

**Bangunan Pusat Kebudayaan
di Desa Wisata Krebet, Bantul, Yogyakarta
Melalui Pendekatan Arsitektur Kontekstual**

PROYEK AKHIR SARJANA

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur**



**Disusun Oleh:
Naufal Abduljabbar
13512169**

Dosen Pembimbing:
Ir. Rini Darmawati, M. T.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**



Acknowledged by:



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:

Bachelor Final Project entitled:

BANGUNAN PUSAT KEBUDAYAAN DESA WISATA KREBET

Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Kreet Cultural Center

Based on Architecture Contextual Approach

Oleh / By:

Nama Lengkap Mahasiswa: NAUFAL ABDULJABBAR

Students' Full Name

Nomor Mahasiswa: 13.512.169

Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada:

Has been evaluated and agreed on:

Yogyakarta, tanggal: 5 APRIL 2018.

Yogyakarta, date:

Pembimbing:

Supervisor:

Ir. Kiki Darmawati, M. T.

Penguji:

Jury:

Dyah Hendrawati, S. T., M. Sc.



Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Arsitektur:

Head of Department :

Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch



Perancangan Bangunan Kebudayaan di Desa Wisata Kribet, Bantul, Yogyakarta
dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana :

Nama Mahasiswa : NAUFAL ABDULJABBAR
Nomor Mahasiswa : 13.512.169

JUDUL PROYEK AKHIR SARJANA :

BANGUNAN PUSAT KEBUDAYAAN DESA WISATA KREBET
Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali *

Sehingga Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan * untuk menjadi acuan produk
Proyek Akhir Sarjana.

*) Mohon dilingkari

Yogyakarta, tanggal 24 APRIL 2018
Dosen Pembimbing

Ir. Rini Darmawati, M. T.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, tanggal 24 APRIL 2018.





HALAMAN PERSEMBAHAN



Syukur, Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga karya proyek akhir sarjana ini dapat terselesaikan.

Sholawat dan salam selalu tucurahkan kepada Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam, keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Terima kasih untuk doa dan dukungan dari orang-orang terdekat dan turut semua pihak yang sudah membantu:

Utama, untuk kedua orang tua tercinta:

Ayahanda Benny Berbudi dan Ibunda DR. Ishviati J Koenthi, S.H., M. Hum

dan saudaraku:

Kakak Al-Ahya Faishal Abdullah

Terimakasih sudah menjadi bagian terbesar, dan terpenting sehingga proyek akhir sarjana ini dapat terselesaikan berkat doa, dukungan, dan semangatnya yang tidak pernah berhenti.



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas kemurahannya, kasih sayang, rahmat, karunia, petunjuk serta pertolongan-Nya. Engkau yang selalu ada untuk hamba serta selalu memberikan kemampuan, kekuatan, ketabahan, kesabaran dan jalan kemudahan sehingga proyek akhir ini dapat diselesaikan. Keberhasilan dalam menyelesaikan proyek akhir ini semata-mata adalah Rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari jaman kegelapan menuju ke jaman yang terang benerang dan penuh rahmat.

Puji syukur, tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan banyak pihak yang juga telah memberikan bantuan berupa bimbingan, motivasi, dorongan, dan masukan serta doa yang dibutuhkan oleh penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Noor Cholis Idam, S.T, M.Arch, Ph.D** selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. **Ibu Ir. Rini Darmawati, M. T.** selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam membantu penulis selalu optimis dalam mengerjakan proyek akhir sarjana ini sehingga dapat selesai tepat waktu. Terimakasih untuk diskusi segala hal yang menarik.



3. **Ibu Dyah Hendrawati, S. T., M. Sc.** selaku dosen penguji skripsi yang bersedia memberikan masukan sehingga penulis dapat mengetahui kekurangan dan dapat memperbaikinya.
4. Segenap **Dosen Prodi Arsitektur** Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia yang berkenan membagikan ilmu pengetahuan, bimbingan dan pengalaman yang dimiliki kepada penulis. Terutama kepada Bapak Revianto untuk segala jawaban atas kegelisahan yang penulis alami.
5. Seluruh **Staf Bagian Pengajaran**, Unit Laboratorium, serta karyawan Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, atas segala kerjasama, bantuan dan kemudahan yang diberikan kepada penulis selama ini.
6. Kedua orang tua tercinta **Bapak Benny Berbudi** dan **Ibu DR. Ishviati J Koenthi, S. H., M. Hum.** yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat, cinta dan kasih sayang yang tiada hentinya, pembelajaran hidup yang bermanfaat, nasehat serta keceriaan dalam hidup penulis.
7. Kakakku tersayang **Al-Ahya Faishal Abdullah a.k.a Budha Belly** yang selalu memberikan doa dukungan dan motivasi yang luar biasa sehingga menjadi semangat tersendiri bagi penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir Sarjananya.
8. Teman-teman bimbingan **Arsitektur UII angkatan 2013** yang selalu memberikan semangat dan motivasi perjuangan dalam proses untuk menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana.
9. **Sahabat-sahabat yang sudah saya anggap seperti keluarga kedua**, M. Agung Parenrengi, Rizky Suhri, Rizki Brilliant Pagala, Verio Mei Adrianto, Romadhona Firmansyah, Dzul Ikraam Akmandha, Braga Octanady, Abdilah Meiza, Wisnu Hudaya



Purnama, Donna Mulyo S, Muhammad Wildan, Fandi Firdaus, Riki Fajar Nadi
terimakasih untuk selalu memberikan masukan maupun doa serta menemani penulis
dalam menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana. *Thanks a lot my brothers from another
mothers! Longlife brotherhood!*

10. **Keluarga Kecil A2**, terutama bapak kos M. Agung Parenrengi atas segala fasilitas yang telah diberikan dan penjaga kos Verio Mei Adrianto atas kerendahan hatinya meminjamkan segala yang dimiliki untuk kemudahan sahabatnya. Semua keluarga A2 yang telah mencurahkan perhatian dan dorongan semangat kepada penulis.
11. **Keluarga Kecil KKN Unit 230**, terimakasih atas pengalaman, ilmu dan dukungan yang tiada hentinya yang selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan kuliah sarjana ini.
12. Seluruh **Keluarga Besar Arsitektur UII**, untuk seluruh senior dan junior yang sudah mau berbagi pengalaman dan menjadi bagian dari hidup penulis.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, dukungan, waktu, bantuan baik materil maupun non materil yang karenanya penulis mendapatkan kemudahan sehingga proyek akhir sarjana ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah memberikan limpahan rahmat, karunia dan balasan yang lebih baik atas kebaikan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu terselesaikannya proyek akhir sarjana ini, Amin.

Yogyakarta,

Penulis

Naufal Abduljabbar



ABSTRAK

Bangunan Pusat Kebudayaan Krebet merupakan rancangan bangunan pusat kebudayaan yang terletak di Desa Wisata Krebet, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang berfungsi sebagai bangunan penunjang pariwisata dan pelestarian kebudayaan lokal setempat. Desa Wisata Krebet merupakan desa yang menjadikan kesenian dan kerajinan sebagai daya tarik utamanya sebagai desa wisata, namun pada kenyataannya terdapat beberapa permasalahan pada kawasan ini antara lain adalah ketidaktersediaannya lahan untuk melakukan aktivitas kebudayaan dan kesenian di Desa Wisata Krebet. Sehingga dengan keberagamannya aktivitas kebudayaan dan kesenian, kebutuhan ruang untuk melakukan aktivitas kebudayaan dan kesenian di Desa Wisata Krebet serta respon terhadap site perancangan menjadi dasar perancangan ini. Dalam rancangan Bangunan Pusat Kebudayaan Krebet yang menjadi fokus dan batasan perancangan adalah ruang kesenian dan kebudayaan, ruang edukasi dan administrasi serta ruang terbuka sebagai fasilitas pendukung. Sehingga dengan ketersediaan ruang kesenian, kebudayaan, edukasi dan administrasi serta fasilitas pendukung dapat meningkatkan dan melestarikan aktivitas kebudayaan lokal di Desa Wista Krebet.

Pada ruang kesenian dan kebudayaan, dikembangkan melalui pendekatan terhadap kebutuhan ruang masing-masing aktivitas kebudayaan. Dalam konteks lokasi, lingkup perancangan meliputi pertimbangan terhadap eksisting lansekap dan fisik bangunan Desa Wisata Krebet. Dengan kriteria perancangan gubahan, bentuk dan fasad bangunan terhadap proporsi lingkungan; tata ruang dan sirkulasi terhadap kenyamanan dan kebutuhan ruang aktivitas kebudayaan; serta tata lansekap terhadap respon kondisi eksisting dan vegetasi endemik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam perancangan ini menekankan pada pendekatan arsitektur kontekstual. Konsep yang mempertimbangkan integrasi bangunan terhadap eksisting bangunan sekitar site dan kondisi lansekap pada site. Penggunaan bentuk, material serta skala yang mempertimbangkan bangunan di sekitar site perancangan memberikan kesan bangunan yang terintegrasi dengan baik dengan sekitarnya, serta penerapan kontur elevasi pada lansekap dan pertimbangan terhadap vegetasi endemik akan mewujudkan tata lansekap yang berorientasi pada kontekstual kawasan tersebut. Dengan penggunaan pendekatan arsitektur kontekstual, Bangunan Pusat Kebudayaan Krebet ini nantinya mampu memenuhi aspek-aspek yang ada di dalamnya dan mewadahi aktivitas kebudayaan lokal pada site perancangan.

Kata kunci : Bangunan Kebudayaan, Arsitektur Kontekstual, Lansekap



ABSTRACT

Kreet Cultural Center is a cultural center that located in Kreet Tourism Village, Bantul District, Special Province of Yogyakarta as a building that accommodate the local tourism and cultural preservation. Kreet Tourism Village is a village that feature their culture and crafting as their main power in becoming a tourism village, but in fact occur some problems and one of which is there is no space to do their arts and cultural activities in Kreet Tourism Village. The various local arts and cultural activity, the space needs to accommodate the art and cultural activity also the respond to the site region is the main reason of this project. In Kreet Cultural Center project, the main focus and the boundary of designing is art and cultural space, education and administration space also open space as a supporting facilities. So with the availability of those spaces and facilities can increase and conserve the art and cultural activities in Kreet Tourism Village.

On the art and cultural space is developed based on the space needs of each cultural activities. On the location context, the scope of designing is considering to the landscape and physical existing of the buildings in the Kreet Tourism Village, with the criteria of the building composition, building shape and building façade with the proportion of the local region; the layout and circulation is designing based on comfortness and the cultural space needs; the landscape layout is designing based on the existing condition of the site and the endemic vegetation.

In the interest of that goals, this project is emphasize to the approach of the architecture contextual. This approach is considering to the existing buildings on the region and the existing landscape of the site. The application of the shapes, materials and scale is considering the buildings around the project site to get the well-integrated buildings impression, also the application of the endemic vegetation will personify the landscape layout that oriented to the region contextual. With the architectural contextual approach, Kreet Cultural Center can able to actualize the aspects of the approach and accommodate the local art and cultural activities of the local region.

Keywords : Cultural Center, Architecture Contextual, Landscape



DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Judul.....	1
1.2 Batasan Judul	1
1.3 Latar Belakang Persoalan Perancangan	1
1.3.1 Permasalahan Umum	2
1.3.2 Perkembangan Pariwisata di Yogyakarta.....	2
1.3.3 Perkembangan Pariwisata di Kab. Bantul.....	3
1.3.4 Kawasan Desa Wisata Krebet.....	5
1.3.5 Pelestarian Kebudayaan, Pariwisata dan Perekonomian.....	5
1.4 Metode Pendekatan.....	7
1.4.1 Arsitektur Kontekstual	7
1.5 Rumusan Masalah.....	8
1.5.1 Rumusan Masalah Umum.....	8
1.5.2 Rumusan Masalah Khusus	8
1.6 Batasan Masalah	8
1.7 Tujuan dan Sasaran	8
1.7.1 Tujuan	8
1.7.2 Sasaran	9
1.8 Lingkup Permasalahan.....	9
1.8.1 Materi Studi	9
1.8.2 Pendekatan Studi.....	9
1.9 Metode Perancangan.....	9
1.9.1 Metode Pengumpulan Data.....	9
1.9.2 Metode Penulisan Masalah	10



1.9.3 Metode Analisis Data.....	10
1.10 Keaslian Penulisan	10
BAB II	13
2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site dan Arsitektur.....	13
2.1 Pemilihan Site	13
2.2 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait	14
2.3 Data Ukuran Lahan dan Bangunan	15
2.4 Data Pengguna	16
2.5 Kajian Aktivitas	16
2.5.1 Kerajinan Batik Kayu.....	17
2.5.2 Kesenian Lokal	18
2.6 Kajian Tema Perancangan	26
2.6.1 Kebudayaan.....	26
2.6.1.1 Unsur Kebudayaan.....	26
2.6.2 Pusat Kebudayaan.....	28
2.6.3 Definisi Desa Wisata.....	30
2.6.4 Definisi Wisatawan.....	30
2.6.5 Arsitektur Kontekstual	31
2.6.6 Lanskap	33
2.7 Skema Peta Persoalan	38
2.8 Skema Peta Konflik	39
2.8 Studi Preseden.....	40
2.8.1 Dusun Bambu Lembang, Jawa Barat.....	40
2.8.2 Taman Budaya, Bali.....	42
2.8.3 Saung Angklung Udjo, Jawa Barat	43
BAB III	45
3.1 Analisis Pelaku.....	45



3.1.1 Analisis Kegiatan	45
3.1.2 Analisis Besaran Ruang	50
3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang.....	50
3.1.4 Analisis Hubungan Ruang	52
3.1.5 Property Size	53
3.2 Analisis Kontekstual Kawasan.....	56
3.2.1 Analisis Material	56
3.2.2 Analisis Skala Bangunan	57
3.2.3 Analisis Fasad Bangunan.....	57
3.3 Analisis Tapak	58
3.3.1 Analisis Fungsi Sekitar	58
3.3.2 Analisis Akses Site	58
3.3.3 Analisis Umum	60
3.4 Analisis Tata Massa Bangunan.....	62
3.5 Analisis Bentuk Bangunan.....	64
3.5.1 Analisis Bentuk Bangunan Pendukung.....	66
3.5.2 Analisis Bentuk Bangunan Utama	67
3.6 Analisis Struktur Bangunan	69
BAB IV	71
4.1 Konsep Pengembangan	71
4.1.1 Konsep Zonasi Kawasan.....	71
4.1.2 Konsep Orientasi Bangunan.....	72
4.1.3 Konsep Vegetasi	73
4.1.1 Konsep Akses dan Sirkulasi Bangunan	75
4.2 Rancangan Skematik.....	75
4.2.1 Narasi Skematik	75
4.2.2 Rancangan Skematik Kawasan	76



4.2.3 Rancangan Skematik Bangunan.....	77
4.2.4 Rancangan Skematik Utilitas Bangunan.....	78
4.2.5 Rancangan Skematik Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	78
4.3 Pengujian Desain	79
BAB V	80
5.1 Rancangan Bangunan.....	80
5.1.2 Rancangan Ruang pada Bangunan.....	83
5.3 Rancangan Kawasan Bangunan	84
5.4 Rancangan Selubung Bangunan.....	88
5.4.1 Rancangan Selubung Bangunan Pendukung.....	88
5.4.2 Rancangan Selubung Bangunan Utama	88
5.5 Rancangan Interior Bangunan.....	89
5.6 Rancangan Sistem Struktur	93
5.7 Rancangan Sistem Struktur	94
5.7.1 Rancangan Distribusi Air Bersih	94
5.7.2 Rancangan Pengolahan Limbah Cair.....	94
5.7.3 Rancangan Pengolahan Limbah Padat.....	95
5.7.4 Rancangan Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	96
BAB VI.....	97
5.1 Rancangan Bangunan.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persebaran Desa Wisata di Kabupaten Bantul	4
Gambar 2.1 Lokasi Dusun Krebet	13
Gambar 2.2 Kerajinan Batik Kayu	14
Gambar 2.3 Air Terjun Jurang Pulosari	14
Gambar 2.4 Lokasi Site	16
Gambar 2.5 Kusus Batik Kayu di Desa Krebet	17
Gambar 2.6 Topeng Batik Kayu	17
Gambar 2.7 Pembacaan Doa Wujud Syukur pada Acara Merti Desa.....	18
Gambar 2.8 Tumpeng pada Acara Merti Desa di Desa Krebet.....	18
Gambar 2.9 Pementasan Jathilan di Desa Krebet	19
Gambar 2.10 Pemain Jathilan yang Kerasukan	19
Gambar 2.11 Pementasan Karawitan	20
Gambar 2.12 Pementasan Kethoprak.....	21
Gambar 2.13 Pementasan Wayangan.....	22
Gambar 2.14 Pementasan Mocopatan.....	23
Gambar 2.15 Pementasan Hadroh.....	23
Gambar 2.16 Pemain Gejog Lesung	24
Gambar 2.17 Penari Gejog Lesung.....	24
Gambar 2.20 Villa Kampung Layung Dusun Bambu	40
Gambar 2.21 Area Bermain Dusun Bambu	40
Gambar 2.22 Restoran Lutung Kasarung Dusun Bambu.....	41
Gambar 2.23 Café Bungarang Dusun Bambu	41
Gambar 2.24 Siteplan Dusun Bambu.....	41
Gambar 2.25 Pintu Masuk Pementasan	42
Gambar 2.26 Pementasan Tari di Panggung Luar	42



Gambar 2.27 Panggung Terbuka Ardha Candra	43
Gambar 2.28 Gedung Perpustakaan.....	43
Gambar 2.29 Ruang Saung Angklung Udjo	44
Gambar 2.30 Pementasan Saung Angklung Udjo.....	44
Gambar 2.31 Siteplan Saung Angklung Udjo.....	44
Gambar 3.1 Analisis Material pada Site	55
Gambar 3.2 Analisis Skala Bangunan pada Site.....	56
Gambar 3.3 Analisis Fasad Bangunan pada Site	56
Gambar 3.4 Analisis Fungsi Bangunan Sekitar Site	57
Gambar 3.5 Analisis Akses pada Site	58
Gambar 3.6 Site Perancangan	59
Gambar 3.7 Analisis Umum Site	59
Gambar 3.8 Transformasi Tata Massa Bangunan	63
Gambar 3.9 Bangunan Tradisional Joglo.....	64
Gambar 3.10 Alternatif Bentuk Bangunan Pendukung 1.....	65
Gambar 3.11 Alternatif Bentuk Bangunan Pendukung 2.....	66
Gambar 3.12 Alternatif Bentuk Bangunan Utama 1.....	67
Gambar 3.13 Alternatif Bentuk Bangunan Utama 2.....	67
Gambar 3.14 Alternatif Struktur Bangunan 1	68
Gambar 3.15 Alternatif Struktur Bangunan 2.....	69
Gambar 4.1 Konsep Orientasi Bangunan.....	71
Gambar 4.2 Ilustrasi Konsep <i>Friendly Wildlife Gardening</i>	72
Gambar 4.3 Ilustrasi Konsep <i>Bali Gardening</i>	72
Gambar 4.4 Vegetasi dengan Konsep <i>Friendly Wildlife Gardening</i>	73
Gambar 4.5 Vegetasi Pengarah dan Pembatas.....	73
Gambar 4.6 Peletakkan <i>Sculpture</i> pada Bangunan	74
Gambar 4.7 Rancangan Skematik Kawasan	75



Gambar 4.8 Potongan Rancangan Skematik Kawasan	76
Gambar 4.11 Akses Difabel pada Bangunan	77
Gambar 5.1 Situasi Kawasan Bangunan Kebudayaan	80
Gambar 5.2 Bangunan Pendukung.....	81
Gambar 5.3 Amphitheater.....	81
Gambar 5.4 Bangunan Utama.....	82
Gambar 5.5 <i>Giftshop</i>	82
Gambar 5.6 Ruang pada Bangunan Pendukung.....	83
Gambar 5.7 Ruang pada Bangunan Utama	84
Gambar 5.8 Akses dan Sirkulasi dalam Kawasan.....	85
Gambar 5.9 Akses Tambahan pada Bagian Barat.....	86
Gambar 5.10 Akses Tambahan pada Bagian Barat.....	86
Gambar 5.11 Taman pada Bagian Utara	86
Gambar 5.12 Taman pada Bagian Barat	86
Gambar 5.13 Potongan Kawasan Bangunan Kebudayaan.....	87
Gambar 5.14 Desain Selubung Bangunan Pendukung	88
Gambar 5.15 Tampak Bangunan Pendukung	88
Gambar 5.16 Desain Selubung Bangunan Utama.....	89
Gambar 5.17 Tampak Bangunan Utama.....	89
Gambar 5.18 Interior Auditorium	90
Gambar 5.19 Interior Auditorium	90
Gambar 5.20 Interior Galeri.....	91
Gambar 5.21 Interior Galeri.....	91
Gambar 5.22 Interior Kantor Pengelola	90
Gambar 5.23 Eksterior Area Foodcourt dan Kafe	93
Gambar 5.24 Sistem Struktur.....	93
Gambar 5.25 Sistem Distribusi Air Bersih	94



Gambar 5.26 Sistem Pengolahan Limbah Cair	94
Gambar 5.27 Sistem Distribusi Air Bersih	95
Gambar 5.28 Sistem Rancangan <i>Barrier Free</i>	95
Gambar 5.29 Detail Parkir Difabel	96
Gambar 5.30 Sistem Jalur Evakuasi dan Sistem Kebakaran.....	96
Gambar 6.1 Denah Baru Lantai 1 Bangunan Pendukung	97
Gambar 6.2 Ruang Lobby Bangunan Pendukung.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY Tahun 2012-2016	2
Tabel 1.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kab/ Kota Tahun 2012-2016.....	4
Tabel 2.4 Tabel Kegiatan Masyarakat	25
Tabel 2.5 Parameter Pendekatan Kontekstual	33
Tabel 3.1 Pengelompokan Kegiatan Kesenian	46
Tabel 3.2 Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	51
Tabel 3.3 Vegetasi Eksisting	61



DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Peta Persoalan	38
Skema 2.1 Peta Konflik	39
Skema 3.1 Alur Aktivitas Pelaku Kesenian Kelompok A	47
Skema 3.2 Alur Aktivitas Pelaku Kesenian Kelompok B	47
Skema 3.3 Alur Aktivitas Pelaku Kesenian Kelompok C	48
Skema 3.4 Alur Aktivitas Pengelola Bangunan	48
Skema 3.5 Alur Aktivitas Pengerajin	49
Skema 3.6 Alur Aktivitas Pengunjung.....	49
Skema 3.7 Hubungan Ruang	52
Skema 4.1 Skema Jaringan Air Bersih	77





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul

BANGUNAN PUSAT KEBUDAYAAN DI DESA WISATA KREBET, BANTUL, YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

1.2 Batasan Judul

i) Bangunan Kebudayaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bangunan pusat kebudayaan adalah suatu tempat untuk membina dan mengembangkan kebudayaan. Bangunan pusat kebudayaan bertanggung jawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian.

ii) Desa Wisata Kreet

Desa Wisata Kreet secara administratif berada di Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan luas wilayah ± 104 Ha dengan jumlah penduduk ± 900 jiwa memiliki potensi alam, potensi budaya dan produk kesenian yang beragam. Desa Wisata Kreet merupakan salah satu destinasi wisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

iii) Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan salah satu prinsip perancangan dalam arsitektur yang mempertimbangkan pemasalahan desain dalam beberapa atau kesatuan bidang konteks arsitektural. Klasifikasi dari bidang konteks dalam arsitektur dapat berhubungan dengan site dari lingkungan, kondisi bangunan sekitar, masyarakat, budaya dan material di daerah setempat. (Anthony C Antoniades, 1992)

1.3 Latar Belakang Persoalan Perancangan



1.3.1 Permasalahan Umum

Kebudayaan merupakan unsur yang tidak akan pernah bisa dilepaskan dari kehidupan seorang manusia, sejak lahir manusia telah mengenal budaya yang berlaku di sekitarnya. Budaya merupakan peninggalan dari para leluhur dan mendarah daging dalam diri seorang manusia, namun pada perkembangan zaman yang semakin pesat dan dinamis, manusia kelamaan menjadi seorang yang modern karena terpengaruh oleh gaya hidup dan lingkungannya. Hingga pada akhirnya mereka lupa dengan budaya leluhur tanah kelahiran mereka, karena memang tidak mengertinya mereka dengan budaya asli daerah mereka sendiri atau memang karena budaya yang semakin terkikis dan tidak terlestarikan.

1.3.2 Perkembangan Pariwisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang menjadi tujuan pariwisata tertinggi kedua di Indonesia setelah Bali menurut Indeks Pariwisata Indonesia (IPI) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pariwisata Indonesia pada tahun 2016. Selain itu sudah sejak lama Yogyakarta mendapat julukan sebagai kota budaya, kota perjuangan dan kota pelajar karena memang sejarah Yogyakarta yang memiliki peranan penting bagi Negara Indonesia dan memiliki kebudayaan yang masih kental dan terjaga hingga kini. Selain kebudayaan yang menjadi daya tarik utama, potensi alam di Yogyakarta juga menjadi alasan mengapa provinsi ini menjadi salah satu destinasi utama bagi para wisatawan baik wisatawan domestik ataupun mancanegara.

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Nusantara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	Pertumbuhan (%)
2012	197,751	16.62	2,162,422	50.36	2,360,173	46.80
2013	235,893	19.29	2,602,074	20.33	2,837,967	20.24
2014	254,213	7.77	3,091,967	18.83	3,346,180	17.91
2015	308,485	21.35	3,813,720	23.34	4,122,205	23.19
2016	355,313	15.18	4,194,261	9.98	4,549,574	10.37

**Tabel 1.1 Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan Ke
DIY tahun 2012-2016**

(Sumber: Buku Statistik Kepariwisata DIY, 2016)



Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan yang berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara selalu meningkat setiap tahunnya. Dengan *image* yang melekat sebagai kota wisata di Indonesia, Yogyakarta terus melakukan inovasi terlebih di bidang pariwisata. Kesadaran masyarakat Yogyakarta akan dunia pariwisata mendorong mereka untuk berlomba-lomba membangun kawasan tempat mereka berdomisili, hasil yang didapatkan adalah semakin banyak bermunculannya desa wisata di Yogyakarta.

Menurut data dari Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2014, beberapa desa di kabupaten-kabupaten di Yogyakarta mulai mendaftarkan diri sebagai desa wisata dengan masing-masing potensi yang dimiliki oleh desa tersebut, terutama di Kabupaten Sleman dan Kabupaten Bantul. Hal ini tentu saja membawa angin segar bagi dunia pariwisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya bagi masing-masing kabupaten. Sejalan dengan semakin berkembangnya sektor pariwisata di masing-masing kabupaten, pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menindaklanjuti inovasi masyarakat tersebut dengan mengadakan berbagai ajang pelombaan dan penghargaan bagi desa wisata yang bertujuan untuk semakin meningkatkan geliat masing-masing desa wisata untuk berlomba-lomba di kancah pariwisata.

1.3.3 Perkembangan Pariwisata di Kabupaten Bantul

Pada hasil pengukuran Indeks Pariwisata Indonesia lingkup kabupaten/kota yang diluncurkan oleh Kementerian Pariwisata pada tahun 2016, Kabupaten Bantul masuk dalam daftar 10 besar kabupaten/kota dengan nilai skor IPI tertinggi di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa Kabupaten Bantul merupakan kabupaten yang memiliki potensi dan kesadaran pariwisata yang tinggi dibanding dengan kabupaten/kota yang lain di Indonesia.



No	ODTW	Tahun 2012			Tahun 2013			Tahun 2014			Tahun 2015			Tahun 2016		
		wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah	wisman	wisnus	jumlah
1	Kota Yogyakarta	233,841	3,849,764	4,083,605	306,452	4,366,914	4,673,366	226,197	5,025,155	5,251,352	230,879	5,388,352	5,619,231	249,481	5,271,471	5,520,952
2	Kab. Sleman	262,916	2,779,316	3,042,232	337,974	3,274,980	3,612,954	340,599	3,883,359	4,223,958	255,194	4,695,740	4,950,934	246,136	5,696,332	5,942,468
3	Kab. Bantul	-	2,378,209	2,378,209	-	2,037,874	2,037,874	502	2,708,314	2,708,816	-	4,519,199	4,519,199	5,540	5,143,093	5,148,63
4	Kab. Kulon Progo	705	595,824	596,529	-	695,850	695,850	-	904,972	904,972	23	1,289,672	1,289,695	6,506	1,346,894	1,353,400
5	Kab. Gunung Kidul	2,053	1,277,012	1,279,065	3,558	1,818,693	1,822,251	5,319	3,679,818	3,685,137	-	2,642,759	2,642,759	3,882	3,476,008	3,479,890
Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Provinsi DIY		499,515	10,880,125	11,379,640	647,984	12,194,311	12,842,295	572,617	16,201,618	16,774,235	486,096	18,281,409	19,021,818	511,545	20,933,798	21,445,343

Tabel 1.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan per Kab/Kota di DIY pada tahun 2012-2016
(Sumber: Buku Statistik Kepariwisata DIY, 2016)

Kabupaten Bantul menyuguhkan pesona pariwisata yang menarik bagi wisatawan baik melalui wisata alam, wisata sejarah, wisata pendidikan, wisata budaya hingga sentra industry kerajinan. Berbagai atraksi wisata tersebut kini dapat dikemas dalam satu kawasan yang disebut dengan desa wisata. Sedikitnya ada 36 desa wisata di Kabupaten Bantul yang bisa menjadi pilihan bagi wisatawan untuk menikmati berbagai atraksi dan destinasi wisata di dalamnya.



Gambar 1.1 Persebaran Desa Wisata di Kabupaten Bantul
(Sumber: Google Map)



1.3.4 Kawasan Desa Wisata Krebet

Desa Wisata Krebet merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Pajangan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sudah menjadi rahasia umum bahwa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi yang memiliki adat dan tradisi budaya Jawa yang sangat kental dalam kehidupan masyarakatnya hingga kini, kehidupan masyarakat Yogyakarta yang sederhana, bersahaja dan masih menjunjung nilai-nilai luhur adat Jawa, hal ini tersebar menyeluruh di seluruh kawasan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk di Kabupaten Bantul dimana Desa Wisata Krebet berada.

Bentuk aktivitas kebudayaan yang ada di Desa Wisata Krebet cukup beragam, mulai dari aktivitas kesenian jathilan, karawitan, kethoprak, wayang, mocapat, hadroh, gegog lesung selain itu di Desa Wisata Krebet rutin menggelar merti dusun setiap tahunnya. Selain aktivitas kebudayaan yang berwujud hiburan, Desa Wisata Krebet juga menyuguhkan kerajinan batik kayu yang diunggulkan sebagai salah satu daya tarik pariwisata.

Desa Wisata Krebet sebenarnya tidak hanya menyajikan kebudayaan dan kerajinan saja, disamping itu semua ternyata desa ini memiliki keindahan potensi alam yang luar biasa, terdapat setidaknya dua air terjun dan sebuah pemandian yang bisa menjadi destinasi wisata, yaitu air terjun Jurang Pulosari, Kedung Pengilon dan Sendang Tirtowaluyo. Potensi alam tersebut sudah cukup tenar baik di Kabupaten Bantul maupun Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, sedikitnya terdapat 50-100 orang perhari yang datang mengunjungi destinasi wisata tersebut.

Keseimbangan antara potensi kebudayaan dan kesenian dengan potensi alam yang dimiliki oleh Desa Krebet inilah yang menjadi kekuatan pariwisata daya tarik Desa Wisata Krebet, sangat disayangkan apabila potensi yang sudah dimiliki semakin terkikis karena kurang lestarnya kebudayaan yang dikarenakan oleh ruang penunjang kegiatan yang masih kurang maksimal.

1.3.5 Pelestarian Kebudayaan, Pariwisata dan Perekonomian

Perkembangan zaman yang begitu pesat memang tak bisa dipungkiri, hal ini membawa beberapa dampak yang beragam baik dampak positif maupun dampak negatif dari segi kehidupan dan pola pikir masyarakat. Beberapa dampak positif dari



perkembangan zaman yang pesat bagi masyarakat berupa lebih mudahnya masyarakat untuk saling berinteraksi dan mengenal melalui beragam media sosial yang tersedia selain itu juga masyarakat dapat mengenal budaya-budaya luar yang dapat mereka akses melalui beragam media. Namun dibalik itu semua, ternyata perkembangan zaman yang pesat juga membawa dampak negatif bagi masyarakat, dampak yang paling terasa adalah menurunnya interaksi sosial secara fisik selain itu masyarakat menjadi terlalu mudah menerima budaya-budaya luar yang mengakibatkan ketertarikan masyarakat terhadap budaya lokal sendiri cenderung menurun.

Animo masyarakat untuk mengetahui dan mempelajari kebudayaan lokal yang menurun inilah yang nantinya pasti akan membawa dampak yang buruk bagi keberlangsungan budaya lokal mereka sendiri. Sehingga diperlukan beragam cara untuk meningkatkan animo masyarakat untuk mempelajari, mendalami dan melestarikan kebudayaan lokal yang notabene merupakan jati diri mereka.

Seperti halnya di Desa Wisata Kreet dimana animo masyarakat untuk turut serta dalam pelestarian kebudayaan lokal mereka yang semakin menurun terutama bagi para generasi muda. Hal ini dikarenakan tidak adanya tempat untuk menempa ilmu dan mengekspresikan kemampuan mereka.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi yang sudah cukup dikenal di dunia pariwisata baik di kancah nasional maupun internasional. Yogyakarta memiliki pesona yang beragam mulai dari bentang alam berupa hutan, danau, pantai, dan pegunungan. Disamping bentang alam yang mempesona, Yogyakarta memiliki adat istiadat dan budaya jawa yang kental di dalam kehidupan dan masyarakatnya.

Namun untuk dapat bersaing di dunia pariwisata, suatu kawasan harus memiliki kebaruan di dalamnya, sehingga antusiasme para wisatawan untuk datang menuju kawasan tersebut dapat selalu meningkat tiap tahunnya. Tanpa adanya perkembangan dan kebaruan atraksi maupun destinasi wisata di suatu kawasan secara otomatis kawasan tersebut akan kalah dengan kawasan pariwisata yang lainnya.

Dengan memproklamkan diri sebagai desa wisata, seharusnya akan semakin meningkatkan antusias wisatawan untuk datang dan menikmati atraksi pariwisata yang



ada sehingga kebudayaan dan kesenian yang menjadi kekuatan Desa Wisata Krebet akan semakin dikenal dan lestari.

Sektor pariwisata sangat erat hubungannya dengan sektor perekonomian, bahkan kemajuan pariwisata dan peningkatan kesejahteraan rakyat adalah dua hal yang harus berjalan bersamaan. Hasil yang diperoleh dari sektor pariwisata di suatu kawasan seharusnya dapat dinikmati oleh masyarakat yang ada di kawasan tersebut.

Melalui desa wisata akan menjadi perwakilan dari suatu daerah dalam mempromosikan budaya, alam, sejarah dan atraksi seni. Hal-hal tersebut tadi memiliki potensi yang cukup menjanjikan dalam meningkatkan perekonomian suatu desa wisata, terlebih jika dalam desa wisata tersebut memiliki produk budaya secara fisik seperti cinderamata atau produk yang memiliki nilai jual bagi para wisatawan, selain itu suatu desa wisata erat hubungannya dengan karnaval atau pentas seni yang mampu menarik para wisatawan untuk datang sehingga pendapatan desa wisata tersebut dapat meningkat.

Produk kerajinan khas Desa Wisata Krebet berupa batik kayu memiliki nilai jual yang cukup baik di pasaran, namun sayangnya belum banyak toko atau *showroom* yang memajang karya seniman lokal ini, beberapa dari mereka hanya menitipkan hasil pekerjaannya pada toko di luar desa mereka.

1.4 Metode Pendekatan

1.4.1 Arsitektur Kontekstual

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan bangunan pusat kebudayaan di Desa Wisata Krebet ini adalah dengan pendekatan arsitektur kontekstual.

Arsitektur kontekstual merupakan salah satu prinsip perancangan dalam arsitektur yang mempertimbangkan pemasalahan desain dalam beberapa atau kesatuan bidang konteks arsitektural.

Alasan pemilihan metode pendekatan ini adalah karena bangunan ini nantinya akan mewadahi aktivitas kesenian dan kebudayaan yang ada di Desa Wisata Krebet setempat sehingga harus mempertimbangkan kebutuhan ruang dari tiap aktivitas kesenian dan kebudayaan yang dilakukan oleh masyarakat Desa Wisata Krebet setempat.



1.5 Rumusan Masalah

1.5.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana merancang bangunan pusat kebudayaan yang mewadahi komunitas dan aktivitas kesenian rupa, tari, musik dan teater di Desa Wisata Krebet?

1.5.2 Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana merancang bentuk bangunan dan lanskap pusat kebudayaan yang sesuai dengan kebutuhan ragam aktivitas kesenian dan kebudayaan di lokasi tersebut?
2. Bagaimana merancang bangunan pusat kebudayaan dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual?

1.6 Batasan Masalah

Dalam perancangan bangunan pusat kebudayaan ini difokuskan pada penyelesaian masalah dari segi arsitektural yang memperhatikan nilai lokalitas dengan pendekatan arsitektur kontekstual.

1.7 Tujuan dan Sasaran

1.7.1 Tujuan

Perancangan bangunan pusat kebudayaan di Desa Wisata Krebet ini bertujuan untuk mewujudkan suatu bangunan yang mampu mewadahi kegiatan yang berkenaan dengan aktivitas kesenian dan kebudayaan seni rupa dan seni tari yang ada di Desa Wisata Krebet sehingga nilai kebudayaan yang ada di desa tersebut bisa terus lestari dan berkelanjutan dan peran Desa Wisata Krebet di dunia pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta semakin meningkat.



1.7.2 Sasaran

1. Merancang bangunan pusat kebudayaan yang mempertimbangkan aspek lokalitas dari segi lanskap dan bentuk bangunan
2. Merancang bangunan pusat kebudayaan yang memiliki pola dan bentuk yang terintegrasi dengan bangunan sekitarnya
3. Meningkatkan kelayakan Desa Wisata Krebet dengan peningkatan dan penambahan fasilitas di dalamnya

1.8 Lingkup Permasalahan

1.8.1 Materi Studi

A. Lingkup Substansial

Perencanaan Bangunan Kebudayaan di Desa Wisata Krebet, Bantul, Yogyakarta.

B. Lingkup Spasial

Bagian dari obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah pengolahan lahan, optimalisasi kebutuhan ruang, pemanfaatan material lokal dan bentukan bangunan terbangun di sekitar kawasan sebagai elemen pada bangunan.

1.8.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian pendekatan studi akan dilakukan menggunakan konsep Arsitektur Kontekstual.

1.9 Metode Perancangan

1.9.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Pada metode ini pencarian studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan beberapa referensi, jurnal, e-jurnal, atau tinjauan baik dari internet maupun dari sumber tercetak yang terkait dengan bangunan yang akan dirancang yaitu pusat



kebudayaan dan juga pencarian studi literatur tentang pendekatan yang digunakan sebagai landasan perancangan bangunan.

2. Observasi

Pada metode ini penulis akan turun secara langsung ke lapangan untuk mencari dan melakukan pengukuran untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk menunjang perancangan bangunan pusat kebudayaan yang nantinya akan dirancang.

1.9.2 Metode Penelusuran Masalah

Penelusuran masalah akan didapatkan dari hasil pengamatan secara langsung di lokasi perencanaan. Hasil dari pengamatan yang dilakukan tersebut yang nantinya akan dikaji berdasarkan studi literatur yang kemudian akan dilakukan pemetaan permasalahan.

1.9.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang dilakukan adalah dengan beberapa cara pemecahan permasalahan. Pemecahan permasalahan yang pertama adalah dengan menganalisis aktivitas kebudayaan dan kesenian yang dilakukan masyarakat Desa Wisata Krebet. Permasalahan kedua adalah dengan menganalisis produk-produk kebudayaan dan kesenian yang memiliki nilai jual bagi masyarakat Desa Wisata Krebet. Ketiga yaitu mengaitkan studi literature dengan hasil survey yang didapatkan untuk membuat rencana perancangan bangunan pusat kebudayaan di Desa Wisata Krebet yang direncanakan sebagai bangunan umum yang menunjang aktivitas kebudayaan dan pariwisata di Desa Wisata Krebet.

1.9.4 Metode Pengujian Desain

Metode pengujian desain dilakukan dengan konsultasi langsung pada masing-masing kelompok kesenian yang ada di Desa Wisata Krebet melalui penjelasan dan penyerahan draft gambar kerja, video modeling dan maket dengan disertai beberapa pertanyaan yang berkenaan dengan kebutuhan masing-masing kelompok kesenian.



1.10 Keaslian Penulisan

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan untuk mendapatkan referensi tugas akhir jurusan Arsitektur dari berbagai universitas yang berkaitan dengan tipologi bangunan, metode perancangan yang dilakukan, serta aspek permasalahan yang dibahas. Untuk menunjukkan keaslian rancangan penulisan dari penulis, berikut adalah daftarnya:

1. Esthi Desthasari K / Universitas Sebelas Maret/ 2010

a. Judul

Pusat Seni dan Budaya Jawa di Surakarta Sebagai Identitas Kota dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

b. Aspek yang diangkat

Perancangan fasilitas pusat seni dan budaya dengan konsep arsitektur simbiosis

c. Perbedaan

Desain ini merancang fasilitas tambahan untuk pusat seni dan budaya dengan pendekatan arsitektur simbiosis, sedangkan penulis merancang sebuah bangunan pusat seni dan budaya dengan pendekatan arsitektur kontekstual.

2. Fennyrian Massarag / Universitas Samratulangi / 2012

d. Judul

Desain Pusat Seni dan Budaya di Jayapura “Arsitektur Origami”

e. Aspek yang diangkat

Pembangunan pusat seni dan budaya melalui metafora origami

f. Perbedaan

Desain ini mencoba menyelesaikan permasalahan secara arsitektural melalui bentukan dari bangunan yang mengadopsi bentukan dari origami (seni lipat kertas yang berasal dari Jepang) sedangkan penulis menggali desain melalui pendekatan arsitektur kontekstual dengan bentukan dan pemilihan materi yang berasal dari lokasi perancangan.

3. Finda Rosyida / Universitas Islam Indonesia / 2016

a. Judul



Perancangan Homestay di Desa Wisata Krebet, Bantul, Yogyakarta Berbasis
Potensi Alam dan Budaya dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis

b. Aspek yang diangkat

Pembangunan homestay dengan pendekatan arsitektur ekologis

c. Perbedaan

Desain ini merancang sebuah bangunan homestay sedangkan penulis merancang sebuah bangunan kebudayaan, pendekatan yang dipakai pada desain ini adalah arsitektur ekologis sedangkan penulis menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual

4. Rima Noviyanti / Universitas Diponegoro / 2001

a. Judul

Pusat Kebudayaan Sunda di Bandung dengan Penekanan Desain Transformasi
Arsitektur Tradisional Sunda

b. Aspek yang diangkat

Perencanaan ruang galeri pameran

c. Perbedaan

Desain ini merancang sebuah bangunan pusat kebudayaan sunda yang berkonsentrasi pada ruang galeri pameran, sedangkan penulis merancang bangunan pusat kebudayaan dengan suku daerah yang berbeda dan lingkup perancangan yang lebih luas.

5. Robby Refhandri / Universitas Gunadarma / 2012

a. Judul

Re-Design Taman Budaya Provinsi Riau

b. Aspek yang diangkat

Perbaikan taman budaya Provinsi Riau

c. Perbedaan

Desain ini menyajikan fungsi pendukung tambahan dalam bentuk perpustakaan di dalam kompleks taman budaya sedangkan penulis merancang sebuah bangunan kebudayaan.



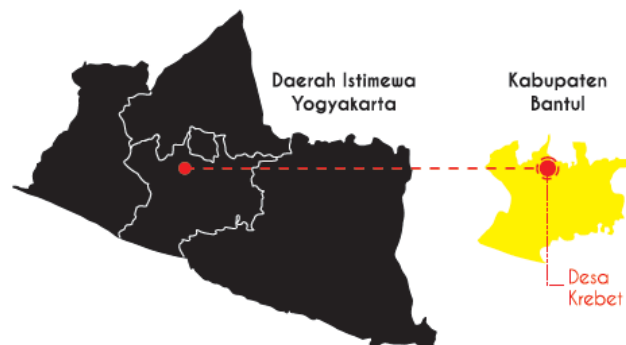
BAB II

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site dan Arsitektur

2.1 Pemilihan site

Lokasi perancangan bangunan pusat kebudayaan berada di kawasan Desa Wisata Krebet, secara administratif berada di Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa Wisata Krebet memiliki luas wilayah mencapai 104 Ha dengan jumlah penduduk 900 jiwa pada tahun 2015 Desa Wisata Krebet terdiri dari 5 RT.



Gambar 2.1 Lokasi Dusun Krebet

(Sumber: Buku Statistik Kepariwisata DIY, 2016)

Letak Desa Krebet tidak terlalu jauh dari pusat kota Yogyakarta, hanya sekitar kurang lebih 40 menit untuk mencapai ke lokasi yang dapat diakses dengan menggunakan kendaraan bermotor. Karena akses dan jarak yang mudah, sehingga Desa Krebet sering menjadi alternatif wisatawan untuk mengunjunginya.

Dalam sejarahnya, Desa Krebet merupakan daerah bertanah kapur yang tandus dengan hutan yang mengitarinya. Pada awalnya, masyarakat Desa Krebet mengandalkan pertanian sebagai sumber mata pencaharian, tetapi karena kegiatan pertanian hanya berlangsung musiman dan mengandalkan pengairan tadah hujan serta tanah yang tandus, maka warga setempat mengembangkan keahlian lain untuk membuat barang-barang



kerajinan dari kayu yang dibatik. Hingga saat ini Desa Krebet telah menjadi sentra kerajinan batik kayu yang tersohor di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 2.2 Kerajinan Batik Kayu
(Sumber: Dokumen Kelompok STUPA7
Penulis, 2016)



Gambar 2.3 Air Terjun Jurang Pulosari
(Sumber: Penulis, 2016)

Sebagian besar fungsi bangunan yang ada di kawasan Desa Krebet merupakan hunian, namun beberapa diantaranya juga memiliki fungsi lain seperti sanggar pembuatan batik kayu, homestay, maupun pembuatan kerajinan yang lain. Tingkat kepadatan bangunan di Desa Krebet masih terbilang rendah, ini dikarenakan masih banyaknya hutan dan lahan kosong dengan kontur yang curam sehingga sulit untuk dapat dimanfaatkan dalam mendirikan suatu bangunan.

2.2 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait

Peraturan Daerah Kabupaten Bantul

a. Koefisien Dasar Bangunan

- KDB tinggi (50%-75%)
- KDB menengah (20%-50%)
- KDB rendah (5%-20%)

Sedangkan Koefisien Dasar Bangunan di Desa Krebet termasuk pada golongan KDB menengah yaitu (20%-50%)

b. Koefisien Lantai Bangunan



- Ketinggian bangunan sangat rendah dan tidak bertingkat, maksimum dua lantai (KLB maksimum = 2 x KDB) dengan tinggi puncak bangunan maksimum 12 meter dari lantai dasar
- Ketinggian bangunan rendah dengan bangunan bertingkat maksimum 4 lantai (KLB maksimum = 4 x KDB) dengan tinggi puncak bangunan maksimum 20 meter dan minimum 12 meter dari lantai dasar

c. IPAL

Peresapan yang letaknya minimal 10 meter dari sumber air bersih terdekat dan atau tidak berada di bagian atas kemiringan tanah terhadap letak sumber air bersih

d. Ruang Terbuka Hijau

- Ruang terbuka hijau pekarangan (RTHP), minimal 10% pada daerah padat
- Ruang terbuka hijau public (RTHP), minimal 20%
- Ruang terbuka hijau perkotaan (RTHP), minimal 30%

2.3 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

Lokasi : Berada di wilayah RT 04 Dusun Krebet, Bantul, DIY

Status site : Menggunakan lahan kosong milik kas desa

Luas site : $\pm 5.600 \text{ m}^2$

Lokasi perancangan ini dipilih karena terletak di jalur utama Dusun Krebet dan mudah ditemukan karena letaknya bedekatan dengan gapura gerbang masuk Desa Wisata Krebet. Pada bagian selatan site merupakan beberapa sanggar kerajinan batik kayu, sedangkan di sisi timur merupakan pemukiman dengan kepadatan rendah dan disisi utara dan barat merupakan kawasan terbuka hijau.



Gambar 3.4 Lokasi Site Perancangan
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

2.4 Data Pengguna

Dalam perancangan bangunan pusat kebudayaan ini, sasaran utama pengguna bangunan adalah:

a. Pelaku Kesenian dan Kerajinan

Pelaku aktif kesenian dan para pembuat kerajinan adalah yang nantinya segala kegiatan yang berkenaan dengan kesenian dan pembuatan kerajinan akan diwadahi pada bangunan ini.

b. Pengunjung

Pengunjung yang diharapkan nantinya adalah para wisatawan baik domestik ataupun mancanegara yang datang berkunjung untuk mempelajari kesenian di Desa Krebet

c. Pengelola

Pengelola bangunan pusat kebudayaan disini adalah yang bertugas mengelola bangunan dan atraksi ataupun karnaval yang ada di Desa Krebet.

2.5 Kajian Aktivitas



2.5.1 Kerajinan Batik Kayu

Batik merupakan metode pembuatan sebuah desain gambar atau pola tertentu dengan menggunakan malam yang digoreskan, pada awal kemunculannya hingga kini, lazimnya batik dibuat dengan menggunakan media kain. Namun berbeda halnya dengan para penggiat seni di Desa Wisata Krebet ini, mereka menggoreskan dan membuat kesenian batik dengan menggunakan media kayu. Dengan kreativitas yang tinggi, mereka mampu menciptakan berbagai produk seperti topeng kayu, gantungan kunci, peralatan masak, hiasan dinding hingga alas kaki dengan metode pematikan.

Batik kayu menjadi sudah menjadi ciri khas dari Desa Wisata Krebet, hal ini perlahan dapat meningkatkan status ekonomi para penggiat seni di dalamnya karena omzet yang didapatkan perbulannya dapat mencapai puluhan juta rupiah.

Tidak sekedar membeli produk kesenian batik kayu, wisatawan yang datang ke Desa Wisata Krebet juga bisa mengikuti kursus belajar membatik kayu langsung di sanggar pembuatannya. Wisatawan tentu saja dapat berkreasi dengan kreativitas mereka masing-masing untuk mengkolaborasikan pola-pola batik yang ada terutama motif batik Yogyakarta seperti parang rusak, parang barong, kawung, garuda, sidomukti, sidorahayu dan motif batik yang lainnya.



Gambar 2.5 Kursus Batik Kayu di Dusun Krebet

(Sumber: Dokumen Kelompok STUPA7 Penulis, 2016)



Gambar 2.6 Topeng Batik Kayu

(Sumber: Dokumen Kelompok STUPA7 Penulis, 2016)

Aktivitas pembuatan kerajinan batik kayu membutuhkan ruang yang beragam untuk memenuhi beberapa tahapan pembuatan kerajinan mulai dari pengolahan bahan mentah, penjemuran bahan setengah jadi, pewarnaan, hingga tahapan *finishing*. Pada masing-masing ruang membutuhkan standar yang berbeda. Pada ruang pengolahan bahan



mentah membutuhkan ruang yang dapat mengakomodasi peralatan yang dibutuhkan dengan dimensi yang besar, pada ruang penjemuran bahan setengah jadi membutuhkan ruang luar dengan sinar matahari langsung dan tidak langsung, pada ruang pewarnaan membutuhkan ruang yang tertutup dan pada ruang untuk *finishing* membutuhkan ruang yang terbuka namun tidak mendapat cahaya matahari langsung.

2.5.2 Kesenian Lokal

Dengan adat istiadat Jawa yang masih kental dalam kehidupannya, Desa Wisata Krebet juga memiliki berbagai atraksi budaya dan kesenian yang menjadi suguhan bagi para wisatawan, kesenian ini merupakan peninggalan leluhur mereka dan terus berlangsung sampai sekarang.

a. Merti Dusun

Merti dusun merupakan tradisi turun temurun yang sesungguhnya adalah upacara sebagai symbol rasa syukur masyarakat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan karunia yang diberikan-Nya. Merti dusun diikuti oleh segala kalangan masyarakat dan biasanya merupakan rangkaian acara yang cukup panjang mulai dari persiapan, arak-arakan, pementasan hingga pesta. Sehingga seluruh golongan masyarakat harus berpartisipasi dalam acara merti dusun ini.



**Gambar 2.7 Pembacaan Doa Wujud Syukur
pada Acara Merti Dusun**
(Sumber: Google, 2016)



**Gambar 2.8 Tumpeng pada Acara Merti
Dusun di Dusun Krebet**
(Sumber: Google, 2016)

Aktivitas kebudayaan merti dusun memerlukan ruang terbuka yang luas untuk mengakomodasi peserta yang jumlahnya hingga ratusan orang, selain itu dalam



kebudayaan merti dusun terdapat beberapa aktivitas yang saling terkait yaitu persiapan berupa doa bersama dan merias tumpeng, arak-arakan yang berupa mengelilingi Desa Wisata Kreet dengan membawa tumpeng, pementasan berupa pembagian berkat dari tumpeng dan jathilan, hingga ditutup dengan pesta yang berupa pentas musik

b. Jathilan

Jathilan merupakan kesenian yang telah lama dikenal oleh masyarakat Yogyakarta dan sebagian masyarakat Jawa Tengah, sebagian orang mengenal jathilan sebagai kuda kepang ataupun kuda lumping. Kesenian ini adalah perpaduan antara seni tari dengan magis yang dimainkan menggunakan property berupa kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu.



**Gambar 2.9 Pementasan Jathilan
di Dusun Kreet**
(Sumber: Google, 2016)



**Gambar 2.10 Pemain Jathilan yang
Kerasukan**
(Sumber: Google, 2016)

Jathilan dimainkan dengan iringan musik dari beberapa instrumen musik berupa drum, kendang, kenong, gong dan slompret. Pemain jathilan umumnya seorang pria dewasa, hal ini dikarenakan nantinya pada proses tarian, para penari akan dirasuki oleh makhluk lain sehingga fisik yang dibutuhkan harus kuat. Karena banyaknya aktivitas dan rangkaian yang dilakukan pada saat jathilan, maka kebanyakan dari pementasan jathilan dilakukan di luar ruangan terbuka. Pementasan jathilan rutin digelar di Dusun Kreet setiap ada hajatan atau rangkaian upacara adat

Ruang yang dibutuhkan untuk pementasan jathilan berupa panggung pementasan terbuka dengan luasan yang mampu mengakomodasi penari yang jumlahnya sekitar 8 sampai 15 orang, dan pemain musik yang jumlahnya sekitar 10-20



orang. Selain itu gerak penari yang dinamis harus dipertimbangkan dalam perancangan ruang pementasan. Ruang pendukung yang dibutuhkan berupa ruang rias pemain dan ruang penyimpanan properti dan alat musik.

c. Karawitan

Karawitan merupakan kesenian musik tradisional Jawa yang mengacu pada permainan musik Gamelan. Kesenian karawitan ini dikemas dengan alunan instrument dan vokal. Karawitan berasal dari kata “rawit” yang dalam bahasa Jawa memiliki arti “rumit”. Karena memang instrumen yang digunakan sangatlah beragam. Beberapa perangkat gamelan yang digunakan dalam pementasan karawitan dibedakan menurut jenis, jumlah dan fungsinya. Jenis gamelan tersebut diantaranya adalah gamelan kodhok ngorek, gamelan monggang, gamelan carabalen, gamelan sekaten dan gamelan ageng. Sedangkan perangkat gamelan yang digunakan pada umumnya terdiri dari beberapa perangkat, yaitu bonang, kendang, gong, kenong, kecer, geder, gambang, penontong, kempul, saron, slenthem dan lain-lain. Namun bisa juga dikolaborasikan dengan alat musik modern seperti gitar, bass, trompet dan keyboard.



Gambar 2.11 Pementasan Karawitan
(Sumber: Google, 2017)

Ruang yang dibutuhkan dalam pementasan karawitan berupa ruang dalam untuk mempertimbangkan akustik sehingga suara yang dihasilkan dari alat musik dapat terdengar dengan maksimal, jumlah pemain karawitan sekitar 30 orang dengan masing-masing ukuran alat musik yang berbeda. Ruang tambahan yang dibutuhkan berupa ruang rias pemain, ruang penyimpanan alat musik dan ruang *sound monitoring*.



d. Kethoprak

Ketoprak merupakan seni pertunjukkan rakyat tradisional khususnya di daerah Jawa Timur, Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Kesenian ini mirip dengan drama namun dikemas dalam budaya Jawa yang kental mulai dari dialog, lakon, instrumen musik hingga nilai kehidupan orang Jawa.

Pementasan ketoprak dimainkan oleh banyak orang dengan peran yang berbeda-beda, pada umumnya panggung pementasan memiliki latar yang berbeda-beda dan dilengkapi dengan properti penunjang pementasan.



Gambar 2.12 Pementasan Ketoprak
(Sumber: Google, 2017)

Ruang yang dibutuhkan dalam pementasan ketoprak yaitu panggung tertutup yang dapat mengakomodasi pemain yang berjumlah sekitar 10 sampai 20 orang dengan gerak yang dinamis dan pemain musik yang statis berjumlah sekitar 15 sampai 20 orang. Ruang penunjang yang dibutuhkan berupa ruang ganti pemain, ruang rias pemain, ruang penyimpanan properti, ruang penyimpanan alat musik, ruang *sound monitoring* dan ruang *light monitoring*.

e. Wayangan

Wayangan atau sering disebut wayang kulit, merupakan kesenian tradisional yang menggunakan media kulit yang dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai tokoh-tokoh pewayangan dan dimainkan oleh seorang dalang dengan jalan cerita



tentang kehidupan, namun tak jarang juga mengambil naskah Mahabharata dan Ramayana.

Pementasan wayang kulit diiringi oleh permainan gamelan dan sinden yang berperan sebagai penyanyi, umumnya pementasan wayang kulit digelar pada malam hari bisa di ruangan terbuka ataupun ruangan tertutup.



Gambar 2.13 Pementasan Wayangan
(Sumber: Google, 2017)

Pementasan wayang kulit membutuhkan ruang terbuka atau tertutup yang mampu mengakomodasi properti berupa layar/*kelir* yang memiliki bentang minimal 5 sampai 12 meter, property lain yg harus diakomodasi berupa alat gamelan dengan luasan minimal 40m². Ruang penunjang yang dibutuhkan dalam pementasan wayang kulit yaitu ruang rias pemain dan ruang penyimpanan properti dan alat musik.

f. Mocopatan

Mocopatan adalah seni melagukan atau mengembangkan syair *mocopat* yang dilakukan oleh sejumlah orang secara bergilir. *Mocopat* merupakan tembang Jawa yang berisi tentang ajakan kebaikan dan doa harapan bagi kehidupan yang lebih baik. Mocopatan sering digelar di daerah Yogyakarta dan Surakarta karena memang sejarah yang hampir mirip.



Gambar 2.14 Pementasan Mocopatan

(Sumber: Google, 2017)

Pementasan mocopatan membutuhkan panggung tertutup yang bisa mengakomodasi penyanyi/*waranggana* pada setiap penampilannya sebanyak 3 sampai 5 orang dalam sekali pementasan dan ditambah dengan pemain alat musik sebanyak 5 sampai 10 orang. Ruang penunjang yang dibutuhkan berupa ruang ganti pemain, ruang rias pemain, ruang penyimpanan alat musik dan ruang *sound monitoring*.

g. Hadroh

Hadroh merupakan kesenian Islami yang sudah ada sejak zaman Nabi Muhammad SAW yang berisi tentang syair-syair yang mengandung ungkapan pujian dan keteladanan sifat Allah dan Rasulallah yang agung. Pementasan Hadroh biasanya dilakukan dengan alat musik bernama rebana dan dilakukan dengan beramai-ramai.

Pementasan hadroh di Desa Wisata Krebet rutin diselenggarakan karena mayoritas masyarakat disana merupakan penganut Agama Islam.



Gambar 2.15 Pementasan Hadroh

(Sumber: Google, 2017)



Pementasan hadroh membutuhkan ruang luar atau dalam yang mampu mengakomodasi pemain musik yang sekaligus penyanyi sejumlah 5 sampai 10 orang pada setiap penampilannya. Ruang penunjang yang dibutuhkan berupa ruang penyimpanan alat musik

h. Gejog Lesung

Pada awalnya, gejog lesung merupakan permainan yang ada di kalangan para petani untuk mengisi waktu luang mereka setelah seharian bekerja menumbuk padi. Gejog lesung merupakan alat untuk memisahkan padi dari tangkai dan kulitnya dengan cara padi yang kering dimasukkan ke dalam lesung yang kemudian ditumbuk dengan alu sehingga menimbulkan irama.



Gambar 2.16 Pemain Gejog Lesung
(Sumber: Google, 2017)



Gambar 2.17 Penari Gejog Lesung
(Sumber: Google, 2017)

Gejog lesung dimainkan secara beramai-ramai, biasanya terdapat sekitar 12 orang yang memainkan permainan tradisional ini, dengan lima sampai enam orang yang menumbuk lesung, dan sisanya menyanyi sambil menari dengan membawa tampah

Festival gejog lesung rutin diadakan di Desa Wisata Krebet untuk mengundang para wisatawan dan meramaikan festival keliling antar desa di Yogyakarta.

Pementasan gejog lesung membutuhkan ruang luar yang mampu mengakomodasi pemain sejumlah 15 sampai 20 orang pada setiap penampilannya. Ruang penunjang yang dibutuhkan berupa ruang ganti pemain, ruang rias pemain, ruang penyimpanan properti dan alat musik.



Kegiatan	Aktivitas	Karakteristik
Aktivitas kegiatan pembuatan kerajinan masyarakat 1 — <i>Kerajinan Batik Kayu</i>	• Proses pembuatan • Proses finishing • Pameran • Penjualan	• Berkelompok kecil • Dinamis • Membutuhkan ruang luar & dalam
Aktivitas kegiatan kesenian masyarakat 2 — <i>Jathilan</i>	• Latihan • Merias • Mempersiapkan properti • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Berkelompok besar • Dinamis • Membutuhkan ruang luar
3 — <i>Merti Dusun</i>	• Merias • Karnaval • Grebeg	• Berkelompok besar • Dinamis • Membutuhkan ruang luar
4 — <i>Karawitan</i>	• Latihan • Merias • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Berkelompok besar • Statis • Membutuhkan ruang dalam
5 — <i>Kethoprak</i>	• Latihan • Merias • Mempersiapkan properti • Pentas	• Berkelompok besar • Statis • Membutuhkan ruang dalam/luar
6 — <i>Wayang</i>	• Merias • Mempersiapkan alat musik • Mempersiapkan properti • Pentas	• Berkelompok besar • Statis • Membutuhkan ruang dalam/luar
7 — <i>Mocopat</i>	• Merias • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Berkelompok kecil • Statis • Membutuhkan ruang dalam/luar
8 — <i>Hadroh</i>	• Merias • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Berkelompok kecil • Statis • Membutuhkan ruang dalam/luar
9 — <i>Gejog Lesung</i>	• Merias • Mempersiapkan alat musik • Mempersiapkan properti • Pentas	• Berkelompok kecil • Dinamis • Membutuhkan ruang luar

Tabel 2.4 Tabel Kegiatan Masyarakat
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



2.6 Kajian Tema Perancangan

2.6.1 Kebudayaan

Secara bahasa, “Kebudayaan” berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu “buddayah” yang merupakan bentuk jamak dari kata “budhi” yang memiliki arti budi atau akal. Sehingga kebudayaan disimpulkan sebagai beberapa hal yang berkaitan dengan budi atau akal. Sehingga pengertian kebudayaan pada umumnya merupakan hasil cipta, rasa serta karsa manusia dalam memenuhi keperluan hidupnya yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, susila, hukum kebiasaan serta tiap-tiap kecakapan serta rutinitas.

Sedangkan makna kebudayaan menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soenardi, pada bukunya *Setangkai Bunga Sosiologi* (Jakarta:Yayasan Tubuh Penerbit Fakultas Ekonomi Kampus Indonesia, 1964), hal. 113, merumuskan bahwa kebudayaan merupakan segala hasil karya, cipta, serta rasa masyarakat. Karya masyarakat yang membuahkan suatu teknologi serta kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah yang dibutuhkan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya supaya memiliki suatu kemampuan yang akhirnya dapat diabdikan untuk kepentingan orang-orang yang selanjutnya.

2.6.1.1 Unsur Kebudayaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan bahwa unsur kebudayaan merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang dapat digunakan sebagai satuan analisis tertentu. Menurut Clyde Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul *Universal Categories of Culture* (Gazalba, 1989: 10), terdapat klasifikasi kebudayaan yang terbagi menjadi tujuh unsur kebudayaan, klasifikasinya adalah sebagai berikut:

a. Sistem Bahasa

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, karena dengan bahasa masyarakat akan mudah berinteraksi dan berkomunikasi. Selain itu, bahasa merupakan identitas suatu suku atau suatu bangsa.



b. Sistem Kemasyarakatan dan Organisasi

Unsur ini merupakan produk dari manusia sebagai *homo socius* yaitu kodrat manusia yang senantiasa selalu bergantung dengan orang lain dalam kehidupannya. Pengertian ini lebih familiar dengan sebutan sistem kekerabatan dan lembaga sosial, maksud dari sistem kekerabatan adalah hubungan seorang individu dengan individu lainnya berdasarkan aspek hubungan darah atau kekeluargaan. Sedangkan organisasi sosial adalah berbagai lembaga masyarakat yang dibentuk untuk mengurus kepentingan bersama.

c. Sistem Ekonomi dan Mata Pencaharian

Unsur ketiga ini merupakan produk dari manusia sebagai *homo economicus* yang menjadikan tingkat kehidupan manusia secara umum terus meningkat.

d. Ilmu Pengetahuan

Unsur ini didapatkan dari pemikiran suatu individu itu sendiri ataupun dapat juga didapatkan dari pemikiran individu lain.

e. Sistem Teknologi dan Peralatan

Unsur ini didapatkan dari pemikiran manusia yang cerdas serta dibantu dengan kekuatan dan kemampuannya menciptakan suatu alat untuk mempermudah kehidupannya

f. Kesenian

Kodrat manusia sebagai *homo esteticus* inilah yang melahirkan kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan. Unsur kebudayaan ini dapat dinikmati melalui panca indra manusia yang memiliki beberapa wujud diantara lain tari, musik, dan kerajinan. Kesenian sangat penting peranannya karena menjadi ciri pembeda antara suatu kelompok suku bangsa dengan yang lainnya.



g. Kepercayaan dan Agama

Manusia memiliki aspek spiritual di dalam dirinya dan percaya serta meyakini bahwa ada sesuatu yang lebih tinggi dari alam semesta yang mengatur segala sesuatunya.

Pada perancangan bangunan pusat kebudayaan di Desa Wisata Krebet ini nantinya akan lebih mengacu pada unsur kebudayaan yang berupa unsur sistem ekonomi yang mengangkat kasus mengenai penjualan produk kerajinan setempat, unsur ilmu pengetahuan yang mengangkat kasus mengenai pelestarian kebudayaan setempat dan unsur kesenian yang mengangkat kasus mengenai aktivitas pementasan kebudayaan setempat.

2.6.2 Pusat Kebudayaan

Pusat kebudayaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian suatu tempat untuk membina dan mengembangkan kebudayaan. Pusat kebudayaan bertanggung jawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian.

A. Fungsi Pusat Kebudayaan

Dalam prosesnya dalam membina dan mengembangkan kebudayaan, suatu bangunan pusat kebudayaan pada umumnya memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi Administratif
- b. Fungsi Edukatif
- c. Fungsi Rekreatif
- d. Fungsi Informatif

B. Tugas Pusat Kebudayaan

Suatu pusat kebudayaan memiliki tugas dan tanggung jawab yang harus dipenuhi, antara lain adalah:



- a. Mengenalkan kebudayaan yang belum dikenal oleh masyarakat secara luas
- b. Merancang, melaksanakan dan memantau kegiatan kebudayaan dan kesenian
- c. Menyediakan saran dan prasarana untuk menunjang perkembangan pendidikan kebudayaan dan kesenian
- d. Menggalakkan program kebudayaan dan kesenian yang bertujuan untuk membina masyarakat agar kebudayaan dapat terus lestari dan tidak luntur termakan zaman
- e. Mengundang pakar dalam mengisi event atau kegiatan tertentu yang berhubungan dengan sosialisasi kebudayaan

C. Fasilitas Pusat Kebudayaan

Dalam menunjang performa suatu bangunan pusat kebudayaan, diperlukan beberapa fasilitas pokok yang ada di dalamnya, antara lain:

a. Kantor

Fasilitas ini merupakan fasilitas yang penting untuk menunjang fungsi administratif suatu pusat kebudayaan. Fasilitas perkantoran berfungsi untuk ruang dalam mencatat semua data program dan kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi, termasuk inventori dan property di dalam bangunan pusat kebudayaan hingga jumlah pengunjung dan sebagainya.

b. Perpustakaan

Perpustakaan pada pusat kebudayaan berfungsi untuk mengenalkan wisatawan akan kebudayaan di lokasi tersebut berupa wujud fisik seperti buku, majalah, tabloid ataupun artikel. Di perpustakaan juga menjadi sumber informasi mengenai kebudayaan dan pembelajaran mengenai lokasi pusat kebudayaan tersebut berasal.

c. Galeri Seni

Peran galeri seni pada pusat kebudayaan merupakan hal yang paling pokok, karena di dalamnya terdapat benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan kebudayaan dari daerah tertentu. Pada ruang galeri seni juga dapat menjadi



ruang pameran yang ditunjukkan bagi pengunjung bangunan pusat kebudayaan tersebut, selain itu juga menjadi ruang untuk melakukan pagelaran seni dan kebudayaan.

2.6.3 Definisi Desa Wisata

Desa Wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. (Nuryanti, Wiendu. 1993)

Komponen utama dari sebuah desa wisata:

- a. Akomodasi : merupakan sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk
- b. Atraksi : seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta setting fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif.

Dalam UU No. 9 tahun 1990 pasal 19 menyarankan bahwa pengusahaan obyek dan daya tarik wisata budaya merupakan usaha pemanfaatan seni budaya bangsa untuk dijadikan sasaran wisata. Merupakan peninjauan atas terhadap kelayakan fasilitas pelayanan dan penciptaan kepuasan kepada pengunjung.

2.6.4 Definisi Wisatawan

Wisatawan berasal dari Bahasa Sansekerta yang terdiri atas kata “wisata” yang memiliki arti sebuah perjalanan atau berpergian dan akhir kata “wan” yang menunjukkan pelakunya. Jadi secara harfiah wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan wisata.



Arti wisatawan dalam arti modern adalah setiap orang yang berpergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dari kunjungan itu, menurut A.J Norwal.

Sedangkan yang termasuk dan dapat disebut wisatawan adalah sebagai berikut:

- a. Orang yang mengadakan perjalanan untuk *pleasure* (menikmati waktu) karena alasan kerabat dan memiliki keperluan untuk kesehatan, kepuasan dan kebahagiaan.
- b. Orang yang mengadakan perjalanan untuk keperluan ilmiah, administratif, diplomatik, keagamaan, olahraga dan sebagainya yang berhubungan dengan kekerabatan.
- c. Orang yang melakukan perjalanan dalam rangka keperluan bisnis..
- d. Orang yang singgah karena suatu perjalanan (transit) baik melalui laut, darat atau udara.

2.6.5 Arsitektur Kontekstual

Pengertian Arsitektur Kontekstual

a. Arsitektur Kontekstual Menurut Stuart E Cohen

Dalam pemikiran kontekstual, menganggap bahwa salah satu metode untuk mengetahui keberadaan suatu bentuk dan bahasa arsitektur adalah berdasarkan pengakuan secara resmi oleh masyarakat sekitarnya. Hal ini berarti bentuk fisik yang telah mapan adalah bentuk yang diakui dan terbiasa oleh pengamat sekitarnya.

Pemikiran secara kontekstual mempunyai prinsip bahwa bangunan yang muncul di kemudian waktu untuk mendapatkan pengakuan keberadaannya seharusnya merupakan tambahan yang terkait dari lingkungan sekitarnya.

Pemikiran kontekstual menganjurkan para arsitek dan perancang untuk melihat dan mempelajari bangunan tradisional, bentuk-bentuk asli, material setempat, untuk menangkap nafas dan ciri khas dari bentuk fisik lingkungan.



Untuk membentuk keterkaitan dalam kontekstual dapat diperoleh melalui proses analogi dan seleksi bentuk arsitektur setempat yang telah sesuai dan diakui oleh masyarakat dan lingkungan.

b. Arsitektur Kontekstual Menurut Anthony C Antoniades

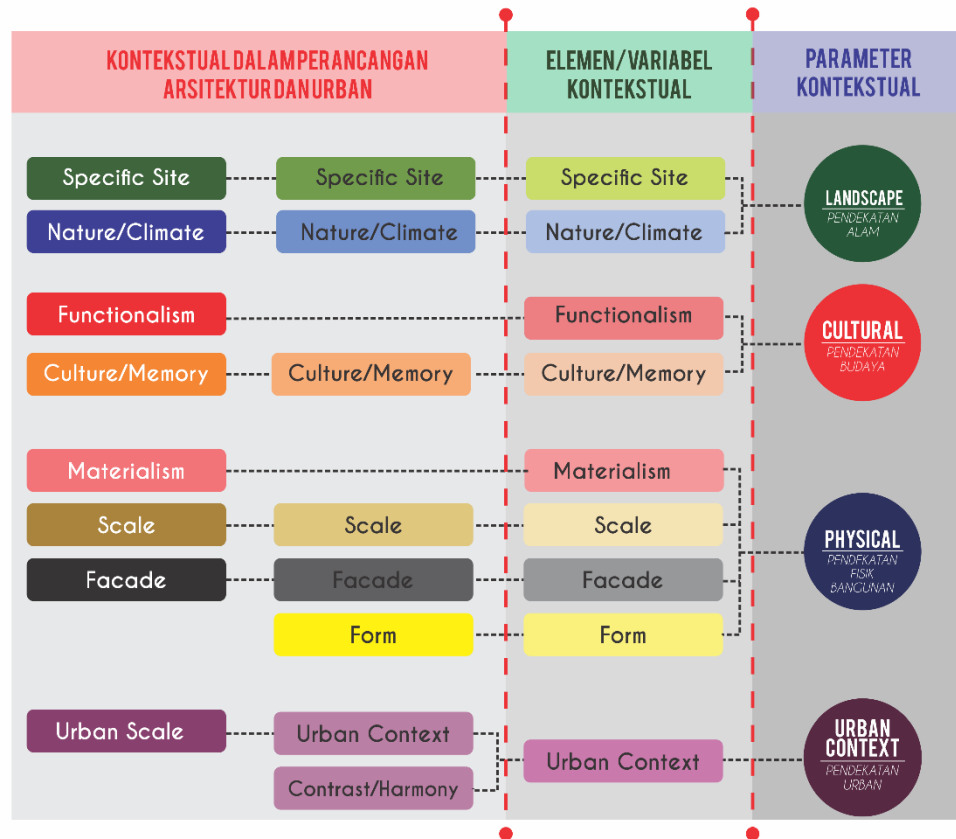
Arsitektur kontekstual merupakan salah satu prinsip perancangan dalam arsitektur yang mempertimbangkan pemasalahan desain dalam beberapa atau kesatuan bidang konteks arsitektural.

Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1992), klasifikasi dari bidang konteks dalam arsitektur dapat berhubungan dengan site dari lingkungan, kondisi bangunan sekitar, masyarakat, budaya dan material di daerah setempat. Tujuan ini guna mengarahkan desain dalam perancangan.

Selain itu, kontekstual merupakan suatu hubungan antara arsitektur dan sitenya, berkaitan dengan lingkungan sekitarnya dengan memperhatikan kondisi bangunan sekitar, dimana masyarakat, budaya, area dan materialnya berasal dari tempat bangunan tersebut akan dibangun.

c. Arsitektur Kontekstual Menurut J Wolford

Elemen kontekstual tergantung pada banyak faktor, yaitu: (1) fitur fisik bangunan; konfigurasi letak bangunan (bentuk secara fisik atau faktor penunjangnya); (2) konteks terhadap tapak bangunan (faktor yang menampilkan nilai-nilai memori masa lalu); (3) konteks terhadap bangunan yang sudah terbangun; (4) batasan atau perletakan bangunan; (5) bagaimana bangunan berkaitan dengan daerah sekitarnya dan dengan bangunan yang berdekatan; kontras dalam gaya bangunan atau material dalam artian memiliki kesamaan atau saling mempengaruhi; (6) kecocokan bangunan dalam kaitan hubungannya dengan bangunan sekitarnya (Wolford, 2004:178)



Dalam perancangan bangunan pusat kebudayaan ini nantinya akan lebih menggunakan elemen pendekatan kontekstual pada bagian parameter *landscape* yang mendalam mengenai spesifik kondisi alam, iklim dan vegetasi pada site dan menggunakan parameter *physical* yang mendalam mengenai material, skala, fasad dan bentuk bangunan

2.6.6 Lansekap

Menurut Frederick Steiner dalam bukunya *The Living Landscape* tahun 1991, lansekap merupakan media yang mengakomodasi, menghubungkan dan menyampaikan kompleks ekologi yang luas dan sistem budaya dalam sebuah struktur bentuk lahan dan habitat yang rumit.

Dalam perkembangannya, sebuah lansekap harus memenuhi suatu standar yaitu aspek sustainability, selain itu terdapat beberapa kriteria yang harus dicapai agar sebuah lansekap arsitektural dapat tergolong lansekap yang baik, yaitu:



a. Konektivitas

Konektivitas meliputi beberapa aspek diantaranya:

- **Hubungan antara site dengan konteks lokasi site tersebut**

Suatu wujud kerja yang nyata dari sebuah lanskap arsitektur adalah kreasi menciptakan makna ruang, keindahan visual dan identitas khusus dari lanskap tersebut. Namun beberapa aspek yang lebih kritis yang perlu menjadi pertimbangan dalam perancangan berupa mengenali lingkungan dan komunitas dari sekitar site tersebut

Pada perancangan bangunan pusat kebudayaan ini dalam aspek tersebut akan dicapai melalui menjadikan perancangan lansekap ini sebagai ruang umum yang dapat digunakan untuk masyarakat Desa Kreet.

- **Hubungan antara sistem alam dengan sistem budaya**

Menurut Anne Whiston Spirn dalam bukunya *The Granite Garden* tahun 1984, tren yang berkembang saat ini untuk memperbaharui proses alam di lingkungan perkotaan dapat melalui hutan kota, *green roof*, dan perkerasan berpori. Hal ini membuktikan bahwa integrasi antara proses alam dalam perkembangan manusia tidak hanya mungkin, namun juga dibutuhkan dan diinginkan.

Pada perancangan bangunan pusat kebudayaan ini dalam aspek tersebut akan dicapai melalui mempertimbangkan aktivitas kebudayaan yang membutuhkan ruang luar dan perancangan lansekap khusus seperti ruang terbuka, dan amphitheater berelevasi sebagai area pementasan luar ruangan

- **Mengenali kehidupan dan perkembangan lansekap dari waktu ke waktu**



Definisinya adalah dalam perancangan lansekap harus melestarikan sesuatu yang bersejarah dalam site tersebut baik dari segi bangunan maupun suatu hal yang unik ataupun endemik dari site tersebut karena hal yang bersejarah pasti mewakili era dari perkembangan komunitas yang telah tinggal dalam site tersebut pada masa lampau

Vegetasi endemik pada site perancangan yaitu berupa keberadaan pohon krebet yang ada tetap dilestarikan dan menjadi pertimbangan dalam perancangan lansekap pada site.

b. Makna

Makna meliputi beberapa aspek diantaranya:

- **Mendefinisikan suasana ruang dengan baik**

Suatu desain lansekap seharusnya terinspirasi oleh dan berusaha untuk melestarikan dan meningkatkan karakter yang unik, fungsi dan sejarah suatu site dengan konteksnya. Sebuah kreasi dari lanskap yang penuh arti dan mudah diingat pasti merupakan hasil dari berbagai analisa dan ekspresi semangat dari site tersebut. Penghormatan terhadap budaya dan ekologi regional akan menciptakan bentukan dan suasana ruang yang kuat.

Perancangan lansekap pada bangunan pusat kebudayaan ini nantinya akan menempatkan beberapa karya dari seniman lokal krebet sebagai *sculpture* dan ikon pada site.

c. Tujuan

Tujuan meliputi beberapa aspek diantaranya:

- **Memperlakukan lanskap sebagai media hidup dan spasial**

Mengesampingkan perancangan lansekap akan mengakibatkan beberapa efek site yang nantinya akan tidak berkelanjutan. Pertama, akan mengurangi kepedulian dan



perhatian terhadap lahan dan kritis ekologis serta sistem budaya di dalamnya yang mana merupakan hal yang paling mendasar dari keberlanjutan regional.

Perancangan bangunan yang mempertimbangkan kontur asli pada site akan memelihara ekologi pada site walaupun nantinya pada site akan terdapat beberapa elevasi yang berbeda pada masing-masing gubahan bangunan.

- **Memenuhi tujuan program ekologi dan kebudayaan berbasis lahan**

Sebutan penggunaan kawasan yang umum didasarkan dari indentias arsitektural seperti komersial, residensial atau industrial. Namun dalam perancangan lanskap tidak harus mengikuti dan mengakomodasi tujuan dari kawasan tersebut, karena fungsi suatu lansekap pada suatu kawasan lebih memperhatikan keberhasilan kombinasi antara tujuan ekologis dan kebudayaan, fungsi kebudayaan seperti menjadi ruang sosial .

Perancangan lansekap bangunan pusat kebudayaan yang nantinya akan menjadi ruang terbuka yang dapat digunakan oleh masyarakat Desa Krebet sehingga dapat menjadi ruang sosial.

d. Efisiensi

Efisiensi meliputi beberapa aspek diantaranya:

- **Kebutuhan sumber daya yang rendah untuk pelaksanaan dan pemeliharaan**

Menurut William Thompson dan Kim Sorvig dalam bukunya *The Sustainable Landscape Construction*, menjelaskan bahwa pengembangan perancangan lanskap harus mempertimbangkan hal-hal yang prinsip seperti air, tanah dan perlindungan terhadap vegetasi endemik; perlindungan dan pemeliharaan lahan; pengurangan permukaan kedap air;



pengendalian polusi cahaya, udara dan kebisingan; dan daur ulang, pembaruan serta penggunaan energy yang rendah.

Aspek penting dari kriteria ini adalah bagaimana lanskap dan vegetasi tersebut dapat merawat dirinya sendiri, dengan sistem penerapan vegetasi yang cocok untuk disemua lahan. Dengan ini akan menekan biaya dan energy yang dibutuhkan dalam perawatan nantinya.

Keadaan eksisting kontur pada site cenderung memiliki elevasi yang beragam, sehingga perancangan bangunan ini memilih untuk mempertahankan kontur yang ada sehingga lahan yang ada cenderung akan lebih terjaga keasliannya.

Pemilihan konsep pertamanan yang diterapkan pada bangunan ini nantinya adalah *friendly wildlife gardening*, dengan salah satu pertimbangannya adalah rendah biaya perawatan, selain itu juga jenis vegetasi yang beragam seperti eksisting pada site perancangan.

e. Penatagunaan

Penatagunaan meliputi beberapa aspek diantaranya:

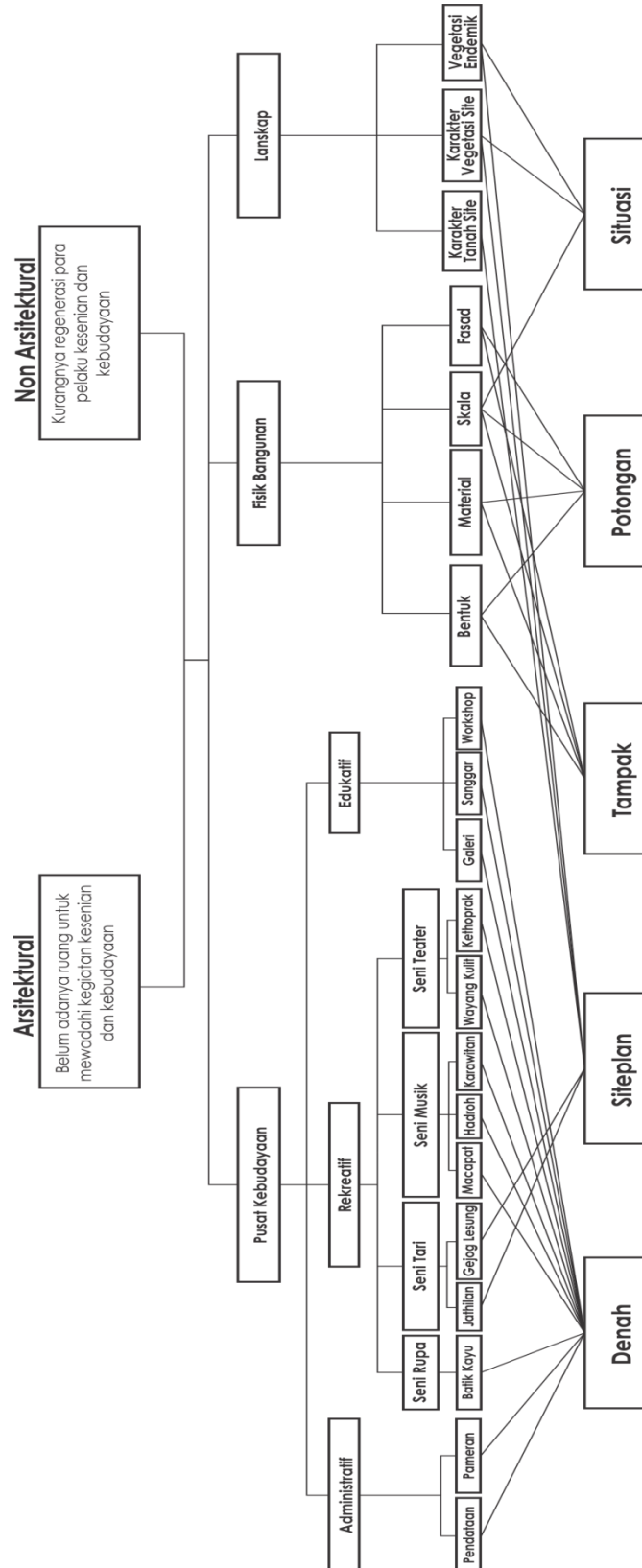
- **Melibatkan proses desain kolaboratif dan partisipatif**

Kebutuhan keterlibatan klien dan pengguna dalam pengembangan desain dan perancangan solusi desain pada suatu site sangat dibutuhkan untuk mendapatkan hasil akhir yang dapat dipahami. Pengguna yang dilibatkan dalam proses dapat memberi informasi mengenai site tentang nilai dan sejarahnya, bahkan impiannya kedepan mengenai pengembangan site tersebut.

Pada pengujian desain yang dilakukan melibatkan pertimbangan dari masyarakat dan pengguna bangunan nantinya yang termasuk memberi masukan terhadap lansekap pada bangunan pusat kebudayaan ini nantinya.



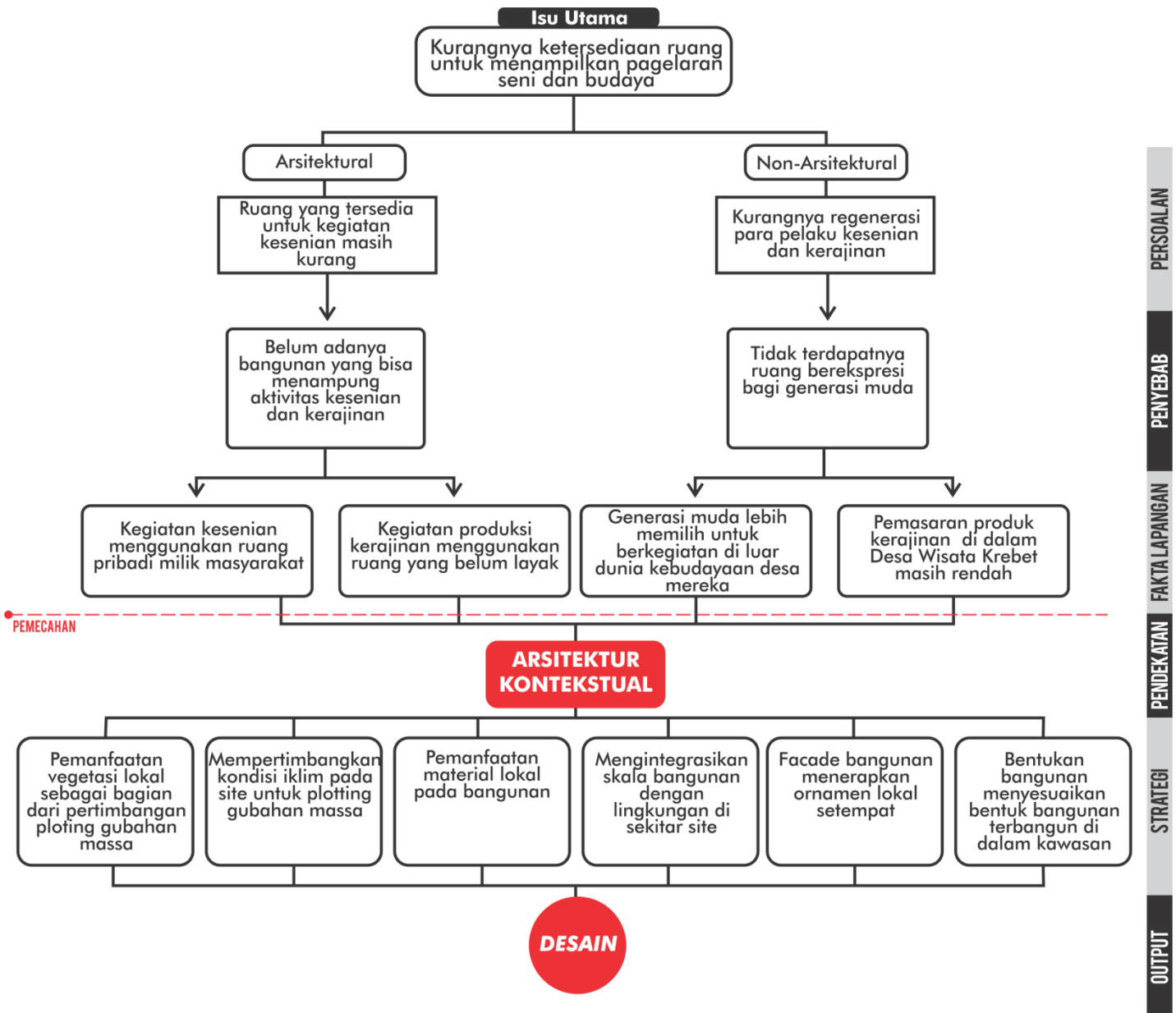
2.7 Skema Peta Persoalan



Skema 2.1 Peta Persoalan
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)



2.8 Skema Peta Konflik



Skema 2.1 Peta Konflik
(Sumber: Modifikasi Penulis, 2017 berdasarkan Alhamdani (2010))



2.9 Studi Preseden

2.9.1 Dusun Bambu, Lembang, Jawa Barat

Di Provinsi Jawa Barat tepatnya di kawasan Lembang, terdapat sebuah destinasi wisata yang unik bernama Dusun Bambu. Di kawasan ini menyuguhkan berbagai atraksi wisata yang beragam mulai dari berkemah, hiking, bercocok tanam, bermain perahu hingga menikmati taman bunga.

Kawasan Dusun Bambu ini berada di sekitar pegunungan Tangkuban Perahu yang memiliki potensi alam yang baik mulai dari hawa yang sejuk, udara yang segar hingga pemandangan yang menakjubkan. Sehingga cocok menjadi destinasi wisata keluarga untuk melepas penat dan menikmati akhir pekan.



Gambar 2.20 Villa Kampung Layung Dusun Bambu

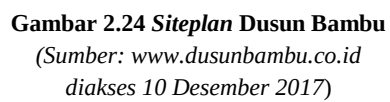
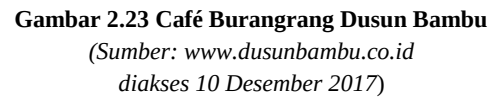
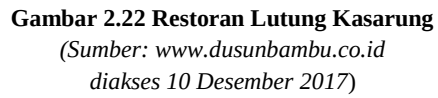
(Sumber: www.dusunbambu.co.id
diakses 10 Desember 2017)



Gambar 2.21 Area Bermain Dusun Bambu

(Sumber: www.dusunbambu.co.id
diakses 10 Desember 2017)

Dusun bambu merupakan komplek wisata yang menyuguhkan wisatawan mengenai alam, kebudayaan, hiburan, edukasi dan ekonomi karena di dalamnya terdapat berbagai area yang mengakomodasi hal-hal tersebut. Sehingga dusun bambu dianggap sebagai *one-stop leisure destination* bagi para wisatawan yang datang ke Jawa Barat.





Kesimpulan : Dusun bambu mengakomodasi segala kebutuhan bagi para wisatawan dan menjadi destinasi *one-stop leisure* dengan segala fasilitas di dalamnya. Dengan dua akses yang diterapkan pada *siteplan*, sirkulasi kendaraan masuk dan wisatawan lebih mudah dikontrol. Bentuk bangunan yang mengikuti eksisting lansekap, mempertahankan tanaman endemik pada lansekap, dan penggunaan material pada tiap bangunan merupakan bagian dari penerapan arsitektur kontekstual. Selain itu juga kebudayaan pada pementasan dan nilai edukasi yang ditanamkan berupa kebudayaan dari Jawa Barat dimana kompleks bangunan ini berada.

2.9.2 Taman Budaya, Bali

Taman Budaya Bali adalah bangunan yang didirikan dengan tujuan untuk pementasan seni serta pengembangan seni di Bali, kompleks bangunan ini memiliki luas sekitar 5 hektar. Pembangunan kawasan seni ini diharapkan dapat merangsang kreativitas seni dari para seniman di Bali untuk tetap menjaga, melestarikan dan mendukung dinamika perkembangan budaya dan juga bisa tetap berkiprah serta mempertahankan jati diri di tengah derasnya pengaruh global yang dibawa oleh wisatawan yang datang dan berkunjung ke Bali.



Gambar 2.25 Pintu Masuk Pementasan
(Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY, 2016)



Gambar 2.26 Pementasan Tari di Panggung Luar
(Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY, 2016)

Bentuk susunan kompleks bangunan yang ada di Taman Budaya Bali ini terdiri dari:

1. Komplek bangunan suci, meliputi Pura Taman Beji, Bale Pepaosan, Bale Selonding
2. Komplek bangunan tenang, meliputi Perpustakaan Widya kusuma



3. Komplek bangunan setengah ramai, meliputi Gedung Pameran Mahudara, Gedung Kriya, Studio Patung, Wisma Seni dan Wantilan yaitu aula tempat pameran seni
4. Komplek bangunan ramai, meliputi Panggung Terbuka Ardha Candra dan Panggung *Indoor* Ksirarnawa.



Gambar 2.27 Panggung Terbuka Ardha Candra
(Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY, 2016)



Gambar 2.28 Gedung Perpustakaan
(Sumber: Buku Statistik Kepariwisataaan DIY, 2016)

Kesimpulan : Komplek Taman Budaya Bali memiliki beberapa massa bangunan dengan masing-masing fungsi yang berbeda namun tetap terintegrasi dengan baik melalui pengolahan lansekap, selain itu pada kompleks ini mampu menggabungkan kebutuhan jasmani dan rohani di dalam satu kompleks kawasan. Pembagian antara ruang dalam dengan ruang luar berdasarkan masing-masing fungsi dan karakteristik penggunaan juga terintegrasi dengan baik.

2.9.3 Saung Angklung Udjo, Bandung, Jawa Barat

Di Kota Bandung terdapat sebuah kompleks bangunan pusat studi mengenai kerajinan bambu dan sekaligus sebagai tempat pertunjukan seni angklung yang bernama Saung Angklung Udjo. Bangunan ini didirikan oleh Udjo Ngalegena pada tahun 1966. Konsep tata ruang dari bangunan ini menunjukkan bahwa fungsi bangunan yang ada di dalam kawasan terbagi menjadi 3 fungsi yaitu bangunan seni pertunjukan, pusat penelitian bambu dan bangunan pendukung yang berisi kantor, perpustakaan, warung dan penginapan.



Gambar 2.29 Ruang Pentas Saung Angklung Udjo
(Sumber: www.angklung-udjo.co.id, diakses 20 november 2017)



Gambar 2.30 Pementasan Saung Angklung Udjo
(Sumber: www.angklung-udjo.co.id, diakses 20 november 2017)



Keterangan:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Main Entrance | 9. Tepas Udjo |
| 2. Angklung Guest House | 10. Warung Hawu |
| 3. Parking Lot | 11. Buruan Sari Asih (Sari Asih Yard) |
| 4. Arumba Guest House | 12. Back Office |
| 5. Souvenir Shop | 13. Music Studio |
| 6. Front Office | 14. Library |
| 7. Angklung Production Center | 15. Sentra Penyuluhan |
| 8. Bale Karesmen | nan |

Gambar 2.31 Siteplan Saung Angklung Udjo
(Sumber: www.angklung-udjo.co.id, diakses 20 november 2017)

Kesimpulan : Saung Anklung Udjo berinteraksi dengan lingkungan (framing the vista) dengan cara terbuka sehingga kesan bagian luar dan bagian dalam menjadi bias selain itu dalam pembagian zoningnya berdasarkan masing-masing fungsi.



BAB III

ANALISIS DAN PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Pelaku Kegiatan

Bangunan kebudayaan ini nantinya akan mewadahi aktivitas kegiatan kebudayaan yang ada di Desa Wisata Krebet, sehingga diperlukan adanya analisis yang terkait dengan pelaku di dalamnya. Beberapa aspek yang akan dianalisa yakni kegiatan, kapasitas pengguna dan kebutuhan ruang.

3.1.1 Analisis Kegiatan

a. Karakteristik Pelaku Kegiatan

Pelaku yang nantinya akan diwadahi dalam bangunan kebudayaan di Desa Krebet terbagi mejadi 4, yaitu:

1. Kegiatan Pelaku Kesenian

Untuk mempermudah dalam mendapatkan kebutuhan ruang yang dibutuhkan maka dibuatlah tabel pengelompokan kegiatan kesenian sebagai berikut.



	Kegiatan	Aktivitas	Karakteristik	Asumsi Jumlah Pelaku	
1	Merti Dusun	- Merias - Karnaval - Grebeg	- Berkelompok sangat besar - Dinamis - Membutuhkan ruang luar	Peserta : 100 org	A
2	Jathilan	- Latihan - Merias - Mempersiapkan properti - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Berkelompok besar - Dinamis - Membutuhkan ruang luar	- Pemain musik : 10 org - Penari : 10 org	B
3	Gejog Lesung	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Mempersiapkan properti - Pentas	- Berkelompok kecil - Dinamis - Membutuhkan ruang luar	- Pemain musik : 6 - Penari : 4	
4	Kethoprak	- Latihan - Merias - Mempersiapkan properti - Pentas	- Berkelompok besar - Dinamis - Membutuhkan ruang dalam/luar	- Pemain musik : 10 org - Pemain drama : 15 org	
5	Wayang	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Mempersiapkan properti - Pentas	- Berkelompok besar - Statis - Membutuhkan ruang dalam/luar	- Pemain musik : 37 org - Pemain wayang: 1	C
6	Mocopat	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Berkelompok kecil - Statis - Membutuhkan ruang dalam/luar	Penyanyi : 4	
7	Hadroh	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Berkelompok kecil - Statis - Membutuhkan ruang dalam/luar	Pemain musik : 8	
8	Karawitan	- Latihan - Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Berkelompok besar - Statis - Membutuhkan ruang dalam	Pemain musik : 30 org	

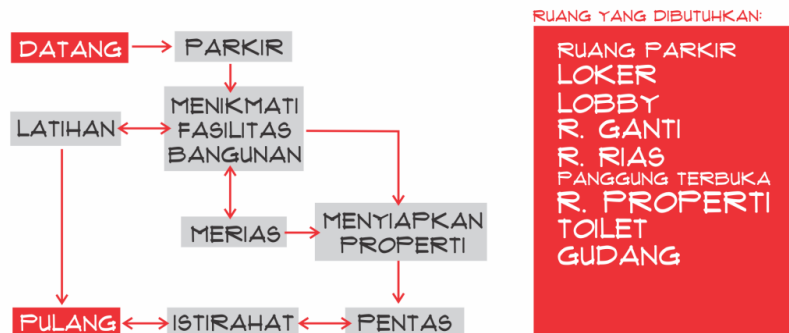
Tabel 3.1 Pengelompokan Kegiatan Kesenian
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Pengelompokan klasifikasi kegiatan kesenian diatas berdasarkan dari kemiripan karakteristik dan asumsi jumlah pelaku kesenian di dalam kegiatan tersebut.

a. Kelompok kegiatan kesenian A

Pada kelompok ini berisi kegiatan kesenian adat merti Dusun, acara ini merupakan serangkaian kesenian-kesenian adat.



Skema 3.1 Alur Aktivitas Pelaku Kesenian Kelompok A

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

b. Kelompok kegiatan kesenian B

Pada kelompok ini terdiri dari kegiatan kesenian jathilan dan gejug lesung. Kegiatan ini memiliki kemiripan dari karakteristik berupa gerak pemain yang dinamis dan kebutuhan ruang luar yang dominan serta jumlah pelaku kegiatan kesenian yang cukup banyak, ini nantinya akan berpengaruh pada kebutuhan ruang, deimensi ruang dan kualitas ruang.



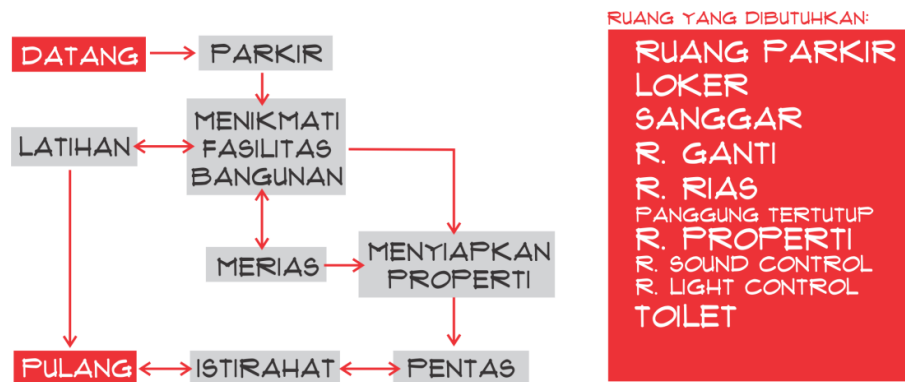
Skema 3.2 Alur Aktivitas Pelaku Kesenian Kelompok B

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



c. Kelompok kegiatan kesenian C

Pada kelompok ini terdiri dari kegiatan kesenian kethoprak, wayang, macapat, hadroh dan karawitan. Kegiatan ini memiliki kemiripan dari karakteristik berupa gerak pemain yang lebih statis dan kebutuhan ruang dalam yang lebih dominan.



Skema 3.3 Alur Aktivitas Pelaku Kesenian Kelompok C

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

2. Kegiatan Pengelola

Pengguna bangunan kebudayaan yang selanjutnya adalah pengelola bangunan tersebut yang bertanggung jawab atas administrasi, pendataan display galeri maupun acara-acara yang akan menggunakan bangunan kebudayaan ini.



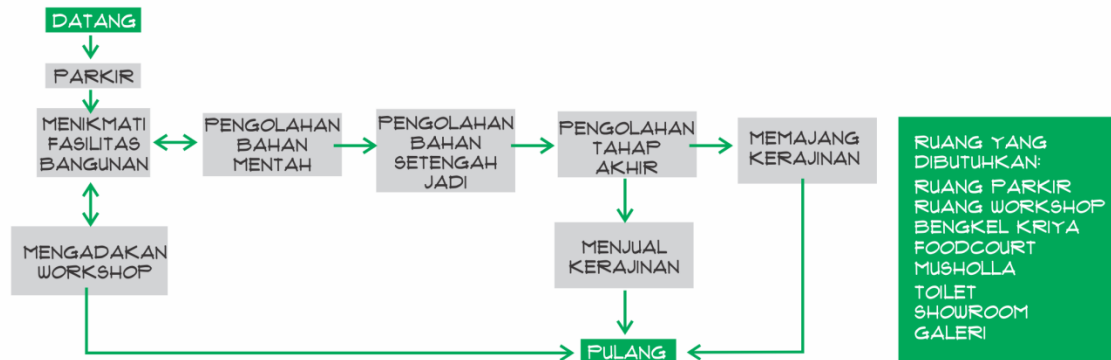
Skema 3.4 Alur Aktivitas Pengelola Bangunan

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



3. Kegiatan Pengerajin

Selain kegiatan kebudayaan yang akan diwadahi dalam bangunan ini juga terdapat kegiatan kerajinan yang rutin dilakukan oleh masyarakat Desa Wisata Krebet yaitu kerajinan batik kayu. Di dalam bangunan ini nantinya akan terdapat workshop dan kios yang menjual karya para pengerajin batik kayu.



Skema 3.5 Alur Aktivitas Pengerajin
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

4. Kegiatan Pengunjung

Pengunjung merupakan obyek yang nantinya akan diwadahi dalam bangunan ini untuk dapat menikmati kebudayaan dan kesenian yang ada di dalam bangunan kebudayaan ini.



Skema 3.6 Alur Aktivitas Pengunjung
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



3.1.2 Analisis Besaran Ruang

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan rincian besaran masing-masing ruang yang dibutuhkan dalam bangunan kebudayaan di Desa Krebet ini nantinya.

Dasar pertimbangan:

- a. Kapasitas ruang dan jumlah pengguna
- b. Kebutuhan furniture dan properti yang digunakan dalam masing masing kegiatan kesenian
- c. Kebutuhan kegiatan sesuai dengan jenis dan masing-masing karakteristik kegiatan
- d. Standar luasan unit fungsi:
 1. Neufert Architect Daya, Ernest Neufert
 2. Timesaver Standard
 3. Asumsi berdasarkan studi lapangan dan pengamatan

3.1.3 Analisis Kebutuhan Ruang

Setelah didapatkan ragam kegiatan dan aktivitas yang berkenaan dengan unsur kebudayaan dan kerajinan di Desa Wisata Krebet kemudin menjabarkan mengenai kebutuhan ruang dari masing-masing ragam kegiatan tersebut untuk menjadi acuan perancangan.



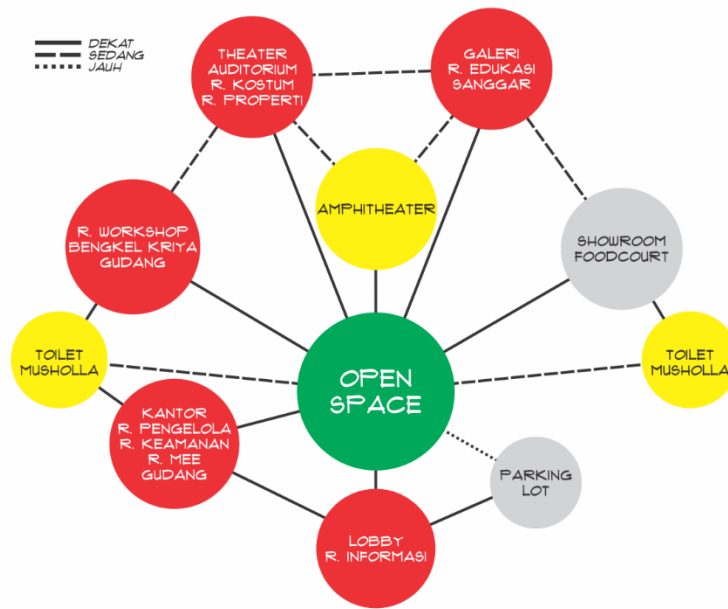
Kegiatan	Aktivitas	Karakteristik	Respon Ruang Dalam	Respon Ruang Luar
Kegiatan Kantor 1 Kegiatan Pengelola	• Merias • Karnaval • Grebeg	• Berkelompok sangat besar • Dinamis • Membutuhkan ruang luar	• Entrance • Loker • Kantor • Musholla • Toilet • Gudang	• Ruang parkir
Kegiatan Kesenian & Kebudayaan Masyarakat. 2 Kelompok Kegiatan A	• Merias • Karnaval • Grebeg	• Berkelompok sangat besar • Dinamis • Membutuhkan ruang luar	• Entrance • Lobby • Loker • R. Ganti • R. Rias • R. Properti • Gudang	• Ruang parkir • Amphitheater
3 Kelompok Kegiatan B	• Latihan • Merias • Mempersiapkan properti • Mempersiapkan alat musik	• Berkelompok besar • Dinamis • Membutuhkan ruang luar	• Entrance • Lobby • Loker • R. Ganti • R. Rias • R. Properti • R. Alat musik	• Ruang parkir • Amphitheater
4 Kelompok Kegiatan C	• Latihan • Merias • Mempersiapkan properti • Pentas	• Berkelompok besar • Statis • Membutuhkan ruang dalam	• Entrance • Lobby • Loker • R. Ganti • R. Rias • R. Properti • R. Alat musik • R. Sound Control • R. Light Control • Panggung	• Ruang parkir • Amphitheater
Kegiatan Kerajinan Masyarakat 5 Pembuatan Batik Kayu	• Proses pembuatan • Proses finishing • Pameran • Penjualan	• Berkelompok kecil • Dinamis • Membutuhkan ruang luar & dalam	• Entrance • Ruang workshop • Bengkel kriya • Galeri • Gudang	• Ruang parkir • Bengkel kriya
Kegiatan Pengunjung Bangunan 6 Pengunjung	• Mengikuti workshop • Menikmati kesenian • Mengunjungi galeri • Mempelajari kebudayaan	• Berkelompok kecil / besar • Dinamis • Membutuhkan ruang luar & dalam	• Entrance • Ruang workshop • Auditorium • Galeri • Foodcourt • Kelas • Toilet • Musholla	• Ruang parkir • Taman • Amphitheater

Tabel 3.2 Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



3.1.4 Analisis Hubungan Ruang

Jenis kegiatan dengan masing-masing alur kegiatan dari pengguna bangunan yang berbeda akan mempengaruhi hubungan antar ruang yang dibutuhkan. Hubungan antar ruang dibedakan menjadi tiga golongan yaitu dekat, sedang dan jauh. Penggolongan ini berdasarkan dari kedekatan fungsi dari masing-masing ruang.



Skema 3.7 Hubungan Ruang
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



3.1.5 Property Size

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Kebutuhan	Satuan	Standar Ruang	Luas yang Dibutuhkan	Satuan Luasan	Sumber
Bangunan Pendukung	Lobby	100	org	2m/orang	200	m ²	TSS
	R. Rapat	20	org	2m/orang	40	m ²	TSS
	R. Kepala	1	org	15m/orang	15	m ²	NAD
	R. G. Manager	1	org	15m/orang	15	m ²	NAD
	R. Manager	1	org	9.3m/orang	9.3	m ²	NAD
	R. Staff	4	org	4.5m/orang	18	m ²	NAD
	R. Loker	1	unit	12m/orang	12	m ²	NAD
	R. Arsip	1	unit	4m ² -15m ²	10	m ²	NAD
	R. Koleksi	1	unit	8m ² -20m ²	15	m ²	NAD
	R. Keamanan	1	unit	2.4mx3.6m	8.5	m ²	NAD
	Toilet	2		Pria @Toilet (1.5mx1.9m) x 2=5.7 @Wastafel (0.4mx0.6m) x 2=0.5 @Urinoir (0.3mx0.35m) x 2=0.21	8.3	m ²	NAD
		2		Wanita @Toilet (1.5mx1.9m) x 2=5.7 @Wastafel (0.4mx0.6m) x 2=0.5	6.2	m ²	NAD
Subtotal					357,3		
Sirkulasi					30%		
Total					464,49		
Kelompok Ruang	Nama Ruang	Kebutuhan	Satuan	Standar Ruang (m ²)	Luas yang Dibutuhkan	Satuan Luasan	Sumber
Bangunan Utama	R. Pameran Utama	1	unit	100-240m ²	220	m ²	TSS
	R. Pameran Temporer	1	unit	80-200m ²	120	m ²	TSS
	R. Seminar	1	unit	5mx6m	30	m ²	NAD
	R. Kelas	3	unit	4mx6m	72	m ²	NAD
	Perpustakaan	1	unit	8mx5m	40	m ²	NAD
	Sanggar Tari	1	unit	8mx12m	96	m ²	TSS
	R. Workshop	4	unit	5mx6m	120	m ²	NAD
	Toilet	12		Pria @Toilet (1.5mx1.9m) x 8=22.8 @Wastafel (0.4mx0.6m) x 3=0.72 @Urinoir (0.3mx0.35m) x 8=0.84	37.14	m ²	NAD
		12		Wanita @Toilet (1.5mx1.9m) x 8=22.8 @Wastafel (0.4mx0.6m) x 3=0.72	35.98	m ²	NAD



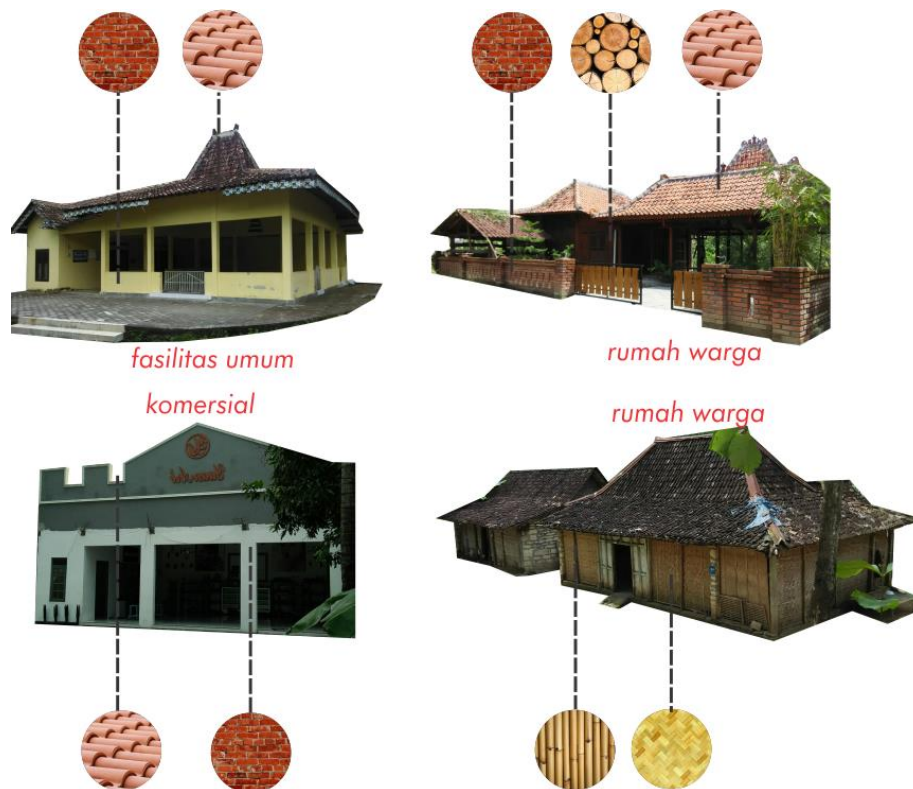
Bangunan Utama	R. Genset	1	unit	15-20m	40	m ²	NAD
	R. Panel	1	unit	6-9m	9	m ²	TSS
	R. Pompa	1	unit	15-20m	20	m ²	NAD
	R. Tandon	1	unit	80-100m	80	m ²	NAD
	R. Auditorium	1	unit	Penonton 2mx300 = 600 Panggung 10mx8m = 80	680	m ²	AS
	R. Kontrol	1	unit	10-25m ²	15	m ²	TSS
	R. Loker	2	unit	12m/orang	24	m ²	NAD
	R. Rias	20	org	2m/orang	40	m ²	NAD
	R. Properti	1	unit	6mx8m	48	m ²	AS
	R. Latihan	1	unit	60-80m ²	70	m ²	TSS
	Area Tunggu	100	org	1.6m/orang	160	m ²	NAD
	Gudang	1	unit	5mx8m	40	m ²	AS
	R. Cafetaria	4	unit	Retail (3mx4m) x4 = 48 1.4m x35 = 49 97 x30% = 126.1	126.1	m ²	TSS
	R. Giftshop	8	unit	Retail (6mx9m) x8 = 384 384 x30% = 499.2	499.2	m ²	TSS
	Bengkel Kriya	1	unit	8mx12m = 96 96 x30% = 124.8	124.8	m ²	TSS
Musholla	40	org	1m ² /orang	40	m ²	NAD	
Tempat Wudlu	12	org	0.5m ² /orang	6	m ²	NAD	
Pos Jaga	1	unit	2.4mx3.6m	86.4	m ²	NAD	
					2.880,5		
					30%		
					3.544,6		
Total Luas Bangunan					4.029		



3.2 Analisis Kontekstual Kawasan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan bangunan kebudayaan ini adalah dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual, sehingga perlu adanya analisa mengenai kajian kontekstual setempat untuk mendapatkan hasil rancangan yang sesuai dengan pendekatan yang digunakan.

3.2.1 Analisis Material

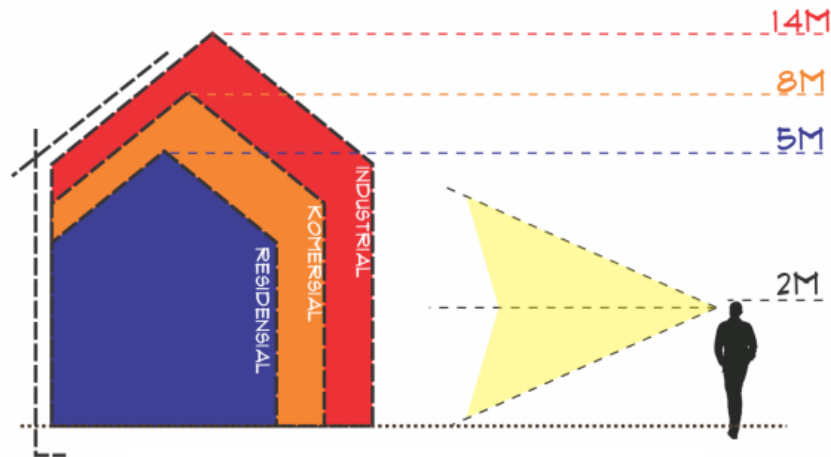


Gambar 3.1 Analisis Material pada Site
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Material yang digunakan dari beberapa bangunan yang sudah terbangun di site mayoritas menggunakan material genteng tanah liat pada bagian atap, pada dinding bangunan terbuat dari dinding bata dan kayu sedangkan di beberapa bangunan terdapat yang terbuat dari anyaman bambu yang mudah ditemukan dilokasi perancangan.



3.2.2 Analisis Skala Bangunan

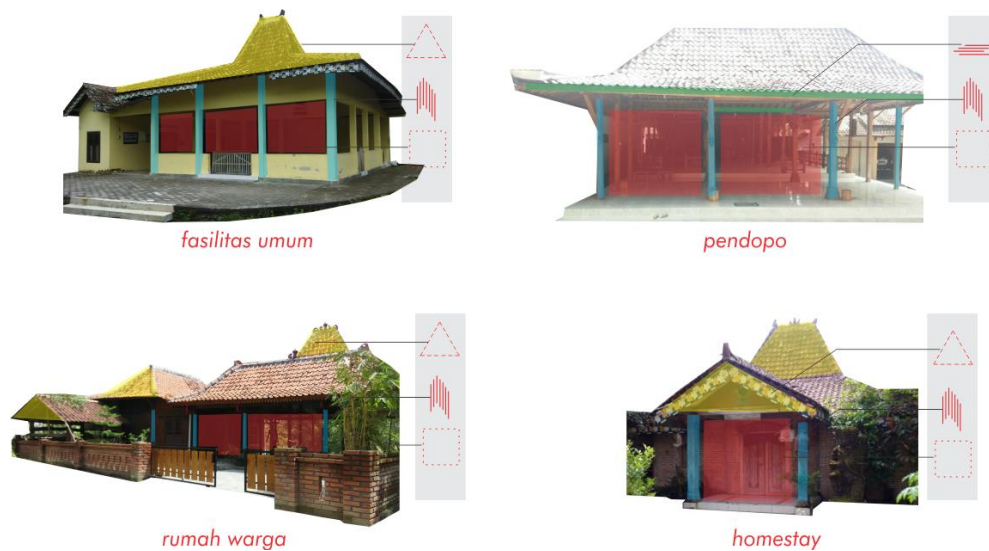


Gambar 3.2 Analisis Skala Bangunan pada Site

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Ketinggian bangunan yang sudah terbangun pada site pada kelompok residensial mayoritas setinggi 5-7m, pada kelompok komersial sekitar 8-10m sedangkan untuk area industrial yaitu pabrik tekstil setinggi 14m. Sehingga disimpulkan bahwa bangunan yang sudah terbangun pada kawasan tidak ada yang bersifat *gigantis* dan *monumentalis*.

3.2.3 Analisis Fasad Bangunan



Gambar 3.3 Analisis Fasad Bangunan pada Site

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



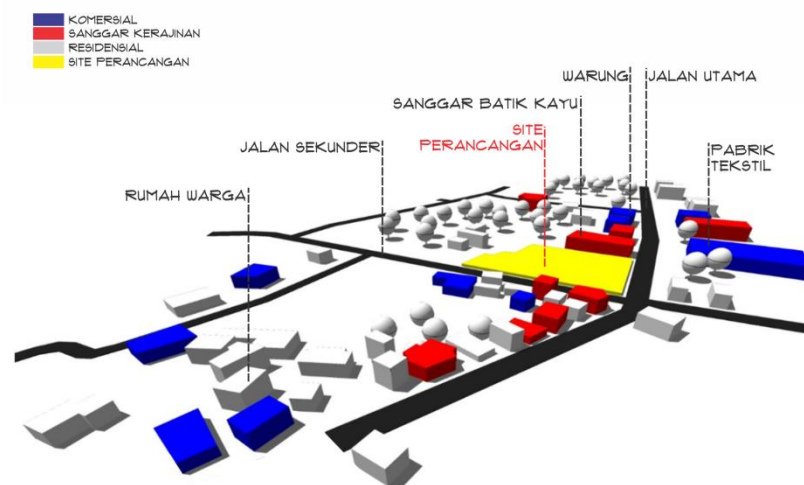
Elemen pembentuk fasad pada bagian yang sudah terbangun pada site didominasi oleh bentukan elemen segitiga, persegi dan repetisi dari garis horizontal maupun vertikal.

3.3 Analisis Tapak

Bangunan kebudayaan ini dirancang melalui pendekatan arsitektur kontekstual, sehingga perlu adanya analisi mengenai tapak karena tapak merupakan salah satu elemen yang penting dalam perancangan yang mengedepankan mengenai arsitektur kontekstual.

3.3.1 Analisis Fungsi Sekitar

Berdasarkan Gambar 3.4, dapat dilihat bahwa bangunan disekitar site perancangan didominasi oleh bangunan komersial dan sanggar kerajinan di sisi selatan dan utara karena letaknya yang tepat berada di jalur utama Desa Wisata Krebet, sedangkan di bagian timur dan barat didominasi oleh bangunan residensial dan lahan kosong pada bagian tersebut.

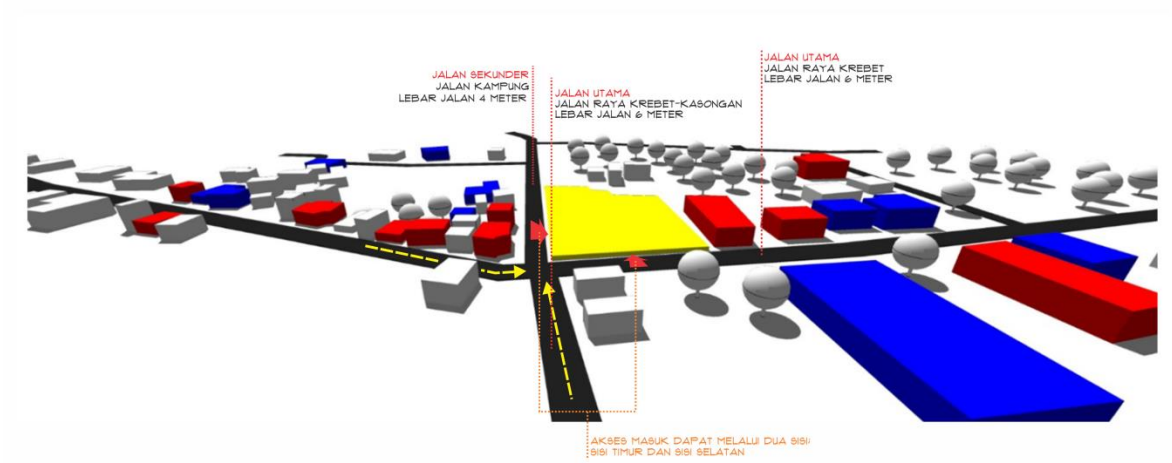


Gambar 3.4 Visual Fungsi Sekitar Site
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



3.1.2 Analisis Akses Site

Site perancangan bangunan kebudayaan ini berada tepat di siku perempatan Desa Wisata Kreet sehingga untuk memaksimalkan akses ke dalam site, bangunan nantinya akan memiliki dua akses yaitu dari sisi bagian timur dan dari sisi bagian barat. Pada sisi bagian barat untuk mewardahi kendaraan yang masuk dari arah utara dan selatan yaitu jalan utama Kreet dan dari arah timur yaitu jalan utama Kreet-Kasongan sedangkan pada bagian selatan untuk mewardahi kendaraan yang masuk dari arah barat yaitu jalan sekunder atau dari dalam kawasan Desa Wisata Kreet .



Gambar 3.5 Akses Sekitar Site
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

3.1.4 Analisis Pemilihan Site

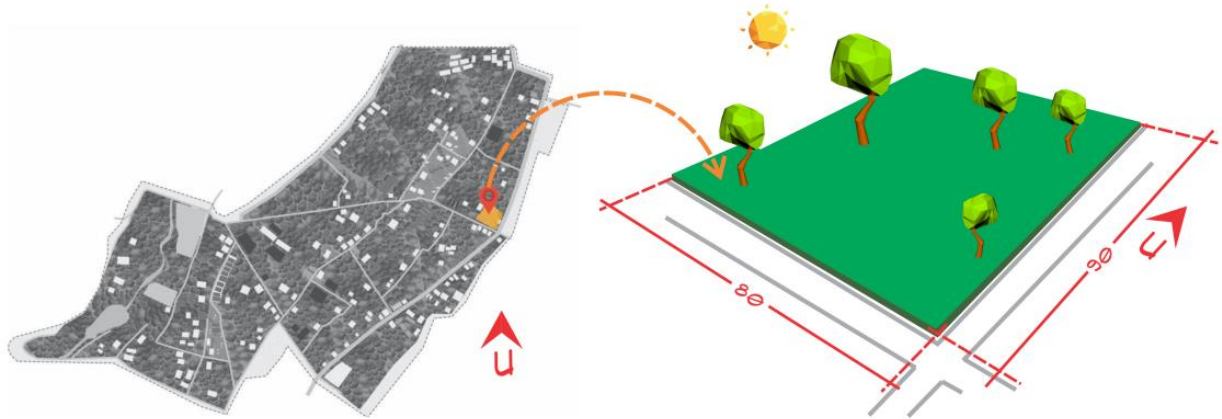
Lokasi site perancangan berada di Desa Wisata Kreet tepatnya masuk dalam kawasan RT 5 yang notabene merupakan kawasan dimana letak gapura gerbang masuk Desa Wisata Kreet. Status tanah yang digunakan merupakan tanah kas desa yang kini masih berupa lahan kosong dengan pepohonan yang rimbun.

Beberapa aspek pertimbangan dari pemilihan letak site perancangan ini adalah:

- Terletak tepat di jalur utama Desa Wisata Kreet
- Terletak di antara bangunan komersial dan sanggar sehingga keberadaan bangunan baru dengan luasan yang cukup besar dapat ditoleransi



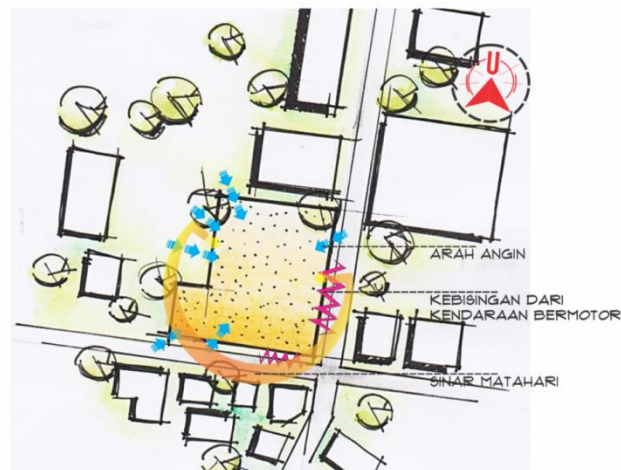
- c. Terletak di tengah Desa Wisata Krebet sehingga mudah dijangkau oleh warga dari berbagai RT
- d. Eksisting yang cukup baik dari segi vegetasi dan kontur



Gambar 3.6 Site Perancangan
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

3.1.5 Analisis Umum Site

Analisis ini berisi mengenai hal yang berkenaan dengan angin, kebisingan, matahari dan vegetasi yang ada di dalam site. Berikut ini adalah penjelasan mengenai analisis umum tersebut:



Gambar 3.7 Analisis Umum Site
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



- Angin

Pada siang sampai sore hari, angin besar bertiup dari arah barat laut, dan pada sisi barat daya dan timur laut didominasi oleh angin sepoi. Sehingga memaksimalkan bukaan pada bagian tersebut pada rancangan gubahan massa nantinya untuk menyejukkan bangunan.

- Kebisingan

Kebisingan yang berasal dari kendaraan bermotor umumnya terjadi pada jam kerja pada sisi selatan dan sisi timur dari site, dan ditambah dengan kebisingan dari aktivitas pabrik pada sisi timur. Sehingga dibutuhkan rancangan yang mampu mereduksi kebisingan pada sisi tersebut

- Matahari

Sinar matahari kritis yang masuk ke dalam bangunan berasal dari arah barat laut pada sekitar pukul 14:00 WIB – 17:00 WIB sehingga gubahan massa nantinya mampu mereduksi intensitas cahaya matahari kritis yang masuk ke dalam site

- Vegetasi

Vegetasi eksisting yang berada di site perancangan yaitu pohon mahoni, pohon asem, pohon jati, pohon sengon dan pohon krebet.



	NAMA	KARAKTERISTIK	EVALUASI
	POHON MAHONI	• TINGGI 8-25 METER • DAPAT HIDUP DI TANAH GERSANG • TERMASUK POHON PENEDUH • DAPAT MENGURANGI POLUSI UDARA DAN MENGURANGI SUHU SEKITARNYA	DIPERTAHANKAN DAN DITAMBAH JUMLAHNYA
	POHON JATI	• TINGGI 15-40 METER • MAMPU HIDUP DI MUSIM KERING • BISA DIMANFAATKAN SEBAGAI BAHAN BANGUNAN • TIDAK KUAT DENGAN GENANGAN	DIMANFAATKAN SEBAGAI BAHAN BAKU
	POHON KREET	• TINGGI 10-20 METER • MAMPU HIDUP DI MUSIM KERING • POHON ENDEMIK KAWASAN • TERMASUK POHON PENEDUH	DIPERTAHANKAN DAN DIEKSLUSIFKAN
	POHON ASEMI	• TINGGI 10-20 METER • MAMPU HIDUP DI MUSIM KERING • POHON ENDEMIK KAWASAN • TERMASUK POHON PENEDUH	DIPERTAHANKAN DAN DITAMBAH JUMLAHNYA
	POHON SENGON	• TINGGI 15-35 METER • MAMPU MENGURANGI POLUSI UDARA • BISA DIMANFAATKAN SEBAGAI BAHAN BANGUNAN	DIMANFAATKAN SEBAGAI BAHAN BAKU

Tabel 3.3 Vegetasi Eksisting
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

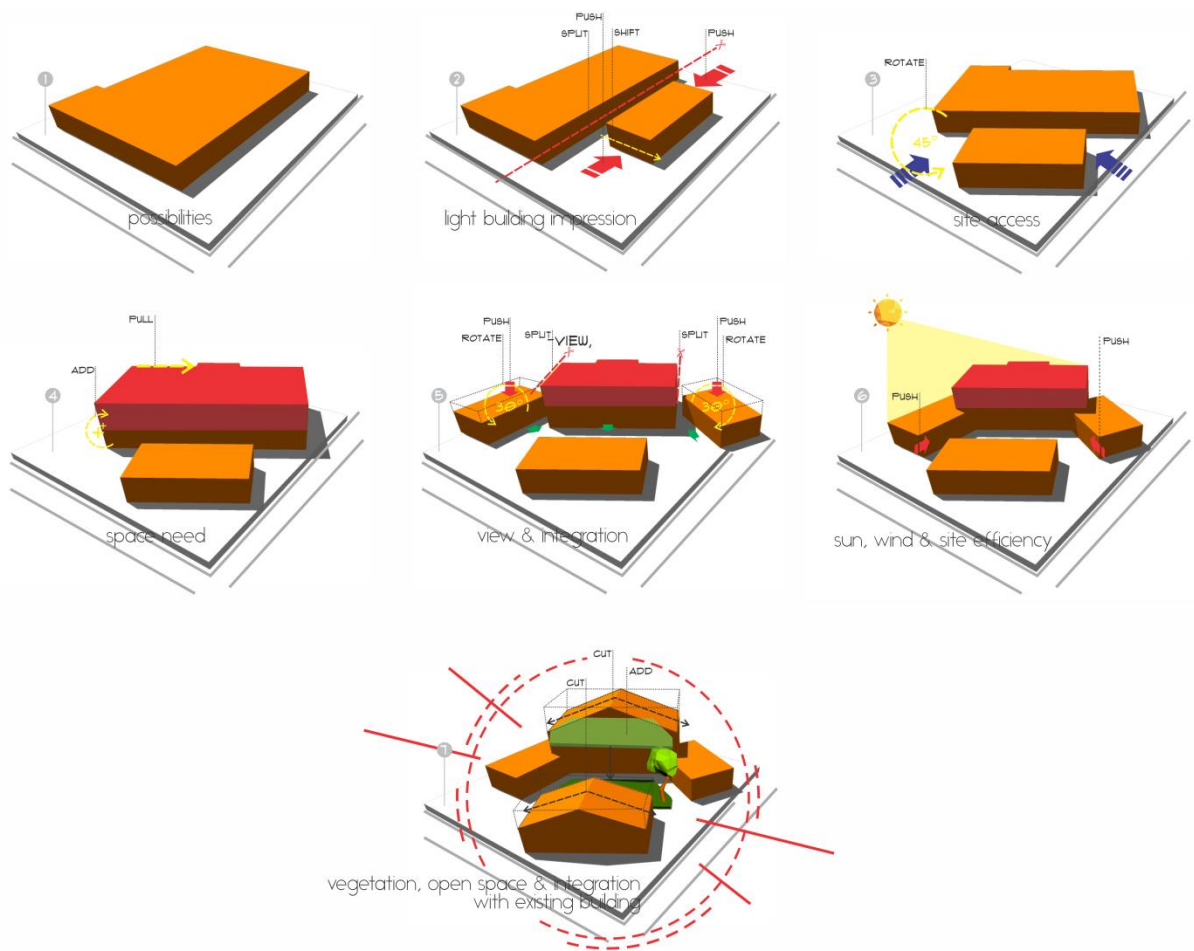
3.4 Analisis Tata Massa Bangunan

Tata massa bangunan kebudayaan ini terbentuk berdasarkan analisis site dan perilaku pengguna bangunan diatas:

1. Kemungkinan besaran dan luasan massa bangunan yang dapat dibangun pada site, pertimbangannya hanya berdasarkan memaksimalkan luasan site yang tersedia
2. Berdasarkan analisis ukuran dan luasan bangunan-bangunan lain di kawasan setempat, massa bangunan kemudian dibelah menjadi dua bagian yang kemudian mengalami pemampatan gubahan agar bangunan tidak terkesan *gigantis* di kawasan tersebut



3. Berdasarkan analisis akses masuk ke dalam site, karena letak site yang berada tepat di pojok pertemuan sudut perempatan jalan, kemudian massa bangunan diputar sekitar 45° sehingga site memiliki dua akses utama dari sisi timur dan sisi selatan
4. Berdasarkan analisis kebutuhan ruang dan kegiatan pengguna bangunan kebudayaan ini nantinya, dengan luasan gubahan yang sudah ada dirasa masih kurang dalam mewadahi kegiatan di dalamnya, sehingga ditambahkan ruang untuk mewadahi kegiatan sebesar satu lantai pada salah satu gubahan massa.
5. Berdasarkan analisis view dan integrasi bangunan, gubahan pada sisi yang mengalami penambahan lantai kemudian dipotong menjadi tiga kemudian pada sayap kiri dan kanan bangunan diputar sebesar 30° dengan arah orientasi putaran ke bagian dalam, selain itu juga masing-masing gubahan tersebut mengalami pengurangan ketinggian sebesar satu lantai
6. Berdasarkan analisis matahari, angin dan efisiensi site, gubahan pada bagian belakang yang terpisah menjadi tiga bagian kemudian disatukan agar sirkulasi angina yang masuk semakin maksimal dan kelompok gubahan dapat masuk ke dalam luasan site, selain itu juga agar sinar matahari dapat mengenai ke seluruh sisi pada masing-masing gubahan massa
7. Berdasarkan analisis vegetasi eksisting, ruang terbuka dan integrasi dengan bangunan sekitar kawasan, di dalam gubahan massa ditambahkan suatu ruang terbuka yang menjadi orientasi segala gubahan massa yang ada. Selain itu pada atap pada masing-masing gubahan menggunakan atap miring



Gambar 3.8 Transformasi Tata Massa Bangunan
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

3.5 Analisis Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan yang menjadi acuan dalam perancangan merupakan bangunan tradisional Jawa berupa joglo baik joglo tajuk tunggal maupun joglo tajuk ganda yang merupakan ciri khas bangunan tradisional Jawa di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, termasuk dengan berbagai elemen-elemen pembentuknya seperti atap, ritme, ornamen serta material yang mempertimbangkan lokasi perancangan.



Gambar 3.9 Bangunan Tradisional Joglo
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Bentukan visual luar dari joglo terdiri dari atap bertajuk tunggal atau ganda dengan penutup genting tanah liat, dengan rangka atap berupa rangkaian kayu yang saling mengunci. Pada bagian badan bangunan terdapat beberapa tiang atau soko yang menopang beban atap yang cenderung melebar, dan pada bagian kaki bangunan terdapat umpak yang menjadi pondasi bagi kolom atau soko yang mengalirkan beban ke tanah.

Bangunan joglo terkenal dengan respon yang baik terhadap iklim tropis, karena baiknya sirkulasi udara yang ada di dalam bangunan tersebut. Biasanya joglo dapat terbuka dan juga tertutup dengan dinding kayu yang disebut gebyok.

Layout rumah bangunan tradisional Jawa memiliki beberapa bagian sesuai dengan hirarkinya, yaitu:

- Pendopo
Berfungsi sebagai menerima tamu atau acara-acara yang memerlukan ruang semi terbuka dengan luasan yang cukup besar
- Peringgitan
Berfungsi sebagai ruang untuk menggelar acara pemilik rumah tersebut
- Omah
Bagian inti dari hirarki yang menjadi tempat tinggal penghuni rumah tersebut.



3.5.1 Analisis Bentuk Bangunan Pendukung

Pada bentuk bangunan pendukung menggunakan bentukan dari bangunan rumah joglo baik dari segi atap maupun pola ruang yang ada di dalamnya karena pendekatan yang dilakukan dalam perancangan ini merupakan pendekatan kontekstual dan mayoritas bangunan yang sudah terbangun di Desa Wisata Krebet menggunakan bentukan rumah joglo sehingga pada bentuk bangunan pendukung ini memodifikasi dari bentukan rumah joglo. Pada bangunan pendukung memiliki beberapa alternatif bentuk, yaitu:

Alternatif 1



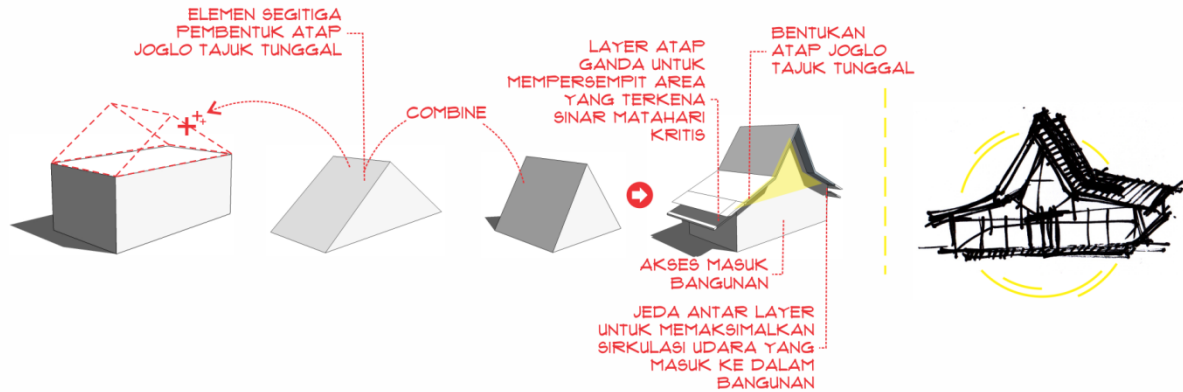
Gambar 3.10 Alternatif Bentuk Bangunan Pendukung 1

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Pada alternatif 1, bentuk bangunan yang menjadi acuan dalam desain adalah joglo dengan tajuk tunggal. Elemen yang diambil dari bentukan rumah joglo tajuk tunggal adalah segitiga yang menjadi bentukan atapnya yang kemudian ditransformasi dengan penggabungan layer kedua segitiga sehingga ruang dalam yang terbentuk akan semakin luas. Orientasi akses masuk bangunan berada di bagian terluas dari sisi segitiga sehingga hal ini akan menimbulkan kesan bangunan yang luas dan terbuka untuk penggunaanya



Alternatif 2



Gambar 3.11 Alternatif Bentuk Bangunan Pendukung 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Pada alternatif 3, bentuk bangunan yang menjadi acuan dalam desain adalah joglo dengan tajuk tunggal. Modifikasi bentuk bangunan joglo yang dilakukan pada alternatif desain ini terdiri dari penambahan layer pada bagian atap sehingga panjang jangkauan atap semakin maksimal dalam menghalangi cahaya matahari kritis yang mengenai sisi bangunan. Hal ini bertujuan untuk menurunkan tingkat suhu dalam bangunan. Selain itu jarak antar layer atap dimanfaatkan sebagai bukaan tambahan untuk sirkulasi udara yang masuk ke dalam bangunan.

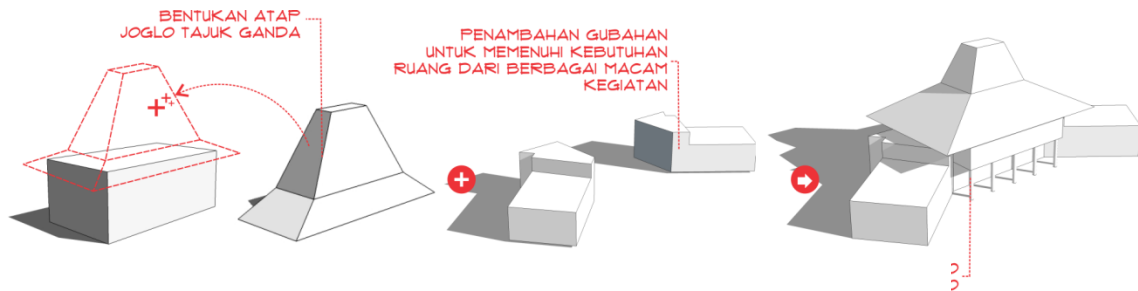
Dari kedua alternatif bentuk yang dirancang, kemudian diambil salah satu desain yaitu alternatif 1 karena bentuknya yang lebih sederhana dan bentukan atap bangunan sekitar mayoritas menerapkan atap pelana, elemen segitiga tersebut yang kemudian diaplikasikan pada bentukan atap bangunan ini. Selain itu juga pertimbangan respon terhadap site yang lebih mencakup segala elemen mulai dari bentuk bangunan dan nilai lokalitas setempat hingga respon terhadap cuaca pada site

3.5.1 Analisis Bentuk Bangunan Utama

Pada bentuk bangunan utama juga menggunakan bentukan dari bangunan rumah joglo sebagai acuan dalam desain, namun dengan aktivitas yang diwadahi pada bangunan utama ini lebih beragam sehingga ukuran bangunan utama ini cenderung lebih besar dari bangunan pendukung. Pada bangunan utama ini memiliki beberapa alternatif, yaitu:



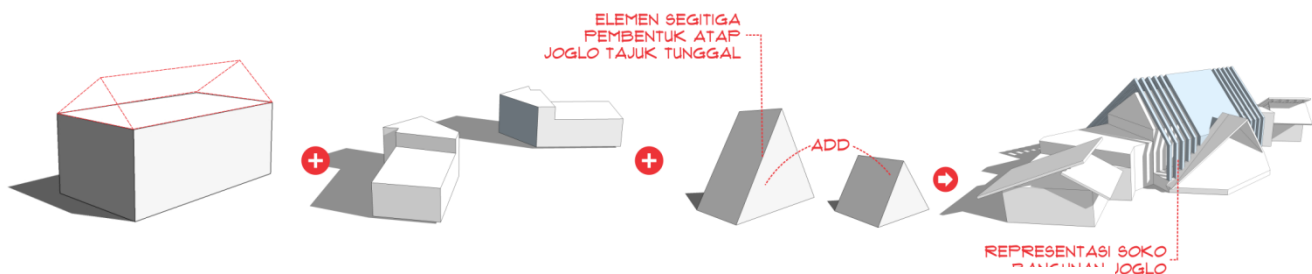
Alternatif 1



Gambar 3.12 Alternatif Bentuk Bangunan Utama 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Pada alternatif 1, bentukan atap yang digunakan merupakan atap dari joglo bertajuk ganda yang kemudian pada sisi kiri dan kanan diberi penambahan gubahan untuk memenuhi kebutuhan ruang dari kegiatan yang diwadahi dalam bangunan tersebut. Pada bagian depan terdapat empat kolom yang menjadi representasi dari soko yang merupakan ciri khas bangunan joglo.

Alternatif 2



Gambar 3.13 Alternatif Bentuk Bangunan Utama 2
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Pada alternatif 2, bentukan atap diambil dari elemen pembentuk atap joglo bertajuk tunggal yaitu segitiga yang kemudian mengalami repetisi sehingga menutup bagian atap bangunan. Repetisi inilah yang menjadi representasi soko yg menjadi ciri khas dari bangunan joglo. Pada sisi kanan dan kiri juga mengalami penambahan gubahan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan ruang dari bangunan namun pada alternatif ini ditambahkan atap miring

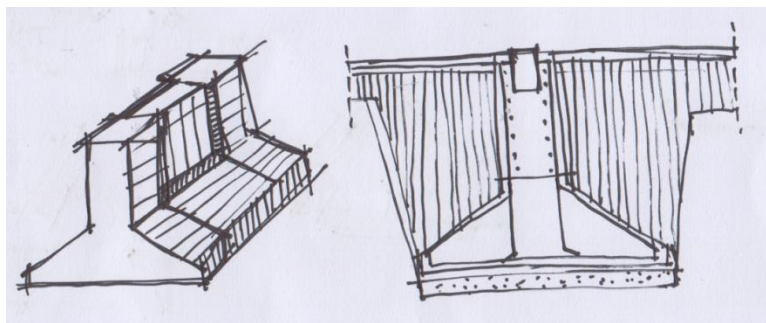


pada masing-masing gubahan yang berfungsi untuk mengurangi paparan cahaya matahari kritis dan respon terhadap cuaca.

Dari kedua alternatif desain yang ada, kemudian diputuskan untuk menerapkan hasil dari alternatif desain kedua. Hal ini karena alternatif kedua lebih merespon iklim dan cuaca selain itu juga bentukan yang ada dinilai lebih terintegrasi dengan bentukan bangunan pendukungnya. Selain itu juga alternatif kedua terlihat lebih ringan sehingga masih bisa ditoleransi oleh site yang mayoritas berisi bangunan dengan ketinggian 1 lantai

3.6 Analisis Struktur Bangunan

Alternatif 1

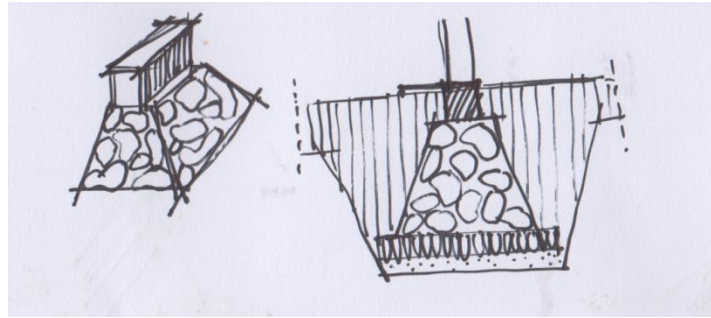


Gambar 3.14 Alternatif Struktur Bangunan 1
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Pada alternatif 1, struktur bangunan pusat kebudayaan yang akan diterapkan menggunakan pondasi plat beton lajur. Pemilihan pondasi ini dengan pertimbangan struktur tanah pada site berupa tanah kapur, hal ini mengakibatkan struktur tanah yang kurang padat dan memiliki beberapa rongga sehingga memerlukan struktur pondasi yang lebih dalam untuk mencapai tanah keras.



Alternatif 2



Gambar 3.15 Alternatif Struktur Bangunan 2

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Pada alternatif 2, struktur bangunan pusat kebudayaan yang akan diterapkan menggunakan pondasi menerus. Pemilihan pondasi ini dengan pertimbangan ketinggian bangunan yang termasuk rendah yaitu satu lantai dan dua lantai sehingga beban yang ditopang oleh pondasi tidak terlalu berat

Dari kedua alternatif struktur yang ada, kemudian putuskan untuk menggabungkan kedua alternatif struktur tersebut. Karena dengan kondisi tanah pada site yang berupa tanah kapur sehingga memang dirasa perlu untuk menerapkan pondasi yang lebih dalam di beberapa titik.



BAB IV

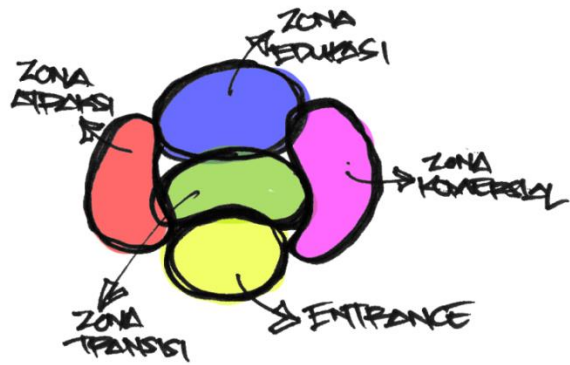
KONSEP PENGEMBANGAN

4.1 Konsep Pengembangan

4.1.1 Konsep Zonasi Kawasan

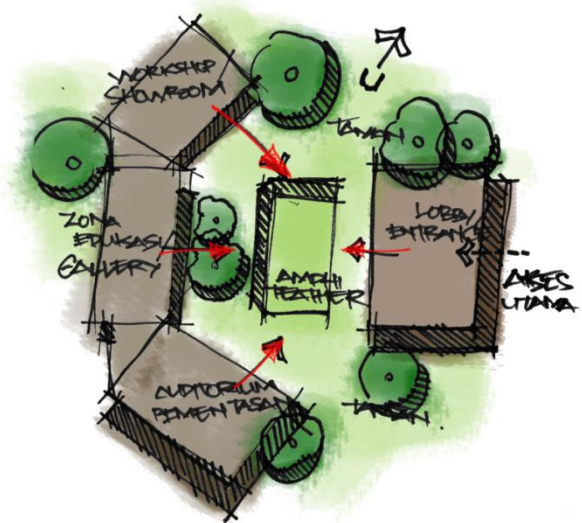
Konsep pembagian zonasi kawasan berdasarkan dari fungsi dan aktivitas yang diwadahi dalam zona tersebut, baik bagi para pengelola bangunan, pengguna bangunan dan pengunjung bangunan pusat kebudayaan tersebut. Macam zona yang terdapat pada bangunan pusat kebudayaan ini terdiri dari **Zona Entrance, Zona Transisi, Zona Edukasi, Zona Atraksi, dan Zona Komersial**. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing zona tersebut:

- a. Zona Entrance merupakan akses utama untuk memasuki kawasan bangunan pusat kebudayaan. Dalam zona ini terdiri dari lobby, pusat informasi dan kantor pengelola bangunan.
- b. Zona Transisi merupakan zona penghubung antara zona entrance dengan zona edukasi, zona atraksi dan zona ekonomi. Dalam zona ini terdiri dari taman atau ruang terbuka.
- c. Zona Edukasi merupakan zona yang yang mewadahi kebutuhan aktivitas pendidikan dan pengetahuan bagi para pengunjung bangunan. Dalam zona ini terdiri dari kelas bahasa, sanggar tari, *workshop* dan galeri seni.
- d. Zona Atraksi merupakan zona yang mewadahi kebutuhan aktivitas rekreatif bagi para pengunjung bangunan. Dalam zona ini terdiri dari *amphitheater* dan auditorium.
- e. Zona Komersial merupakan zona yang mewadahi aktivitas ekonomi bagi pengguna dan pengunjung bangunan. Dalam zona ini terdiri dari *giftshop* dan *cafeteria*.



4.1.2 Konsep Orientasi Bangunan

Berdasarkan plotting gubahan massa yang telah dibahas pada bab yang sebelumnya setelah mempertimbangkan berbagai aspek dari pendekatan yang digunakan, maka orientasi bangunan yang diterapkan yaitu mengarah ke dalam site. Hal ini bertujuan untuk memudahkan sirkulasi pengguna bangunan, mengingat bahwa terdapat berbagai zona yang ada dalam bangunan pusat kebudayaan ini.



Gambar 4.1 Konsep Orientasi Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)



4.1.3 Konsep Vegetasi

Konsep vegetasi dan pertamanan yang diterapkan pada kawasan bangunan pusat kebudayaan ini yaitu penggabungan dari konsep *friendly wildlife gardening* dan *Bali gardening*. Konsep *friendly wildlife gardening* merupakan konsep pertamanan yang mengaplikasikan vegetasi eksisting sebagai keutamaan dalam mendesain, tujuannya adalah agar habitat hewan yaitu burung di dalam rumpun vegetasi tersebut tidak hilang.



Gambar 4.2 Ilustrasi Konsep *Friendly Wildlife Gardening*
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Sedangkan konsep *Bali Gardening* merupakan gabungan dari tanaman tropis yang cenderung berbunga dengan *sculpture*. Konsep ini diterapkan karena sesuai dengan fungsi bangunan yang merupakan bangunan pusat kebudayaan, sehingga produk-produk kesenian dan pahatan karya seniman Krebet dapat dipajang dan menjadi bagian dari taman.

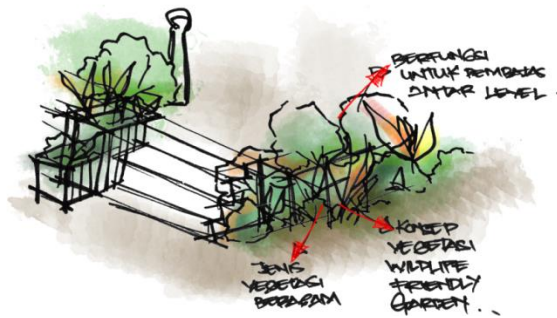


Gambar 4.3 Ilustrasi Konsep *Bali Gardening*
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Tujuan penerapan kedua konsep tersebut yang utama adalah karena jenis vegetasi eksisting yang tumbuh pada lokasi perancangan sesuai dengan vegetasi yang digunakan dalam kedua konsep tersebut, selain itu dengan penerapan konsep

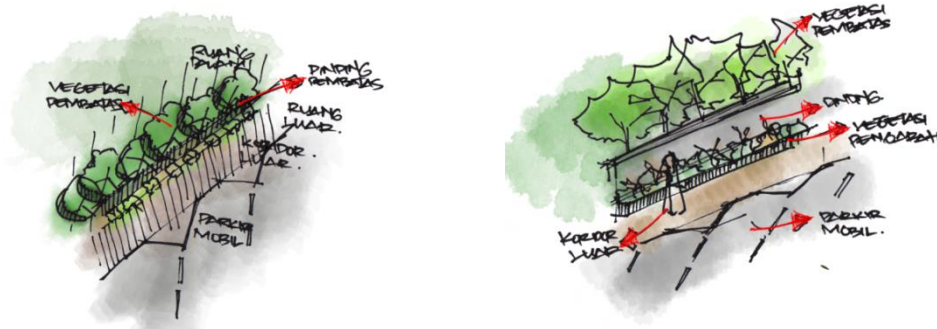


friendly wildlife gardening, meminimalisir penebangan vegetasi eksisting yang merupakan salah satu aspek penting yang dipertimbangkan dalam perancangan dengan pendekatan arsitektur kontekstual, terlebih pada site perancangan terdapat jenis vegetasi endemik yang menjadi ciri pada kawasan tersebut yaitu pohon krebet.



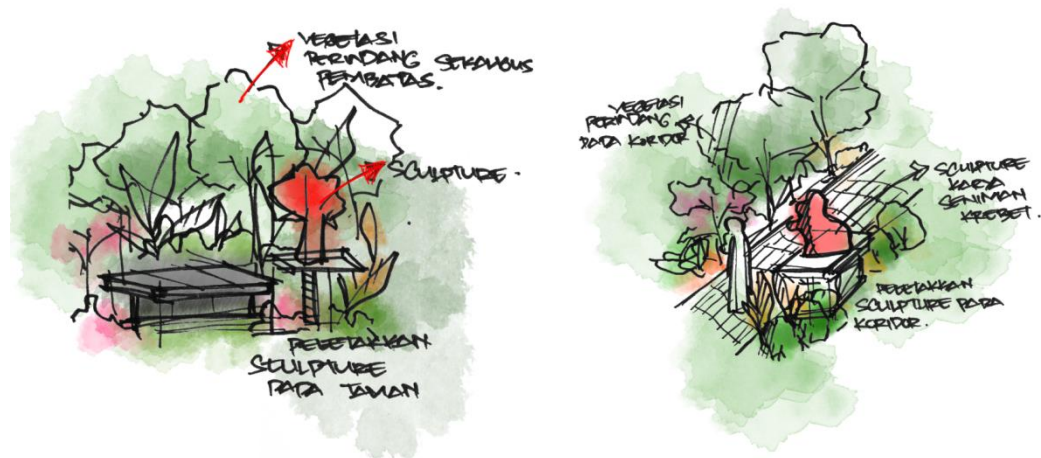
Gambar 4.4 Vegetasi dengan Konsep *Friendly Wildlife Gardening*
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Konsep *wildlife gardening* yang diterapkan pada perancangan merupakan pertimbangan integrasi kawasan bangunan pusat kebudayaan dengan lingkungan di Desa Krebet yang masih lestari dan terdapat banyak hutan di dalamnya.



Gambar 4.5 Vegetasi Pengarah dan Pembatas
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Sedangkan penerapan konsep *Bali gardening* dipilih karena dalam pengaplikasiannya, konsep ini menggunakan elemen alami yang mudah dijumpai pada kawasan disekitar lokasi perancangan.



Gambar 4.6 Peletakkan Sculpture pada Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

4.1.5 Konsep Akses dan Sirkulasi Bangunan

Akses masuk kedalam bangunan kebudayaan ini terdiri dari dua akses, yaitu akses utama dan akses sekunder. Penggolongan akses ini bertujuan untuk mempermudah pengguna bangunan, akses utama terletak di depan bangunan sehingga orang yang datang akan ditampung di lobby terlebih dahulu kemudian masuk ke dalam area bangunan kebudayaan, sedangkan akses kedua orang yang datang akan langsung masuk ke area bangunan kebudayaan. Hal ini dimaksudkan untuk para pelaku kesenian dan kerajinan yang tidak memiliki keperluan di lobby sehingga bisa langsung masuk untuk berkegiatan di dalam bangunan kebudayaan ini

Sirkulasi yang diterapkan pada area bangunan kebudayaan ini adalah melingkar, hal ini bertujuan untuk mempermudah orang yang ada di dalam area ini untuk menjangkau segala bangunan dan sisi dari area bangunan kebudayaan dengan amphitheater yang menjadi titik imajiner pusat bangunan kebudayaan.

4.2 Rancangan Skematik

4.2.1 Narasi Rancangan

Hasil akhir dari perancangan bangunan pusat kebudayaan di Desa Krebet dengan pendekatan arsitektur kontekstual ini nantinya mampu menjadi solusi dari permasalahan yang muncul pada gagasan awal perancangan, yaitu:

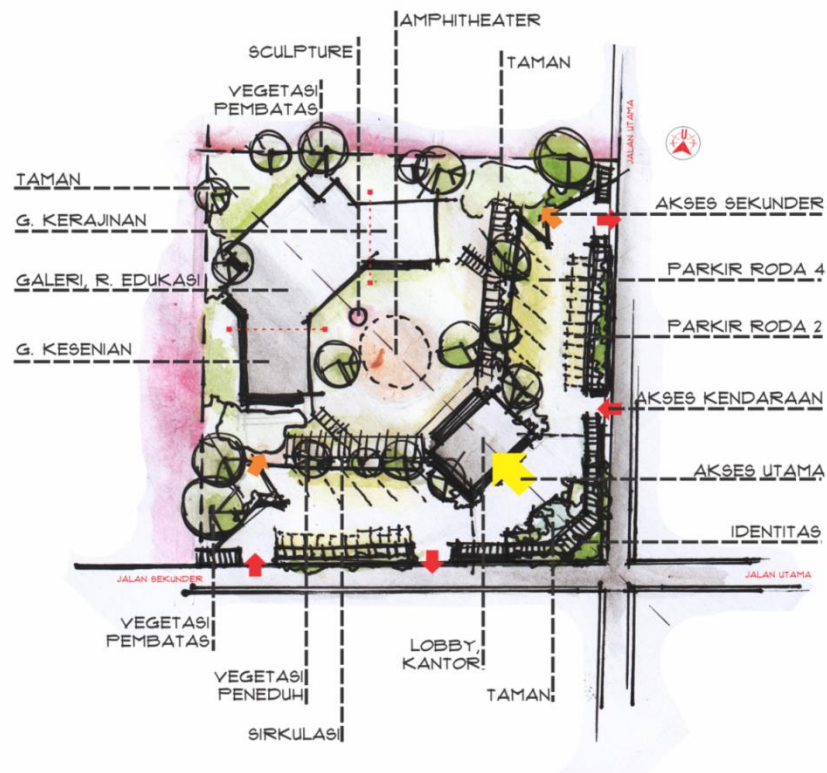


- a. Bangunan ini nantinya dapat mengakomodasi dan mewadahi komunitas kesenian dan kebudayaan yang ada pada kawasan perancangan yaitu Desa Krebet
- b. Bangunan ini nantinya dapat menerapkan aspek pendekatan arsitektur kontekstual yang telah digunakan dalam perancangannya.

4.2.2 Rancangan Skematik Kawasan

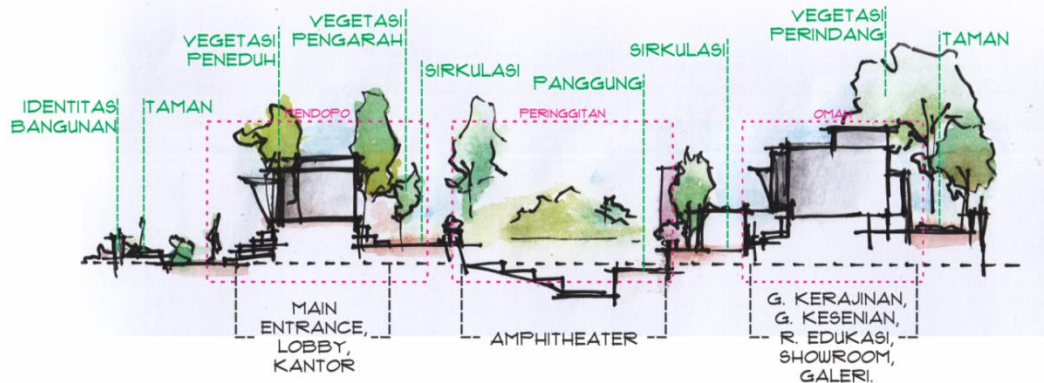
Rancangan skematik kawasan bangunan pusat kebudayaan ini menerapkan view ke arah dalam site, sehingga aktivitas yang berlangsung pada amphitheater dapat disaksikan dari segala penjuru. Selain itu juga mendukung sirkulasi bangunan yang melingkar, sehingga memudahkan sirkulas pengunjung mengingat bangunan ini memiliki masa bangunan yang terpisah antara bangunan pendukung dengan bangunan utama.

Berikut ini adalah rancangan skematik kawasan tapak pada rancangan bangunan kebudayaan setelah mempertimbangkan berbagai aspek yang telah dijabarkan pada analisis di bab yang sebelumnya



Gambar 4.7 Rancangan Skematik Siteplan

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



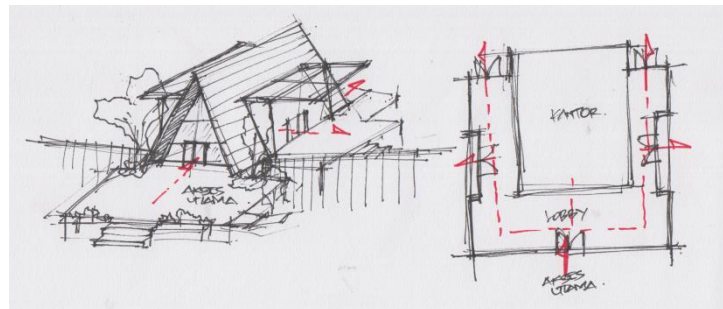
Gambar 4.8 Potongan Rancangan Skematik Kawasan
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

4.2.3 Rancangan Skematik Bangunan

Rancangan skematik gubahan massa dari bangunan ini dirancang berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, yang terdiri dari pertimbangan analisis bentukan bangunan ini dengan bangunan eksisting disekitar *site*, analisis akses masuk ke dalam *site*, analisis kebutuhan ruang dan aktivitas yang diwadahi pada ruangan tersebut, analisis view dan integrasi antar gubahan massa, analisis iklim dan cuaca, analisis vegetasi eksisting dalam *site*.

Gubahan massa dipisahkan menjadi dua bagian yaitu bangunan pendukung pada depan dan bangunan utama pada bagian belakang, fungsi bangunan pendukung yaitu pintu masuk utama dan kantor pengelola bangunan pusat kebudayaan. Sedangkan pada bangunan utama berfungsi sebagai ruang pertunjukan dalam, galeri, pusat studi, workshop dan bengkel pengrajin.

Pada bangunan pendukung letak kantor berada pada bagian tengah dengan dikelilingi oleh koridor bagi pengunjung bangunan ini.

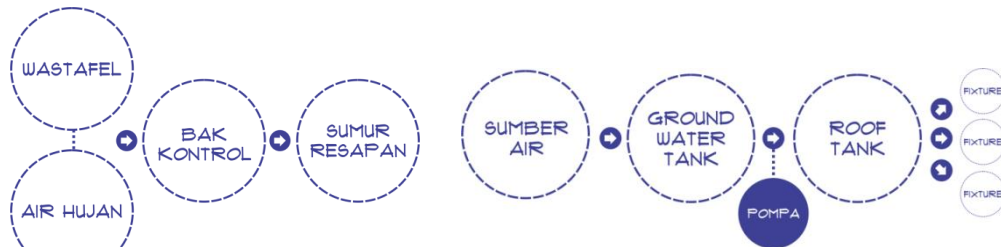


Gambar 4.9 Skematik Bangunan
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



4.2.4 Rancangan Skematik Utilitas Bangunan

Konsep Sistem Air Bersih



Skema 4.2 Skema Sistem Jaringan Air Bersih

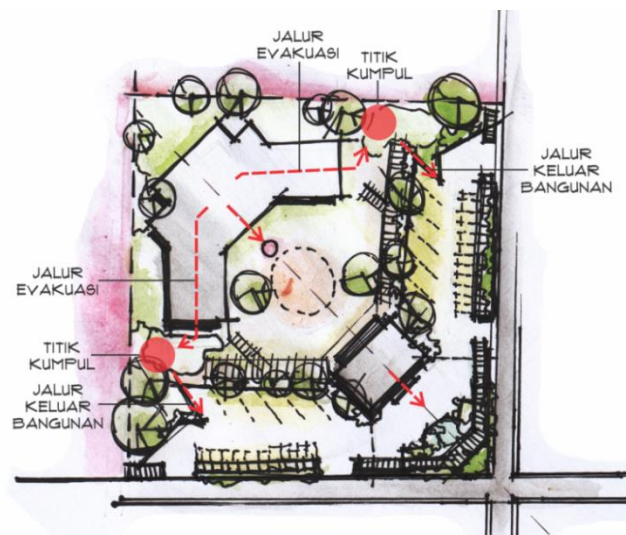
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Sumber air bersih yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan air pada bangunan pusat kebudayaan ini berasal dari dua sumber, yaitu berasal dari sumur galian yang ada pada site dan juga berasal dari PDAM sebagai cadangan air jika sewaktu-waktu dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada bangunan pusat kebudayaan ini.

4.2.5 Rancangan Skematik Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

Pada akses ke tiap-tiap bangunan terdapat dua ram yang mengapit tangga, hal ini bertujuan untuk memudahkan kaum difable dalam menikmati bangunan dan kemudahan bergerak. Masing-masing ram hanya memiliki satu arah naik atau turun sehingga kaum difable akan lebih leluasa dalam bergerak

Keselamatan bangunan pada antisipasi bencana pada bangunan ini berupa terdapatnya tiga akses keluar dari bangunan, selain itu terdapat dua titik kumpul di bagian kiri dan kanan bangunan sehingga dapat dicapai oleh pengguna bangunan dari berbagai titik bangunan.



Gambar 4.12 Akses Difabel pada Bangunan

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



4.3 Pengujian Desain

Pengujian desain rancangan bangunan pusat kebudayaan yang dilakukan adalah menyerahkan dan menjelaskan beberapa progress produk perancangan seperti:

a. Gambar Kerja

Untuk menjelaskan mengenai dimensi ruangan, hubungan ruang dan sirkulasi di dalam bangunan.

b. Video Modelling

Untuk menjelaskan gambaran secara keseluruhan mengenai suasana yang tercipta pada bangunan.

c. Maket

Untuk menjelaskan mengenai ruang dalam dengan luar ruang pada bangunan.

Produk perancangan tersebut dijelaskan kepada masing-masing kelompok kesenian dan kebudayaan yaitu pengerajin, penari, pemusik dan pemain teater yang ada di Desa Wisata Krebet dengan beberapa pertanyaan yang berkenaan dengan desain bangunan, seperti:

- a. Apakah ruangan yang dirancang untuk masing-masing kelompok kesenian sudah memadai?
- b. Apa saja kebutuhan tambahan yang diperlukan bagi masing-masing kelompok kesenian?
- c. Apa hal yang perlu ditambahkan untuk semakin menguatkan kesan Desa Wisata Krebet pada bangunan?
- d. Bagaimana ruang yang diinginkan untuk berkesenian bagi masing-masing kelompok kesenian?
- e. Apa hal yang perlu dikaji ulang dari segi desain bangunan?

Dari berbagai penjelasan dan pertanyaan yang telah diajukan, didapatkan beberapa jawaban yang kemudian disimpulkan oleh penulis sebagai berikut:



Hubungan ruang	• Bengkel kriya didekatkan dengan <i>giftshop</i> • Ruang foodcourt yang mudah dijangkau
Fasilitas pementasan	• Ruang properti musik dan tari dipisahkan • Dirancang ruang transit bagi pemain yang akan tampil di auditorium • Disediakan ruang loker bagi pemain yang akan tampil
Ruang terbuka	• Diberi fasilitas penunjang agar bisa menjadi lokasi untuk sharing dan berkumpul yang nyaman • Taman dapat berfungsi sebagai ruang memajang <i>sculpture</i> karya dari seniman
Landscape	• Penambahan vegetasi pada taman untuk mengurangi kebisingan dari alat pembuatan kerajinan • Pohon krebet sebaiknya dipertahankan dan <i>diekspose</i>
Fasilitas Umum	Ditambahkan fasilitas umum untuk warga yang bukan pelaku kesenian atau kerajinan agar tetap bisa berinteraksi



BAB V

DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

5.1 Rancangan Bangunan

Konsep besar dari rancangan bangunan pusat kebudayaan di Desa Krebet ini adalah merancang bangunan yang mampu mengakomodasi kebutuhan aspek kebudayaan bagi pengunjung dan pengguna bangunannya. Dari segi pengunjung, mereka dapat menyaksikan dan belajar mengenai kebudayaan dan kesenian lokal Desa Wisata Krebet, selain itu mereka juga bisa membeli karya dari seniman lokal Krebet. Dari segi pengguna yaitu para seniman Krebet, mereka memiliki ruang untuk berkesenian, berlatih dan menjual karya-karya mereka di kawasan bangunan pusat kebudayaan ini nantinya.



Gambar 5.1 Situasi Kawasan Bangunan Kebudayaan
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Massa bangunan dipisahkan menjadi dua dengan amphitheater sebagai orientasi pusat kawasan bangunan ini. Pemisahan massa bangunan ini berdasarkan fungsi masing-masing bangunan, selain itu juga dari hirarki bangunan Jawa yang di terapkan, yaitu *pendhopo*, *peringgitan* dan *omah*



Gambar 5.2 Bangunan Pendukung

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Pendhopo dalam filosofi Jawa berfungsi sebagai penerima tamu, pada bangunan ini dirancang sebuah lobby yang luas dengan kantor pengelola pada lantai dua, bangunan pendukung ini menjadi akses utama untuk masuk ke dalam kawasan bangunan pusat kebudayaan ini.



Gambar 5.3 Amphitheater

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Peringgitan dalam filosofi Jawa berfungsi sebagai ruang terbuka untuk menggelar pagelaran atau acara, pada bangunan ini dirancang sebuah amphitheater yang berfungsi untuk mengakomodasi kegiatan atraksi kesenian yang membutuhkan ruang luar yang luas seperti jathilan



Gambar 5.4 Bangunan Utama

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Gambar 5.5 Giftshop

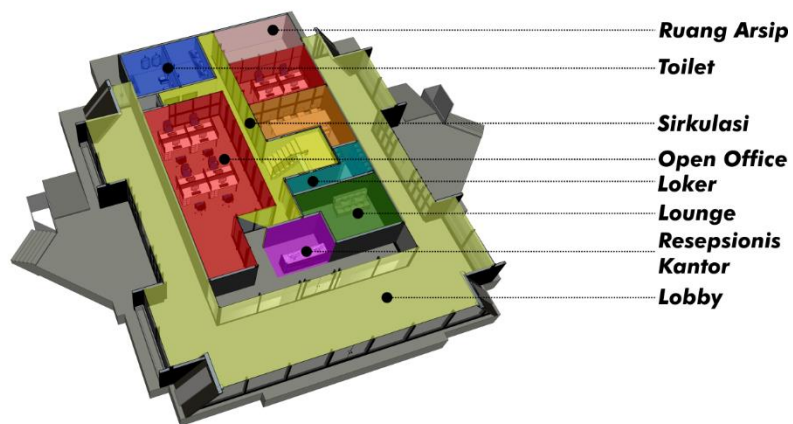
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Omah dalam filosofi Jawa berfungsi sebagai bangunan utama dari serangkaian bangunan di dalam kawasan, pada bangunan ini dirancang sebuah bangunan utama yang memiliki beragam fungsi di dalamnya yaitu, ruangan auditorium untuk ruang pertunjukan kesenian yang membutuhkan ruang dalam, selain itu terdapat galeri yang memajang karya dari seniman Kreet, fungsi lain terdapat ruang kelas, perpustakaan, cafeteria, ruang workshop dan sanggar tari, selain itu juga terdapat *giftshop* yang menjual karya dari seniman Kreet dan bengkel kriya untuk mengakomodasi kegiatan produksi seniman Kreet.

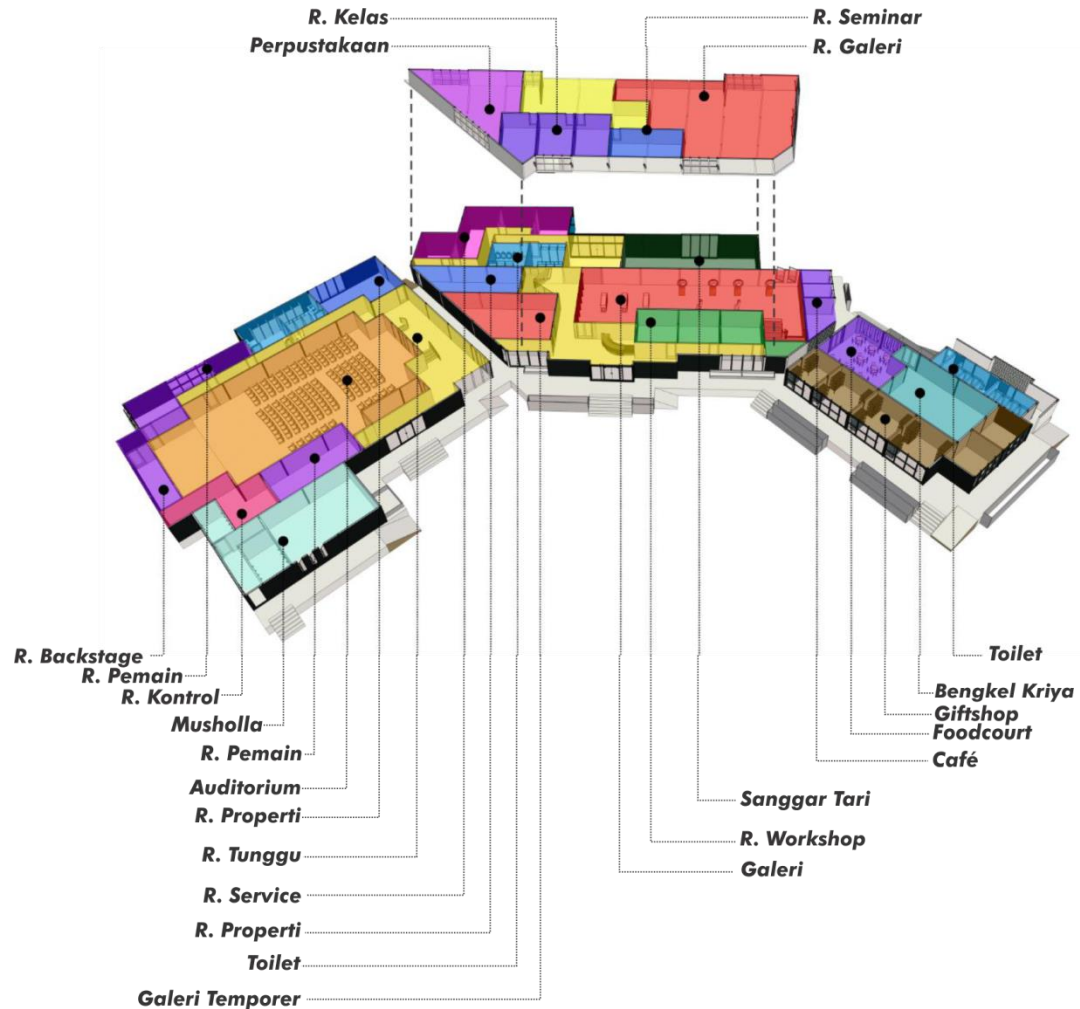
5.1.2 Rancangan Ruang pada Bangunan

Pada bangunan pendukung fungsi utamanya adalah sebagai pintu masuk ke dalam area bangunan pusat kebudayaan, fungsi lainnya adalah sebagai ruang kantor pengelola bangunan.



Gambar 5.6 Ruang pada Bangunan Pendukung
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Fungsi bangunan utama disini adalah ruang untuk mengakomodasi aktivitas kesenian yang membutuhkan ruang dalam seperti ruang auditorium, ruang galeri, sanggar tari dan bengkel kriya. Fungsi lainnya adalah sebagai ruang edukatif bagi para pengunjung meliputi ruang kelas, ruang *workshop* dan perpustakaan.



Gambar 5.7 Ruang pada Bangunan Utama
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

5.3 Rancangan Kawasan Bangunan

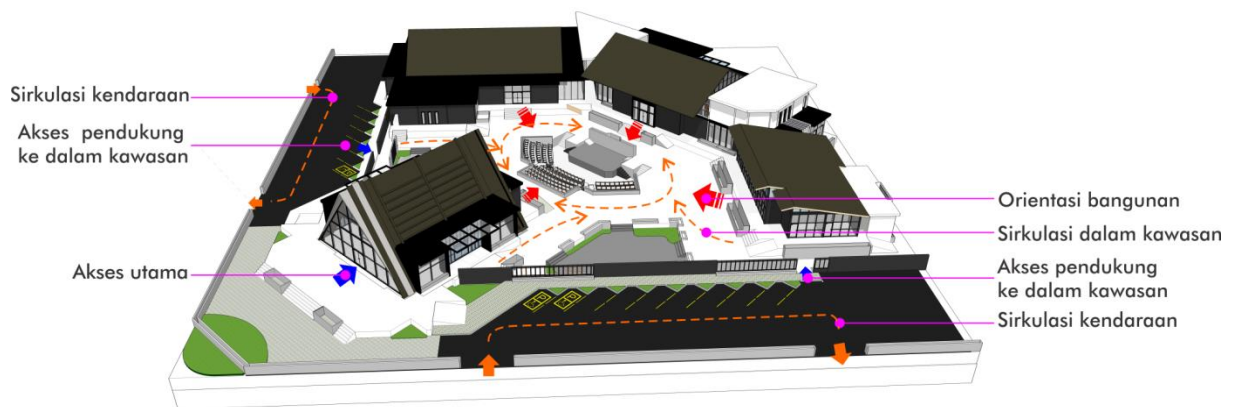
Letak site perancangan yang berada pada sudut perempatan jalan raya menjadi keuntungan karena akan terdapat dua akses kendaraan yang tersedia untuk masuk ke dalam area bangunan pusat kebudayaan ini, akses pertama terletak pada bagian barat dan akses kedua terletak pada bagian utara. Sehingga area parkir kendaraan bermotor terbagi menjadi dua sesuai dengan akses masuk yang digunakan.



Orientasi bangunan yang diterapkan pada kawasan bangunan pusat kebudayaan ini adalah memusat dengan amphitheater sebagai pusatnya, tujuannya adalah agar kegiatan kesenian yang ada di amphitheater dapat disaksikan dari segala penjuru.

Dengan orientasi bangunan yang memusat, sehingga mengakibatkan sirkulasi di dalam kawasan memutar amphitheater, hal ini memudahkan pengunjung dan pengguna bangunan untuk mengakses ke segala bagian bangunan yang dituju.

Berdasarkan isu utama yang diangkat dari kawasan ini yaitu kurangnya ruang berkreasi dan berekspresi bagi para pelaku kesenian di Desa Krebet, pertimbangan pertama perancangan bangunan pusat kebudayaan ini adalah dari para pelaku kesenian.



Gambar 5.8 Akses dan Sirkulasi Dalam Kawasan
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Salah satu pertimbangannya adalah akses yang mempertimbangkan kebutuhan para pelaku kesenian, yaitu dengan adanya dua akses pendukung yang berada pada bagian utara dan barat, fungsi akses tambahan ini adalah untuk mempermudah para seniman untuk mengakses bangunan yang ada di bagian utara bagi para seniman rupa dan bangunan selatan bagi para seniman tari.



Gambar 5.9 Akses Tambahan pada Bagian Barat
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Gambar 5.10 Akses Tambahan pada Bagian Utara
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

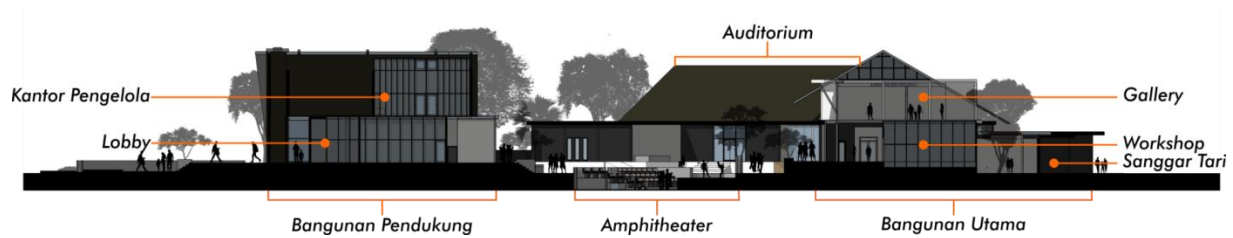
Untuk meningkatkan interaksi antara pelaku kesenian dengan pengunjung bangunan ini nantinya, dirancang dua taman yang berada pada sisi utara dan sisi barat. Fungsi taman disini sebagai area publik bagi para pengunjung dan masyarakat Desa Krebet, pada area taman terdapat beberapa karya seniman lokal yang dipajang sebagai daya tarik bangunan ini.



Gambar 5.11 Taman pada Bagian Utara
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Gambar 5.12 Taman pada Bagian Barat
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Gambar 5.13 Potongan Kawasan Bangunan Kebudayaan

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Gambar potongan kawasan bangunan pusat kebudayaan ini menunjukkan pemisahan massa bangunan pendukung dengan bangunan utama. Ketinggian elevasi kedua massa bangunan ini berbeda, pada bangunan pendukung memiliki ketinggian elevasi +1000 dari permukaan tanah dan pada bagian bangunan utama memiliki ketinggian elevasi +1500. Hal ini diakibatkan oleh eksisting site yang memang berkontur dan memiliki ketinggian level yang berbeda sehingga peletakan bangunan harus mengikuti dengan eksisting kontur yang ada. Pada bagian amphitheater memiliki ketinggian -1500, hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan jarak pandang penonton dengan ketinggian panggung.

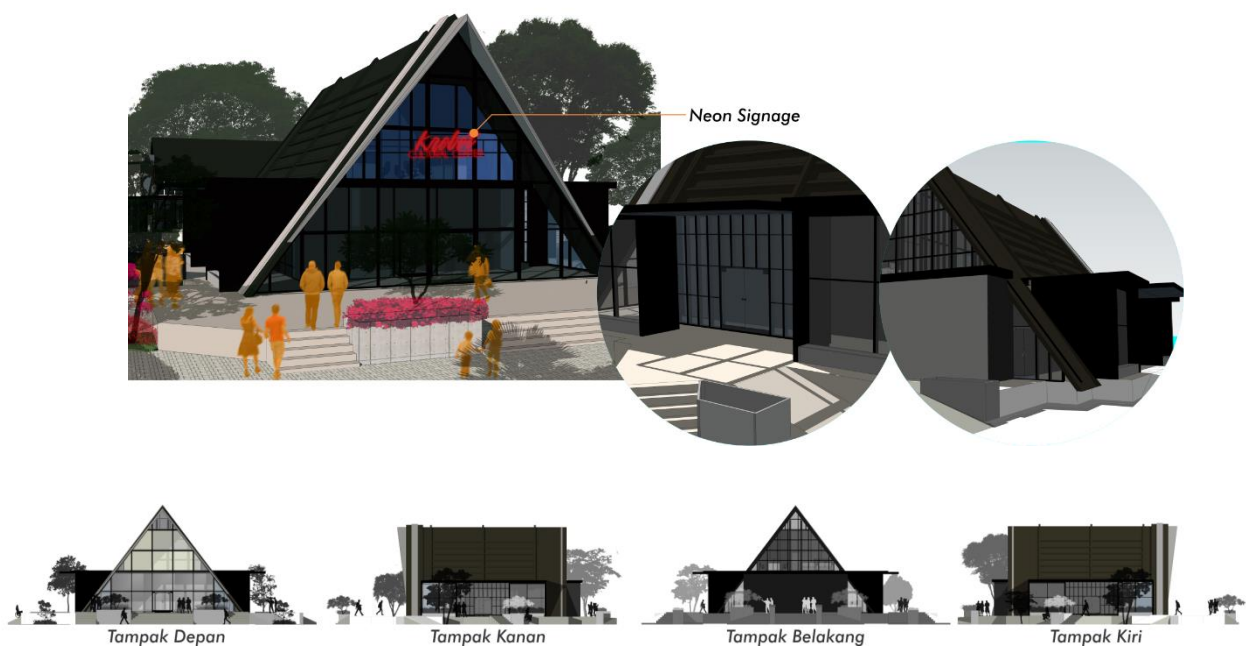


5.4 Rancangan Selubung Bangunan

Secara keseluruhan, perancangan selubung dari bangunan pusat kebudayaan ini menggunakan elemen pembentuk dan material yang mempertimbangkan aspek lokalitas sesuai dengan pendekatan yang digunakan yaitu arsitektur kontekstual.

5.4.1 Rancangan Selubung Bangunan Pendukung

Selubung bangunan pendukung didominasi oleh material kaca pada segala sisi, hal ini karena menerapkan konsep joglo *pendhopo* yang bersifat terbuka dari segala sisi, namun ada bangunan ini dirancang dengan penutup kaca sehingga kesan terbuka dari joglo *pendhopo* dapat tetap didapatkan dari bangunan ini.



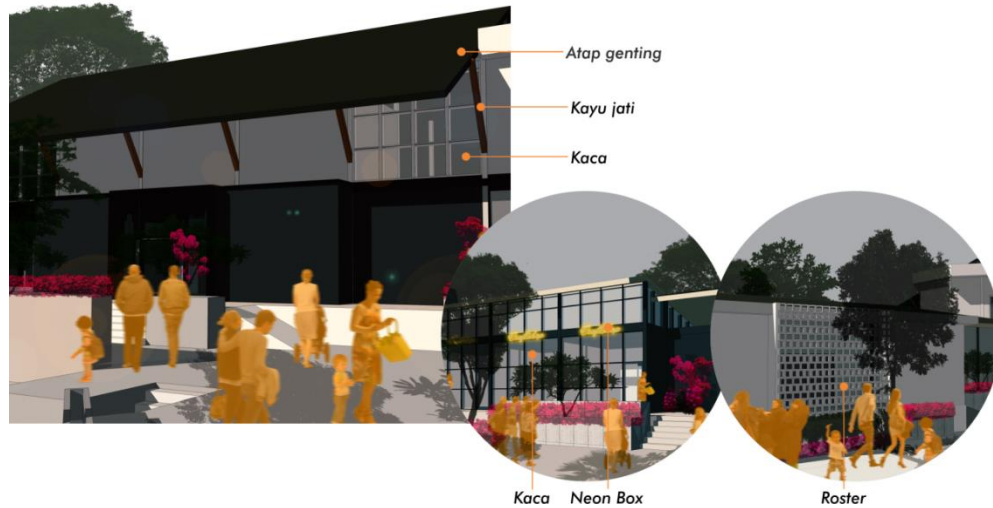
Gambar 5.15 Tampak Bangunan Pendukung
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

5.4.2 Rancangan Selubung Bangunan Utama

Berbeda dengan desain selubung pada bagian bangunan pendukung, desain selubung pada bangunan utama cenderung lebih sederhana yang terdiri dari material pembentuk seperti dinding bata plester, *curtain wall* dan menggunakan atap pelana dan



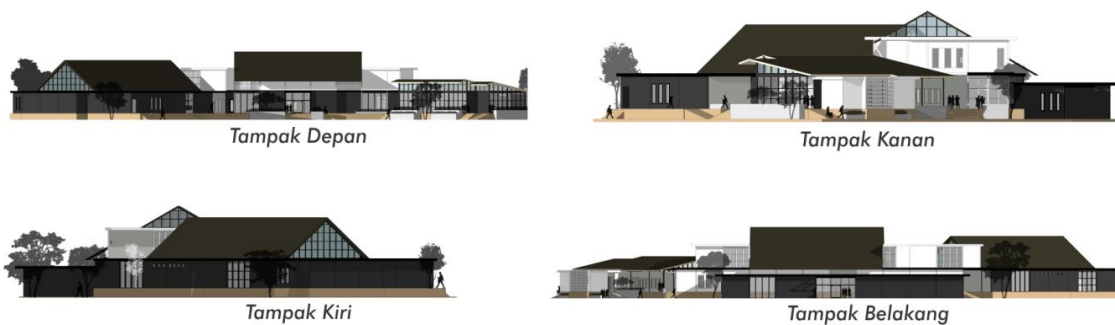
dak pada bagian atapnya. Namun pada bagian *giftshop* terdapat beberapa penggunaan dinding roster untuk mengoptimalkan sirkulasi udara dan pencahayaan.



Gambar 5.16 Desain Selubung Bangunan Utama

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Pada bagian atas masing-masing kios *giftshop* terdapat neon box sebagai identitas toko yang menjual kerajinan karya seniman Krebet dan pada bagian depan menggunakan *curtain wall* sehingga barang yang dijual di dalam kios dapat terlihat dari luar.



Gambar 5.17 Tampak Bangunan Utama

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

5.5 Rancangan Interior Bangunan

Rancangan interior pada bangunan pusat kebudayaan ini cukup beragam mengingat fungsi yang berbeda-beda pada tiap bangunannya.

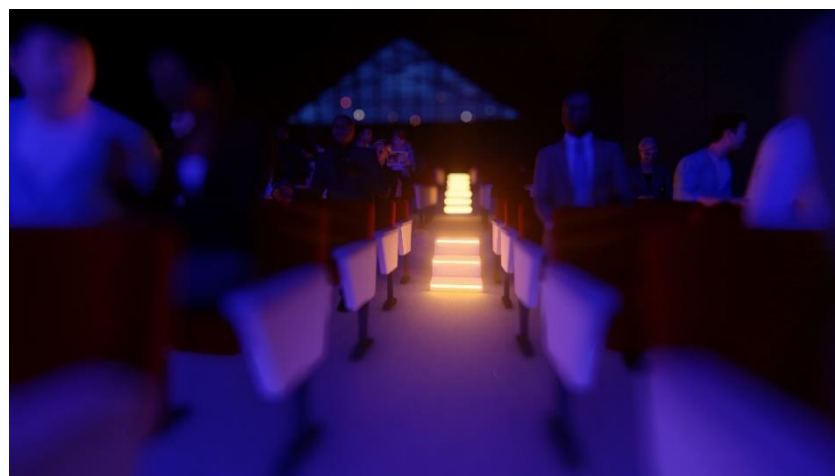


Pada interior ruang auditorium, menggunakan dinding bata plester dengan dinding yang dilapisi *rockwool* untuk meredam audio. Dengan kapasitas kurang lebih 300 penonton dan disusun dengan kursi yang berundak sehingga penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala arah dengan baik. Terdapat satu akses utama dan dua pintu keluar untuk memudahkan sirkulasi.



Gambar 5.18 Interior Auditorium
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

Panggung pada ruang auditorium menggunakan instalasi pencahayaan berupa lampu sorot dan menggunakan perangkat audio tambahan, sehingga pada bagian belakang panggung terdapat ruang kontrol untuk mengendalikan perangkat tambahan tersebut.



Gambar 5.19 Interior Auditorium
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

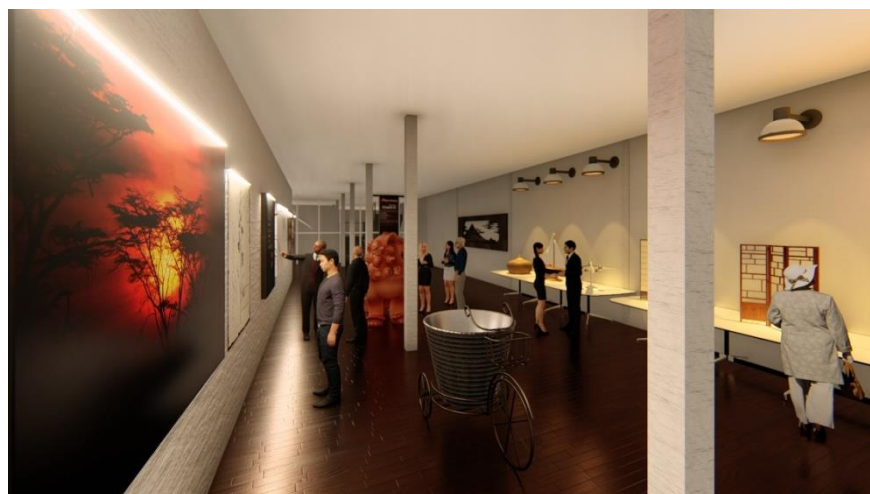


Pada bangunan pusat kebudayaan ini terdapat galeri sebagai ruang pameran karya seniman-seniman Krebet maupun seniman yang ingin mengadakan acara pada ruang galeri. Ruang galeri terdiri dari 2 lantai dan dapat mengakomodasi kurang lebih 200 orang dan 80 karya dapat dipajang di ruang galeri ini.



Gambar 5.20 Interior Galeri
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

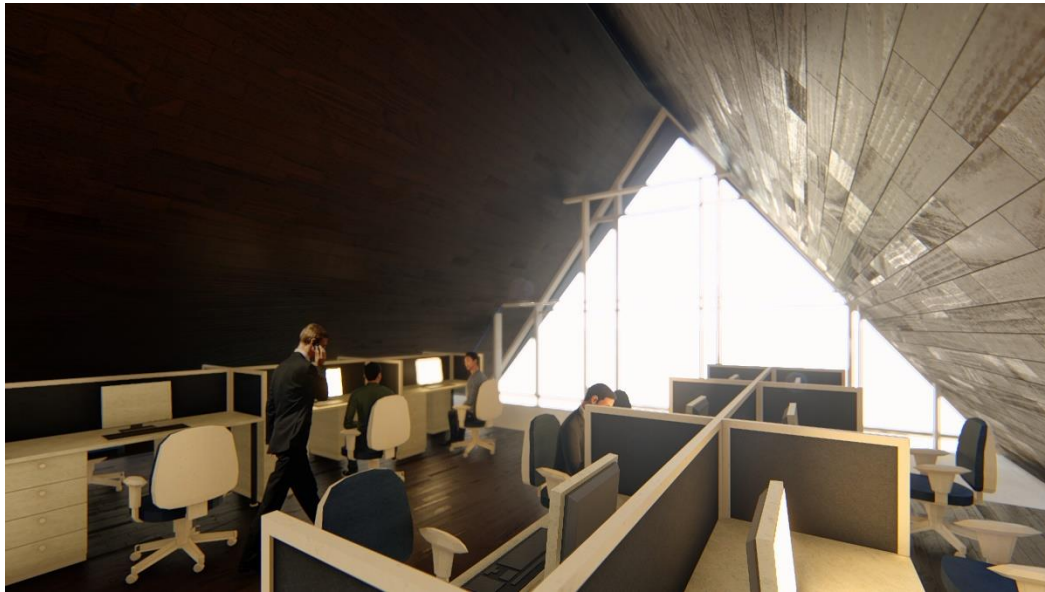
Terdapat beberapa metode display karya pada galeri ini yang pertama adalah menggunakan papan panel untuk karya tempel seperti lukisan, kemudian terdapat rak dan meja untuk display karya kecil, selain itu juga untuk karya instalasi yang cukup besar diletakkan padaudukan yang tersedia.



Gambar 5.21 Interior Galeri
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Pada bagian bangunan pendukung terdapat kantor pengelola bangunan pusat kebudayaan yang berfungsi untuk mengatur segala administrasi pada bangunan ini. Kantor pengelola terdiri dari dua lantai dengan menggunakan layout ruang kerja yaitu open office, dinding ruang kerja pada lantai dua menggunakan *curtain wall* dengan panel *tinted glass* sehingga cahaya matahari dapat masuk ke ruangan, hal ini bertujuan untuk menghemat penggunaan energi pada bangunan.



Gambar 5.22 Interior Kantor Pengelola
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

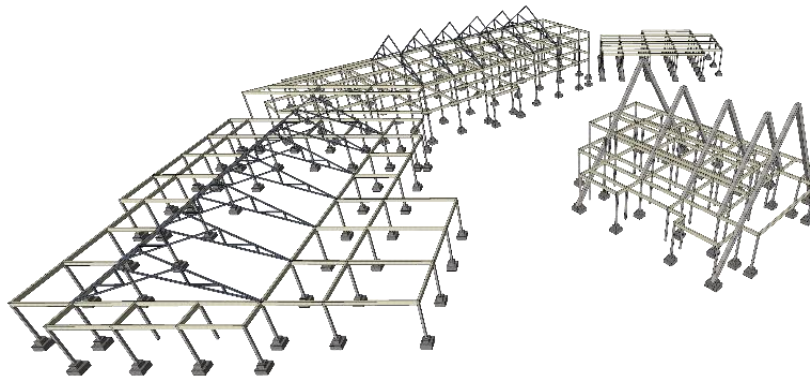
Pada sisi Utara bangunan terdapat *foodcourt* dan kafe untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung dan pengguna bangunan. Pada bagian kafe dengan *foodcourt* dibatasi oleh dinding partisi dari roster sehingga kesan ruang pada area ini semakin luas, selain itu kios kafe didesain dengan menggunakan *curtain wall* dengan kaca pada panelnya sehingga ruang dalam dengan ruang luar dapat terkesan bias.



Gambar 5.23 Eksterior Area Foodcourt dan Kafe
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

5.6 Rancangan Sistem Struktur

Struktur pada bangunan pusat kebudayaan ini menggunakan sistem struktur rangka kaku pada bagian bangunan pendukung dan pada bangunan utama menggunakan sistem struktur rangka kaku dengan sistem *truss* pada rangka atapnya.

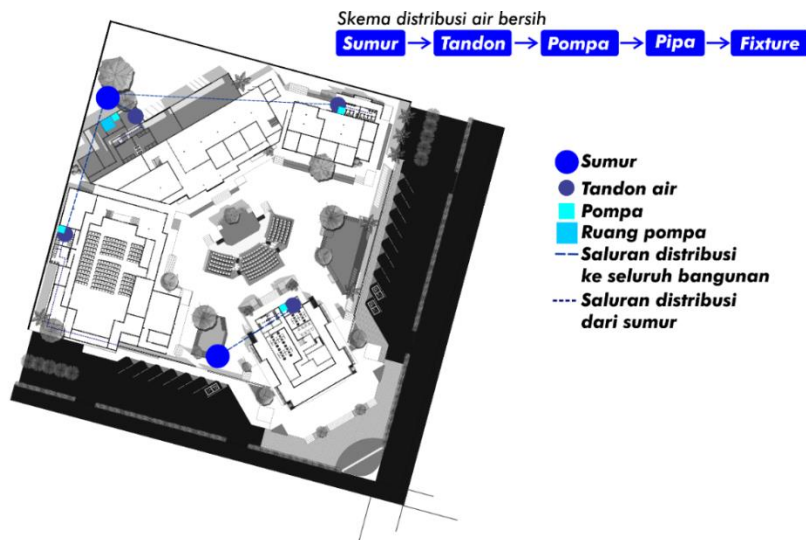


Gambar 5.24 Sistem Struktur
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



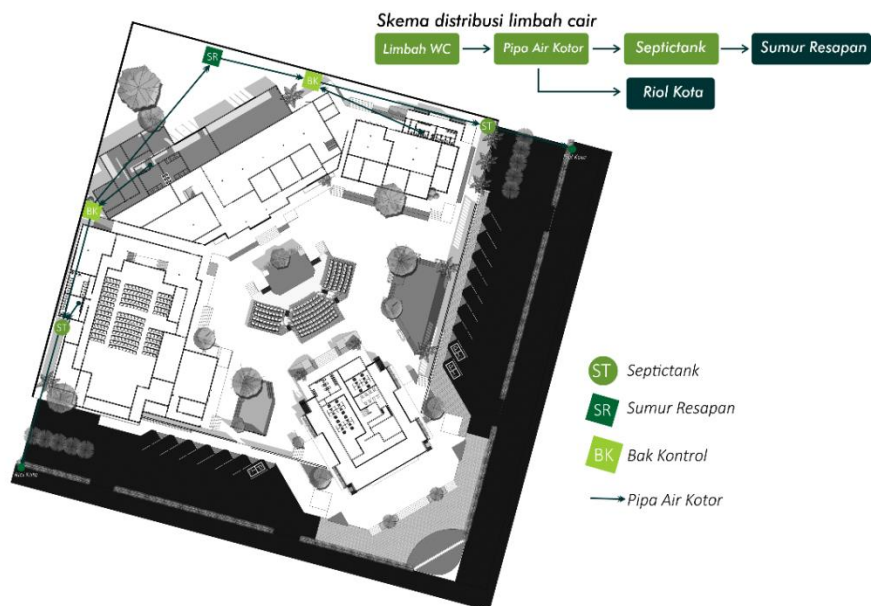
5.7 Rancangan Sistem pada Bangunan

5.7.1 Rancangan Skema Distribusi Air Bersih



Gambar 5.25 Sistem Distribusi Air Bersih
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

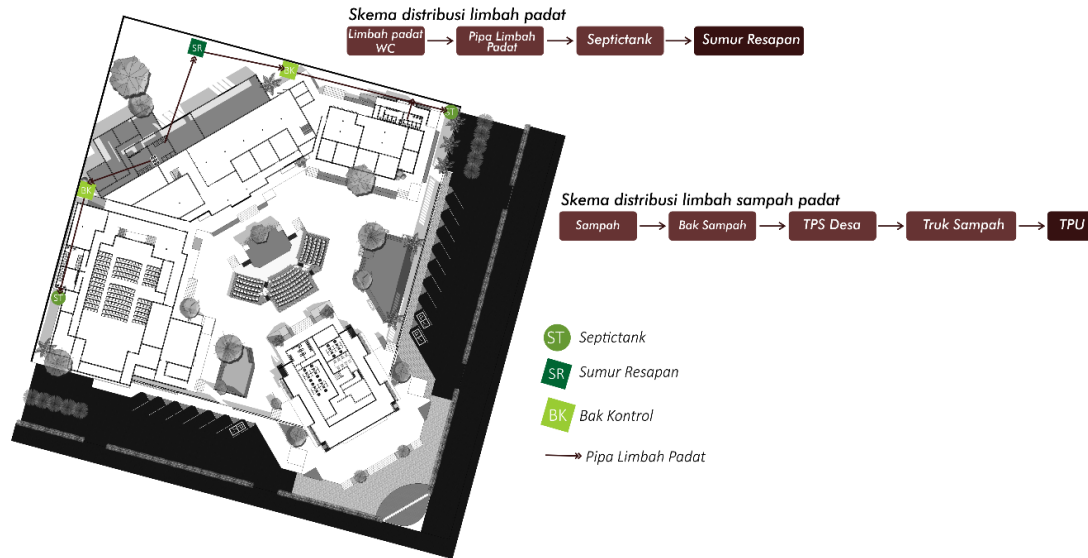
5.7.2 Rancangan Pengolahan Limbah Cair



Gambar 5.26 Skema Pengolahan Limbah Cair
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

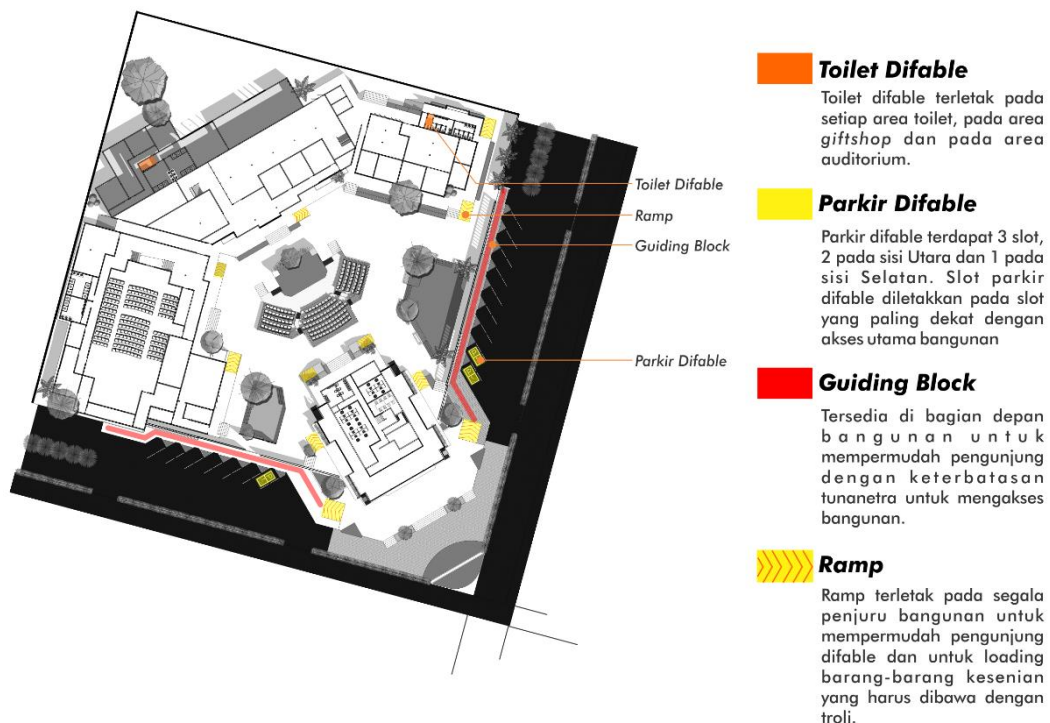


5.7.3 Rancangan Pengolahan Limbah Padat

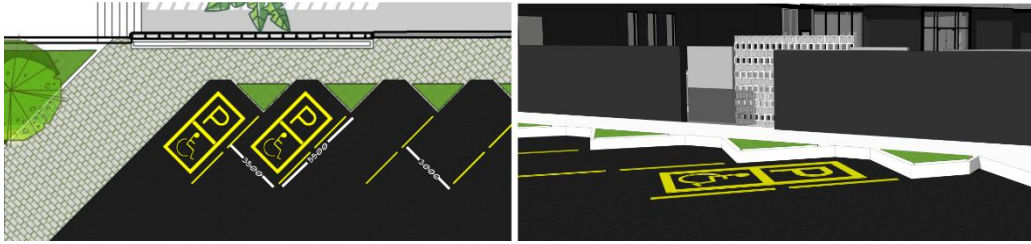


Gambar 5.27 Sistem Distribusi Air Bersih
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)

5.7.4 Rancangan Sistem Akses Difabel dan Keselematan Bangunan

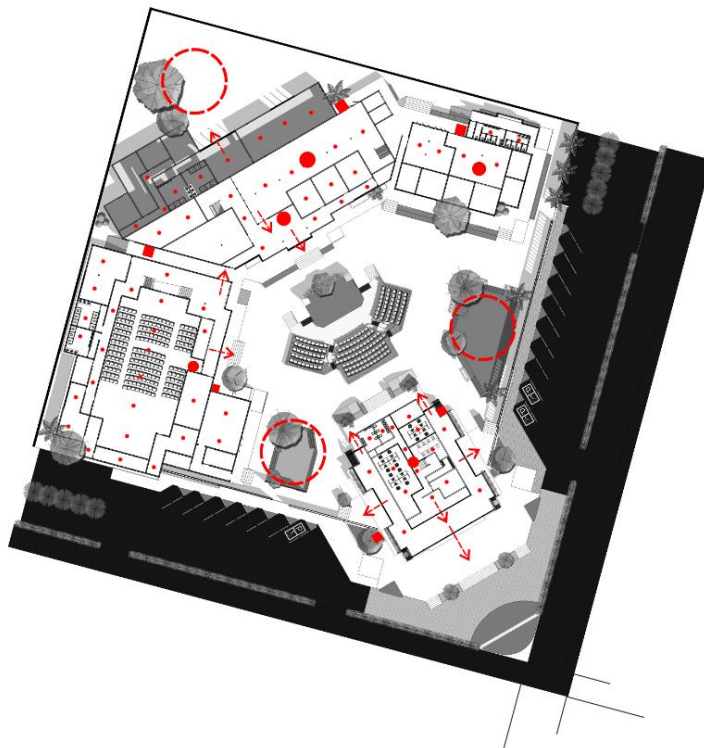


Gambar 5.28 Sistem Rancangan Difable
(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Gambar 5.29 Detail Slot Parkir Difable

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



Titik Kumpul

Titik kumpul terdapat tiga area, yaitu pada area taman bagian utara, taman bagian barat dan area terbuka pada bagian belakang bangunan. Ruang ini berfungsi untuk ruang berkumpul saat terjadi kebakaran atau keadaan darurat pada bangunan.



Alarm Kebakaran

Alarm kebakaran terdapat pada masing-masing bangunan karena area bangunan pusat kebudayaan ini cukup luas.



Hydrant

Hydrant berada pada samping masing-masing bangunan, hal ini untuk memudahkan dalam pertolongan pertama pada saat kebakaran terjadi



Sprinkler

Sprinkler menggunakan sistem otomatis dengan interval antara 5-7 meter.



Jalur Evakuasi

Jalur evakuasi pada masing-masing bangunan mengarah langsung dengan titik kumpul yang ada.

Gambar 5.30 Sistem Jalur Evakuasi dan Sistem Kebakaran

(Sumber: Analisa Penulis, 2017)



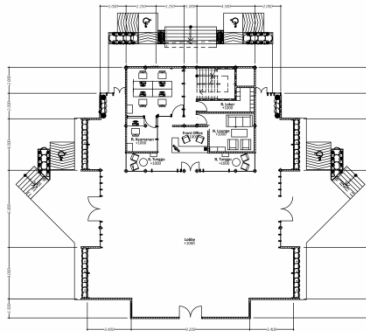
BAB VI

EVALUASI HASIL RANCANGAN

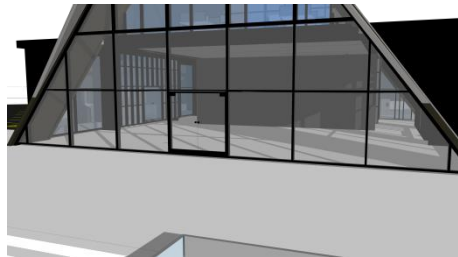
Berdasarkan hasil evaluasi Proyek Akhir Sarjana yang dilakukan pada tanggal 5 April 2018, terdapat beberapa catatan pembimbing dan penguji yang berkaitan dengan hasil rancangan penulis. Catatan terkait dengan hal tersebut adalah:

6.1 Perancangan Ulang Layout Lantai 1 pada Bangunan Pendukung

Desain rancangan awal denah lantai satu pada bangunan pendukung terdapat kantor pada bagian tengah bangunan, hal ini akan mengakibatkan ruang lobby yang sempit dan dinilai kurang mampu mengakomodasi pengguna bangunan dengan baik mengingat bangunan ini adalah bangunan umum, sehingga ruangan kantor pengelola diletakkan pada lantai dua dan lantai satu pada bangunan pendukung digunakan sebagai lobby dan ruang pameran untuk menarik pengunjung yang datang.



Gambar 6.1 Denah Baru Lantai 1 Bangunan Pendukung
(Sumber: Modifikasi Penulis, 2018)



Gambar 6.2 Ruang Lobby Bangunan Pendukung
(Sumber: Modifikasi Penulis, 2018)

Dengan ruang lobby yang memiliki luasan lebih besar secara otomatis ruangan kantor pengelola pada lantai satu bergeser ke belakang dan menyisakan ruang resepsionis, ruang keamanan, ruang loker dan ruang lounge.



DAFTAR PUSTAKA

Alhamdani, M. Ridha, 2010, *Strategi dan Aplikasi Pendekatan Kontekstual dalam Perancangan Karya Arsitektural Renzo Piano (thesis)*, Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Antoniades, Anthony C, (1992). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold

Baker, Geoffrey H. (1996), *Le Corbusier an Analysis of Form*, Van Nostrand Reinhold Company, Melbourne

Brolin, B. C, (1980), *Architecture In Context, Fitting New Building with Old*, Van Nostrand Reinhold Company, Melbourne

Claudia Dinep, Kristin Schwab (2010), *Sustainable Site Design*, John Wiley & Sons, Inc. New Jersey

Clyde, Kluckhohn, (1989). *Universal Categories of Culture*. Gazalba
Curtis, William, (1985). *Regionalism in Architecture*. Singapura

De Chiara, Yoseph, (1987). *Time Saver Standards for Building Types* Second Edition. Singapore: Mc Graw Hill Book Companies Inc.

Heather L, Venus (2012). *Designing the Sustainable Site*, John Wiley & Sons, Inc. New Jersey.

Neufert, Ernest, (1991). *Architect's Data*, second edition. Dialihbahasakan oleh Sjamsu Amril. Jakarta

Selo Soemardjan dan Soelaeman Soenardi, (1964). *Setangkai Bunga Sosiologi* Jakarta: Yayasan Tubuh Penerbit Fakultas Ekonomi Kampus Indonesia hal. 113



Widiati, Titiani, (2015), *Pendekatan Kontekstual Dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright*,
Jurnal Perspektif Arsitektur, Volume 10/n.1, Juli 2015

Wolfords, J, (2004), *Architectural Contextualism in Twentieth Century, with Particular
References to the Architects E. Fay Jones and Jogn Carl Warnecke (dissertation)*, Georgia
Institute of Technology