alpha* sampai *omega*. Awal menuju akhir yang tidak beraturan bergeraknya dan hanya merupakan sekelumit pengalaman. Oleh karenanya maka cerita lenong memiliki tendensi komikal, yaitu sebuah kecenderungan untuk tidak berpenampilan serius dalam pentasnya. Hal ini

sangat sepadan dengan kebudayaan yang diartikan sebagai sebuah dinamika, dimana didalamnya akan ada kontradiksi antara keseriusan atau tidak sebagai warna dalam kehidupan masyarakat dalam berkebudayaan.

Kejadian suatu cerita dalam lenong dilukiskan oleh suatu dekor yang dapat komunikatif dengan penonton secara eksposisi. Dengan bereksposisi, para pemain memperkenalkan pribadi masing-masing perannya dan tempat kejadian sehingga penonton tidak perlu menebak-nebak sebelumnya.

Kebebasan dalam beraktualisasi, seperti yang telah diungkapkan diatas adalah sebuah fenomena yang sublim bagi masyarakat Betawi. Dalam berkesenian teater rakyat, seniman-senimannya pun beraktualisasi demikian, sehingga seringkali penonton diluar kebudayaan Betawi memiliki rasa malas atau bosan untuk menyaksikannya.

Kesederhanaan tampak jelas dalam pertunjukan, diantaranya adalah perlengkapan yang ditampilkan dalam panggung hanya sebuah meja dengan dua buah kursi. Kemudian yang tampak lainnya adalah busana pemainnya menggambarkan pakaian yang dipakai sehari-hari oleh komunitas teater tersebut.

2.4 Pusat Kebudayaan Betawi di Condet, Jakarta

Pusat Kebudayaan Betawi di Condet – Jakarta merupakan sebuah pesan dalam bentuk fisik maupun non fisik yang menampilkan produk dari kebudayaan Betawi untuk disampaikan kepada masyarakat Betawi asli disaat makin lunturnya kebudayaan luhur mereka akhir-akhir ini. Dengan ditampilkannya produk-produk yang berhubungan erat dengan kebudayaan Betawi, diharapkan agar nilai-nilai yang terkandung didalamnya akan tersampaikan kepada masyarakat, sehingga dapat kembali menjadi pedoman hidupnya di masa yang akan datang.

Pusat Kebudayaan Betawi ini berfungsi untuk :

- Menyelenggarakan pentas seni dan budaya Betawi.
- Menyelenggarakan dialog atau diskusi seputar kebudayaan Betawi. Karena wewenang dari masyarakat sebagai pelaku kebudayaan bukanlah hanya menjaga kemurnian kebudayaan, tetapi juga dengan membuka dialog seputar hal tersebut.

- Menyelenggarakan studi intensif tentang kesenian Betawi dan latihan-latihan eksperimental kesenian Betawi.
- Mengadakan pameran eksebisi tetap maupun temporer seputar kebudayaan Betawi.

Diantara kegiatan-kegiatan tersebut, yang paling penting adalah kegiatan pentas seni budaya dan kegiatan diskusi. Karena dalam kegiatan tersebut akan memicu pemikiran kreatif dari pelaku kebudayaan secara umum untuk memikirkan tentang apa yang terkandung dalam sebuah kebudayaan.

2.4.1 Kondisi Eksisting Condet – Jakarta Timur.

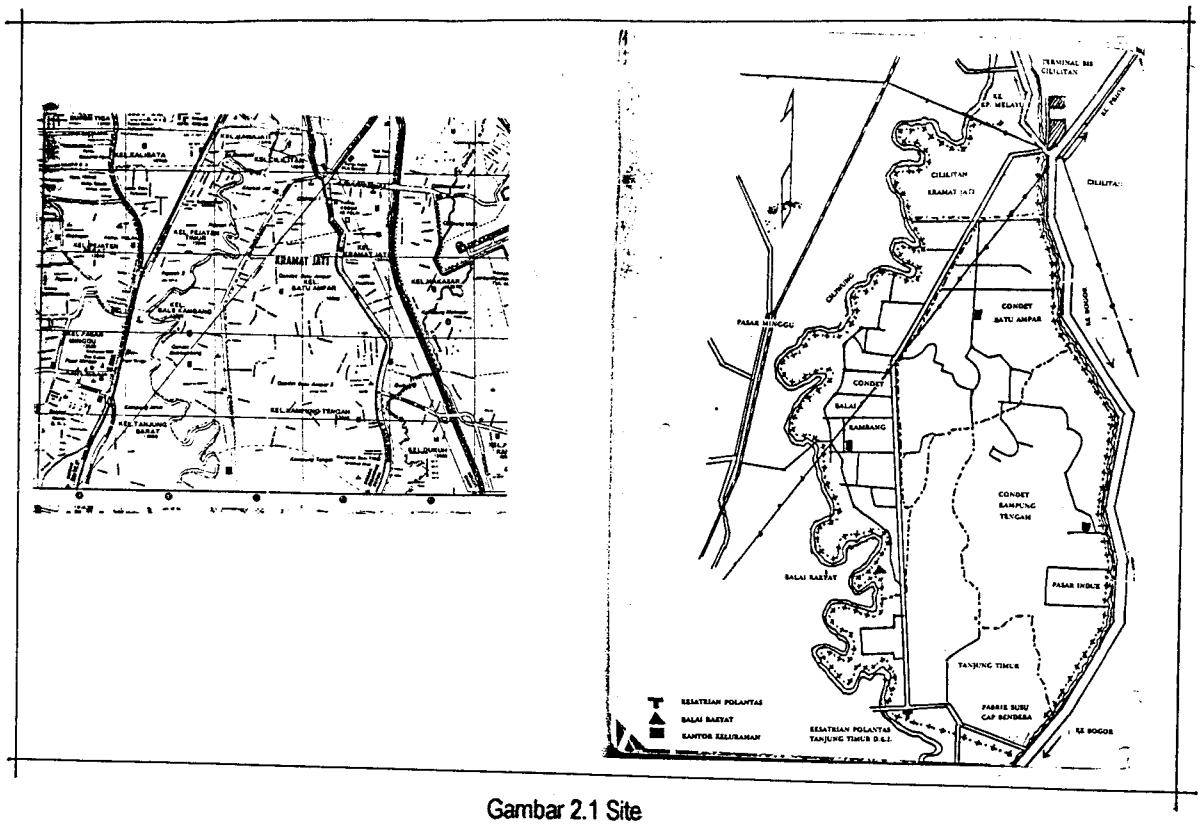
Seperti yang telah dijelaskan di bab awal, kawasan Condet adalah kawasan konservasi bagi kebudayaan luhur Betawi dimana kawasan tersebut merupakan bekas dari lingkaran kebudayaan (*Centrum of Culture*) yang pernah dicanangkan oleh Pemda setempat beberapa tahun yang lalu. Kawasan ini merupakan kawasan terakhir di sebelah selatan DKI Jakarta yang berbatasan langsung dengan propinsi Jawa Barat. Awal berubahnya kawasan ini menjadi daerah konservasi adalah karena makin sempitnya lahan di Jakarta karena kedatangan kaum urban, maka penduduk asli lebih memilih tempat tinggal mereka ke arah pinggiran dengan catatan tidak meninggalkan daerah leluhurnya.Sehingga mulai saat itu, banyak sekali penduduk asli yang pergi menyebar untuk memilih lokasi pinggiran kota Jakarta, seperti daerah Ciputat di sebelah barat Jakarta dan mayoritas Condet di sebelah selatan.

Terpilihnya perencanaan Pusat Kebudayaan Betawi di kawasan ini, tidak jauh dari tujuan memanfaatkan potensi dan 'harta karun' yang ada didalamnya dalam upaya melestarikan kebudayaan luhur setempat.

2.4.2 Kondisi Tapak

Tapak di kawasan ini terletak antara jalan utama menuju kota Bogor, dan merupakan daerah terakhir dari lingkaran kebudayaan sebelah timur. Site yang terpilih adalah wilayah kelurahan Batu Ampar. Site tersebut memiliki luasan sekitar ± 3,5 Ha, dan dibatasi oleh jalan-jalan sekunder dengan pemukiman yang terkesan padat disekelilingnya.

Site yang terbuka dengan jalan utama, nantinya diharapkan mampu menarik perhatian dari masyarakat untuk mengetahui seberapa pentingnya eksistensi bangunan melalui bentuk arsitektural.



Gambar 2.1 Site

2.5 Estetika Instrumental Sebagai Pendekatan Perancangan

Estetika Instrumental mempunyai makna yang abstrak yang merujuk kepada kemampuan intelektual dari seorang pengamat untuk menilai dan selanjutnya menafsirkan mutu keindahan dari sebuah karya seni[13]. Keindahan yang menjadi tolok ukur dari penilaian suatu karya seni, meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia dan sering disebut sebagai seni. Dengan demikian, seni dapat dikatakan merupakan salah satu wadah yang mengandung unsur-unsur keindahan. Estetika instrumental beserta aspek-aspeknya adalah sebuah cara yang memerlukan pemikiran yang mendalam tentang karya seni. Apa yang dimaksud dengan dengan karya seni tidak hanya meliputi yang nampak pada mata sebagai lukisan, bangunan, nyanyian dan sebagainya. Ada yang perwujudannya hanya dapat dikenali dengan khayalan (bayangan, imajinasi) seperti dalam novel, roman

[13] **A.A.M Djelantik**, *Estetika – Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999

atau puisi. Pada saat membaca misalnya, kita sudah bisa membayangkan keindahan dari rangkaian kata-kata didalamnya, irama dan indahnya isi cerita tersebut. Penikmatan keindahan seperti itu memerlukan keaktifan mental dan spiritual dari pembacanya.

Karya seni (termasuk didalamnya arsitektur) adalah suatu benda yang tidak dapat dihindari oleh manusia. Dimana pokok pelajarannya adalah seni, maka untuk menikmatinya merupakan sesuatu yang wajar jika estetika instrumental beserta aspek-aspeknya berperan didalamnya. Karena keindahan itu sendiri terdiri dari komponen-komponen yang masing-masing mempunyai ciri-ciri dan sifat-sifat yang menentukan mutu dari kehadiran keindahan itu, maka aspek-aspek dari estetika instrumental akan menentukan mutu dari karya seni.

Adapun aspek-aspek Estetika Instrumental adalah :

a. Wujud atau rupa (*appereance*)

Dengan wujud dimaksudkannya kenyataan yang nampak secara kongkrit (dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, yakni yang abstrak, hanya bisa dibayangkan.

Karya arsitektur bisa mengandung *performance* yang teratur atau tidak teratur. Arsitektur gaya dekonstruksi bisa mempunyai wujud yang kongkrit dengan ditemukannya ketidakteraturan disana, tetapi bobot atau isi yang abstrak yang terkandung didalamnya, memerlukan pemikiran atau pembayangan, peran serta atau aktif dari sang pengamat, untuk memikirkan atau membayangkan apa yang tersirat di dalam bangunan tersebut.

Dalam semua karya seni, visual atau akustis, kongkrit maupun abstrak, wujud dari apa yang ditampilkan dan dapat dinikmati oleh manusia, mengandung dua unsur :

- Bentuk

  Faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk menurut Cornelis van de Ven adalah sudut pandang, jarak pengamat terhadap bentuk serta pola penyusunan. Menurut DK Ching bentuk dipengaruhi oleh cahaya, warna, bukaan.

- Struktur

Kata struktur mengandung arti bahwa dalam karya seni terdapat suatu pengorganisasian dan penataan, sehingga ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun.

Faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*), pola penyusunan yang khas serta perlambangan dari penyusunan yang telah dilakukan. Hal ini banyak ditemukan pada pola penyusunan dinding-dinding rumah tradisional.

b. Bobot atau isi (*content, substance*)

Dengan 'bobot' dari suatu karya seni dimaksudkan adalah isi atau makna dari apa yang disajikan kepada pengamat. Bobot karya seni dapat ditangkap secara langsung dengan panca indera, seperti saat kita melihat sebuah lukisan yang beraliran non abstrak. Saat melihat lukisan abstrak, kita tidak langsung mengetahui bobotnya tanpa mendapat penjelasan, minimal dengan membaca judul lukisan tersebut. Malahan memerlukan penjelasan lebih panjang oleh sang pelukis sendiri. Lain halnya dengan seni pentas, misalnya nyanyian, drama, dimana dari kata-kata atau dialog yang didengar, langsung dapat dipahami artinya.

Dengan tidak mengabaikan bahwa manusia adalah makhluk yang emosional, karya arsitektur juga dapat menyampaikan bobot dari bentuknya. Karya arsitektur tidak dirancang sekedar untuk luapan ekspresi arsiteknya saja, melainkan juga harus dapat dan dicerna oleh masyarakat luas.

Secara umum bobot dalam seni dapat diamati dari segi :

- Suasana.

  Perenungan dan pemikiran yang mendalam tentangnya, akan dapat menangkap suasana yang ada didalam karya seni. Dalam buku *Wastu Citra* oleh Romo Mangun dikatakan bahwa dalam membentuk suasana yang khas memerlukan sebuah orientasi atau pengkiblatan diri dalam desainnya. Hierarki dalam sebuah karya dapat juga dijadikan faktor penentu suasana didalamnya.

- Gagasan atau ide

  Dengan ini dimaksudkan hasil pemikiran atau konsep pendapat tentang sesuatu, hubungannya sangat jelas merujuk kepada psikologis pengamat. Gagasan dipengaruhi oleh orientasi serta kualitas ruang.

2.6 Studi Banding Bangunan Bermakna Budaya

Untuk memberi gambaran tentang sebuah bangunan Pusat Kebudayaan Betawi dengan filofis bentuk, pola pikir konsep desain dan desain bangunannya, yang kesemuanya itu memerlukan pemikiran mendalam, maka dilakukan studi banding beberapa bangunan yang bernilai budaya.

2.6.1 British Council, New Delhi - India

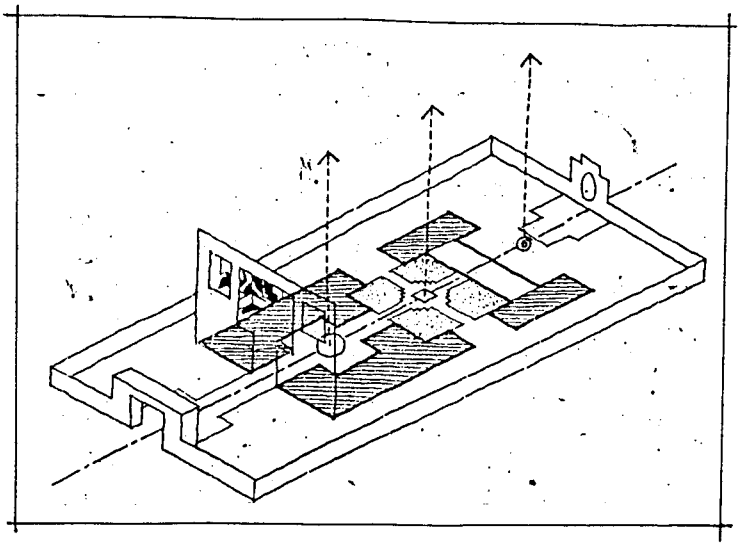
Oleh Charles Correa, Gedung British Council di New Delhi – India, dirancang meliputi fungsi ruang perpustakaan, auditorium, galleri seni dan ruang duta besar Inggris. Filosofi bentuk bangunan dirancang dari nilai sejarah interaksi budaya India dan Inggris, karena India sendiri adalah negara persemakmuran dari Inggris.

Pada ruang-ruang gedung dibentuk menurut sistem nilai budaya India dan Inggris. Dari pintu utama, ruang terbentuk berupa rangkaian ruang yang menjelaskan proses interaksi budaya. Hingga ruang akhir pada bangunan dibentuk oleh serangkaian simbol-simbol dari mitos dan kepercayaan India dan Inggris. Ada tiga titik simbol disepanjang keberadaan ruang British Council dan membentuk struktur tiga aksis mundi. Salah satu nilai simbol bentuk yang dihadirkan dalam tiap titik yaitu mengambil nilai kepercayaan Hindu (dewa Siwa dan sungai Gangga). Di India sebagai negara asal mula tumbuh agama Hindu, menganggap agama Hindu menghidupkan dewa-dewa sebagai penuntun hidup masyarakat Hindu. Charles Correa dalam desainnya British Council ini mengambil fenomenologi budaya dari kepercayaan masyarakat Hindu dan Budha.

Pada aksis Mundi yang lain, ajaran Hindu menjadi penandaan memusat (lingkaran) sebagai pusat energi dari alam. Titik tanda berikutnya diletakan pada ruang terbuka yang dikelilingi oleh mitos lain yaitu taman surga.

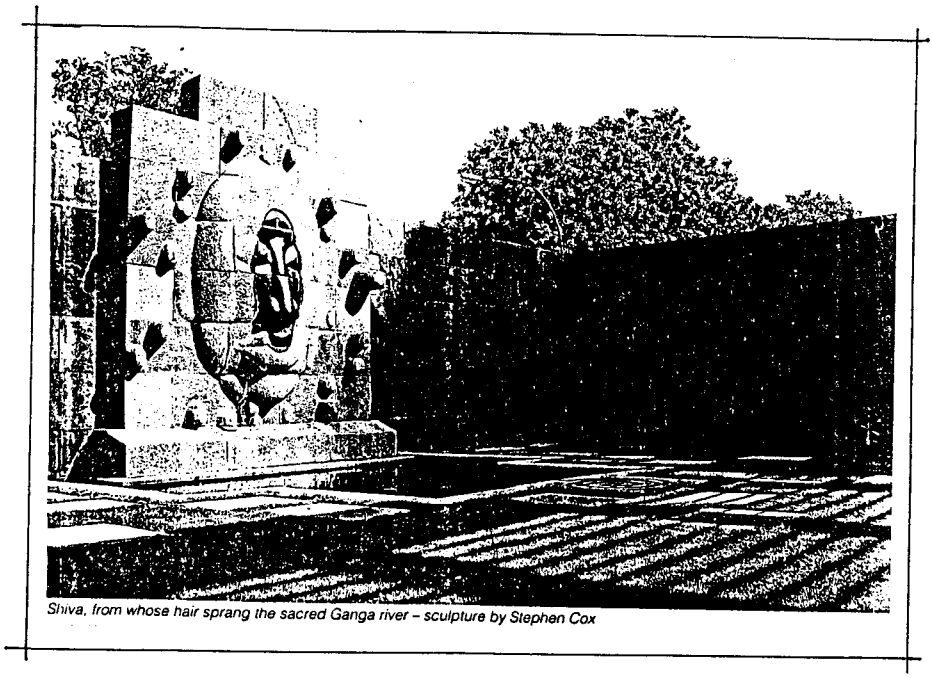
Pada bagian lain di sepanjang poros ini ada simbol pengetahuan filsafat barat berupa susunan batu granit yang membentuk arah vertikal untuk menggambarkan nilai ilmu pengetahuan yang masuk ke India.

Interaksi sosial budaya menjadi kata kunci bentuk perancangan British Council, sistem kepercayaan masyarakat India dan Inggris, dipresentasikan dalam konsep perancangan bentuk gedung British Council.



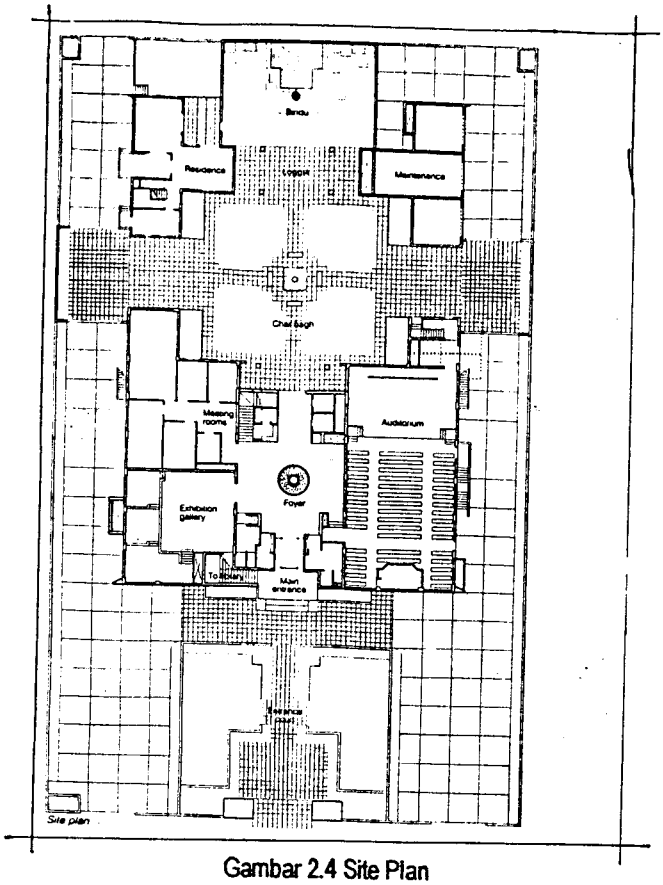
Gambar 2.2 Titik simbol dalam bangunan

Sumber : Charles Correa, British Council, New Delhi India



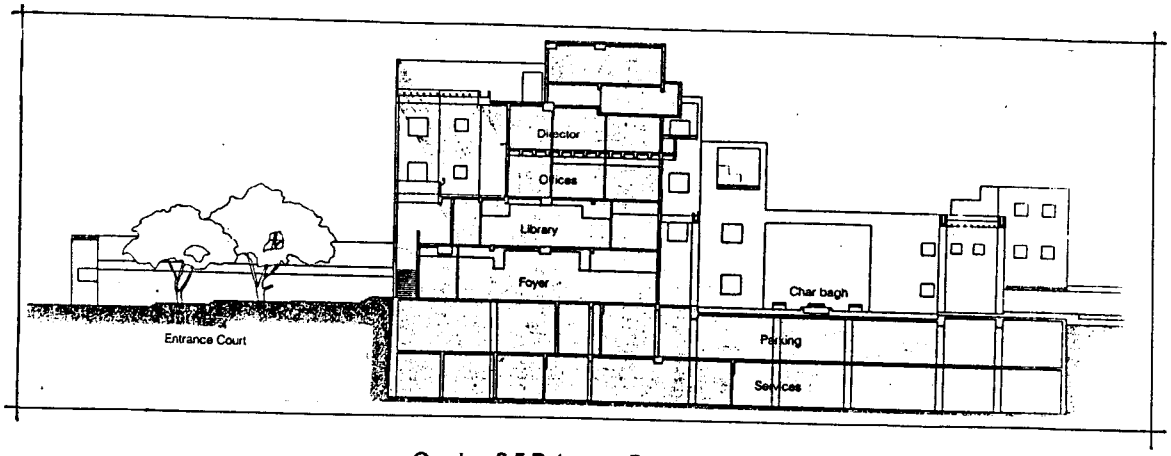
Gambar 2.3 Detail salah satu simbol (Dewa Siwa dan Gangga)

Sumber : Charles Correa, British Council, New Delhi India



Gambar 2.4 Site Plan

Sumber : Charles Correa, British Council, New Delhi India



Gambar 2.5 Potongan Bangunan

Sumber : Charles Correa, British Council, New Delhi India

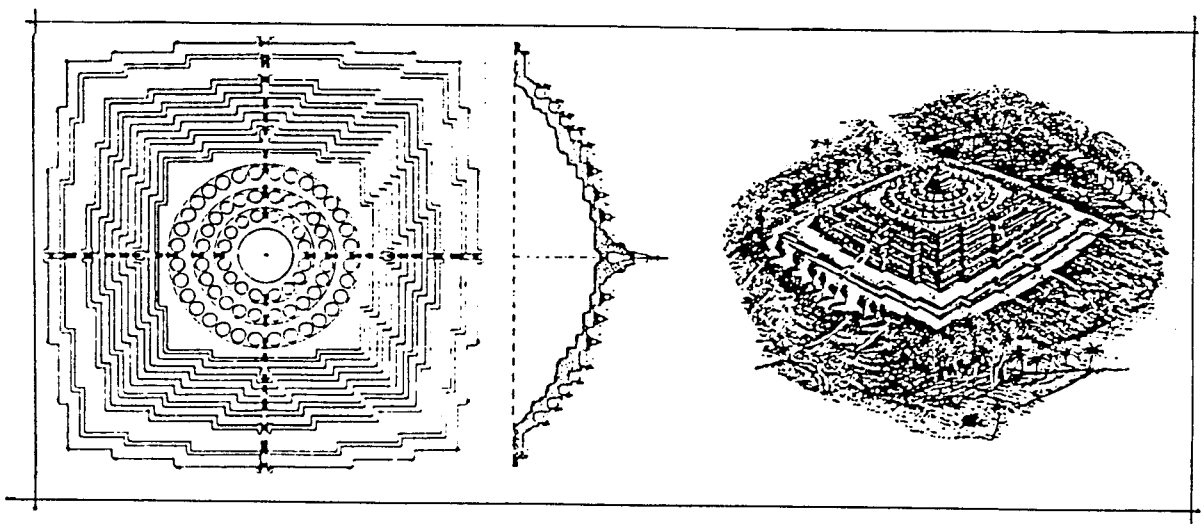
2.6.2 Candi Borobudur, Jawa Tengah

Candi Borobudur bukan hanya sebuah aset pariwisata, tetapi selain itu juga merupakan aset budaya dalam arsitektur yang mengandung pesan religius. Ruang

yang terbentuk telah membentuk dimensi kualitas khusus. Dalam Budhisme tahap yang ingin mereka capai adalah nirwana, ketika orang lepas dari hawa nafsunya. Tiga tahap yang dialami oleh pengunjung, pertama adalah tahap *khamadhatu*, yaitu tahap dimana diceritakan Sang Budha masih hidup dalam ruang eksistensi ketika manusia masih hidup dimana manusia masih dikuasai *khama* atau hawa nafsunya. Ornamen yang ada didindingnya adalah ramai, pada dan indah untuk menceritakan semuanya.

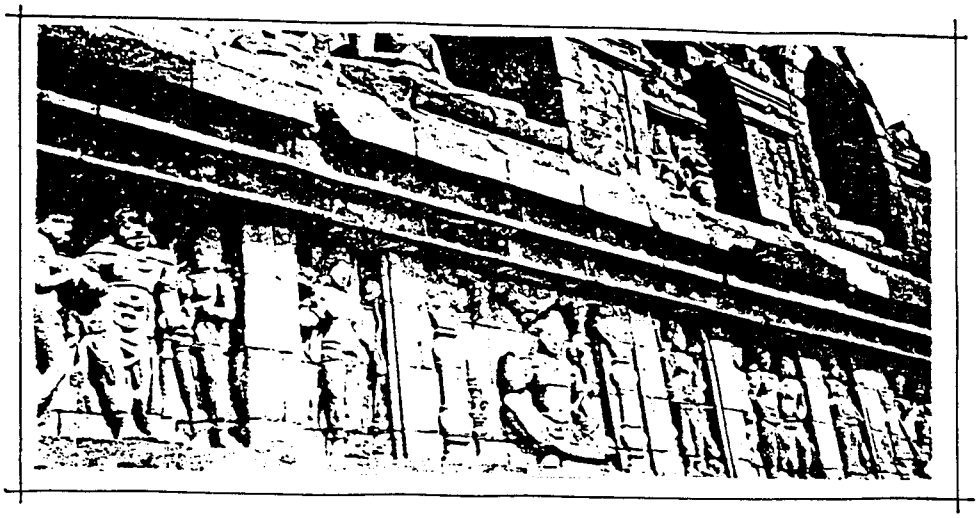
Tahap kedua adalah *rupadhatu* dimana menceritakan Sang Budha telah memasuki tahap peralihan menuju tahap nirwana, akan tetapi masih dalam dunia, dimana ornamen yang ditampilkan adalah makin simpel dan makin sederhana. Tahap yang terakhir adalah tahap *arupadatu*, ruang paling atas, dimana Sang Budha diceritakan mencapai tingkat nirwana dengan posisi semedinya. Saat samapai di puncak, terlihat bahwa benar-benar lepas dari dunia ini ada suatu cakrawala yang luas. Jadi dalam Budha saat manusia lepas dari *khama*-nya menuju cakrawala tanpa ruang.

Secara keseluruhan, pada awalnya, Candi Borobudur dimaksudkan sebagai tempat mentransfer nilai-nilai dalam Budha kepada masyarakat penganutnya. Melalui relief-relief yang ada, Candi Borobudur bukan hanya untuk tempat beribadah, akan tetapi juga sebagai tempat pembelajaran tentang alur kehidupan manusia dari awal sampai akhir didalam agama Budha.

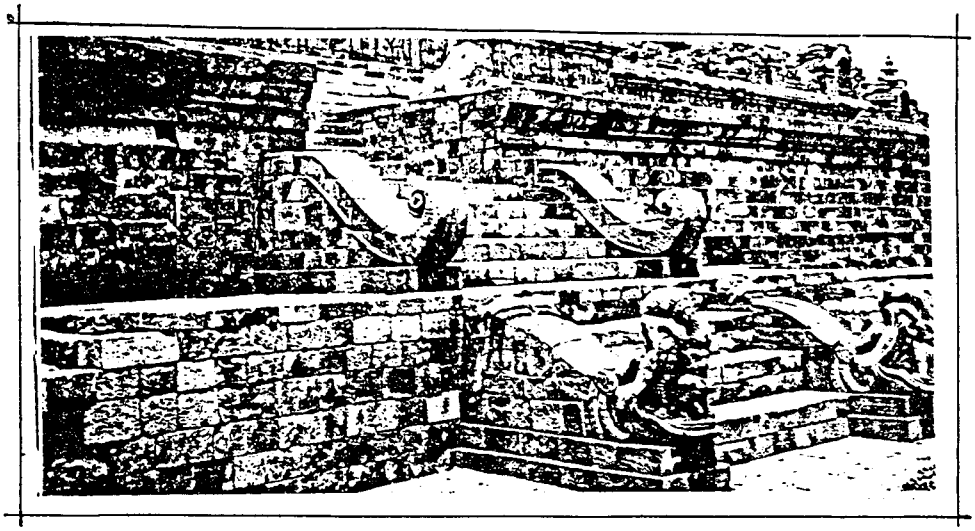


Gambar 2.6 Denah, Potongan dan Perspektif

Sumber : Spiritual Path, Sacred Place – Thomas Barrie



Gambar 2.7 Relief pada bagian luar pagar (*rupadhatu*)
Sumber : Spiritual Path, Sacred Place – Thomas Barrie

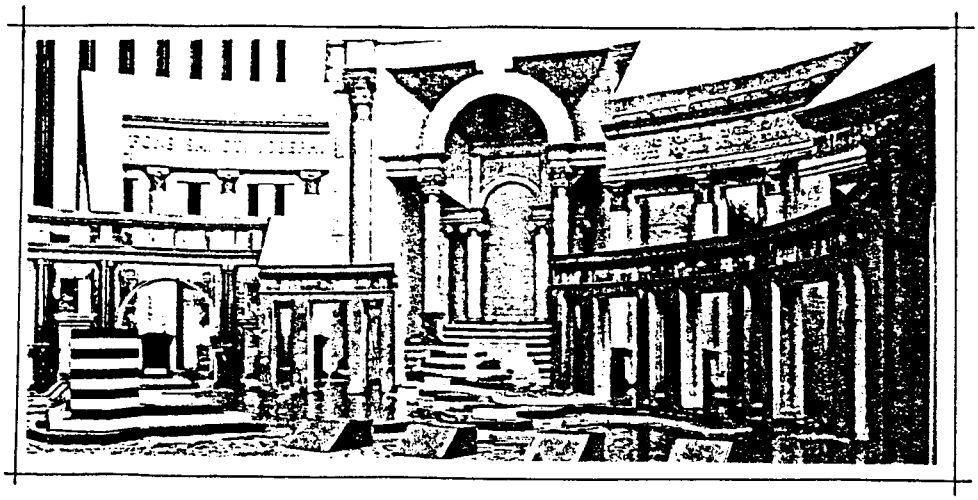


Gambar 2.8 Relief tangga masuk sisi barat (*khamadhatu*)
Sumber : Spiritual Path, Sacred Place – Thomas Barrie

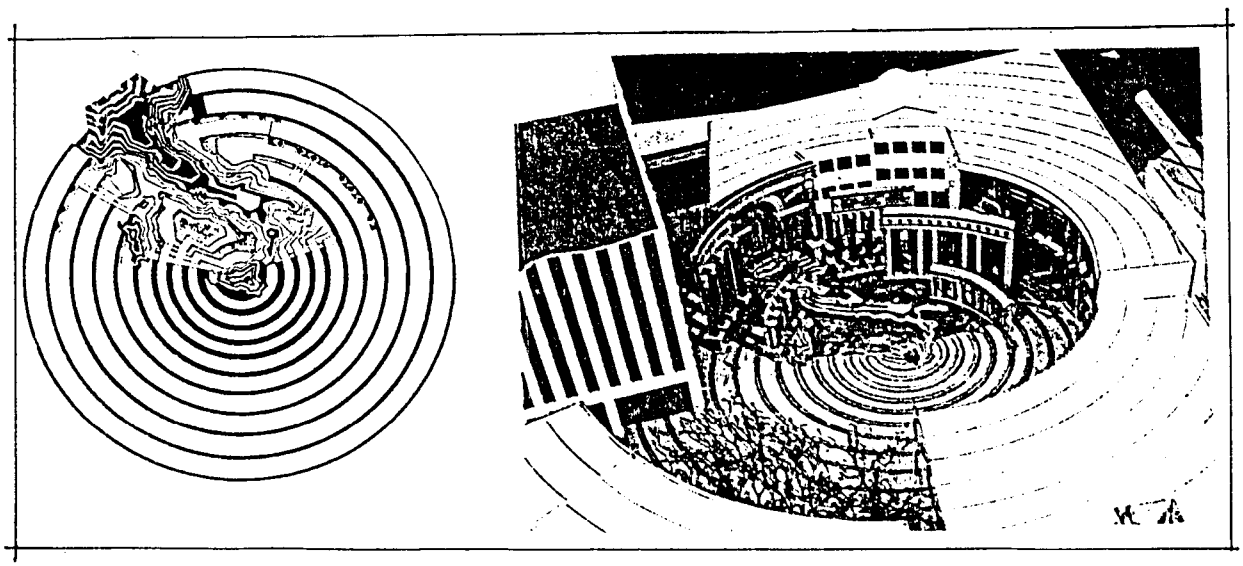
2.6.3 Piazza d'Italia, New Orleans

Bangunan yang dibuat sebagai penyeimbang terhadap bangunan-bangunan tinggi disekelilingnya. Oleh Charles Moore, sang arsitek, dimasukkan pula semua unsur dan suasana keitalia-italian didalamnya secara komikal atau sedikit tidak serius kedalam bangunan, yang dipersembahkan kepada kaum Italiano yang bermukim di New Orleans dan mayoritas dari mereke bermata pencaharian sebagai penjaja *pizza*. Dengan terkesan seenaknya, ia menampilkan kolom-kolom Romawi yang diletakkan

pada bentuk melengkung sebagai lambang kemerdekaan orang-orang Romawi dieranya. Kemudian di buat replika pulau Sisilia di tengah bangunan, serta memunculkan wajah Moore sendiri dalam bentuk patung wajah pada kolom-kolom Tuscannya.



Gambar 2.9 Fasad Piazza d'Italia
Sumber : Building and Projects – Charles Moore



Gambar 2.10 Site Plan dan Perspektif Piazza d'Italia
Sumber The History of Postmodern Architecture

2.6.4 Keterkaitan dengan Pusat Kebudayaan Betawi

Ketiga bangunan yang telah dituliskan diatas, merupakan bangunan yang bercirikan modern dan tradisional, akan tetapi ketiganya memiliki maksud dan tujuan yang sama, yaitu bagaimana mentransformasi nilai-nilai kebudayaan kedalam bentuk arsitektural.

Pada bangunan British Council di New Delhi, Charles Correa ingin merepresentasikan pertemuan kultur Inggris sebagai 'tamu' dan kultur India sebagai 'tuan rumah'. Pola peruangan yang disusun secara linier memiliki makna tiga simbol sepanjang bangunan tersebut. Desain bangunan juga memperhatikan pengolahan fasad yang mencerminkan sesuatu yang diagungkan dalam kepercayaan masyarakat India.

Candi Borobudur yang merupakan salah satu bangunan kebanggaan Indonesia, tidak mempunyai ruang-ruang yang memiliki fungsi tertentu. Nilai-nilai kepercayaan Budha yang ingin disampaikan terletak pada *relief-relief* pada dindingnya. Tiga tingkatan yang merupakan pencerminan alam kehidupan manusia memuat semuanya. Pesan religius yang disampaikan dalam bentuk arsitektural terdapat dalam candi tersebut dalam upayanya menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai proses pembelajaran.

Pada *Piazza d'Italia*, modernitas yang dipadukan dengan nilai-nilai tradisional menjadi konsep tersendiri bagi Charles Moore dalam proses perancangannya. New Orleans adalah sebuah kota yang penuh dengan gedung-gedung modern menjadi site pilihannya. Dalam dominasi gedung-gedung pencakar langit dan bengunan modern lainnya, *Piazza d'Italia* menjadi satu bangunan yang memiliki kelebihan dalam penampilan dalam menjawab kehomogenan era yang ada di New Orleans, bahwa saat seorang arsitek tidak dapat beralih dari *high tech*, maka ia akan memperkaya dengan *high touch*.

Pusat Kebudayaan Betawi dalam perencanaan dan perancangan, tidak terlepas dari metode dan transformasi perancang dari beberapa bangunan diatas. Dengan memasukan unsur-unsur tertentu dari budaya Betawi (dalam hal ini karakter seni teater lenong) yang diungkapkan dalam aspek estetika instrumental, maka Pusat Kebudayaan Betawi sebagai bentuk fisik dalam upaya merepresentasikan nilai-nilai yang ada didalamnya.

2.7 Kesimpulan

Karena kesenian merupakan produk kebudayaan yang cenderung tertuju kepada emosi dan perasaan manusia untuk menemukan suatu keindahan atau estetika didalamnya, maka tepatlah jika kesenian dijadikan media dalam penyampaian nilai-nilai dari kebudayaan. Menurut Collingway (1958), seni adalah penuangan dan ekspresi khayalan emosi dari pencipta untuk disampaikan kepada orang lain. Dikaitkan dengan arsitektur, bahwa seni sendiri adalah media untuk menciptakan karya tiga dimensi.

Konsep kebebasan dalam teater lenong Betawi akhirnya menjadi faktor utama dalam desain Pusat Kebudayaan Betawi melalui penerapan aspek estetika instrumental sebagai pendekatan perancangan arsitektur dalam perancangan. Adapun turunan konsep tersebut adalah :

- Tidak mengenal skenario yang mendetail atau dengan kata lain alur cerita yang bukan merupakan *alpha* sampai *omega*, dalam arti lain bahwa perjalanan dari awal menuju akhir melalui pergerakan yang tidak semestinya dan hanya berisi tentang sekelumit pengalaman kehidupan mereka, sehingga seringkali terjadi perubahan-perubahan setting saat pementasan, akan tetapi tetap mempunyai akhir.
- Tendensi komikal atau kecenderungan cerita dalam pentas seni teater, yang lebih condong ke arah tidak terlalu serius dan terarah. Hal ini selaras dengan arti kebudayaan sebagai dinamika, dimana terjadi banyak kontradiksi dalam berkehidupan.
- Penokohan didalamnya merupakan perpaduan antara karakter musik Betawi dengan lawakan Betawi, sehingga seringkali diperkaya dengan improvisasi yang terkesan seenaknya dan tidak sepadan dengan alur cerita, dalam arti lain bahwa penokohan cerita sangat fleksibel tetapi tetap terarah.
- Eksposisi atau pemaparan secara jelas sinopsis pada awal pementasan sehingga penonton tidak perlu menebak-nebak di akhir cerita.
- Improvisasi yang dilakukan dalam berpentas sangat tidak sepadan dengan konsep berteater barat, dimana pemain bebas berkomunikasi dengan penonton saat pentas, walaupun dalam setting yang serius, sehingga timbul kesan atau karakter yang timbul adalah intim.

BAB 3

ANALISA ARSITEKTURAL

3.1 Pengantar

Dewasa ini, karya-karya arsitektur mutakhir lebih didominasi oleh aspek ekonomi dan teknologi. Bangunan-bangunan yang ada sejak era revolusi industri menimbulkan kesan bahwa *high rise* pasti yang *high tech*, dengan memiliki landasan *'form follow function'* kemudian mengabaikan unsur-unsur seni setempat yang cenderung diabaikan, termasuk budaya lokal. Padahal, arsitektur merupakan karya seni yang merupakan cerminan semangat jaman dan anak kandung kebudayaan, mestinya tidak boleh lepas dari keunikan budaya masyarakat itu sendiri.

Dalam buku *Complexity and Contradiction in Architecture* (1966) karangan Robert Venturi, berisi perasaan keberatan terhadap perancangan arsitektur yang terlalu menekankan aspek rasional dan mengabaikan kenyataan bahwa manusia adalah makhluk yang emosional. Saat *high tech* tidak dapat dihindari, bukanlah tidak mungkin jika arsitektur diperkaya dengan *high touch*. Nalar dan rasa harus dipadukan menjadi satu, bukannya dipilih salah satunya.

Pengungkapkan aspek estetika instrumental dalam karya arsitektural tidak selalu diperlihatkan dalam bentuk fisik yang kasat mata, akan tetapi dengan menciptakan suasana yang dapat dirasakan oleh pengguna sehingga menimbulkan perasaan dan pemikiran yang lebih mendalam akan munculnya karya arsitektur tersebut. Pencerminan aspek estetika instrumental akan lebih ideal dalam suatu keadaan yang mampu menunjukkan pentingnya keberadaan suatu kebudayaan sebagai dinamika hidup dalam desain arsitektural.

3.2 Analisa Aspek Estetika Instrumental

Aspek-aspek estetika instrumental yang telah dibahas pada bab sebelumnya, difungsikan sebagai instrumental atau penilaian melalui kemampuan intelektual pengamat, dalam memunculkan nilai-nilai yang dominan pada kebudayaan Betawi. Diawali dengan mentranformasikan nilai-nilai tersebut ke dalam pemaknaan dari suatu bentuk, pola dan hubungan ruang, sehingga akan terbentuk suasana, gagasan yang menjadi dasar perancangan serta bobot dari bangunan.

Guna mengungkapkan pemaknaan aspek estetika instrumental kedalam bentuk arsitektural, diperlukan serangkaian proses transformasi. Aspek-aspek estetika instrumental pada dasaranya dihubungkan dengan karakter kesenian lenong yang diwujudkan dalam bentuk visual arsitektural sehingga dapart memaknai aspek-aspek estetika instrumental dalam karakter lenong.

3.2.1 Alur Cerita $\alpha \neq \Omega$

Ketidakteraturan urutan jalan cerita dalam berkesenian lenong menjadi sebuah fenomena tersendiri bagi sebuah konsep berteater. Alur yang seharusnya melewati kaidah-kaidah bakunya, seakan diabaikan oleh konsep teater lenong. Dengan dimulainya setting cerita, kemudian melewati beberapa bagian yang hampir tidak ada hubungannya dengan tema utama, dan diakhiri oleh penyelesaian dari setting awal adalah ciri tersendiri bagi teater lenong. Hal ini sering tidak dapat dirasakannya kenikmatan penonton dalam mengikuti jalan cerita, sehingga sering timbul rasa bosan atau jenuh bagi penonton, apalagi bagi penonton yang bukan berasal dari Betawi.

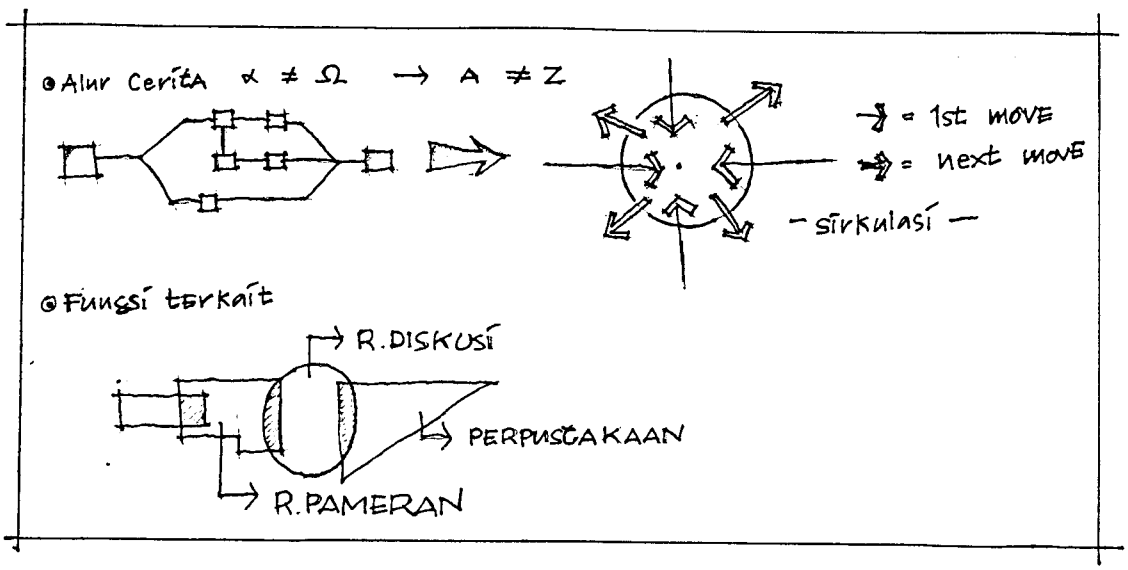
3.2.1.1 Penciptaan Kenikmatan dalam Berinternalisasi

Kenikmatan dalam menyaksikan pementasan lenong yang terkadang sering tidak hadir pada penonton, dimaknai dengan negasi dari pernyataan tersebut. Dengan tidak memaknai realita penonton dalam menikmati pementasan lenong, adalah upaya untuk memberikan kenikmatan melakukan proses kegiatan dalam bangunan.

Memberikan pencapaian luar dan dalam bangunan adalah salah satu alternatif dalam menciptakan kenikmatan bagi *user* untuk menuju ruang yang menjadi tujuannya. Salah satu pemaknaannya adalah bentuk sirkulasi yang tidak beraturan sehingga tidak

ditemukannya sekuens atau urutan yang jelas. Memecahkan sirkulasi menjadi beberapa bagian menjadi dominan, karena *user* memiliki kebebasan dalam pencapaian menuju ketempat atau ruang yang mereka inginkan. Alternatif-alternatif yang dapat dilakukan dalam upaya menciptakan kenikmatan dalam bangunan adalah :

1. Pencapaian yang langsung kepada kegiatan-kegiatan utama tanpa harus diganggu oleh akses menuju kegiatan lainnya.
2. Penyediaan ruang terbuka untuk tempat melakukan aktifitas secara informal.
3. Penyediaan ruang-ruang yang berdekatan karena keterkaitan kedua fungsinya, sehingga akan mendukung kegiatan diantaranya.



Gambar 3.1 Analisa Alur Cerita untuk Memberikan Kenikmatan dalam Berinternalisasi

3.2.1.2 Orientasi

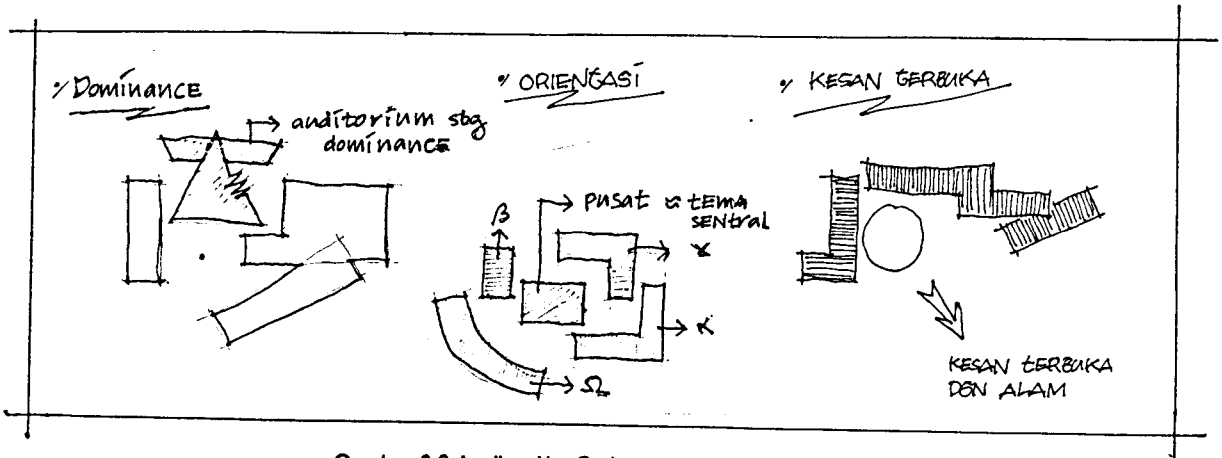
Ketidakteraturan jalan cerita, tetapi tetap memiliki pedoman bahwa tema sentral memiliki posisi yang kuat sebagai penentu bobot pementasan. Tema sentral tersebut menjadi orientasi atau pedoman dari kesenian lenong. Orientasi dalam bangunan dapat dicapai dengan peningkatan bentuk dari suatu karya arsitektural.

Hal yang paling umum dalam membentuk sebuah orientasi adalah dengan menciptakan suasana atau bentuk yang berbeda dari sebuah ruang dengan ruang lain. Bentuk organisasi ruang yang memiliki kesan terbuka dengan kondisi sekeliling adalah bentuk yang sering digunakan untuk menciptakan sebuah orientasi dari sebuah bangunan.

Mengungkapkan sebuah orientasi dalam bentuk fisik dapat diciptakan melalui penempatan sesuatu di tengah atau pusat bangunan. Pada *Piazza d'Italia*, Charles Moore menempatkan miniatur dari peta pulau Sisilia di tengah bangunan sebagai pemaknaan bahwa mayoritas warga Italia yang bermukim di New Orleans adalah penduduk dari pulau tersebut.

Dalam upaya menciptakan sebuah orientasi arsitektural, yang paling penting sebagai pedoman adalah bahwa ruang tersebut memiliki karakter yang kuat sesuai dengan pesan yang ingin disampaiakan oleh sang arsitek. Sehingga dalam menciptakan orientasi mampu menampung kepentingan tersebut. Dalam perancangan bangunan pusat kebudayaan, penerapan pernyataan diatas diantaranya melalui :

1. Menciptakan pola peruangan yang berorientasi kepada ruang yang memiliki fungsi atau karakter kuat dalam berkebudayaan, yaitu hall sebagai ruang publik tempak berinteraksi secara massal.
2. Penyusunan tata massa bangunan yang memberi kesan terbuka.
3. Penyediaan ruang bagi kegiatan yang menjadi ujung tombak dari kebudayaan dan menjadi *dominance* atau *point of interest.*



Gambar 3.2 Analisa Alur Cerita untuk Menciptakan Orientasi

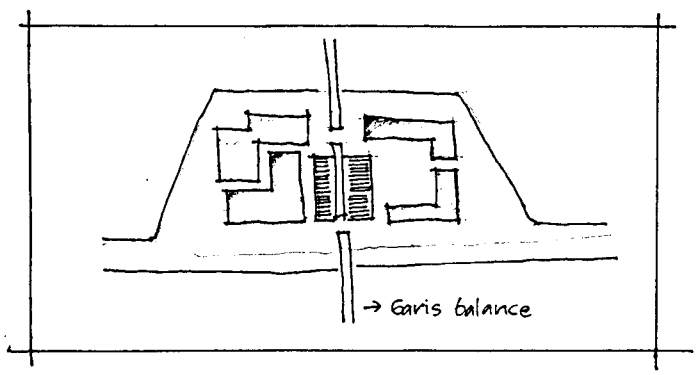
3.2.2 Tendensi Komikal

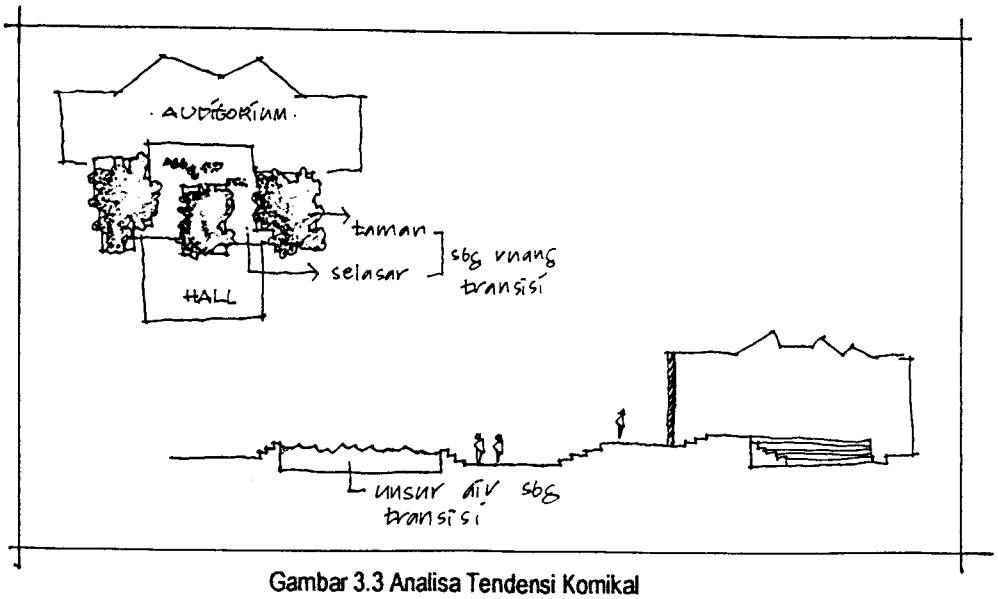
Kecenderungan yang terjadi pada pementasan lenong adalah karakter serius yang diimbangi dengan karakter tidak serius dengan maksud adanya *balance* dari kesan membosankan diakibatkan jalannya cerita. Jika dihubungkan dengan kebudayaan yang memiliki arti sebuah dinamika, hal ini sedikit memiliki keterkaitan. Kebudayaan yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh pelakunya, adalah kehidupan yang penuh dinamika. Serius dengan tidak serius, sedih dengan senang, dan sebagainya, adalah warna dari kehidupan yang pasti dialami oleh pelaku kebudayaan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dikatakan bahwasanya dalam sebuah bangunan yang memiliki ruang yang berkarakter formal, dimana karakter ini sering memunculkan perasaan jenuh dan bosan bagi penggunanya, perlu diimbangi dengan ruang-ruang yang memiliki karakter informal. Kegiatan yang disentralkan dalam bangunan, dimana hal itu dibatasi oleh dinding dan atap yang kokoh sehingga memunculkan rasa bosan, akan sedikit tereduksi dengan kegiatan yang dilakukan di ruang terbuka. Pada dasarnya ruang terbuka memiliki kesan informal dalam karakter kegiatannya. Selain itu kegiatan yang menuntut untuk dapat memunculkan ide-ide baru, sangat cocok sekali saat itu dilakukan pada ruang yang terbuka dengan alam.

Alternatif lainnya yang dapat memaknai fakta diatas adalah :

1. Prinsip penyusunan massa bangunan secara simetri dengan distribusi bentuk dan ruang yang sama dan seimbang terhadap suatu garis atau titik sehingga akan terbentuk sebuah keseimbangan atau *balance.*
2. Pemberian ruang transisi antara bangunan atau ruang bagi kegiatan utama dengan bangunan atau ruang yang menjadi *point of interest.*
3. Memberikan bukaan-bukaan yang mampu mengurangi kesan formal, sehingga akan muncul suasana santai.



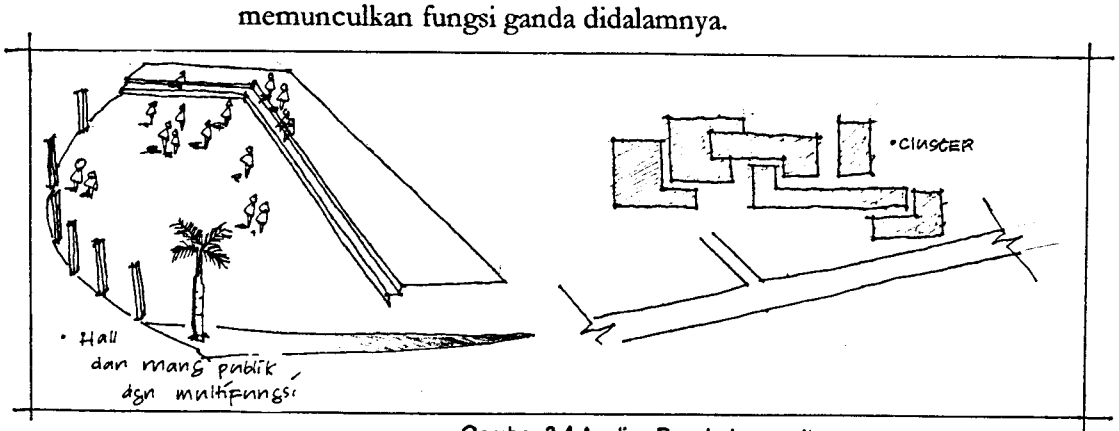


Gambar 3.3 Analisa Tendensi Komikal

3.2.3 Penokohan Cerita

Penokohan didalamnya tidak mengenal tingkatan hierarki. Karakter *to the point* yang timbul adalah karakter apa adanya dari pemain sehingga sering terkesan seenaknya. Sehingga para pemain dimungkinkan untuk memiliki karakter fleksibel akan tetapi tetap terarah mengikuti jalan cerita. Hal ini dihubungkan dalam perencanaan bangunan sebagai karakter-karakter yang timbul dari bentuk, susunan dan pola peruangan. Untuk memaknai hal tersebut diatas kedalam bentuk arsitektural dapat dilakukan dengan cara :

1. Organisasi ruang *cluster.*
2. Memanfaatkan ruang publik sebagai ruang yang fleksibel sehingga memunculkan fungsi ganda didalamnya.

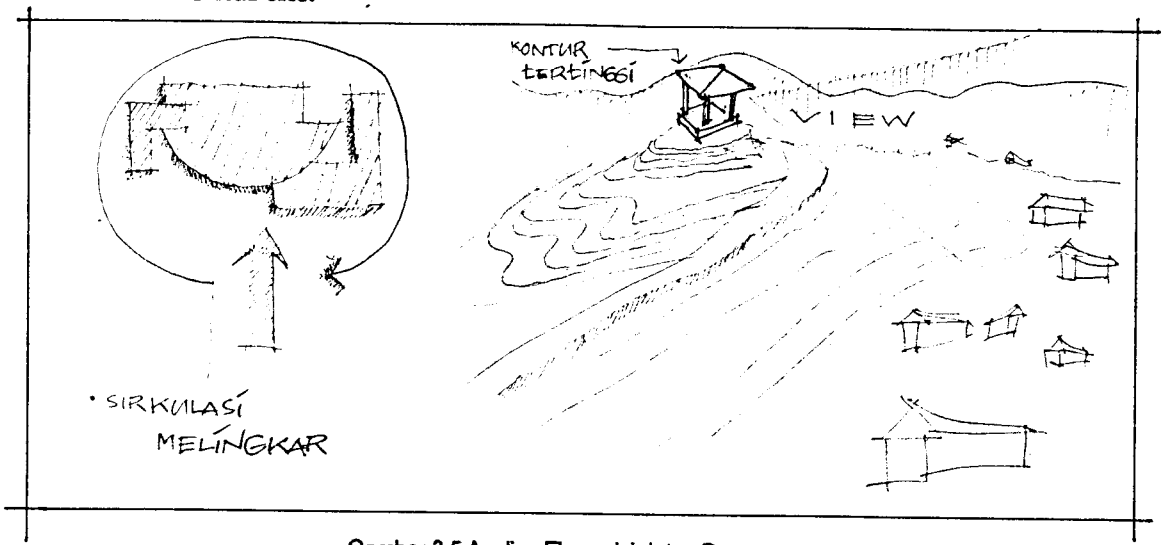


Gambar 3.4 Analisa Penokohan cerita

3.2.4 Eksposisi atau Pemaparan

Adalah usaha untuk memberikan kejelasan sesuatu hal kepada orang lain. Dengan tidak perlu menerka tentang apa yang terkandung didalamnya, adalah tujuan yang ingin dicapai dalam memberikan sebuah pemaparan atau eksposisi. Dikaitkan dengan karakter dari masyarakat Betawi yaitu *to the point* dalam tingkah lakunya, maka hal yang berhubungan dengan pernyataan diatas dalam arsitektural adalah :

1. Pola sirkulasi kawasan yang mampu memberi kejelasan bangunan kepada pengunjung, yaitu akses yang melingkari bangunan.
2. Memaparkan jejak-jejak kebudayaan Betawi melalui kaidah geometris yang ada dalam site dengan cara memberikan kemenerusan view ke arah wilayah pemukiman cagar budaya Betawi yang tempatnya di posisi paling tinggi dari kontur site.



Gambar 3.5 Analisa Eksposisi datau Pemaparan

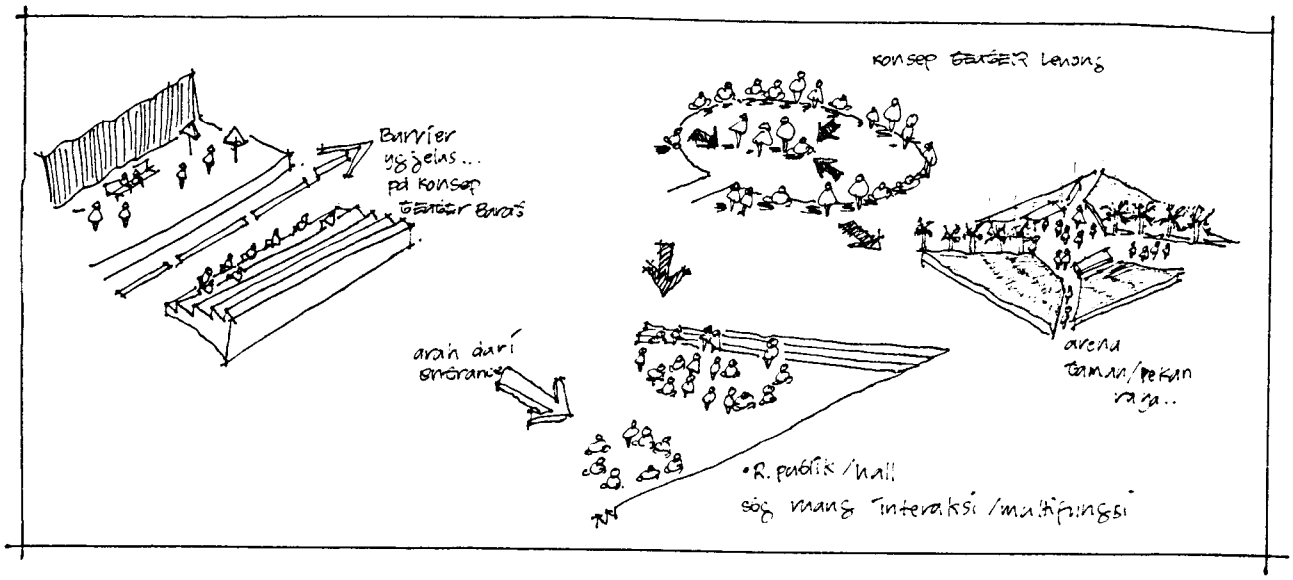
3.2.5 Improvisasi dalam Pementasan

Konsep berteater Barat akan terabaikan disini, dimana akan lebih intimnya hubungan antara pemain dengan penonton, sehingga akan terjalin komunikasi diantaranya saat pementasan. Hal ini lebih dikaitkan dengan penyediaan fasilitas dalam bangunan maupun kawasan dalam upayanya menciptakan hubungan yang intim.

3.2.5.1 Menghadirkan Suasana *Unity*

Dengan menghadirkan suasana menyatu dalam sebuah ruang, maka akan memunculkan kesan akrab terhadap penghuninya. Hal ini memungkinkan timbul interaksi yang sesungguhnya bagi mereka, sehingga akan terjadi semacam *transfer* informasi yang maksimal.

Kemudian untuk menyikapi hal tersebut dalam perancangan arsitektural, pemberian ruang-ruang untuk berinternalisasi yang berkarakter intim menjadi pilihan utamanya. Penyediaan fasilitas ini diberikan pada wilayah diskusi dan eksperimen berupa ruang bersama, sehingga pengunjung selain bisa mengikuti kegiatan utama juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.



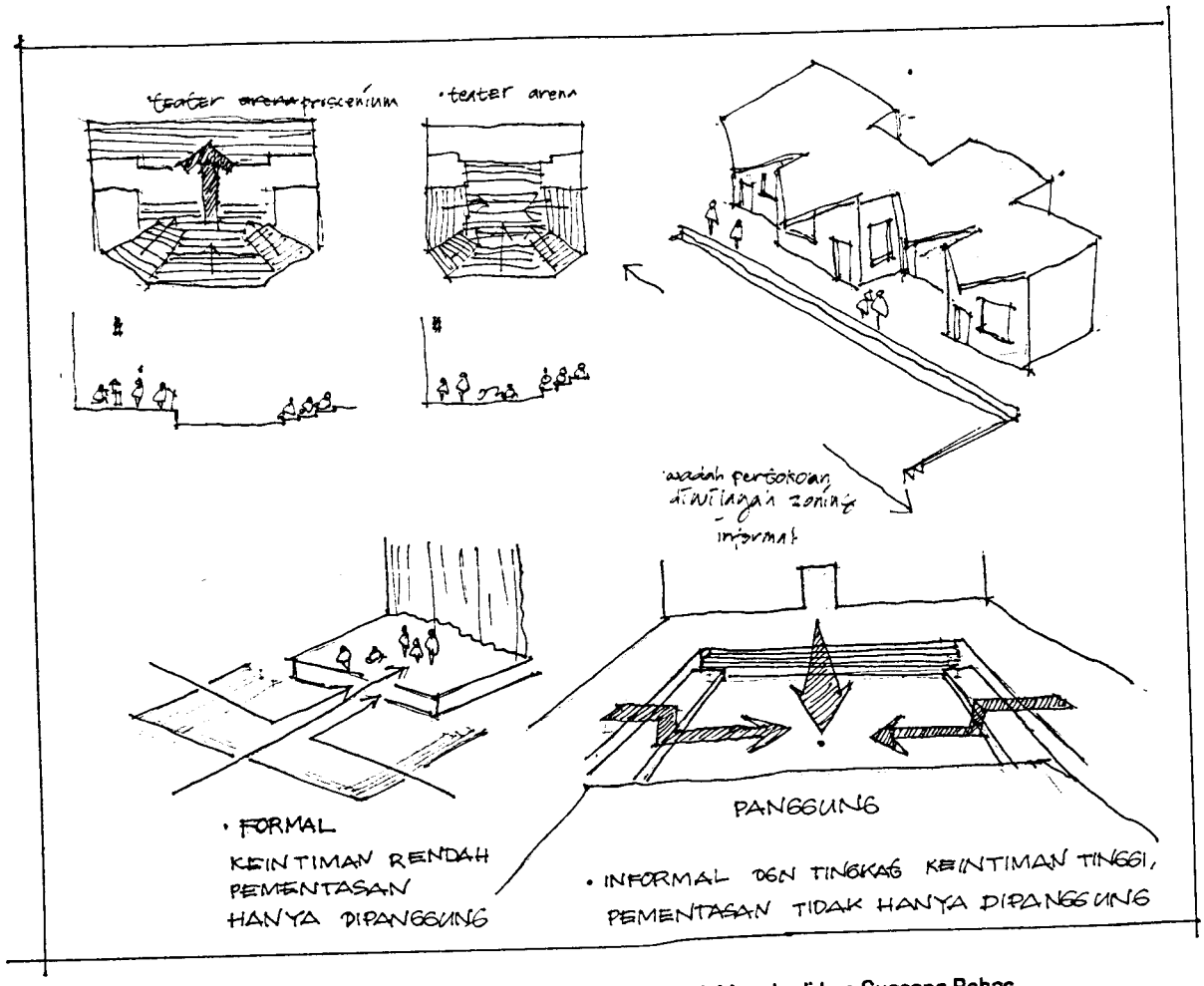
Gambar 3.6 Analisa Improvisasi Pementasan untuk Menghadirkan Suasana *Unity*

3.2.5.2 Menghadirkan Suasana Bebas

Merupakan suatu keadaan yang mampu menciptakan perasaan bebas dalam berinternalisasi. Hal ini diterjemahkan ke dalam suatu keadaan fisik yang memberikan suasana bebas. Keadaan ini menjadikan pengunjung lebih leluasa dalam menjalani proses internalisasi. Pemaknaan pernyataan ini lebih ditekankan dari tingkah laku pengunjung secara umum dalam melakukan proses internalisasi, yaitu melalui pola yang kaku dan

sekuens. Akan tetapi terkadang dengan pola tersebut, pengunjung akan cepat merasa jenuh. Alternatif yang muncul adalah :

1. Pola tata ruang auditorium secara kondisional, sehingga bisa berkarakter formal maupun informal. Khusus karakter informal, terutama untuk pementasan teater lenong, tata *lay out* penonton diatur supaya mampu menimbulkan suasana akrab dengan pemain sehingga sesuai dengan kebiasaan dalam pementasan lenong, yaitu terjalinnya komunikasi antara pemain dengan penonton.
2. Proses internalisasi yang terjadi di ruang-ruang yang tidak berkarakter formal, dalam hal ini adalah penyediaan wadah pertokoan yang diperuntukkan untuk banyak kebudayaan.



Gambar 3.7 Analisa Improvisasi Pementasan untuk Menghadirkan Suasana Bebas

3.3 Analisa Kegiatan Pusat Kebudayaan Betawi

Kegiatan-kegiatan yang diwadahi merupakan hasil atau produk dari kebudayaan terdiri dari kegiatan utama maupun pendukung dan melibatkan masyarakat Betawi sendiri seperti, kaum dewasa, kaum remaja dan anak-anak, budayawan serta seniman yang berperan didalamnya.

3.3.1 Kegiatan Utama

Merupakan kegiatan yang berhubungan langsung dengan kebudayaan Betawi. Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam kegiatan utama ini menjadi penting karena didalamnya akan memicu proses interaksi antara masyarakat dengan pemikir budaya.

- **Kegiatan Pentas Seni**

Kesenian menjadi kegiatan terpenting dalam kebudayaan karena merupakan perwujudan dan penuangan ekspresi dan dapat pula menjadi media dalam penyampaian nilai-nilai yang terkandung di dalam kebudayaan Betawi. Kegiatan ini merupakan kegiatan pentas kesenian secara *live*. Kegiatan pentas seni juga berupaya menjalin komunikasi antara seniman dengan masyarakat sebagai usaha untuk menjelaskan secara detail tentang kesenian yang ada dalam kebudayaan Betawi. Pentas seni yang lebih diprioritaskan kepada seni tari dan seni gerak yang dapat dilakukan *indoor* atau *outdoor*. Kesenian akan menjadi sesuatu yang diharapkan mampu menarik perhatian pengunjung, karena kesenian sendiri menjadi ujung tombak dalam penyampaian hasil dari suatu kebudayaan. Dalam hal ini adalah :

- Kegiatan pentas seni *outdoor* maupun *indoor*
- Kegiatan pameran
- Kegiatan display tentang kebudayaan

Pentas kesenian yang akan ditampung adalah:

• Seni Teater	• Musik	• Tari
- Lenong - Topeng - Sahibul Hikayat	- Rebana Kasidah - Rebana Hadroh - Gambang Kromong - Tanjidor - Keroncong Tugu - Gambus	- Pencak Silat - Cokek - Topeng

- **Kegiatan Diskusi**

Kegiatan diskusi formal maupun informal yang melibatkan masyarakat, budayawan, seniman dan peminat kebudayaan dari segala lapisan masyarakat. Dengan diadakannya kegiatan ini, kiranya mampu menghasilkan pemikiran yang membangun guna memecahkan persoalan seputar kebudayaan, prospek pengembangan selanjutnya di kemudian hari, sehingga kelunturan suatu nilai kebudayaan karena termakan jaman akan sedikit terfilter olehnya.

- **Kegiatan Eksperimen**

Kegiatan eksperimen kesenian. Yaitu percobaan untuk meningkatkan kualitas kesenian melalui kolaborasi unsur-unsur kebudayaan lainnya dengan unsur-unsur kesenian yang telah ada, sehingga akan terbentuk seni kontemporer.

3.3.2 Kegiatan Pendukung

Kegiatan yang berfungsi sebagai penunjang dan pemberi nilai tambah, dengan tujuan agar kegiatan utama bisa mencapai sasarannya. Kegiatan ini adalah kegiatan yang sifatnya kesehatan yang berfungsi sosial dan akan menjadikan ruang-ruang di dalam Pusat Kebudayaan Betawi lebih hidup.

- **Kegiatan *Service* Utama**

Kegiatan ini diperuntukan bagi pertokoan kecil yang mampu menarik banyak pengunjung. Kegiatan ini terbuka bagi siapa saja dan dari mana saja untuk berkecimpung didalamnya. Sehingga yang ada nantinya pertokoan dengan karakter kebudayaan yang berbeda-beda. Dengan adanya interaksi kebudayaan di pertokoan, sehingga ada bahan yang dapat dibawa kedalam diskusi formal maupun informal seputar kebudayaan-kebudayaan tersebut yang nantinya akan dijadikan masukan untuk kebudayaan Betawi sendiri.

- **Kegiatan *Service* Pendukung**

Kegiatan *service* atau layanan kepada pengunjung baik yang berfungsi untuk melayani kegiatan utama maupun kegiatan penunjang guna membantu memperlancar kegiatan utama.

3.4 Analisa Karakter Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui karakter kegiatan utama sehingga didapat, besaran ruang dan hubungan ruang yang sesuai dengan karakter tersebut.

3.4.1 Kegiatan Pentas Seni

Dalam pentas kesenian, baik itu musik maupun teater, interaksi yang tercipta antara pemain dengan penonton dapat dikategorikan akrab maupun tidak akrab. Hal tersebut tergantung kepada alur dan konsep dari pentas tersebut. Dalam petunjukan resmi, sering sekali ditemui adanya pembatas antara pemain dengan penonton dengan dibuatnya panggung yang tinggi, pemagaran disekeliling panggung, yang membuat suasana tidak akrab antara mereka.

Konsep pentas kesenian Betawi yang berbeda dengan konsep pentas kesenian tersebut, dimana seringkali penonton berinteraksi secara langsung dengan pemain saat pementasan, sehingga berpengaruh terhadap bentuk ruang yang akan direncanakan.

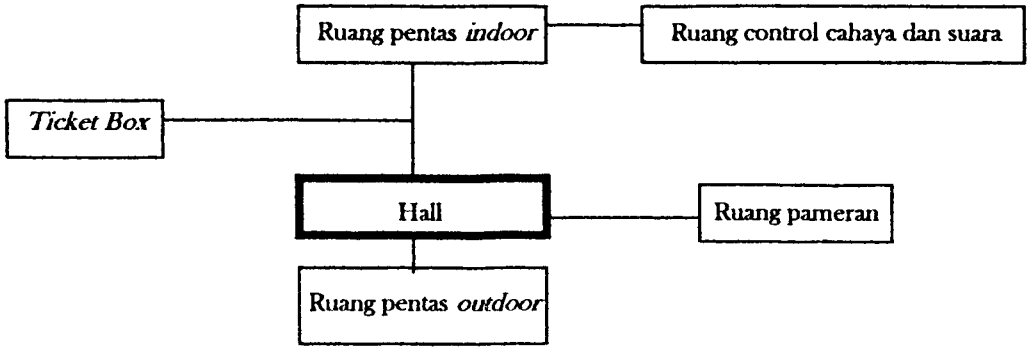
Karakterisitik kegiatan :

- Sifatnya serius dalam pementasan seni gerak.
- Sifatnya tidak serius dalam seni teater, sehingga skenario seringkali berubah dari yang direncanakan.
- Khusus untuk seni teater mampu memicu interaksi dengan penonton.
- Untuk pameran karena sifatnya bebas dalam berapresiasi serta memberikan informasi yang membimbing dan mendidik masyarakat, maka memerlukan ruang dengan fleksibilitas yang tinggi.

Ruang yang dibutuhkan :

- Ruang pentas kesenian atau *indoor.*
- Ruang eksebisi atau pameran tetap atau temporer.
- Ruang terbuka untuk pentas kesenian *outdoor.*

Hubungan ruang kegiatan pentas seni adalah :



Hubungan ruang yang demikian akan membentuk kualitas yang lebih bagi hall, dimana ia merupakan ruang transisi yang juga bersifat publik serta tidak menutup kemungkinan bagi pentas kesenian yang lingkupnya kecil untuk berpentas disana.

Besaran Ruang :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
▪ Auditorium/Ruang pentas seni tertutup	300 orang	▪ Standar ruang 0,6 m²/orang 0,6 x 300 = 180 m² ▪ Panggung = 120 m² Total = 300 m²
▪ Ruang Persiapan Pementasan	1 buah	75 m²
▪ Toilet	2 buah	2 x 35 m²
▪ Ruang Hias	2 buah	60 m²
▪ Ruang pentas *outdoor*	100 m²	Total 100 m²
▪ Hall		150 m²
▪ Ticket Box	2 unit	@ 2 x 4 m = 8 m²
▪ Ruang control sound dan lampu	1 buah	20 m²

3.4.2 Kegiatan Diskusi

Kegiatan yang akan membahas tentang pengalaman-pengalaman yang didapat baik yang berasal dari buku, literatur, kehidupan sehari-hari, dengan melibatkan masyarakat awam, seniman dan budayawan melalui pemikiran-pemikiran jernih serta studi literatur.

Karakterisitik kegiatan :

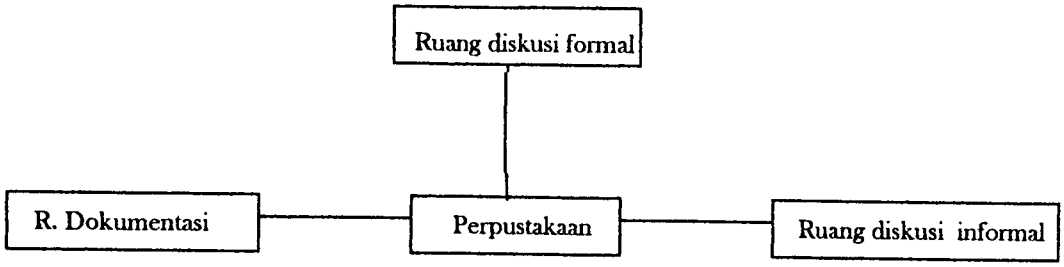
- Bersifat serius dalam mendalami dan menghadapi masalah kebudayaan Betawi.
- Pencapaian yang mudah dengan sumber literatur.
- Manciptakan komunikasi secara langsung maupun tidak langsung antara pemikir budaya dengan masyarakat.

Ruang yang dibutuhkan :

- Ruang diskusi formal.
- Ruang perpustakaan.
- Ruang diskusi informal.
- Ruang dokumentasi.

Kualitas ruang yang terbentuk dapat dilihat bagaimana pentingnya sebuah sumber literatur yang mampu mendukung kegiatan diskusi. Dengan peletakan ruang perpustakaan didekatnya, akan memberi kemudahan akses bagi ruang diskusi dimana ruang tersebut mempunyai karakter harus dekat dengan sumber literatur.

Hubungan ruang yang terjadi adalah :



Besaran ruang :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
▪ Perpustakaan	75 orang	▪ Ruang baca @ 2,3 m² Untuk 75 orang = 2,3 x 50 = 172,5 m² ▪ Ruang katalog = 20% = 34,5 Total = 201,7 ≈ 200 m²
▪ Ruang diskusi formal	50 orang	@ 1 m² = 50 m²
▪ Ruang Audio Visual	50 orang	▪ @ 1,2 m² = 60 m² ▪ Sirkulasi 40 % = 24 m² ▪ Ruang Persiapan 1 buah = 30 m²
▪ Ruang Kurator	-	▪ 150 m²
▪ Ruang pameran	200 orang dan 100 sculpture	▪ Untuk pameran @ 1,2 m² = 240 m² ▪ Sirkulasi 40 % dari ruang sculpture = 240 m² ▪ Untuk sculpture @ 6 m² = 600 m² Total = 1040 m²
▪ Ruang diskusi informal	- kegiatan berlangsung di hall dan ruang terbuka -	

3.4.3 Kegiatan Eksperimen

Didalamnya akan memicu proses penciptaan ide-ide baru, kreasi dan inovasi dalam pentas kesenian kemudian pelatihan tentang kesenian Betawi. Secara umum karakteristik kegiatan yang terdapat didalamnya adalah serius dalam mempelajari bentuk-bentuk kesenian yang sudah baku untuk dijadikan pedoman. Kemudian dengan memperhatikan masukan-masukan dari luar, perkembangan kesenian melalui

perkembangan jaman dan interaksi kebudayaan asing yang masuk, dapat dikembangkan konsep terbaru dalam kesenian Betawi.

Karakteristik serius dalam kegiatan ini bukanlah berarti wadah yang disediakan haruslah formal dan kaku. Dalam Pusat Kebudayaan Betawi ini, wadah yang paling tepat adalah ruang terbuka maupun ruang-ruang publik yang dimultifungsikan menjadi kegiatan eksperimen, sehingga akan terjalinnya interaksi dengan alam maupun dengan orang lain.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ruang yang digunakan untuk tempat bereksperimen tentang kesenian, harus memiliki akses mudah untuk mementaskan eksperimennya ditempat yang lebih representatif yaitu auditorium maupun ditempat yang cenderung publik yaitu auditorium.

3.4.4 Kegiatan *Service* Utama

Kegiatan yang terdapat didalamnya adalah proses pembauran dan interaksi antar beberapa kebudayaan. Adanya kebiasaan-kebiasaan yang berbeda satu sama lain antar beberapa kebudayaan, akan menjadi suatu *input* bagi kebudayaan lain.

Karena sifatnya adalah menjalin komunikasi antar kebudayaan, maka karakteristik yang paling kental terlihat didalmnya adalah publik, bahwa setiap orang dari berbagai kalangan dan segala lapisan bisa berkecimpung didalamnya.

Ruang-ruang yang dibutuhkan:

- Ruang pertokoan kecil dan kafetaria.
- Ruang *outdoor* untuk penyelenggaraan ajang pekan raya.

Besaran ruang :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
Ruang terbuka untuk ajang pekan raya	100 orang dengan sirkulasi @ 1,2 m^2/orang	100 x 1,2 m^2 = 120 m^2 ditambah 10 % untuk ruang lain Total = 132 m^2
Kafetaria	2 buah dengan @ 50 orang	50 x 1,2
Pertokoan kecil	7 buah @ 25 m^2	7 X 25 m^2 = 175 m^2

3.4.5 Kegiatan *Service* Pendukung

Kegiatan yang berada didalamnya merupakan kegiatan pendukung untuk memperlancar kegiatan utama maupun kegiatan penunjang atau pendukung. Karena yang

menjadi penggerak didalamnya adalah orang-orang tertentu, maka karakterisitik dari kegiatan ini adalah privat.

- Kebutuhan ruang bagi pelayanan kegiatan utama adalah :

  Ruang Pengelola : R. Direktur, R. Kerja Staf.

  - Ruang inventarisasi.
  - Ruang kontrol cahaya dan suara bagi pentas seni.
  - Ruang pelayanan umum : Aula, R. Informasi, Area parkir kendaraan bermotor, *Ticket Box*, R. Sholat

- Kebutuhan ruang bagi pelayanan teknis adalah:

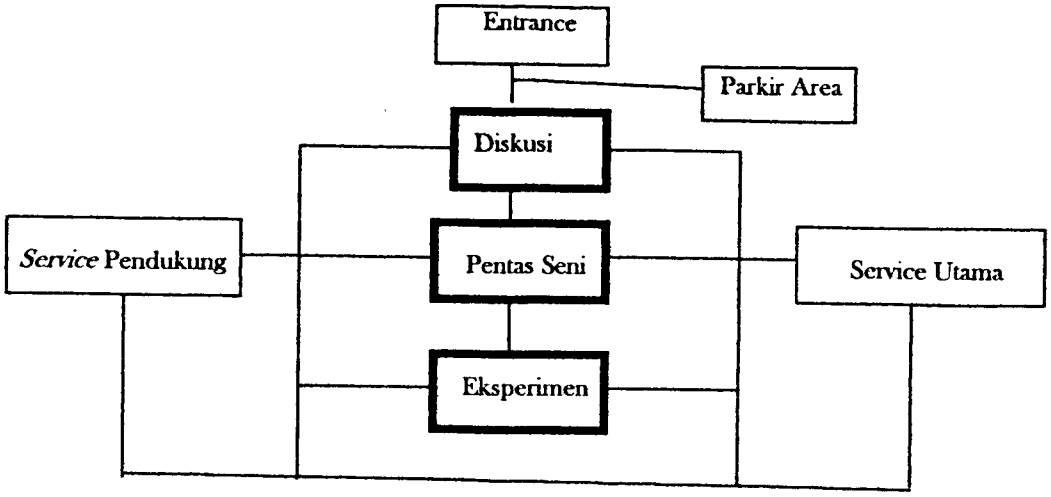
  - Ruang genset dan mekanik elektrikal.
  - Gudang dan ruang kurator untuk pameran.
  - Ruang keamanan.

Besaran ruang :

Kebutuhan Ruang	Asumsi	Dasar Perhitungan
R.Direktur	I orang	14,5 m²
R. Kerja Staf	15 orang	Standar = 48 m² Ditambah sirkulasi @ 9,6 m Total = 48 x (9,6 x 15) = 192 m²
R. Organisasi Perkumpulan	10	100 m²
Ruang Inventarisasi	I buah	25 m²
Ruang kontrol cahaya	I buah	15 m²
R. Informasi	50 orang	@ 1,2 m² Total 50 x 1,2 m² = 60 m²
Are parkir kendaraan bermotor	30 mobil & 30 motor	Mobil @ 7,5 m² = 225 m² Motor @ 1,5 m² = 45 m²
Ticket Box	I buah	6 m²
Masjid	50 orang	@ 1,2 m² Total 50 x 1,2 m² = 60 m²
Ruang Genset	I buah	45 m²
Gudang	2 buah	@ 10 m² -- Total 20 m²
Ruang Keamanan	2 orang/ruang	15 m²

3.4.6 Hubungan Ruang Antar Kegiatan

Penempatan kegiatan pentas seni dan diskusi sebagai sentral dari bangunan Pusat Kebudayaan ini mempunyai dasar pemikiran bahwa keduanya adalah kegiatan yang paling penting dalam menginternalisasi nilai-nilai kebudayaan Betawi kepada subyek-subyeknya. Akses menuju keduanya akan mudah dari segala kegiatan.



3.5 Kesimpulan

Kesimpulan terhadap analisa permasalahan bahwa perlunya memasukan unsur-unsur karakter lenong kedalam estetika instrumental untuk mendesain Pusat Kebudayaan Betawi adalah :

1. Pemaknaan aspek bentuk dalam konsep perancangan arsitektural, lebih ditekankan kepada bentuk fisik dari bangunan maupun ruang, dimana akan tercipta bentuk yang mampu menciptakan kesan yang tidak monoton yang nantinya akan memunculkan perasaan jenuh pada pengunjung. Cara yang dilakukan adalah:

- Menghadirkan pola sirkulasi yang tidak bersekuens, sehingga tidak adanya sebuah keharusan bagi pengunjung untuk melakukan pergerakan dalam maupun luar bangunan yang tidak sesuai dengan tujuan utamanya.
- Menciptakan orientasi tata massa maupun ruang kepada sesuatu yang merupakan karakter kuat dalan budaya Betawi.
- Menciptakan tata massa bangunan *cluster* yang mampu memberikan kesan dinamis dan terbuka dengan alam.

2. Aspek struktur yang memiliki arti bukan hanya sebagai arti sebenarnya dalam arsitektural, melainkan sebagai faktor pembentuk bangunan, diungkapkan melalui :

- Menciptakan hubungan keterkaitan antara ruang guna memperlancar kegiatan satu sama lain.
- Menghadirkan kesan *dominance* bangunan untuk mempertegas *point of interest.*
- Menghadirkan *balance* bangunan dengan mengikuti pola simetri yang ada dalam site.

2. Pemaknaan aspek suasana lebih ditekankan kepada bagaimana menghadirkan suasana yang akrab bagi pengunjung untuk bisa merasakan kenyamanan dalam melakukan aktifitasnya. Hal ini dilakukan dengan cara:
   - Lebih diupayakan untuk mereduksi kesan formal yang ada dalam maupun luar bangunan, sehingga ruang didominasi oleh kesan informal guna mengurangi kejenuhan.
   - Menyelaraskan dengan alam sebagai sumber dari segala inspirasi, yang nantinya akan berpengaruh terhadap bentuk dan penyusunan tata massa bangunan.
   - Menghadirkan suasana *unity* melalui penyediaan ruang-ruang bersama sebagai alternatif lain dari berinternalisasi.
   - Menghadirkan suasana bebas melalui diberikannya keleluasaan bagi pengunjung untuk berinternalisasi tanpa dipengaruhi oleh kebudayaan lain. Yang paling penting adalah bagaimana pengunjung bisa melakukan kesemua proses inetrnalisasi tanpa diganggu oleh sesuatu yang menjadi pantangan.
3. Aspek gagasan yang muncul lebih difokuskan kepada prilaku pengunjung untuk beraktifitas melalui penyediaan ruang-ruang dengan mengoptimalkan bukaan didalamnya, sehingga mengetahui proses yang terjadi didalamnya.
4. Kegiatan utama yang ada didalamnya adalah kegiatan kesenian, kegiatan diskusi dan kegiatan eksperimen dalam kebudayaan Betawi. Kemudian ditambah dengan kegiatan pendukung, yaitu kegiatan servis pengunjung maupun servis bangunan.
5. Peruangan yang terjadi didalamnya adalah mengutamakan akses termudah bagi kegiatan kesenian, diskusi serta eksperimen sebagai kegiatan utama.

BAB 4

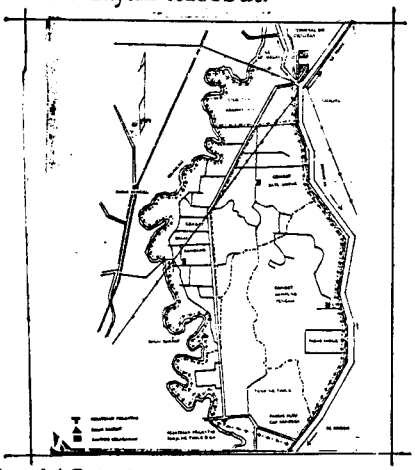
KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi menjadi penting saat bangunan ini direncanakan untuk layak ditempatkan. Keberhasilan dari tujuan menginternalisasi sebuah kebudayaan akan sangat ditentukan oleh lokasi dan keadaan wilayah sekelilingnya. Dengan pertimbangan tersebut, maka kawasan Condet yang berada di sebelah timur kota Jakarta, dikategorikan menjadi lokasi paling tepat bagi keberadaan Pusat Kebudayaan Betawi.

Spesifikasi lokasi :

- Batas : Utara dengan Kec. Kampung Melayu.
  Selatan dengan Kotif Bogor, Jawa Barat.
  Timur dengan Kec. Cililitan.
  Barat dengan Kec. Pasar Minggu.
- Termasuk dalam bekas lingkaran Pusat Kebudayaan Betawi (*Centrum of Culture*).
- Lebih 85 % penduduknya berasal dari Betawi asli, dan dengan masih eksisnya kegiatan kebudayaan diwilayah tersebut.

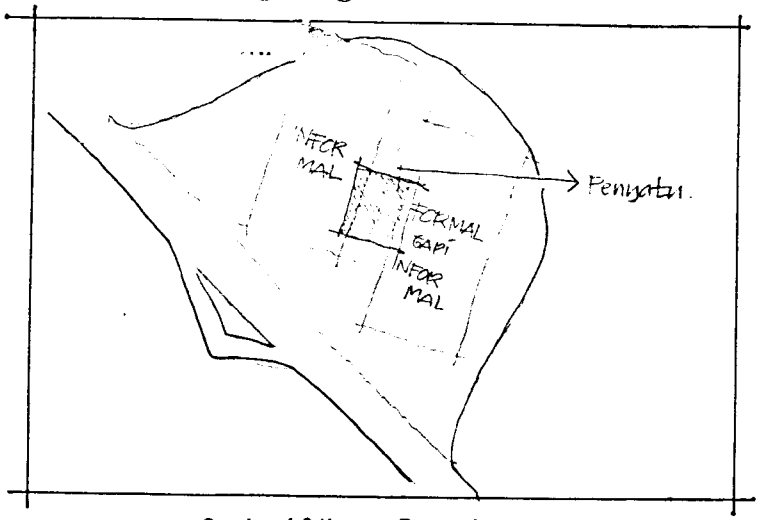


Gambar 4.1 Peta daerah Condet – Jakarta Timur

4.2 Konsep Penzoningan

Penzoningan yang dilakukan tidak hanya pada pengelompokan ruang pada satu zoning saja, akan tetapi dengan didasari kepentingan masing-masing fungsi bangunan yang tersebar ke dalam beberapa tempat. Hal ini berdasarkan kelompok program ruang, keterkaitan hubungan antar kegiatan, sifat kegiatan yang dibagi menjadi pentas seni, diskusi, eksperimen kesenian, service utama dan service pendukung, serta yang terakhir adalah kondisi dari tapak khususnya akses dan kebisingan yang sangat berpengaruh terhadap keprivasian ruang.

Garis yang menjadi pedoman adalah garis yang membagi site menjadi dua bagian, sehingga *balance* dari site akan muncul disana. Garis tersebut berasal dari jari-jari lingkaran kebudayaan yang berada dalam site, yang membagi zoning site menjadi dua bagian, yaitu kegiatan internalisasi secara formal dengan kegiatan internalisasi secara non-formal.



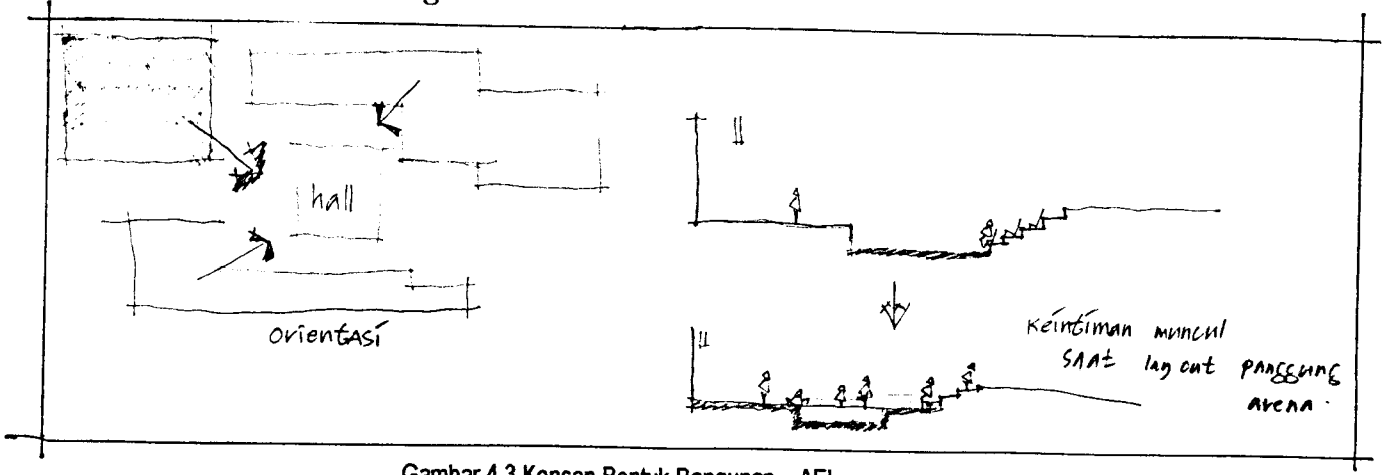
Gambar 4.2 Konsep Penzoningan

4.3 Konsep Bentuk

4.3.1 Bangunan

Bentuk yang terjadi adalah bahwa perlu diterapkan konsep kebebasan didalamnya. Untuk tata ruang dalam, ditekankan dalam pola peruangan yang berorientasi kepada hall dan juga *lay out* interior auditorium. Konsep tersebut diterapkan dalam arsitektural dengan memberikan kesempatan pengunjung untuk berinteraksi kebudayaan sebebas-bebasnya. Pada ruang dalam, hall adalah sebuah orientasi dalam berinteraksi, karena disanalah arah

setelah *entrance* utama. Untuk *lay out* auditorium, dicerminkan dalam membuat suasana intim antara pemain dan penonton, sehingga akan terjalin komunikasi seperti yang dilakukan dalam teater lenong.

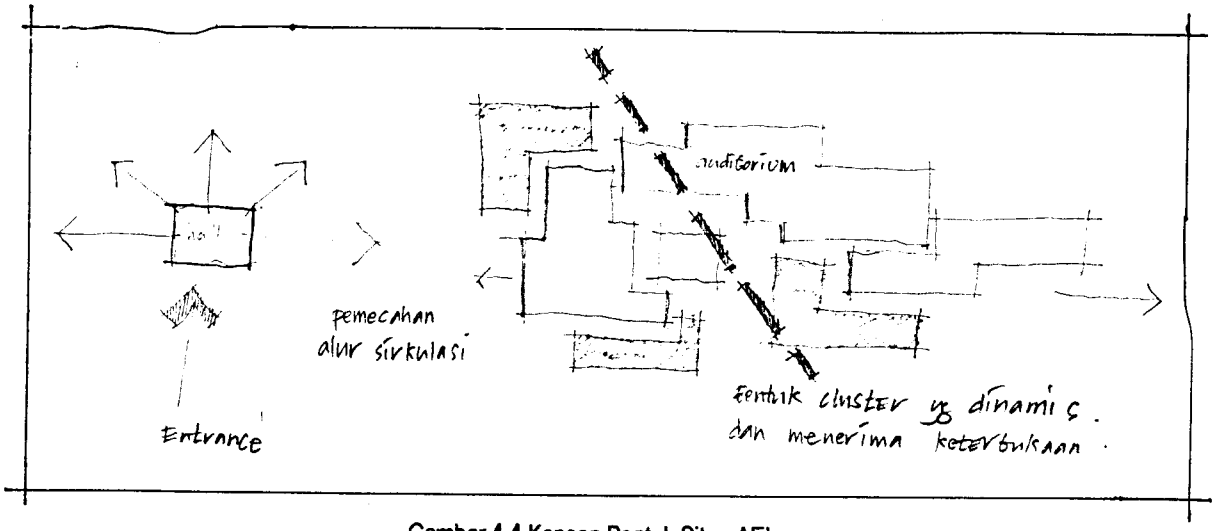


Gambar 4.3 Konsep Bentuk Bangunan – AEI

4.3.2 Site

Untuk tata massa bangunan, ditekankan kepada akses untuk menuju masing-masing kegiatan yang berasal dari hall, tanpa harus disibukkan dengan kegiatan lain dalam pencapaiannya.

Dengan adanya sumbu atau garis yang membagi site menjadi dua bagian, sehingga akan terjadi semacam perbedaan penyebaran kegiatan, maka gubahan massa yang terjadi berupa organisasi bentuk cluster yang kemudian diimbangi dengan ruang-ruang terbuka yang bersifat publik.



Gambar 4.4 Konsep Bentuk Site - AEI

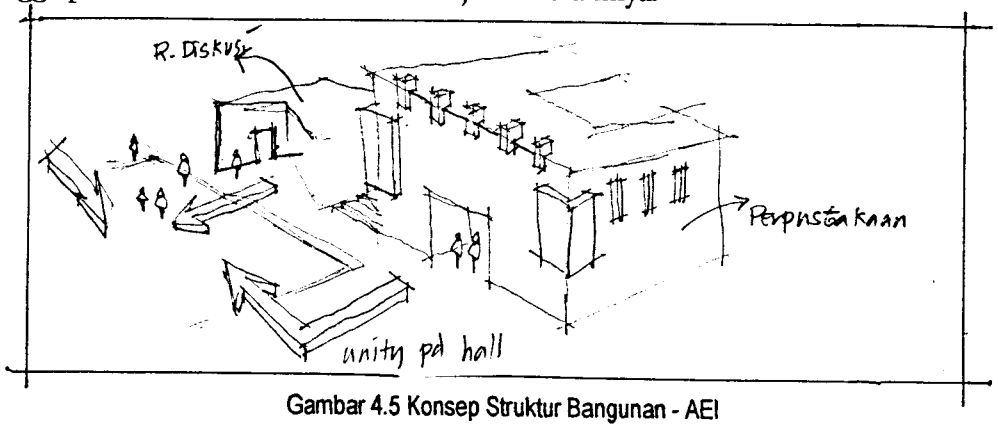
4.4 Konsep Struktur

Kata struktur yang memiliki arti sebenarnya dalam Pusat Kebudayaan Betawi ini, dicerminkan dalam bentuk yang fungsional. Dengan tidak adanya simbolisasi dalam struktur, maka akan mempertegas kesan bahwa masyarakat asli Betawi adalah masyarakat yang tidak pernah berbasa-basi dalam prilakunya.

4.4.1 Bangunan

Kata struktur yang diartikan sebagai pembentuk sebuah karya seni arsitektur, ditinjau dari kegunaannya dalam membentuk *unity* dan keseimbangan didalamnya. Organisasi ruang yang terjadi, mempunyai karakter fleksibel, dalam arti bahwa ruang-ruang yang memiliki hubungan yang erat, diletakkan berdamping untuk mendukung fungsi masing-masing ruang. Ruang diskusi yang harus dekat dengan sumber literatur, diletakkan berdekatan dengan ruang perpustakaan.

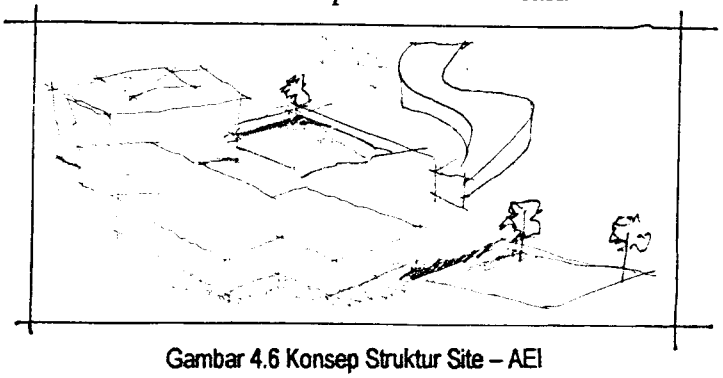
Kesan *unity* ditampilkan pada hall utama sebagai ruang publik yang mampu mengundang kehadiran pengunjung dengan kegiatan-kegiatan yang muncul didalamnya, sehingga proses interaksi raksasa akan terjadi didalamnya.



Gambar 4.5 Konsep Struktur Bangunan - AEI

4.4.2 Site

Kemudian keseimbangan dari keseluruhan bangunan ditandai dengan munculnya ruang-ruang terbuka sebagai ruang publik yang dimaksudkan untuk menghadirkan suasana berbeda atau tidak monoton dalam proses internalisasi.



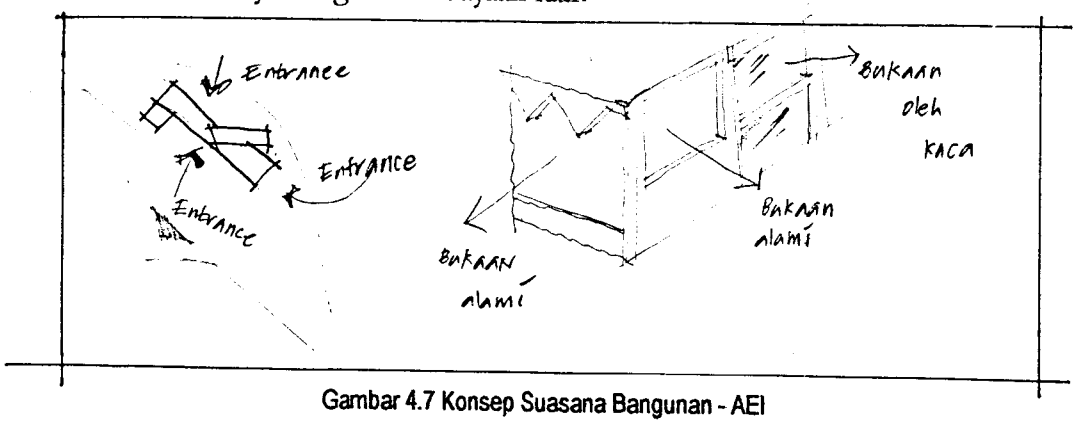
Gambar 4.6 Konsep Struktur Site – AEI

4.5 Konsep Suasana

4.5.1 Bangunan

Suasana dalam bangunan dihadirkan oleh faktor psikologis manusia, guna maksimalnya proses internalisasi. Rasa jenuh yang timbul dari karakter penokohan dalam lenong, dinegasikan dengan hadirnya arena pekan raya dengan suasana menyatu dengan alam. Kebosanan tersebut akan sedikir tereduksi dengan sendirinya melalui kesempatan yang diberikan kepada pengunjung untuk berinteraksi kebudayaan secara universal.

Kejelasan dalam awal pementasan lenong, ditransformasikan kedalam desain dalam suasana memberikan bukaan-bukaan untuk memberikan kualitas ruang dalam dari luar dengan membuat *entrance* bangunan lebih dari satu. Kebebasan dalam hal tempat berpentas, menjadi faktor penentu dalam perencanaan wadah fisik pertokoan sebagai tempat berinteraksi lainnya dengan kebudayaan luar.

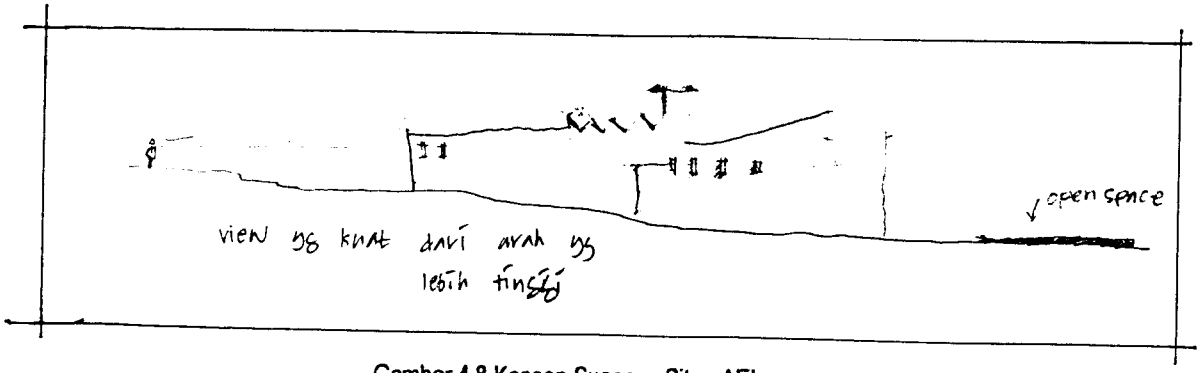


Gambar 4.7 Konsep Suasana Bangunan - AEI

4.5.2 Site

Organisasi ruang luar yang memiliki orientasi terhadap ruang luar *outdoor*, adalah upaya untuk menghadirkan suasana menyatu antara subyek dengan obyek kebudayaan, sehingga karakter yang ada didalamnya adalah karakter intim.

Pemberian view atau vista kepada pengunjung untuk dapat melihat bentuk bangunan secara keseluruhan, adalah upaya untuk memaparkan tentang kebudayaan Betawi dalam bentuk arsitektural dari tapak atau site. Pemanfaatan kontur pada site adalah usaha yang tepat dalam merealisasikan hal tersebut. Hal ini dapat berfungsi juga sebagai upaya memberikan tanggapan terhadap site, karena dengan membiarkan kontur yang ada pada site, sehingga kesan alami akan muncul didalamnya.

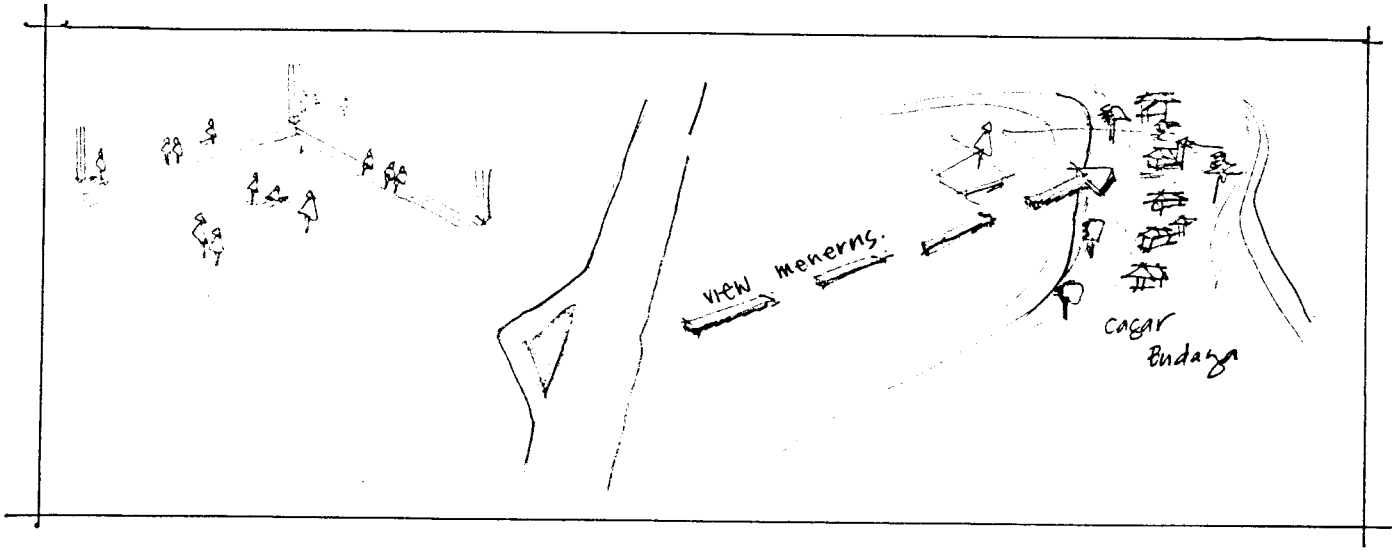


Gambar 4.8 Konsep Suasana Site - AEI

4.5 Konsep Gagasan

Memberi kebebasan kepada pengunjung, adalah faktor penentu dalam munculnya konsep gagasan. Kebebasan tersebut diaplikasikan ke dalam perancangan melalui pengoptimalan bukaan-bukaan pada ruang eksperimen kesenian, sehingga tanpa mengganggu konsentrasi seniman untuk berekspresi, pengunjung dapat menyaksikan proses memproduksi kesenian tersebut secara langsung.

Kemudian juga dipaparkan tentang jejak-jejak kebudayaan Betawi dengan memberikan kemenerusan view yang berkesan mampu memberikan sebuah kejelasan tentang kebudayaan Betawi (antara ruang luar menuju ke ruang dalam).



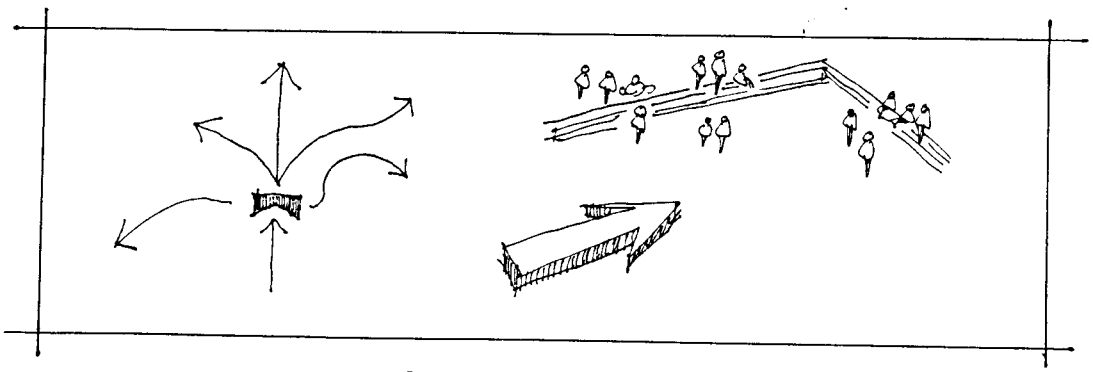
Gambar 4.9 Konsep Gagasan - AEI

4.6 Konsep Sirkulasi

4.7.1 Bangunan

Konsep sirkulasi bangunan ditentukan berdasarkan faktor bahwa akses untuk menuju kegiatan utama pengunjung, tidak terganggu atau disibukkan dengan akses ke kegiatan lainnya. Dengan demikian pemecahan akses kepada kegiatan selanjutnya adalah sesuatu yang menjadi pedoman. Akses langsung dari ruang publik *indoor* atau hall untuk menuju kegiatan masing-masing, adalah konsep sirkulasi dalam bangunan yang paling tepat untuk menerjemahkan kemudahan akses bagi pengunjung.

Adanya *entrance* utama dimaksudkan agar pengunjung memasuki suasana kebebasan yang terjadi dalam hall dimana didalamnya tedapat banyak kegiatan seperti pameran, kegiatan eksperimen kesenian, kegiatan diskusi informal atau dimungkinkan pula kegiatan pentas kesenian dalam lingkup kecil. Dengan demikian akan terjadi semcam proses interaksi makro didalamnya.



Gambar 4.10 Konsep Sirkulasi Bangunan

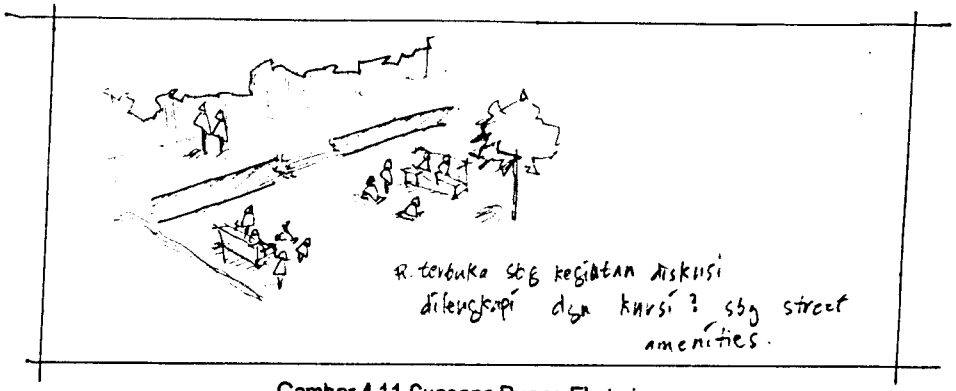
4.7.2 Site

Dengan adanya upaya untuk memaparkan kebudayaan Betawi dalam bentuk fisik dari tapak, sirkulasi yang mampu mengungkapkan hal tersebut menjadi penting. Dengan adanya sirkulasi yang mengelilingi site, akan dapat membangkitkan perasaan alami, harmonis dan view yang kuat saat pengunjung memandang sekeliling site, termasuk didalamnya adalah menciptakan view yang kuat ke arah bangunan.

4.8 Konsep Pengolahan Site

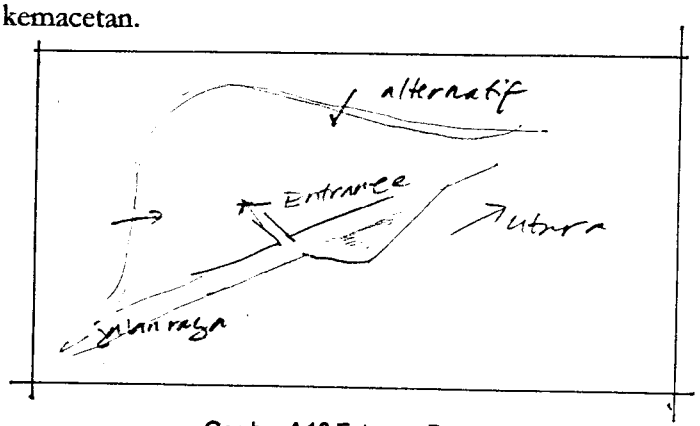
Kondisi site yang berkesan dominasi oleh bentuk arsitektural atau bangunan, akan sedikit terimbangi dengan memunculkan suasana alami. Ruang-ruang luar yang multifungsi sebagai arena pekan raya, ruang internalisasi informal, ruang eksperimen informal dan ruang pentas seni informal *outdoor*, muncul sebagai *balance* dan menimbulkan kesan intim dengan alam yang difungsikan sebagai sumber inspirasi.

Kondisi non-formal dalam berinternalisasi pada ruang publik eksterior, dapat dicapai dengan cara memberikan *street amenities* atau fasilitas untuk berdiskusi guna memperoleh kesan akrab dengan alam.



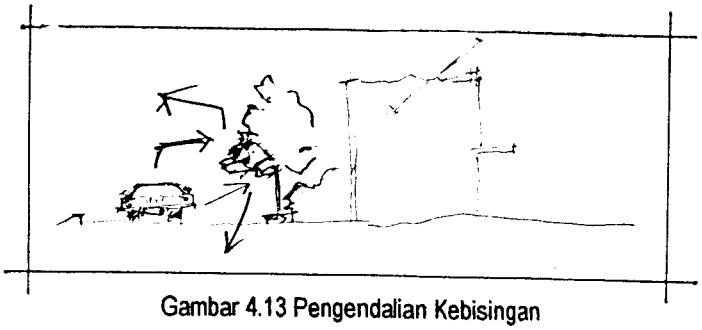
Gambar 4.11 Suasana Ruang Eksterior

Untuk memberikan kemudahan dalam pencapaian dari dan menuju site, alternatif jalan masuk adalah dari arah timur, karena arah tersebut yang langsung berhubungan dengan jalan raya utama. Selain itu kondisi jalan yang cukup lebar sehingga dapat meminimalisir kemacetan.



Gambar 4.12 Entrance Bangunan

Kebisingan yang dihasilkan dari luar site, diusahakan jangan sampai mengganggu aktifitas yang sedang berlangsung. Kebisingan tersebut dieliminasi dengan diatasi oleh ketinggian bangunan sebagai peredam dan vegetasi sebagai *barrier.*

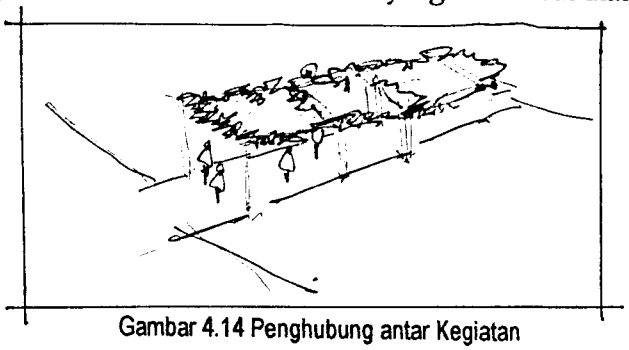


Gambar 4.13 Pengendalian Kebisingan

4.9 Konsep Tata Ruang dan Massa

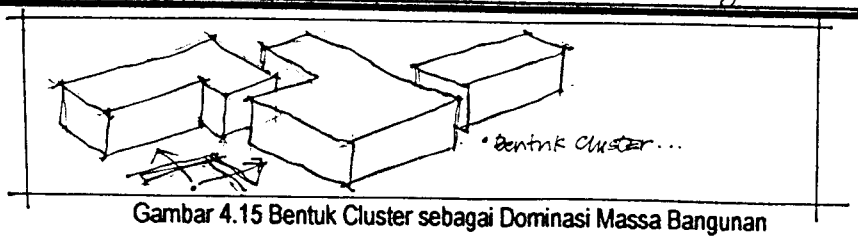
4.9.1 Konsep Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam akan berkesan terbuka dengan memaksimalkan bukaan-bukaan pada ruang-ruang publik yang berfungsi sebagai penghubung antar ruang. Atap yang menutupi penghubung tersebut diletakkan tumbuhan yang merambat diatasnya.



Gambar 4.14 Penghubung antar Kegiatan

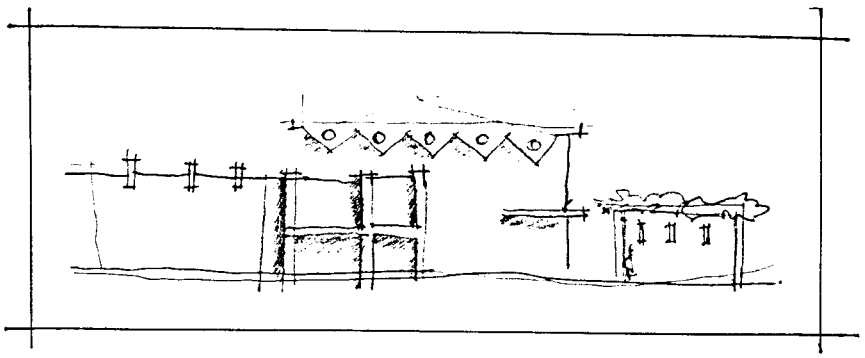
Komposisi ruang dalam, memperlihatkan suatu karakter lenong yang dinamis dalam penokohan ceritanya melalui bentuk cluster secara acak dan berkesan dinamis dalam karakter cluster tersebut. Kualitas ruang akan terbentuk saat jalur sirkulasi yang tidak bersekuens (alur cerita) sehingga ditemukannya perasaan acak saat pengunjung ingin menuju ke ruang lainnya.



Gambar 4.15 Bentuk Cluster sebagai Dominasi Massa Bangunan

4.9.2 Konsep Tata Ruang Luar dan Massa Bangunan

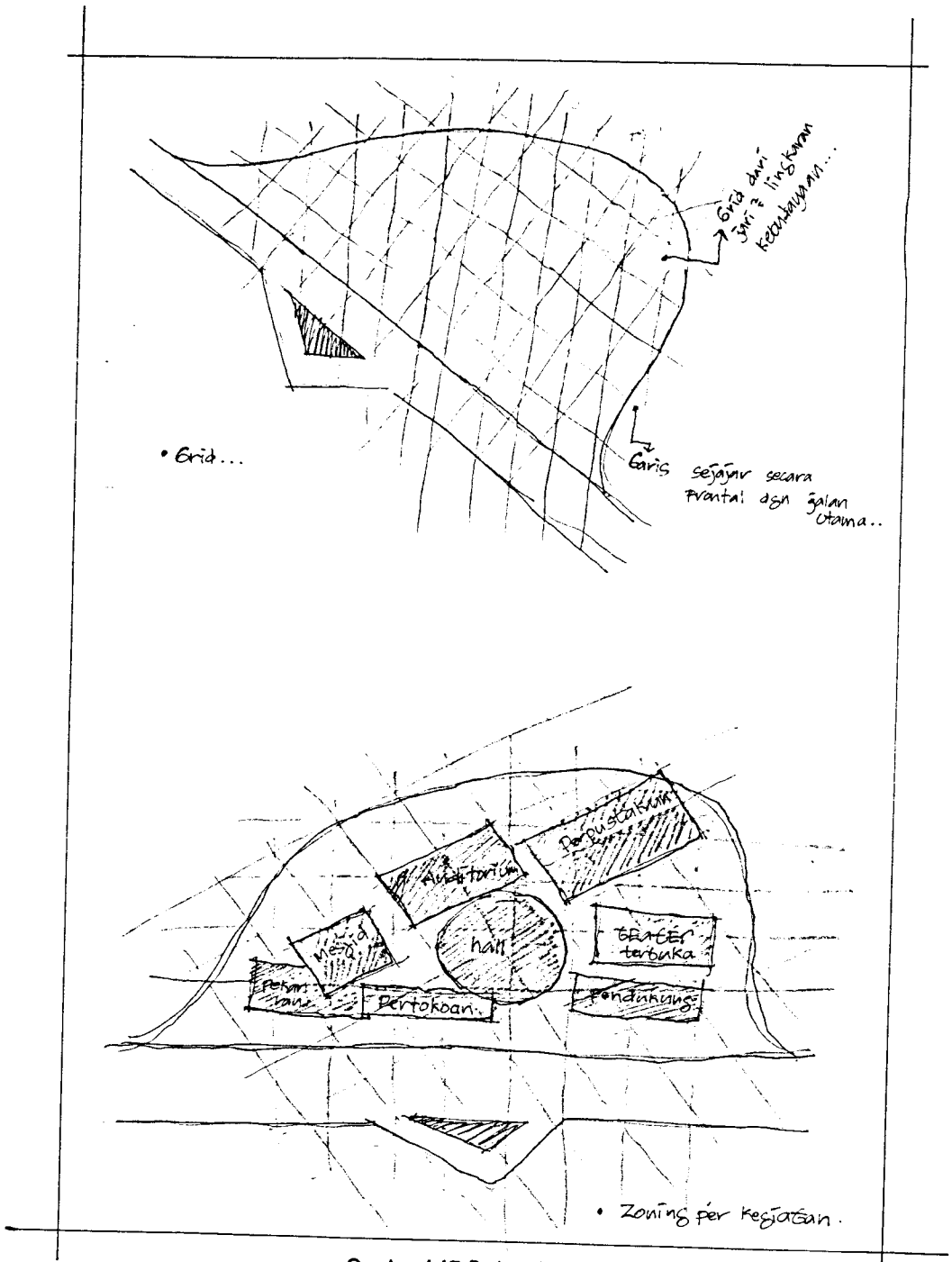
Gubahan dan penampilan massa bangunan memperlihatkan suatu penggabungan antara penampilan yang tradisional dan modern, seperti yang telah diutarakan pada bab 3.5 Simbol-simbol dalam bangunan modern, seperti *frame*, ornamen dan permainan bidang, ditransformasikan ke dalam penampilan ruang diskusi, perpustakaan dan auditorium yang memiliki kesan formal dan lebih serius dibanding dengan ruang-ruang lainnya. Sedangkan ruang-ruang lainnya yang memiliki tingkat keformalan lebih rendah, akan memberikan ungkapan tradisional seperti ornamen dan atap rumah dalam kebudayaan Betawi.



Gambar 4.16 Fasade Bangunan secara Parsial dan Garis dalam Site

Orientasi bangunan ditekankan mengikuti jalur jari-jari lingkaran kebudayaan (utara-selatan), dimaksudkan agar terjadi garis imajiner sebagai *balance* yang berasal dari wilayah Condet sebagai cagar budaya Betawi.

Garis tersebut kemudian ditumpang tindihkan dengan garis siku dan garis yang sejajar antara site dengan jalan raya utama sebagai respon terhadap view utama dari jalan untuk salah satu kegiatan utama. Adanya bentuk lingkaran yang menjadi sebuah ungkapam bahwa yang menjadi pusat atau dominan adalah kegiatan internalisasi secara massal, ditransformasikan ke dalam akses setelah *entrance* utama, yaitu hall.



Gambar 4.17 Garis dalam Site

DAFTAR PUSTAKA

1. *Appleton, Ian,* **The Building for Performing Arts**, Butterworth Architecture, London-1996.
2. *Bakker, JWM,* **Filsafat Keindahan-Sebuah Pengantar**, Kanisius-Yogyakarta, 1994.
3. *Barrie, Thomas,* **Spiritual Path, Sacred Place – Myth, Ritual and Meaning in Architecture**, Shambala, Boston & London – 1996.
4. *Budiharjo, Eko Prof .Dr. Ir,* **Arsitektur Sebagai Warisan Budaya**, Penerbit Djambatan, 1999.
5. *Dewanto, Nirwan,* **Senjakala Kebudayaan**, Yayasan Bentang Budaya, Jakarta-1996.
6. *Djelantik, A. A. M,* **Estetika – Sebuah Pengantar**, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
7. *Frampton, Kenneth,* **Charles Correa**, Thames Hudson Ltd, London-1996.
8. *Klotz, Henry,* **The History of Postmodern Architecture**, MIT Press, London-England, 1988.
9. *Koentjaraningrat,* **Manusia dan Kebudayaan Indonesia**, Balai Pustaka.
10. *Moore, Charles,* **Building and Projects 1949 – 1986**, Rizzoli International Publications-INC, 1986.
11. *Ninuk Kleden-Probonegoro,* **Teater Lenong Betawi**, Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan, 1996.
12. *Sardjono, Agus R,* **Pembebasan Budaya-Budaya Kita**, PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999.
13. *Van Peursen, Cornelis Anthonie,* **Strategi Kebudayaan**, Kanisius-Yogyakarta, 1988.
14. **A Cultural Exchange Center**, International Student Design Competition, AIA Students, 1989.
15. **Condet-Cagar Budaya Betawi**, Lembaga Kebudayaan Betawi.
16. **Madrid Islamic Cultural Centre Competition**, Secrétariat Général de l' Union Internationale des Architectes – Paris-France, 1980.
17. **Rumah Tradisional Betawi**, Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.

LAMPIRAN

Analisa Transformasi Bentuk

Karakter Lenong	Tranformasi	Bentuk	
Improvisasi dalam pementasan dalam hal membuat forum komunikasi dengan penonton	Bersifat dinamis, sehingga memiliki kesan tidak akrab dan juga akrab antara penonton dengan pemain	Tata ruang dalam	*Lay out* ruang pentas tertutup berbentuk *proscenium* dan *arena*
Alur cerita $\alpha \neq \Omega$ pada satu tema besar dengan melewati tema-tema kecil untuk dijadikan situasi komedi	Pemusatan kegiatan saat kedatangan awal, kemudian memecahkan akses selanjutnya ke masing-masing kegiatan		Pola peruangan yang berorientasi ke hall kemudian dilanjutkan dengan akses langsung kepada setiap kegiatan utama
	Pola penyusunan tidak bersekuens, tetapi tetap memiliki akhir	Tata Massa	Akses yang langsung ke masing-masing kegiatan
Penokohan cerita yang terkesan seenaknya, sehingga tidak adanya tingkatan hierarki	Penyusunan yang tidak didasari oleh aturan		Bentuk *cluster*
Tendensi komikal ketidak seriusan dalam berpenampilan sebagai pencerminan dinamika kebudayaan	Pola penyusunan yang intim dengan alam sekitar, sehingga bebas berekspresi maupun interaksi satu sama lain		Ruang publik *outdoor* yang memberikan kesan keterbukaan dengan alam sebagai sumber inspirasinya

Analisa Transformasi Suasana

Karakter Lenong	Transformasi	Suasana	
Penokohan cerita Terkesan seenaknya sehingga seringkali menimbulkan rasa jenuh pada penonton	Menghilangkan rasa jenuh dari subyek kebudayaan pada proses internalisasi dengan memberikan kesempatan berinteraksi secara universal	Arena pekan raya di ruang terbuka untuk memberikan kesan menyatu dengan alam	
Eksposisi pada pemunculan awalnya dalam pementasan, sehingga terjadi kejelasan jalan cerita	Memberikan bukaan untuk memberikan kualitas ruang dalam dari eksterior	Ruang publik *indoor* sebagai tempat internalisasi massal dengan memberikan *entrance* lebih dari satu	
Improvisasi dalam pementasan dengan menjalin komunikasi dengan penonton saat pementasan sehingga muncul kesan intim	Hadirnya suasana menyatu antara subyek dengan obyek kebudayaan	Pemunculan suasana *unity*	Organisasi ruang dalam maupun luar yang berorientasi pada hall dan ruang terbuka
Tempat pementasan yang bukan menjadi suatu hambatan dalam ekspresi keseniannya	Memberikan kebebasan dalam berinteraksi budaya tidak hanya dalam wadah kegiatan utama	Wadah pertokoan yang disediakan untuk berbagai macam kebudayaan	

Lokasi Proyek

Wilayah pengamatan berada di kawasan

Analisa Transformasi Struktur

Karakter Lenong		Transformasi	Struktur	
Penokohan Cerita	Karakter *to the point* dalam berpentas atau penokohan yang muncul adalah karakter apa adanya	Memberikan sebuah kejelasan fungsi dalam perancangan	Struktur bangunan yang fungsional	
	Yang fleksibel dan terkesan seenaknya tetapi tetap terarah mengikuti jalan cerita	Mampu memunculkan karakter fleksibel dalam fungsinya, dengan tidak mengurangi tingkat keprivatan didalamnya	Organisasi ruang yang saling terkait fungsinya	
Alur cerita - tema sekunder yang muncul, tetapi diimbangi dengan tema sentral		Perlunya memberikan suasana berbeda dalam proses internalisasi	*Balance*	Penempatan ruang-ruang terbuka untuk internalisasi kebudayaan
Eksposisi atau pemaparan dalam pemunculan awal pementasan		Penempatan ruang pentas tertutup atau auditorium sebagai bentuk ruang yang ditonjolkan (*point of interest*)	*Dominance*	Pemberian akses termudah dari segala arah

Analisa Transformasi Gagasan

Karakter Lenong	Tranformasi	Gagasan
Eksposisi atau pemaparan secara jelas tentang jalan cerita yang ingin dipentaskan	Perlunya memberikan kesempatan manusia untuk dapat mengetahui secara jelas tentang produk kebudayaan	Memberikan bukaan yang dapat memberi kesempatan bagi pengunjung untuk dapat melihat secara langsung kegiatan eksperimen kesenian

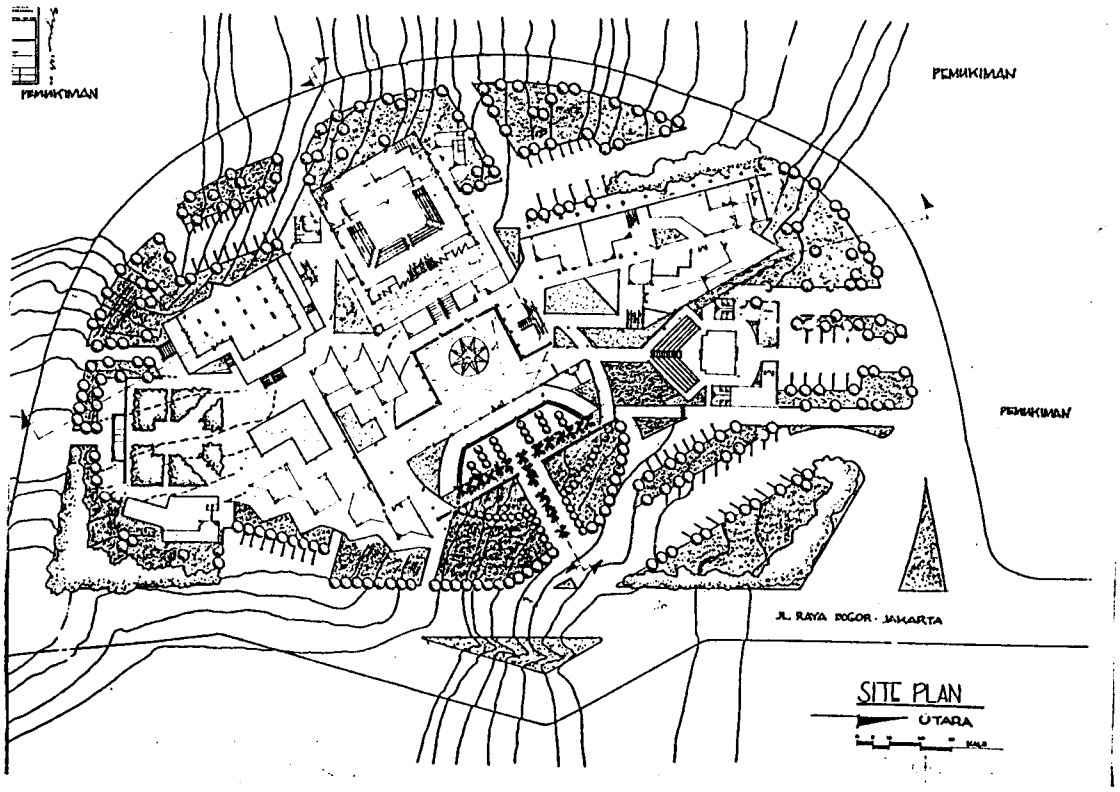
ABSTRAK

Kebudayaan sebagai kata benda berarti hasil dari pemikiran akal budi manusia, arti lain sebagai kata kerja yang berarti sebuah proses pembelajaran. Arti yang terakhir memiliki muatan bahwa kebudayaan bukanlah 'benda' yang hanya memperkaya adat istiadat dari wilayah tertentu, tetapi jauh cenderung lebih ke masa yang akan datang, yaitu bagaimana manusia sebagai subyek dari kebudayaan mampu menghadapi masa depan dengan memiliki pedoman nilai-nilai kebudayaan yang mereka miliki.

Kebudayaan Jakarta atau yang lebih dikenal dengan Betawi, memiliki sebuah beban bagaimana ia mampu memberikan proses pembelajaran bagi subyek-subyeknya dalam menghadapi suasana yang serba modern. Subyek kebudayaan Betawi yang notabenenya masyarakat asli Betawi makin tergusur atau kalah dengan kemajuan jaman tersebut. Mereka terpaksa menyingkir akibat ketidakmampuan meng*counter-attack* kebudayaan-kebudayaan asing yang muncul menerjang. Kesadaran untuk melestarikan dan menyampaikan nilai-nilai kebudayaan yang luhur tersebut sangatlah kurang, dikarenakan tidak adanya wadah khusus untuk manampung kegiatan kebudayaan Betawi.

Kehadiran arsitektur diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada. Dengan Pusat Kebudayaan Betawi sebagai studi kasus dalam tulisan ini, diharapkan menjadi wahana pengembangan dan pelestarian kreatifitas kesenian, sebagai kontrol sosial, pusat informasi dan dokumentasi serta yang paling utama adalah menjalin pemikiran-pemikiran kritis yang nantinya akan membelajari subyek kebudayaan secara otomatis tentang pentingnya kebudayaan untuk hadir ditengah-tengah suasana yang kompetitif seperti sekarang ini.

Rancangan arsitektural merupakan perpaduan antara aspek estetika instrumental dengan karakteristik yang ada pada kesenian seni teater rakyat lenong yang sangat populer pada kebudayaan Betawi, yaitu suatu rancangan komposisi massa yang terbentuk melalui transformasi karakter-karakter lenong ke dalam aspek-aspek estetika instrumental yang menjadi pola dan bentuk baru kemudian di kombinasikan dalam bentuk dua dan tiga dimensi.

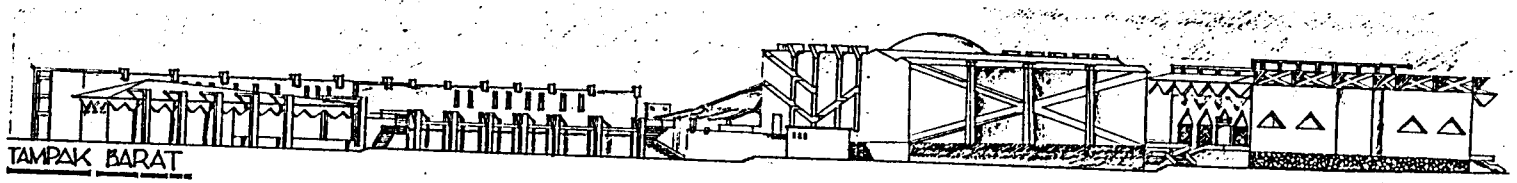


Tema Desain.....

Pusat Kebudayaan Betawi di Jakarta adalah keterpaduan antara aktivitas kesenian dan diskusi dengan segala aspek yang berkaitan dan mendukung proses pembelajaran budaya Betawi.

Strategi desain kawasan dan bangunan yang terpecah menjadi formal (juga ada unsur informal) dan informal (juga ada unsur formalnya) adalah suatu upaya untuk menerjemahkan bahwa budaya Betawi lebih cenderung ke arah informal atau tidak serius walaupun dalam lingkup serius.

Pemecahan area kegiatan tersebut berkaitan dengan pola kegiatan yang terwadahi, meliputi : pertunjukan seni terbuka dan tertutup, diskusi, administrasi dan non administrasi serta internalisasi massal.



Permasalahan

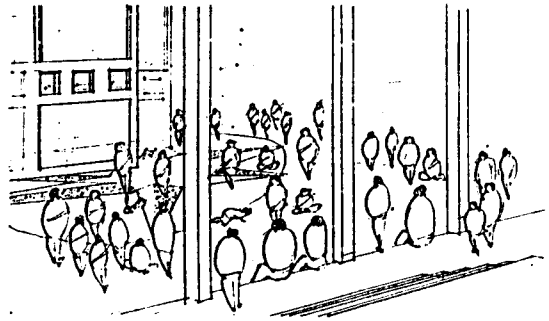
Latar Belakang

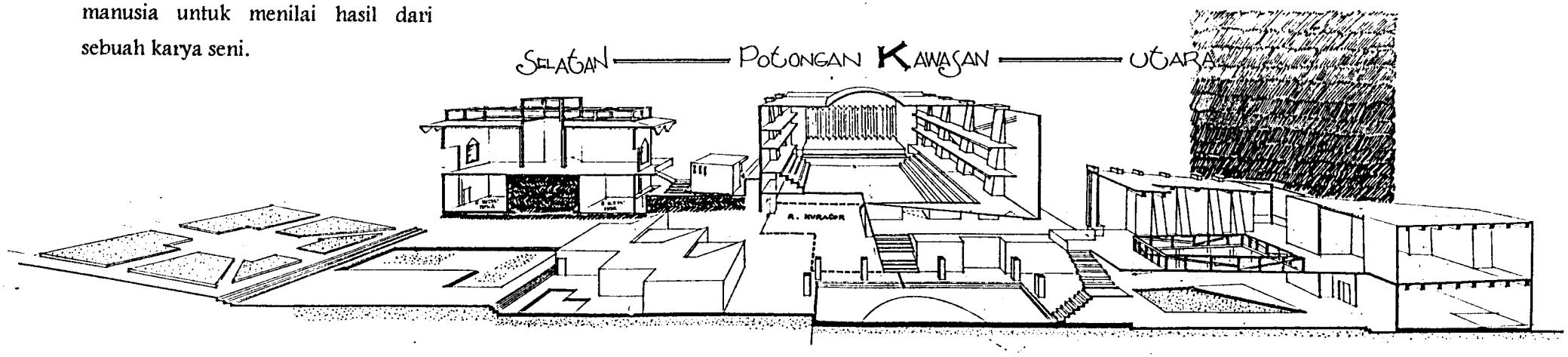
- Kebudayaan adalah sebuah proses pembelajaran dengan kesenian sebagai ujung tombaknya.
- Seni teater rakyat Lenong sebagai kesenian paling populer di Betawi, dengan karakteristik yang berbeda dengan seni teater lainnya.
- Aspek Estetika Instrumental sebagai sesuatu yang abstrak dan merujuk kepada kemampuan intelektual manusia untuk menilai hasil dari sebuah karya seni.

Timbul .....

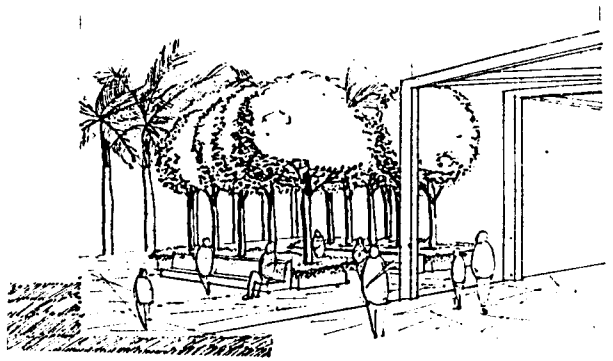
Sebuah pertanyaan.....

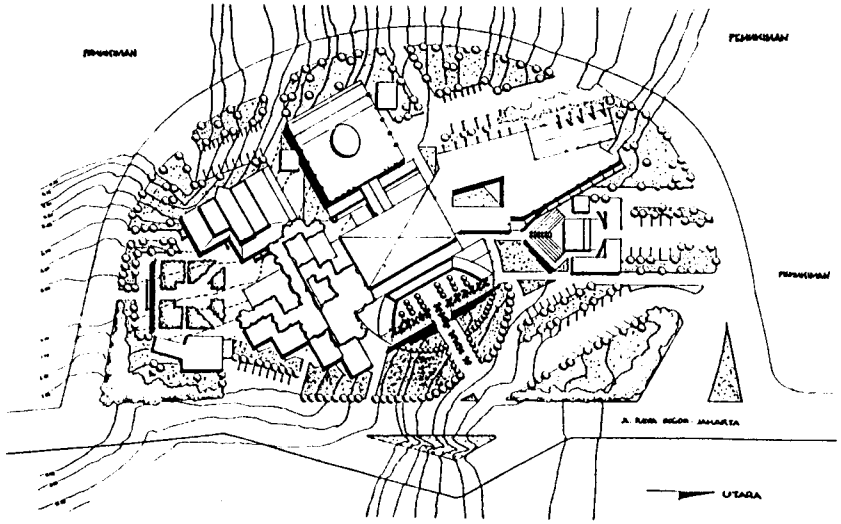
Bagaimana menghadirkan Pusat Kebudayaan Betawi dengan pendekatan kepada aspek estetika instrumental melalui karakter-karakter yang ada pada kesenian teater rakyat lenong....





Aspek estetika instrumental yang terdiri dari bentuk, struktur, suasana dan gagasan yang terbentuk melalui karakter-karakter pada kesenian teater rakyat lenong Betawi merupakan salah satu piranti bahasa pengantar apresiasi visual dan suasana terhadap konteks kawasan Condet sebagai cagar budaya Betawi.





Konsep Spasial...

Penzoningan

Dilakukan berdasarkan adanya salah satu garis yang membagi site menjadi dua bagian (utara-selatan) yang berasal dari jari-jari lingkaran kebudayaan.

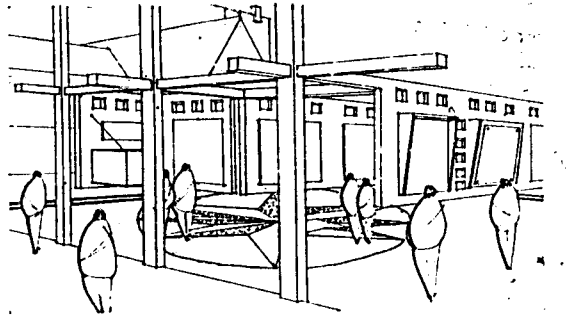
Dengan garis tersebut site terbagi menjadi area kegiatan 'informal' dengan area kegiatan 'formal'.

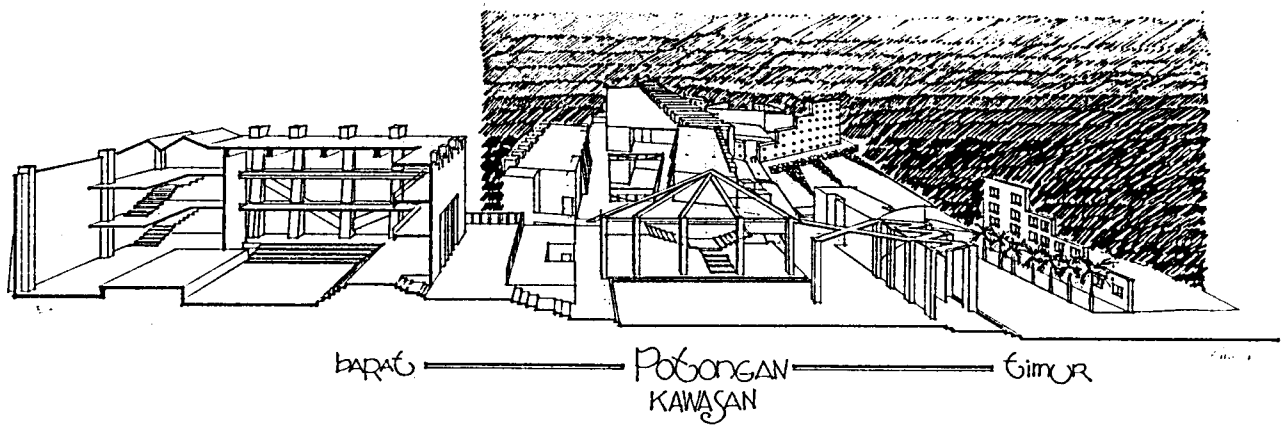
Pencapaian ke Fasilitas

Pemecahan alur sirkulasi ke masing-masing kegiatan menjadi penting sehingga tidak terjadi sekuenitas kegiatan. Dimaksudkan agar terjadi kebebasan pemilihan kegiatan bagi pengunjung.

Orientasi

Orientasi dalam kawasan lebih cenderung tertuju kepada kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses interaksi secara massal dan bersama-sama dengan kegiatan yang beraneka ragam pula.

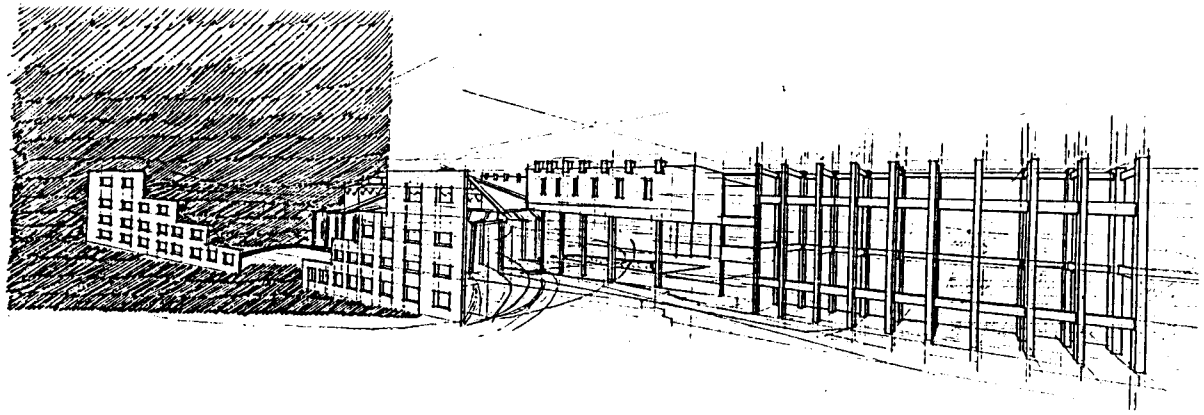


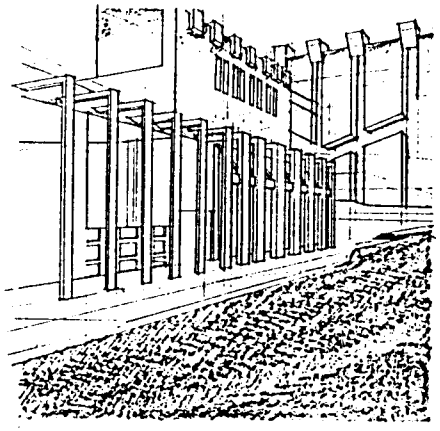


Elemen Ruang Luar

Dimaksimalkannya ruang-ruang terbuka sebagai ruang publik dengan kegiatan interaksi didalamnya adalah suatu upaya penerjemahan alam dan ruang terbuka sebagai sumber inspirasi.

Modernitas sebagai kelanjutan dari tradisional (dalam lingkup budaya secara murni), adalah dua sisi yang seharusnya saling berkesinambungan. Untuk itu diperlukan prilaku bijak untuk menyikapinya, yaitu merangkul keduanya untuk saling mendukung satu sama lain.



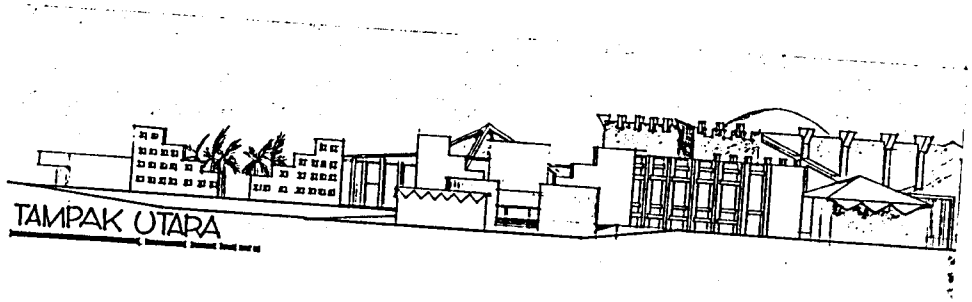


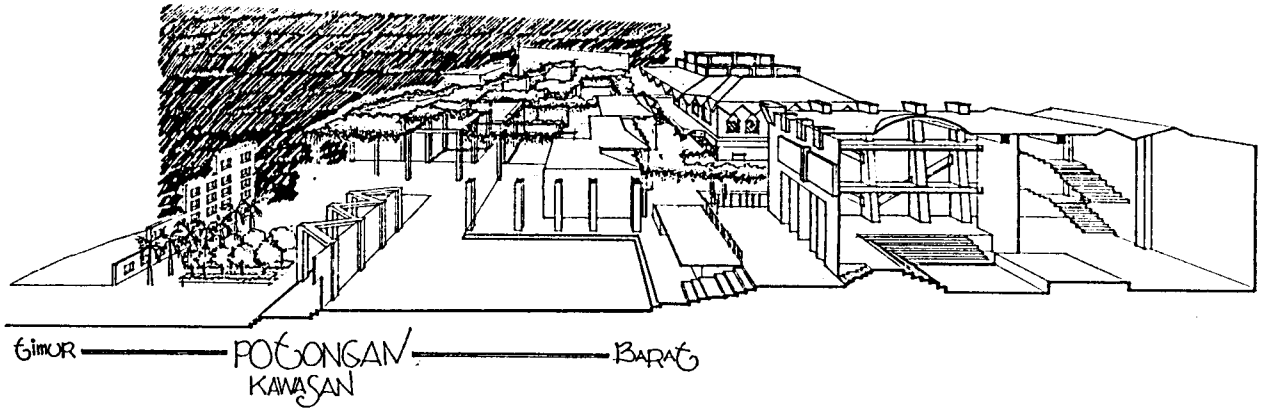
Konsep Terbentuknya Massa

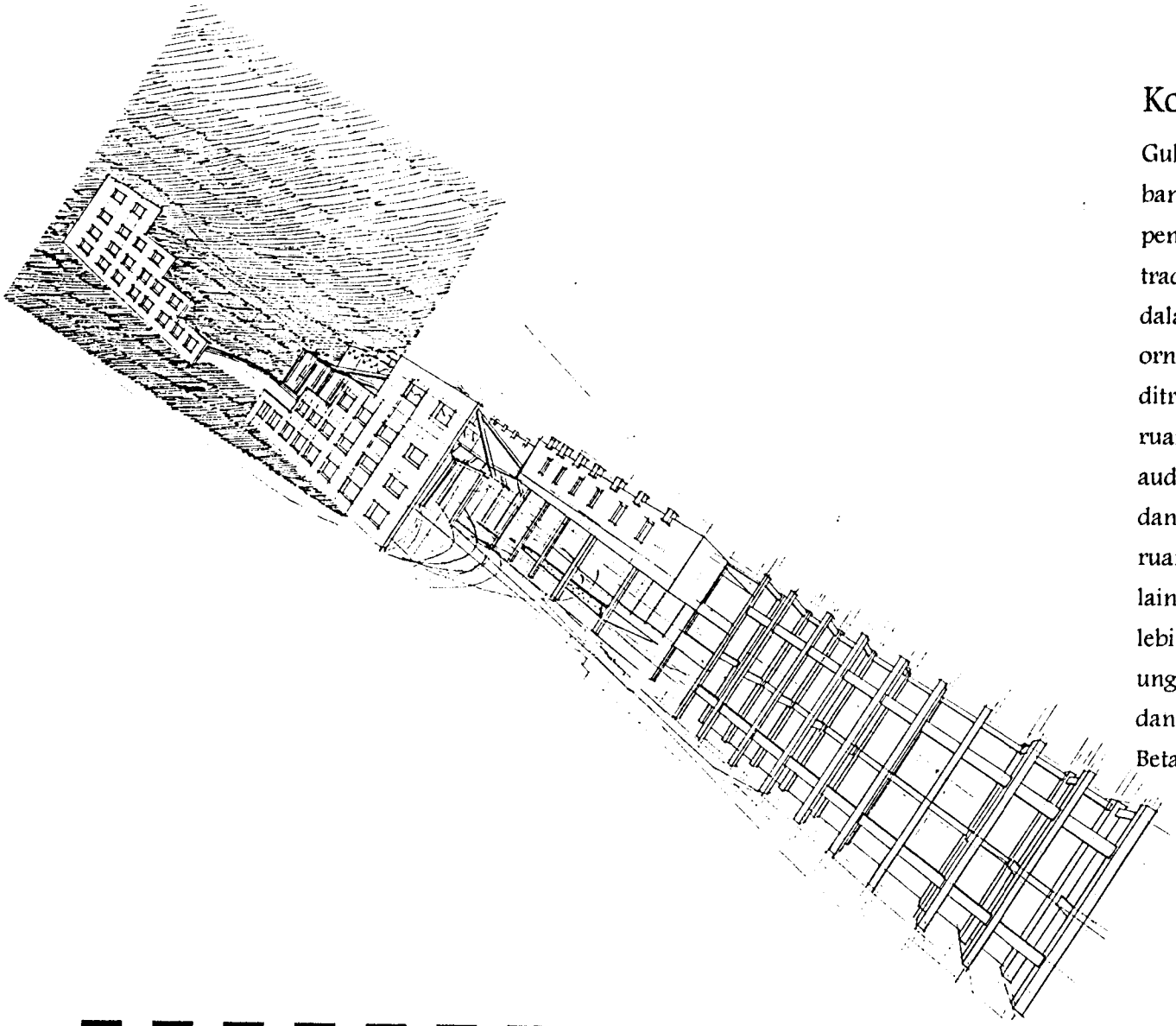
Aplikasi tema estetika instrumental melalui karakter yang ada pada seni teater lenong dalam ekspresi visual bentukan massa, dibentuk melalui penggunaan grid kawasan. Grid tersebut didominasi oleh jari-jari lingkaran kebudayaan yang membagi site menjadi dua bagian. Disamping itu grid lainnya yang digunakan merupakan respon dari view utama dari jalan raya.

Bentuk-bentuk yang terjadi diasumsikan sebagai transformasi dari penokohan cerita pada lenong, dengan bentuk cluster.

Acak dalam pencapaian, dimulai dari bentuk lingkaran (memusat) ke bagian-bagian massa yang lainnya. Merupakan simbolisasi dari alur cerita teater lenong.







Konsep Ekspresi

Gubahan dan penampilan massa bangunan memperlihatkan suatu penggabungan antara penampilan yang tradisional dan modern. Simbol-simbol dalam bangunan modern, seperti *frame*, ornamen dan permainan bidang, ditransformasikan ke dalam penampilan ruang diskusi, perpustakaan dan auditorium yang memiliki kesan formal dan lebih serius dibanding dengan ruang-ruang lainnya. Sedangkan ruang-ruang lainnya yang memiliki tingkat keformalan lebih rendah, akan memberikan ungkapan tradisional seperti ornamen dan atap rumah dalam kebudayaan Betawi.

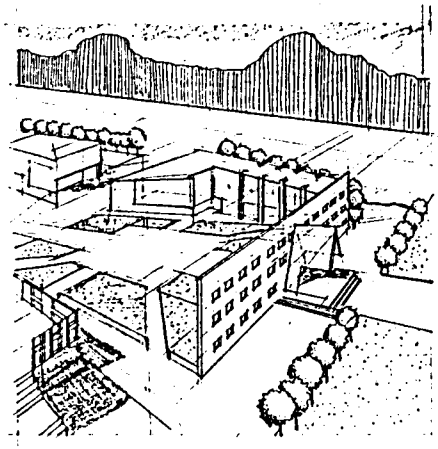
Konsep Open Space

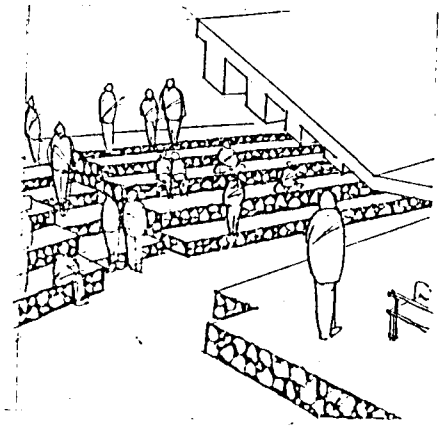
Open space yang dibentuk sebagai *balance* dari ruang-ruang formal untuk menghadirkan suasana *unity*, merupakan simbolisasi dari improvisasi pementasan lenong.

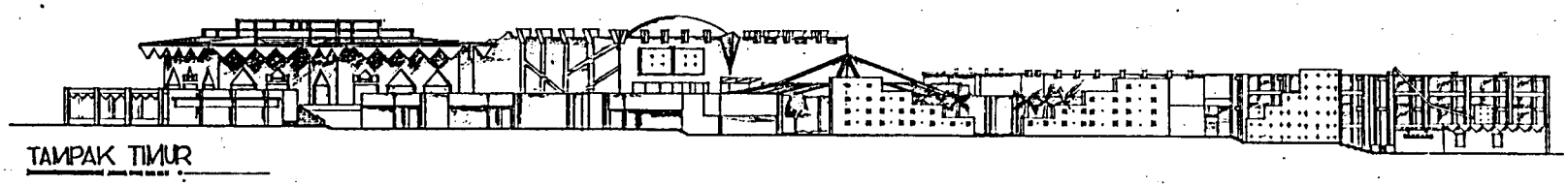
Open space pada *entrance* utama berfungsi sebagai ruang penerima kawasan.

Sedangkan area pekan raya, yang terletak pada *entrance* sekunder, dijadikan ruang untuk berinteraksi dengan kebudayaan lain.

Kesemuanya merupakan suatu upaya untuk mengakrabkan subyek kebudayaan dengan alam sebagai sumber inspirasi.





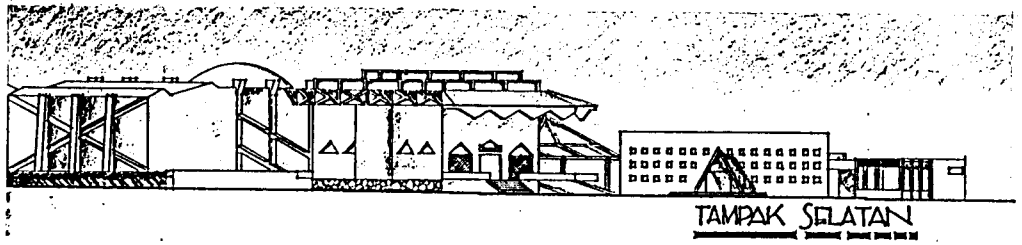


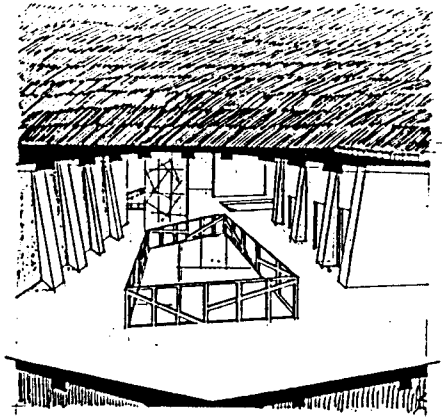
TAMPAK TIMUR

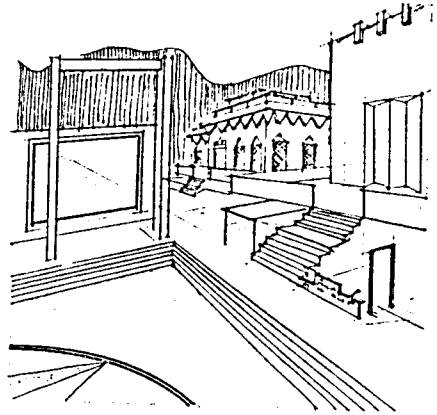
Konsep Ruang Luar dan Sirkulasi

Tata ruang luar mengacu pada site yang berkontur dipadukan dengan konsep grid. Vegetasi dan elemen ruang luar lainnya digunakan sebagai pengarah, pembentuk ruang serta pengendali kebisingan.

Sirkulasi yang terpecah dimaksudkan untuk memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk mencapai ke tempat tujuannya.







TENTANG PENULIS

Decca Evry Nugroho, lahir di Jakarta 25 Desember 1976. Sebagai putra ke-3 (Ony Yuliarto, alm-Dian Ekowati dan Dessy Exstyorini) dari pasangan Bambang Daryono dan Tini. Berpendidikan TK Tunas Muda V-Jakarta (1981-1983), SDN Pulo 07 Pagi-Jakarta (1983-1989), SMPN XII Wijaya-Jakarta Selatan (1989-1992), SMAN 6 Mahakam-Jakarta Selatan (1992-1995) dan kuliah di Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta (1995-2000) Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP) - Jurusan Arsitektur.

Pengalaman keseniannya adalah menjadi juara harapan ke-II dalam lomba menggambar tingkat anak se-Indonesia pada 1982, bergabung dengan Sanggar Cerita pada 1984, bergabung dengan Teater Ananda pada 1988-1991 serta pada 1992 bergabung dengan Mahakam teater (teater SMA) dan berhasil mementaskan cerita pertamanya yang berjudul *'Jaran Teji'* tahun 1994.

Pengalaman organisasi yang pernah digelutinya adalah Kabid Minat, Bakat dan Seni OSIS SMAN 6 Jakarta 1993-1995 ; Anggota Koordinator Senat Mahasiswa Angkatan '95 ; Wakil Ketua II Forum Komunikasi Arsitektur UII 1996 ; Steering Committee Forum Komunikasi Arsitektur 1997 ; Kabid Seni - Senat Mahasiswa FTSP periode 1996-1998 ; Deklarator berdirinya Ikatan Pelajar Mahasiswa Jakarta Raya (IKPM JAYA) Yogayakarta 1996 ; Ketua Organizing Committee Gelar Cipta Cahaya Semesta FTSP 1997 ; Sekretaris Pesantren Mahasiswa FTSP 1997 ; Seksi Pameran Aksi Arsitektur UII 1997 ; Wakil Ketua II Pekan Ta'aruf FTSP 1997 ; Ketua Fotografi Gelar Arsitektur UII 1998; Anggota Steering Committee Pekan Ta'aruf FTSP 1998 ; Menjadi anggota Badan Pekerja Rayon IV DIY bagi kegiatan ke-Arsitekturan se-Yogyakarta ; Delegasi Temu Karya Ilmiah – Mahasiswa Arsitektur se-Indonesia Semarang-Solo 1999.

Kegiatan lainnya yang sering ditekuni adalah bermain *keyboard* dan biola serta telah melanglangbuana keseluruh Yogyakarta bersama U-TRAPF Band bersama kakak angkatannya untuk mengisi acara dari kampus ke kampus. Basket juga menjadi salah satu hobinya. Pernah menjadi anggota tim inti bola basket SMA 6 Mahakam, dan mengantarnya menjadi juara pertama KEJURBAS Antar SMA Se-DKI Jakarta 1994, juara ketiga KEJURBAS RISKA V (Remaja Islam Sunda Kelapa) 1994 dan terakhir mengantar timnya menjadi juara kedua KEJURBAS Antar SMA Se-DKI Jakarta Selatan 1995.

Pada puncak reformasi 20 Mei 1998, ia adalah salah satu saksi hidup dalam demonstrasi akbar menuju alun-alun Utara Kraton Kasultanan untuk menggulingkan rezim Soeharto dan saat itu menjadi anggota tim advokasi kampus. Kegiatan demonstrasi besar-besaran lainnya sebagai tindak lanjut 20 Mei tersebut, juga sering diikutinya.

Kesenangannya membaca parabel, aforisma dan minatnya terhadap seni dan teater, mendorongnya untuk sering mengikuti pentas seni dan teater yang sering diadakan di kota Yogyakarta. Beberapa orang dari kalangan tersebut yang pernah ditemuinya adalah Butet Kertaredjasa, Djaduk Ferianto, Murtri Purnomo, WS. Rendra, Ken Zuraida, Joko Pekik, Bagong Kussudiardjo, Sapto Rahardjo, Gareng Rakasiwi, Juned, dll.