

BANDHAWA

Perancangan Pencak Silat Reconciliation Center
di Kota Madiun Dengan Pendekatan Naratif

20512028

Ovinna Pangastuti

Dosen Pembimbing:

Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S.T., M.A.



BANDHAWA



Pencak Silat Reconciliation Center



Perancangan Pencak Silat Reconciliation Center di Kota Madiun Dengan Pendekatan Naratif

Design of Pencak Silat Reconciliation Center in Madiun with Narrative Approach

20512028

Ovinna Pangastuti

Dosen Pembimbing:

Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S.T., M.A.

Dosen Penguji:

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

Prof. Dr. Ing. Ar. Ir. Ilya Fadjar Maharika, M.A., IAI



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled:

PERANCANGAN PENCAK SILAT RECONCILIATION CENTER DI KOTA MADIUN DENGAN PENDEKATAN NARATIF

DESIGN OF PENCAK SILAT RECONCILIATION CENTER IN MADIUN WITH NARRATIVE APPROACH

Nama Lengkap Mahasiswa : **Ovinna Pangastuti**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512028**

Students Identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, 3 Februari 2025**

Has been evaluated and agreed on

Yogyakarta, 3rd February 2025

Pembimbing

Supervisor

Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A.,
S.T., M.A.

Penguji 1

1st Jury

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

Penguji 2

2nd Jury

Prof. Dr. Ing. Ar. Ir. Ilya Fadjar
Maharika, M.A., IAI

Diketahui Oleh/ *Aknowledged By:*

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur:

Final Architecture Design Studio Assessment:

PERANCANGAN PENCAK SILAT RECONCILIATION CENTER DI KOTA MADIUN DENGAN PENDEKATAN NARATIF

DESIGN OF PENCAK SILAT RECONCILIATION CENTER IN MADIUN WITH NARRATIVE APPROACH

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Ovinna Pangastuti**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : **20512028**

Students Identification Number

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur _____ :

Final Architecture Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan/ ~~Tidak Direkomendasikan~~

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta, 3 Februari 2025

Yogyakarta, 3rd February 2025

Pembimbing

Supervisor

Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S.T., M.A.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Pencak Silat Reconciliation Center Dengan Pendekatan Naratif di Kota Madiun”** ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Arsitektur di Universitas Islam Indonesia. Perancangan ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu memberikan kekuatan, kesabaran, dan inspirasi selama proses penyusunan perancangan ini.
2. Orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan cinta, doa, dukungan moral, dan material tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
3. Ibu Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S.T., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan motivasi hingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini.
4. Bapak Prof. Dr. Ing. Ar. Ir. Ilya Fadjar Maharika, M.A., IAI dan Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D, yang telah memberikan saran dan evaluasi yang sangat berharga untuk perbaikan dan penyempurnaan perancangan ini.
5. Teman-teman Arsitektur Universitas Islam Indonesia terutama Gusti, yang saling mendukung dan saling berbagi ilmu, dan pengalaman dalam menghadapi Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA).
6. Sahabat penulis yaitu Intan dan Efan yang telah menemani penulis, memberi semangat dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pembelajaran di masa mendatang. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang arsitektur, serta menjadi inspirasi bagi pembaca sekalian

KEASLIAN PENULIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa, semua bagian karya ini sepenuhnya milik saya sendiri tanpa bantuan dari pihak luar selama proses perancangan kecuali karya yang dikutip sebagai referensi. Selain itu, saya mengakui bahwa tidak ada konflik kepemilikan intelektual terkait karya ini, semua ide dan tulisan ini merupakan milik penulis dan pembimbing. Hasil akhir akan saya serahkan kepada Departemen Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan dalam publikasi dan materi pendidikan.

Yogyakarta, 26 November 2024
Penulis



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ovinna Pangastuti".

Ovinna Pangastuti

ABSTRAK

Proyek Perancangan Pencak Silat *Reconciliation Center* dengan Pendekatan Naratif di Kota Madiun menjadi proyek yang krusial mengingat Madiun memiliki sebutan sebagai 'Kota Pendekar' karena memiliki banyak perguruan pencak silat. Meskipun demikian, terdapat konflik kekerasan yang melibatkan beberapa perguruan pencak silat dengan jumlah masa besar di Madiun dan sudah terjadi sejak lama. Oleh karena itu, rancangan ini bertujuan memfasilitasi proses rekonsiliasi berbagai pihak yang terlibat konflik untuk mencapai kedamaian dan menciptakan lingkungan pencak silat yang saling menghargai satu dengan lainnya.

Proyek ini mentransformasikan nilai luhur pencak silat ke dalam sebuah desain, bertujuan untuk meningkatkan kesadaran manusia sebagai individu yang senantiasa rendah diri. Menerapkan prinsip-prinsip naratif dalam menyampaikan histori, budaya, dan tradisi pencak silat menjadi sebuah desain dan menciptakan sebuah fasilitas yang dapat menyelesaikan konflik, mengedukasi, dan apresiasi terhadap pencak silat sebagai bela diri asli Indonesia khususnya Kota Madiun sebagai kota pendekar.

Kata Kunci: Pencak Silat, Reconciliation Center, Pendekatan Narrative

ABSTRACT

The project titled “Design of Pencak Silat Reconciliation Center with Narrative Approach in Madiun” is a crucial project considering that Madiun is known as the 'City of Warriors' because it has many pencak silat schools. However, there are violent conflicts involving several pencak silat schools with large masses in Madiun and have been going on for a long time. Therefore, this design aims to facilitate the reconciliation process of the various parties involved in the conflict to achieve peace and create a pencak silat environment that respects each other.

This project transforms the noble values of pencak silat into a design, aiming to increase human awareness as individuals who are always inferior. Applying narrative principles in conveying the history, culture, and traditions of pencak silat into a design and creating a facility that can resolve conflicts, educate, and appreciate pencak silat as an original Indonesian martial art, especially in Madiun City as a city of warriors.

Keyword: Pencak Silat, Reconciliation Center, Narrative Approach

DAFTAR ISI

01 PENDAHULUAN

<u>Latar Belakang Permasalahan</u>	
• SDGs 11.4 (Warisan Budaya Dunia)	1
• Pencak Silat: Warisan Budaya Tak Benda	2
• Apa Itu Pencak Silat	3
• Perguruan Silat Indonesia	5
• Madiun Sebagai Kota Pendekar	7
• Permulaan Konflik	11
• Peta Permasalahan	16
• Matrix of Design Thinking	17

02 PERSOALAN PERANCANGAN

<u>Kajian Site</u>	
• Lokasi Site	20
• Aksesibilitas dan Sirkulasi	21
• Persebaran Perguruan Pencak Silat	22
• Analisis SWOT Site	26
<u>Kajian Tipologi</u>	
• Reconciliation Center	27
<u>Kajian Tema Perancangan</u>	
• Pendekatan Narrative	32
• Teori Panopticon	35
<u>Kajian Preseden</u>	36

03 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

<u>Program Ruang</u>	44
• Property Size	45
• Alur Aktivitas Pengguna	48
• Organisasi Ruang	49
Narasi	51
Eksplorasi Bentuk	53
• Gubahan	54
• Tata Masa	55
• Transformasi	56
<u>Sketsa Konsep</u>	57
<u>AI generate</u>	63

04	HASIL RANCANGAN	
	<u>Skema Narasi</u>	65
	• Struktur Narasi	
	<u>Siteplan</u>	67
	<u>Tampak Kawasan</u>	68
	<u>Arena Pertandingan</u>	
	• Denah	69
	• Potongan	70
	• Penyelesaian Masalah	71
	<u>Area Kontemplasi</u>	
	• Denah	72
	• Potongan	72
	• Penyelesaian Masalah	73
	<u>Museum</u>	
	• Denah	74
	• Babak 1 - Permulaan Pencak Silat	75
	• Babak 2 - Naiknya Konflik Hingga Puncak	76
	• babak 3 - Menurunnya Konflik	77
	<u>Detail</u>	
	• Exploded Struktur	78
	• Detail Selubung	79
	• Detail Tribun	80
	<u>Skema</u>	
	• Pencahayaan dan Penghawaan	81
	• Transportasi Vertikal	82
	• Barrier Free Design	83
	• Jalur Evakuasi	84
	• Air Bersih	85
	• Air Kotor	86
	• Springkler	87
	<u>Render</u>	
	• Exterior	88
	• Interiror	90

05	EVALUASI PERANCANGAN	94
----	----------------------	----

06	LAMPIRAN	99
----	----------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Sustainable Development Goals (SDGs)
Gambar 1.2	Ilustrasi 4 Teknik Dasar Pencak Silat
Gambar 1.3	Pencak Silat Pada Kejuaraan Nasional dan Internasional
Gambar 1.4	Peta Kota Madiun
Gambar 1.5	Peta Kota Madiun dan Kab. Madiun
Gambar 1.6	Peta Padepokan PSHT dan PSHW
Gambar 1.7	Tiga Ciri Khas Kota Madiun
Gambar 2.1	Peta Kota Madiun
Gambar 2.2	Peta Kec. Kartoharjo
Gambar 2.3	Peta Aksesibilitas
Gambar 2.4	Persebaran Perguruan Pencak Silat
Gambar 2.5	Kondisi Sekitar Lokasi Site
Gambar 2.6	Grafik Kelembaban dan Suhu Udara
Gambar 2.7	Diagram Windrose
Gambar 2.8	Grafik Rata-Rata Curah Hujan
Gambar 2.9	Lokasi Site
Gambar 2.10	Kontur Site
Gambar 2.11	Area Site
Gambar 2.12	Sirkulasi Ruang Museum Skala Kecil
Gambar 2.13	Teknik Pencahayaan Alami Museum
Gambar 2.14	Teknik Pencahayaan Objek Pamer
Gambar 2.15	Penghawaan <i>Cross Ventilation</i>
Gambar 2.16	Ukuran Arena Pertandingan Pencak Silat
Gambar 2.17	Ukuran Tempat Duduk Tribun Penonton

Gambar 2.18	Layout Stan dan Area Upacara Kemenangan
Gambar 2.19	Ukuran Meja dan Loker
Gambar 2.20	Ukuran Ruang Kesehatan
Gambar 2.21	Kategori Pendekatan Arsitektur Naratif
Gambar 2.22	Narasi Sebagai Penghubung
Gambar 2.23	Orientasi Matahari
Gambar 2.24	Cross Ventilation
Gambar 2.25	Unsur Cahaya Alami
Gambar 2.26	DTP Penjara Dengan Konsep Panopticon
Gambar 2.27	Axonometri Penjara Dengan Konsep Panopticon
Gambar 2.28	Jeremy Bentham
Gambar 2.29	Colombia Memory, Peace and Reconciliation Center
Gambar 2.30	Jewish Museum
Gambar 2.31	Museum Tsunami Aceh
Gambar 2.32	Dojo Saigon
Gambar 2.33	Visitor Center Emscher Village
Gambar 2.34	Sketsa Visitor Center Emscher Village
Gambar 2.35	Pemanfaatn Material Sekam Padi
Gambar 3.1	Modes of Meeting
Gambar 3.2	Konsep Sirkulasi
Gambar 3.3	Konsep Gubahan
Gambar 3.4	Konsep Tata Masa
Gambar 3.5	Transformasi Bentuk
Gambar 3.6	Konsep Area Rekonsiliasi Tahap 1

Gambar 3.7	Konsep Museum
Gambar 3.8	Konsep Sistem Desain Pasif
Gambar 3.9	Konsep Area Rekonsiliasi Tahap Ii
Gambar 3.10	Konsep Area Merchandise
Gambar 3.11	AI Generate Konsep Kawasan
Gambar 3.12	AI Generate Konsep Ruang
Gambar 4.1	Siteplan
Gambar 4.2	Tampak Kawasan
Gambar 4.3	Denah Gelanggang Lt.1
Gambar 4.4	Denah Gelanggang Lt.2
Gambar 4.5	Denah Gelanggang Lt.3
Gambar 4.6	Potongan Gelanggang A
Gambar 4.7	Potongan Gelanggang B
Gambar 4.8	Denah Parsial Arena Pertandingan
Gambar 4.9	Potongan Axonometri Parsial Arena
Gambar 4.10	Interior Arena Pertandingan
Gambar 4.11	Denah R. Kontemplasi
Gambar 4.12	Potongan R. Kontemplasi
Gambar 4.14	Denah Parsial R. Kontemplasi
Gambar 4.15	Potongan Axonometri Parsial Kontemplasi
Gambar 4.16	Interior R. Kontemplasi
Gambar 4.17	Denah Museum
Gambar 4.18	Skema Pembagian Raung Museum
Gambar 4.19	Render Interior Babak 1
Gambar 4.20	Skema Pembagian Raung Museum
Gambar 4.21	Render Interior Babak 2
Gambar 4.22	Skema Pembagian Raung Museum

Gambar 4.23	Render Interior Babak 3
Gambar 4.24	Exploded Struktur
Gambar 4.25	Potongan Fasad Gelanggang
Gambar 4.26	Tampak Depan Fasad
Gambar 4.27	Detail Sambungan Fasad
Gambar 4.28	Denah Gelanggang Lt.2
Gambar 4.29	Denah Parsial Tribun
Gambar 4.30	Potongan Parsial Area Tribun
Gambar 4.31	Skema Pencahayaan dan Penghawaan Alami
Gambar 4.32	Potongan Jalur Lift
Gambar 4.33	Denah Parsial Lift
Gambar 4.34	Dimensi Lift
Gambar 4.35	Barrier Free Design
Gambar 4.36	Jalur Evakuasi
Gambar 4.37	Denah Air Bersih
Gambar 4.38	Denah Air Kotor
Gambar 4.39	Denah Springkler
Gambar 4.40	Render Exterior
Gambar 4.41	Render Exterior
Gambar 4.42	Render Arena Pertandingan
Gambar 4.43	Render Tribun
Gambar 4.44	Render Ruang Kontemplasi
Gambar 4.45	Render Ruang Observasi
Gambar 4.46	Render Museum
Gambar 4.48	Render Hall Entrance
Gambar 4.49	Render Kafetaria
Gambar 5.1	Siteplan Aksesibilitas Pengguna

Gambar 5.2	Render Entrance Merchandise Store
Gambar 5.3	Render Entrance Museum
Gambar 5.4	Skema Penghawaan Alami
Gambar 5.5	Potongan Skema Air Bersih
Gambar 5.6	Exploded Bangunan



01 *PENDAHULUAN*

LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

SDGs 11.4 *Menguatkan upaya untuk melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam dunia*



Sustainable development Goals (SDGs) poin 11 membahas sustainable cities and communities memiliki target pada sub poin **11.4 untuk mempromosikan dan menjaga warisan budaya dan warisan alam dunia**. Warisan budaya benda-tak benda dan kreativitas adalah sumber daya yang perlu dilindungi dan dikelola dengan saksama, berfungsi sebagai pendorong untuk mencapai SDGs. UNESCO menerbitkan laporan Budaya: Masa Depan Perkotaan yang menyajikan tinjauan global tentang perlindungan, konservasi, dan pengelolaan warisan perkotaan serta promosi industri budaya dan kreatif. Seperti peninggalan kuno Khan Al Wakala di Palestina yang mengalami transformasi fungsi menjadi ruang publik serbaguna untuk keperluan berbagai acara dan kegiatan budaya dengan memberdayakan masyarakat lokal (UNESCO Courier, 2017).

Gambar 1.1 Sustainable Development Goals (SDGs)
(Sumber: Umwelt Bundesamt)



11 Sustainable Cities and Communities

Pencak Silat

WARISAN BUDAYA TAK BENDA

Warisan budaya tak benda adalah pengetahuan, keahlian, dan ruang budaya milik suatu komunitas, kelompok, atau individu seperti nyanyian rakyat, adat istiadat, ritual, dan perayaan-perayaan. Keberagaman budaya dan tradisi membuat Indonesia memiliki banyak warisan budaya yang telah diakui oleh The United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Perwakilan diplomasi Indonesia mendaftarkan pencak silat sebagai warisan tak benda UNESCO pada Maret 2017, akhirnya diakui pada tahun 2019. Pencak silat menjadi warisan tak benda dan **warisan budaya ke-7 milik indonesia yang telah diakui UNESCO.**

Edward B. Taylor menyatakan pengertian **budaya** dalam bukunya yang berjudul *Primitive Culture* **merupakan pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat, dan kebiasaan** yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat. Dalam membantu mempertahankan budaya, **tradisi** merupakan salah satu cara untuk menurunkan **nilai-nilai , norma, dan praktik sebuah budaya diwariskan dari generasi ke generasi.** Tradisi pencak silat sebagai budaya Indonesia merupakan bagian yang terikat dalam acara dan upacara adat beberapa suku (Kumaidah, 2012). Seperti gerakan silek atau silat khas Minangkabau pada tari randai asal Sumatera Barat. Lalu, tradisi palang pintu pada prosesi pernikahan dengan gerakan silat khas Betawi.



APA ITU *Pencak Silat* ?

Pencak silat merupakan seni bela diri mencakup keseimbangan 4 aspek, mental-spiritual, bela diri, olahraga, dan seni (Kumaidah, 2012). Pada dasarnya, pencak silat adalah metode **pelatihan rohani dan fisik** bertujuan untuk membangun individu yang kuat yang dapat menghayati dan mengamalkan **prinsip-prinsip moral yang luhur**. Umumnya, tingkat keterampilan kemampuan dan mental-spiritual pencak silat ditentukan oleh warna sabuk. Namun, pada beberapa perguruan dengan warna sabuk yang sama memiliki makna yang berbeda. Pencak silat memiliki banyak aliran, perbedaannya terletak pada beberapa bagian dalam suatu gerakan. Perbedaan gaya pada jurus aliran pencak silat di Indonesia dipengaruhi oleh budaya lokal.

Norma dalam pencak silat berhubungan dengan teknik, etika, dan budaya, berfungsi mengatur tata krama dan tata krama pesilat dalam melangsungkan jurus-jurusnya. Terdapat 4 teknik dasar sebagai norma dalam bela diri pencak silat, yakni sikap-pasang, gerak-langkah, serangan, dan belaan (Ediyono & Widodo, 2019).

Gambar 1.2 Ilustrasi 4 Teknik Dasar Pencak Silat
(Sumber: Penulis)



Sikap-Pasang

Posisi awal atau dasar yang diambil sebelum melakukan gerakan, kombinasi sikap kuda-kuda, tubuh, dan tangan.



Gerak-Langkah

Teknik berpindah dengan pergerakan kaki yang memungkinkan pesilat untuk bergerak dengan cepat & efisien.



Serangan

Teknik untuk menyerang lawan dengan tangan maupun kaki agar lawan tidak dapat menyerang balik.



Belaan

Teknik melindungi diri dari serangan lawan atau pertahanan untuk menggagalkan serangan lawan.

Pelatihan Spiritual dalam Pencak Silat

Pencak silat sebagai salah satu bela diri yang mengharuskan setiap individu dapat mengatur kekuatan fisik, mental, serta keseimbangan spiritual, emosi, dan sosial. Baik olah batin maupun pengendalian diri memiliki peran sangat penting untuk pengembangan kemampuan individu, meningkatkan kualitas latihan, dan lebih mengenal diri sendiri. **Olah batin** merupakan usaha memahami diri sendiri lebih dalam, termasuk nilai-nilai, motivasi, dan tujuan hidup. Latihan olah batin membantu individu **menemukan makna dan kedamaian dalam latihan.** Selain itu, pengembangan spiritual dalam rangkaian olah batin bertujuan menyatukan individu dengan kekuatan lebih tinggi serta mengembangkan rasa syukur lebih dalam. **Pengendalian diri** terhadap emosi, konsentrasi, dan reaksi tubuh individu dalam berbagai situasi, sehingga individu menjadi lebih **bijaksana dalam menghindari dari konflik dan masalah.** Keadaan eksternal penuh tantangan membutuhkan fokus untuk menghadapinya. Pengembangan disiplin menjadikan individu tidak mudah terpengaruh dan tertekan dari berbagai

keadaan eksternal, sehingga mental menjadi lebih kuat. **Nilai luhur** dalam pencak silat mencakup aspek mental-spiritual, bela diri, olahraga, dan seni dapat dipahami sebagai berikut:

Mental-Spiritual

Pencak silat membangun karakter individu melalui olah batin, emosi, dan ketahanan mental individu untuk mencapai keterampilan lebih tinggi.

Bela Diri

Mengembangkan ketangkasan dan kekuatan fisik individu agar memiliki teknik bela diri yang efektif.

Olahraga

Menyesuaikan pikiran dengan olah tubuh mencakup stamina dan kebugaran untuk mencapai kesehatan fisik.

Seni

Ekspresi diri melalui gerakan teratur, busana, senjata tradisional, dan iringan musik menciptakan keindahan visual yang bermakna.

PERGURUAN SILAT INDONESIA

Berdasarkan keputusan AD/ART IPSI Hasil Munas 2016 XIV terdapat 16 perguruan pencak silat yang resmi terdaftar sebagai anggota Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) pusat. Terdiri dari 10 anggota khusus yang telah bergabung sebelum IPSI terbentuk dan 6 anggota biasa yang bergabung pasca pembentukan IPSI pada 18 Mei 1948. Pertumbuhan perguruan pencak silat di Indonesia merupakan percabangan dari 16 perguruan anggota IPSI pusat, baik itu cabang tingkat kecamatan, kota/kabupaten, dan provinsi. Dalam pencatatan terakhir IPSI, sejak awal terbentuk hingga tahun 1993 setidaknya terdapat 840 perguruan pencak silat tersebar di seluruh Indonesia (IPSI, n.d.).

Anggota khusus IPSI pusat:

1. Persaudaraan Setia Hati
2. Persaudaraan Setia Hati Terate
3. Keluarga Silat Indonesia Perisai Diri
4. Perguruan Silat Nasional Perisai Putih
5. Perguruan Seni Bela Diri Indonesia Tapak Suci Putera Muhammadiyah
6. Phashadja Mataram
7. Perguruan Pencak Silat Indonesia Harimurti
8. Persatuan Pencak Silat Indonesia
9. Persatuan Pencak Silat Putra Betawi
10. Keluarga Pencak Silat Nusantara

Anggota biasa IPSI pusat:

11. Perguruan Pencak Silat Betako Merpati Putih
12. Perguruan Pencak Silat Satria Muda Indonesia
13. Perguruan Silat Nasional Asad
14. Pencak Silat Tenaga Dasar Indonesia
15. Tetada Kalimasada Indonesia
16. Pencak Silat Nahdlatul Ulama Pagar Nusa

Sumber: IPSI. (n.d.). AD ART IPSI Hasil Munas 2016.



PRESTASI PENCAK SILAT INDONESIA

Pencak silat pertama kali terdaftar sebagai cabang olahraga pada SEA Games XIV tahun 1987 di Jakarta, diikuti oleh lima negara yang memiliki organisasi resmi pencak silat (Putra & Siswantoyo, 2018). Prestasi pencak silat dalam kejuaraan internasional semakin mengharumkan nama Indonesia. Sejak pelaksanaan Sea Games tahun 2005-2023 setiap dua tahun sekali, cabang olahraga pencak silat selalu memenangkan medali dengan total capaian medali emas 42, medali perak 40, medali perunggu 34, dan **total perolehan medai 116**.

Tahun	Gold	Silver	Bronze
2005	5	4	2
2007	5	3	4
2009	2	3	3
2011	9	5	2
2013	4	4	3
2015	3	3	5
2017	2	4	9
2019	2	3	2
2021	1	5	3
2023	9	6	1

Jumlah	42	40	34
Total	116		

Tabel 1.1 Total Perolehan Medali Pencak Silat Sea Games 2005-2023
(Sumber: Penulis)



Gambar 1.3 Pencak Silat Pada Kejuaraan Nasional dan Internasional
(Sumber: Penulis)



MADIUN SEBAGAI *Kota Pendekar*

Kota Madiun mempunyai julukan sebagai “kota pendekar” karena **memiliki 11 perguruan pencak silat** dengan jumlah masa besar. Banyak tokoh pejuang kemerdekaan berasal dari Madiun, menggunakan ilmu bela diri untuk melawan penjajah. Pemerintah kota Madiun sering mengadakan festival seni dan budaya, termasuk pertunjukan pencak silat yang menarik perhatian wisatawan dan mengedukasi masyarakat tentang pentingnya seni bela diri ini. Ciri khas pencak silat Kota Madiun lebih menonjolkan pada aspek gerakan elegan dan halus (Indriatmiko, 2016).



Gambar 1.4 Peta Kota Madiun
(Sumber: Penulis)

Patung Tugu
Pendekar

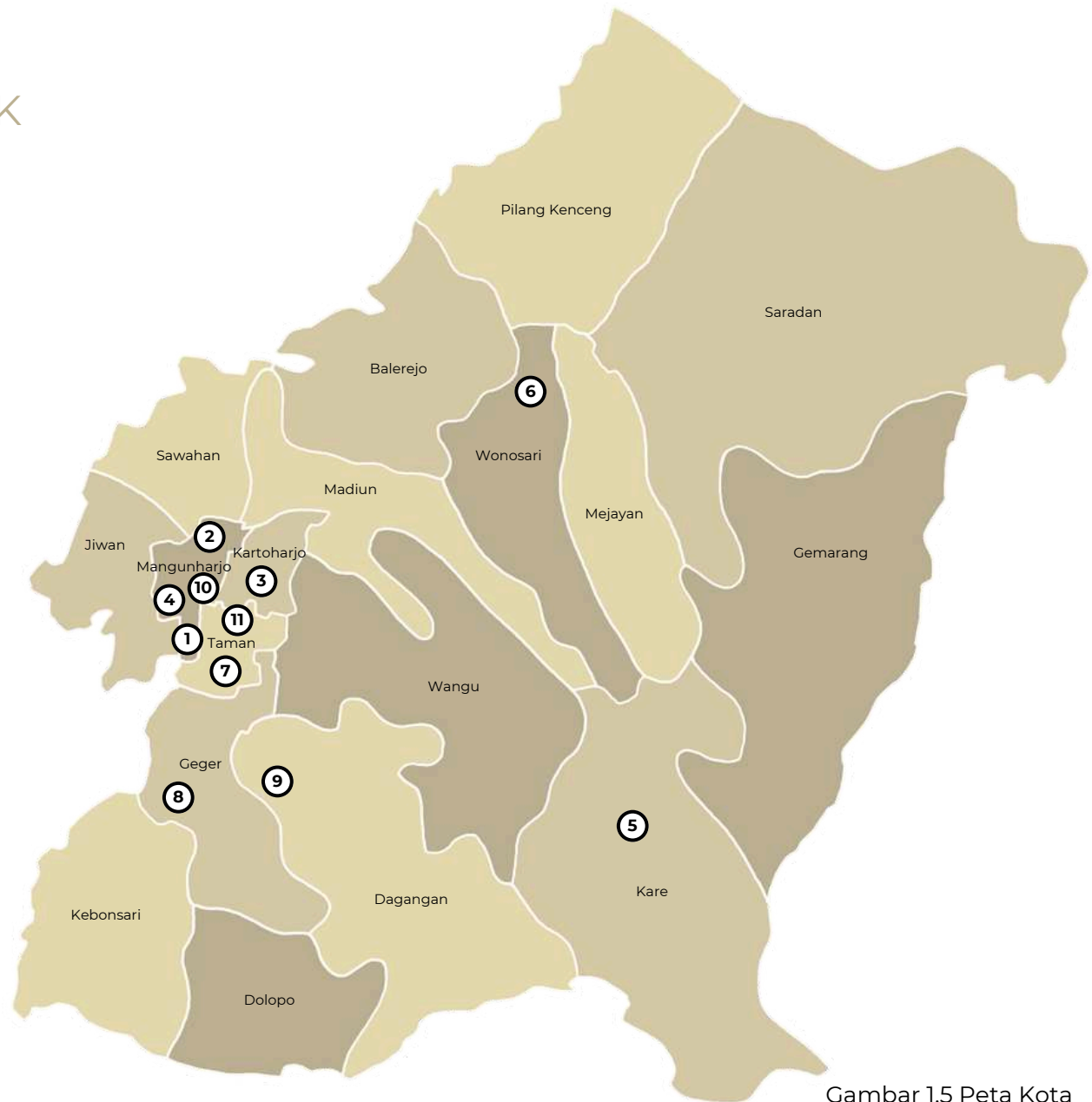


Persebaran

PERGURUAN PENCAK SILAT DI MADIUN

Perguruan pencak silat terdaftar di Madiun (Indriatmiko, 2016):

1. Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT)
2. Persaudaraan Setia Hati Winongo (PSHW)
3. PPS Betako Merpati Putih
4. OOC Pangastuti
5. Ki Angeng Pandan Alas
6. IKSPI Kera Sakti
7. Pro Patria
8. Persaudaraan Rasa Tunggal
9. Setia Hati Tuhu Tekad
10. Persinas ASAD
11. Tapak Suci



Gambar 1.5 Peta Kota Madiun dan Kab. Madiun (Sumber: Penulis)

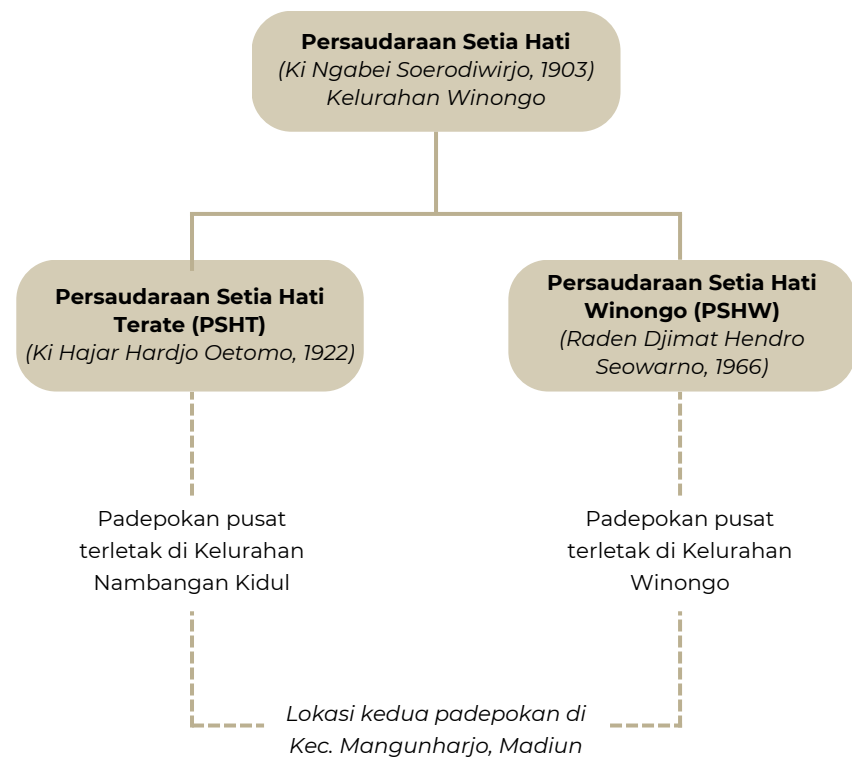


PERGURUAN PENCAK SILAT TERBESAR DI MADIUN

Terbentuknya perguruan pencak silat tertua Madiun dipelopori Ki Ngabei Soerodiwirjo atau biasa dipanggil Eyang Suro, mendirikan persaudaraan Setia Hati (SH) pada tahun 1903 di Desa Winongo. Kemudian terjadi salah paham diantara murid Eyang Suro sehingga PSH terpecah menjadi dua. Ki Hajar Hardjo Oetomo mendirikan Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) pada tahun 1922 dan Raden Djimat Hendro Seowarno mendirikan Persaudaraan Setia Hati Winongo (PSHW) pada tahun 1966. **Kemudian, padepokan PSHT Madiun adalah pusat dari pencak silat aliran PSHT seluruh Indonesia serta menjadi perguruan pencak silat dengan jumlah masa terbesar di Madiun.**

Hingga saat ini PSHT telah tersebar di 236 kota atau kabupaten di Indonesia dan 10 perguruan tinggi di luar negeri dengan **jumlah anggota mencapai lebih dari 3 juta orang** (PSHT, 2016). Perguruan PSHT telah memenangkan banyak banyak kejuaraan regional dan nasional.

Dua perguruan pencak silat terbesar di Madiun berada di Kecamatan Manguharjo yaitu PSHT dan PSHW. Padepokan PSHT berada di Kelurahan Nambangan Kidul (daerah selatan) sedangkan PSHW dan PSH 1903 berada di Kelurahan Winongo (daerah utara) dengan lokasi padepokan yang berbeda.



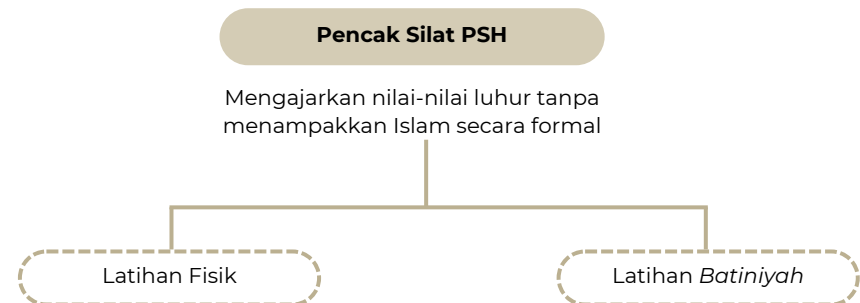
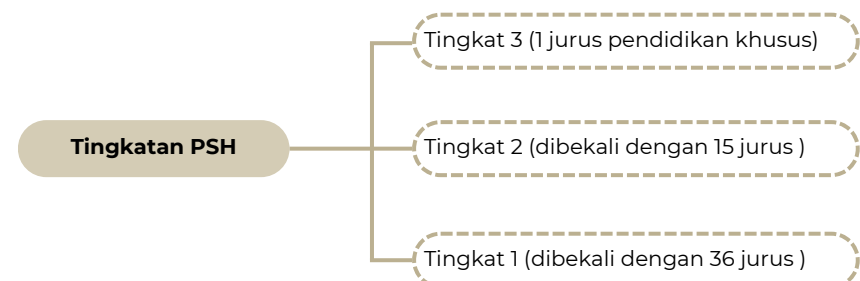
Gambar 1.6 Peta Padepokan PSHT dan PSHW
(Sumber: Penulis)

Pedoman Pencak Silat PSH Ke-Es-Ha-An

Dalam buku Dimensi Tasawuf Dalam Ke-Es-Ha-An karya Sutoyo (2020) menjelaskan ajaran pencak silat Persaudaraan Setia Hati (PSH). PSH didirikan oleh Ki Ngabei Soerodiwirjo mendalami **pelatihan fisik** seperti jurus dan **pelatihan batiniah** dengan latihan jiwa. Tujuan didirikannya PSH adalah mengolah raga dan batin agar individu mencapai keluhuran budi, kesejahteraan lahir dan batin di dunia dan akhirat.

Pencak silat juga menjadi **sarana mengajarkan nilai-nilai luhur dengan bahasa Jawa yang halus dan santun tanpa menampakkan Islam secara formal**. Sehingga masyarakat Jawa yang cenderung memiliki spiritualitas tinggi dapat menerima ajaran tersebut. Nilai luhur yang diajarkan berkaitan dengan ilmu tasawuf. Tasawuf merupakan ilmu yang muncul dari pengalaman spiritual yang berasal dari nilai-nilai Islam dengan Al-Qur'an sebagai landasan utama. **Terdapat enam ajaran pokok** yang ditanamkan pada setiap "warga" yaitu; persatuan, persamaan, persaudaraan, kemerdekaan, tolong-menolong, dan musyawarah.

Pendidikan pencak silat PSH mempunyai tiga tingkat. Tingkat satu akan diberikan pendidikan lahir dan batin dengan dibekali 36 jurus. Tingkat dua akan dibekali 15 jurus. Tingkat tiga akan dibekali 1 jurus dengan pendidikan khusus. Semua prosesi pengesahan pada setiap tingkatan dilaksanakan pada bulan Muharram.



Konflik antar Perguruan Pencak Silat

Konflik Antar Perguruan Pencak Silat di Daerah Madiun dan Sekitar Setiap Tahunnya

WICE Magazine TV News Culture Tech Munchies

**Melacak Akar Konflik Abadi
Dua Perguruan Silat
Kenamaan Indonesia**

**Mengurai 7 Penyebab Konflik PSHT di
Berbagai Daerah dengan Perguruan
Lain hingga Kelompok Suporter**

Konflik antar perguruan pencak silat terbesar di Madiun melibatkan 2 perguruan besar, yakni Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) dan Persaudaraan Setia Hati Winongo (PSHW). Konflik ini mulai mencuat pasca reformasi tahun 1965 dan mengalami dinamika yang panjang (Sulistiyono, 2013). Hingga saat ini bentrok kedua perguruan masih kerap terjadi baik di daerah Madiun maupun luar daerah.

IPSI menjelaskan **sumber konflik** ini berasal dari **kepentingan individu kemudian terprovokasi dan berkembang menjadi masalah kelompok**. Pada dasarnya konflik ini tidak berasal dari perguruan (Sulistiyono, 2013).

Faktor yang melatar belakangi terjadinya konflik antara perguruan silat PSHT dan PSHW (Gustiana, 2013):

1. Fanatisme yang tinggi
2. Dalam pengaruh alkohol
3. Merasa paling benar
4. Aksi balas dendam
5. Upaya provokator
6. Kurang memahami ajaran Setia Hati sehingga tidak mampu mengendalikan emosi



Histori Awal Konflik antar Perguruan Pencak Silat

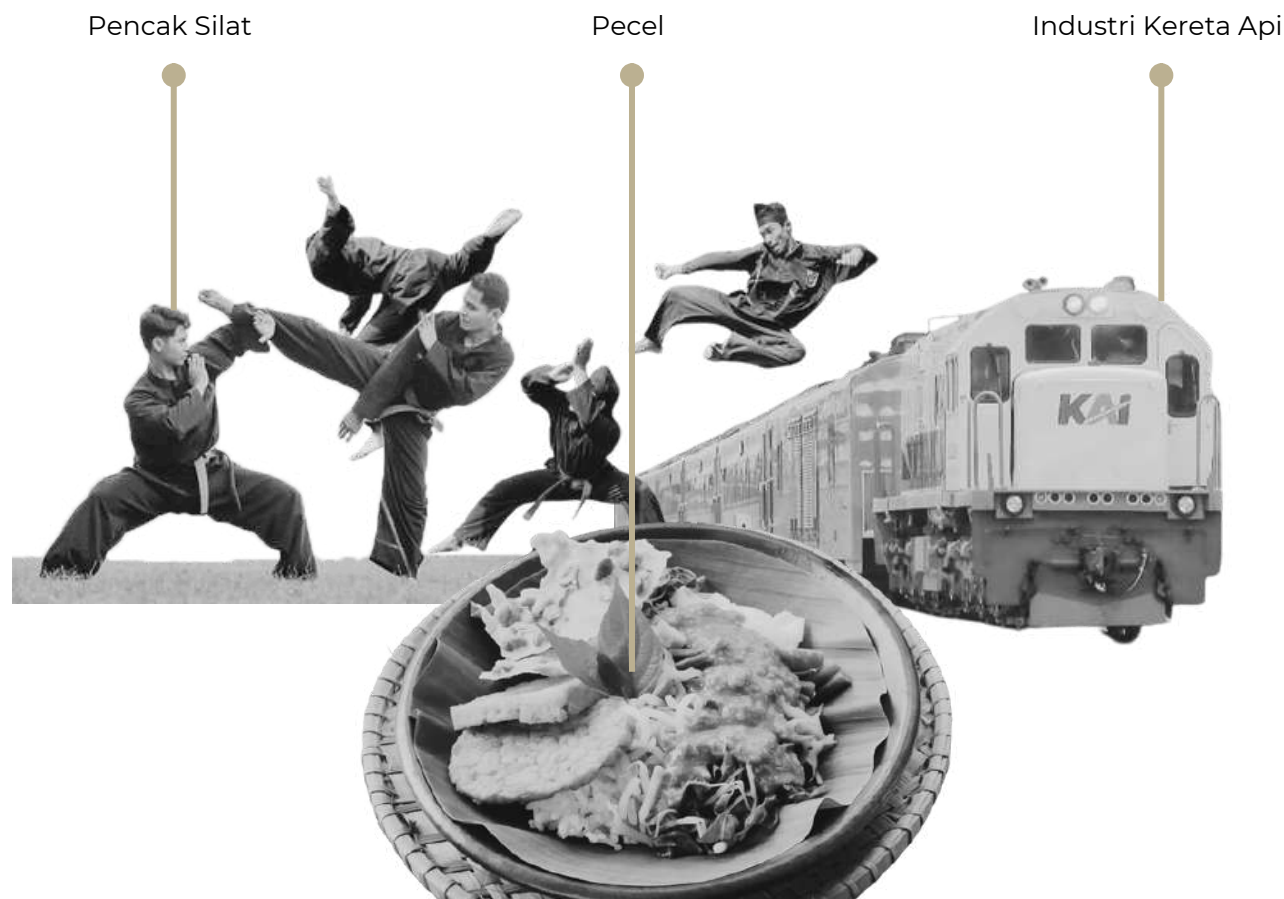
Berdasarkan Surya, R. (2021) awal konflik antar perguruan pencak silat di Madiun bermula saat terjadi perpecahan paguyuban pencak silat Setia Hati (SH) menjadi dua perguruan yaitu Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) dan Persaudaraan Setia Hati Winongo (PSHW) yang disebabkan oleh perbedaan visi dan misi. Akibat perpecahan paguyuban pencak silat terbesar pada masa itu, konflik terjadi di berbagai wilayah Kota Madiun dan menurunkan tingkat kenyamanan dan keamanan kota. Pada tahun 1980-an mayoritas konflik melibatkan murid dari masing-masing perguruan yang disebabkan oleh kesalahpahaman. Bentuk konflik berupa tindakan provokasi, vandalisme dan berakhir dalam sebuah bentrok kekerasan fisik yang melibatkan masa dalam jumlah besar.

Konflik mencekam ini berlangsung hingga dua dekade lamanya. Puncak konflik terjadi pada tahun 1990-an di pinggiran Kota Madiun antara kedua perguruan pencak silat tersebut dan melibatkan lebih dari 20.000 orang dan memakan korban jiwa. Hal ini menjadi tanduk konflik bagi masing-masing perguruan hingga awal 2000-an. Kemudian, malam satu suro atau malam perayaan suran agung menjadi hari sakral untuk berkumpul dan berdoa bersama. Namun, kegiatan ini sering dimanfaatkan bagi beberapa pihak untuk memicu konflik baru. Setiap malam satu suro tahun 2004-2008 terjadi bentrok yang mengakibatkan puluhan rumah di kota dan kabupaten Madiun hancur serta terdapat korban jiwa..



STRATEGI *Smart Branding* KOTA MADIUN

Kota Madiun memiliki program **smart branding yang bertumpu pada tiga ciri khas** yaitu kuliner pecel, pencak silat, dan industri kereta api. Definisi *Smart Branding* adalah pemasaran dan branding produk lokal daerah dengan cara yang cerdas (Nugroho, 2021). Tujuan program ini untuk membangun image destinasi wisata dan **meningkatkan citra kota pendekar**. Pengembangan wisata budaya Madiun sebagai kota pendekar berbasis pencak silat adalah upaya untuk mengembangkan pusat wisata yang didasarkan pada kearifan lokal. Ini dapat menjadi pusat wisata raga berbasis pencak silat dan sekaligus melestarikan kebudayaan nasional. Memperkuat citra kota pendekar dengan menanamkan nilai-nilai luhur kepada masyarakat, sehingga pencak silat menjadi identitas yang melekat bagi masyarakat.



Gambar 1.7 Tiga Ciri Khas Kota Madiun
(Sumber: Penulis)

Kebijakan Pemkot

Dalam Pengembangan Pencak Silat

Pemerintah Kota Madiun dan para *stakeholder* membuat kebijakan terkait program pengembangan budaya lokal pencak silat untuk penataan identitas kota. Strategi *smart branding* melalui pencak silat menghasilkan program:

Pembangunan Padepokan Bersama

Melalui program 'sahabat pencak silat' yang direncanakan oleh Pemkot akan direalisasikan dalam bentuk pembangunan padepokan bersama. Aktivitas seperti latihan, pertandingan, dan kesenian pencak silat akan rutin dilakukan oleh pemerintah daerah. Namun, hingga saat ini **pembangunan padepokan bersama belum mendapat kepastian**. Hal ini **disebabkan belum adanya kesamaan visi misi** dari masing-masing perguruan pencak silat dan **pertimbangan nilai historis** masing-masing perguruan pencak silat yang tidak bisa disatukan. Sehingga terdapat kemungkinan perubahan rencana dalam rencana pelaksanaan program ini (Nugroho, 2021).

Pembangunan Galeri Pencak Silat

Pembangunan galeri dilaksanakan di Gedung Olahraga Wilis Kota Madiun. Galeri pencak silat akan **dikemas seperti museum** yang memuat sejarah pencak silat meliputi koleksi senjata khas pencak silat, barang pusaka, prestasi pencak silat, latar belakang setiap perguruan pencak silat di Madiun, dan galeri merchandise dari setiap perguruan. Hingga saat ini proses pelaksanaan **pembangunan tertunda akibat pandemi covid-19** dan belum ada konfirmasi terbaru dari pihak pemerintah kota (Nugroho, 2021). Namun, jika pembangunan galeri dilaksanakan di GOR maka **akan terjadi tumpang tindih aktivitas** dan membuat pengguna menjadi tidak nyaman. Oleh karena itu, pembangunan ini perlu dipertimbangkan kembali.

RUMUSAN PERMASALAHAN

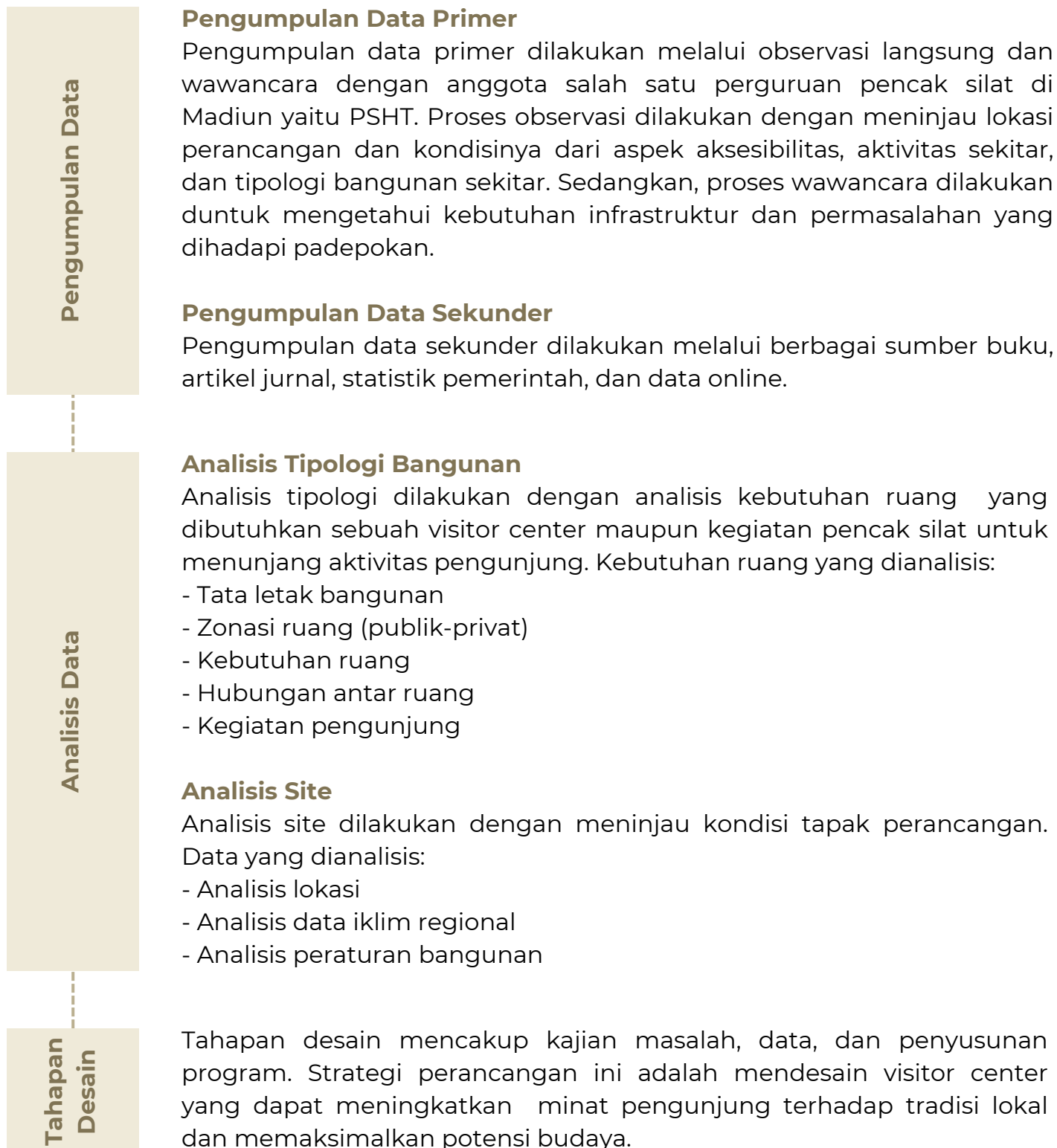


Peta Permasalahan



The Matrix of <i>Design Thinking</i>	<i>Practical</i> Problem	<i>Formal</i> Problem	<i>Symbolic</i> Problem	<i>Radical</i> Problem
Regulation	<p>Peraturan Wali Kota Madiun No.32 Tahun 2020 (Masterplan Smart City Kota Madiun 2019-2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan ekosistem wisata budaya salah satunya melalui program wisata pengalaman pencak silat Meningkatkan infrastruktur transportasi kawasan wisata dan akses bagi disabilitas 	<p>Perda Nomor 6 Tahun 2011 RTRW Kota Madiun 2010-2030</p> <ul style="list-style-type: none"> KDB 70%, KDH 10%, KLB 2.4 Ketinggian maksimal bangunan adalah 15 meter Garis Sepadan Bangunan (GSB) adalah 11 meter Jarak minimum antar bangunan 2 meter 	<p>Peraturan Wali Kota Madiun No.32 Tahun 2020 (Masterplan Smart City Kota Madiun 2019-2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> Membangun infrastruktur untuk memperkuat identitas daerah Meningkatkan minat dan pemahaman masyarakat terhadap budaya pencak silat sebagai ciri khas daerah 	<p>Peraturan Daerah Kota Madiun No.4 Tahun 2021 (Rencana Pembangunan Jangka Menengah 2019-2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menerapkan sistem pembangunan berkelanjutan dalam mengembangkan kawasan wisata Penggunaan material ramah lingkungan untuk mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan sekitar
Users	<p>Desain harus mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam melakukan aktivitasnya (berkunjung dan latihan bela diri) dengan mengikuti ketentuan standar ruang.</p> <ul style="list-style-type: none"> Padepokan pencak silat Madiun Masyarakat lokal Pengunjung 	<p>Desain rekonsiliasi center mempertimbangkan unsur budaya pencak silat untuk memudahkan masyarakat mengenali bangunan, serta memelihara warisan budaya lokal.</p>	<p>Rasa bangga atas pencak silat sebagai identitas yang mencerminkan budaya lokal diterapkan melalui simbol-simbol membuat masyarakat menjadi lebih terhubung.</p>	<p>Mampu memenuhi kebutuhan pengguna dari aspek fungsional dan mematuhi aturan budaya kawasan tersebut. Desain dapat memfasilitasi aktivitas rekonsiliasi antar perguruan maupun komunitas lokal dalam pengambilan keputusan.</p>
Clients	<p>Menyediakan fasilitas yang diperlukan sesuai dengan persyaratan dan standar serta memastikan penyaluran anggaran pembangunan sesuai dengan rencana.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dinas Kebudayaan dan Olahraga Kota Madiun Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD) 	<p>Desain rekonsiliasi center harus menarik bagi pengunjung untuk meningkatkan reputasi klien dengan pengembangan wisata budaya yang berkelanjutan.</p>	<p>Desain harus menjadi simbol dari kota pendekar, mencerminkan kerjasama pemerintah dengan perguruan pencak silat Madiun dalam mencapai kesamaan visi misi.</p>	<p>Desain rekonsiliasi center mampu memfasilitasi proses penyelesaian konflik antar perguruan pencak silat serta upaya membina hubungan antar perguruan.</p>
Designers	<ul style="list-style-type: none"> Menciptakan desain yang menekankan pada keberlanjutan dan efisiensi pengguna, termasuk kemudahan akses disabilitas. Menerapkan desain pasif dan memperhatikan pemilihan material ramah lingkungan atau reuse material. 	<p>Menciptakan desain rekonsiliasi center yang menarik secara estetika dan visual dengan simbol-simbol budaya pencak silat untuk menghormati dan memperkuat konteks budaya lokal.</p>	<p>Desain harus merepresentasikan budaya pencak silat sebagai identitas kawasan melalui pendekatan narrative dengan menghubungkan konteks nilai histori budaya, lingkungan sekitar, dan alam.</p>	<p>Menciptakan desain inovatif dengan membangun hubungan yang damai antar perguruan silat maupun komunitas untuk mendorong terciptanya kawasan budaya yang harmonis.</p>

Metode Perancangan



Keunggulan, Originalitas, dan Kebaruan

<i>Judul</i>	<i>Konsep</i>	<i>Perbedaan</i>
Design Of Cultural Center With Cultural Waterfront Design Strategies In Madura Strait Area, Kedung Cowek, Surabaya (Rifqi Cahya Mahendra, 2022)	Proyek ini merancang cultural center yang berfokus sebagai pusat budaya Madura dan Jawa dengan pendekatan cultural waterfront. Bertujuan menciptakan pusat wisata budaya waterfornt yang unggul serta meningkatkan nilai ekonomi masyarakat sekitar .	Persamaan tipologi bangunan, perbedaaan pendekatan
Design of Eco-Edu Forest Visitor Center in Bunder National Reserve, Playen, Gunungkidul by Environmental Design Approach (Sofiana Estiningtyas, 2021)	Proyek ini merancang eco-edu visitor center yang berfokus pada pengadaan infrastuktur untuk tujuan komersial dengan menekankan konsep berkelanjutan. Bertujuan menyediakan fasilitas pembelajaran lingkungan sekaligus rekreasi berbasis alam dengan konstruksi yang berdampak rendah pada lingkungan.	Persamaan tipologi bangunan, perbedaaan pendekatan
Perancangan Performing Arts Center Madiun Dengan Pendekatan Architecture as Literature (DongkreK) (Galuh Auliyaningtyas, 2020)	Proyek ini merancang performing arts center yang berfokus pengadaan sarana pertunjukan kesenian dan pameran kesenian dongkreK khas Madiun dengan pendekatan architecture as literature. Bertujuan untuk memperkenalkan kembali dan mengembangkan budaya kesenian dongkreK sebagai identitas budaya masyarakat Madiun.	Persamaan target pengguna, perbedaaan tipologi bangunan, perbedaan pendekatan



02 **PERSOALAN PERANCANGAN**

KAJIAN KONTEKS SITE

Lokasi Site

Makro

Kota Madiun memiliki luas daerah sekitar 33,23 Km² atau sekita 0,072% dari total luas wilayah Provinsi Jawa Timur. Terbagi menjadi 3 kecamatan dan 27 kalurahan. Kecamatan Taman memiliki luas wilayah 12,46 Km² (37,5%), disusul Kecamatan Kartoharjo seluas 10,72 Km² (32,29%), dan Kecamatan Mangunharjo seluas 10,03 Km² (30,21%). Berada di ketinggian rata-rata 73,6 m di atas permukaan laut.



Gambar 2.1 Peta Kota Madiun (Sumber: Penulis)

Messo

Jumlah penduduk Kecamatan Kartoharjo sebanyak 56.036 jiwa. Memiliki beragam fasilitas penunjang seperti mall, swalayan, stadion, gedung olahraga sebagai pusat rekreasi masyarakat. Menjadi wilayah dengan hasil pertanian (beras dan buah-buahan) paling tinggi di Madiun, komoditas utama yaitu buah mangga mencapai 3.212 kuintal per tahun.



Gambar 2.2 Peta Kec. Kartoharjo (Sumber: Penulis)

Aksesibilitas dan Sirkulasi



Berdasarkan Perda No.06 Tahun 2011 RTRW Kota Madiun 2010-2030 Pasal 16, pusat pelayanan kegiatan wisata dan kegiatan olahraga difokuskan pada kecamatan Kartoharjo. Pemilihan site berada pada area netral, yaitu di luar kecamatan Mangunharjo, wilayah perguruan pencak silat yang memiliki konflik terbesar. Selain itu, lokasi site berdekatan dengan markas Brimob, sehingga aspek keamanan lebih terjamin.

Gambar 2.3 Peta Aksesibilitas
(Sumber: Penulis)

● Jalan provinsi



Akses jalan 2 arah dengan total lebar jalan 15 meter

● Jalan kolektor



Akses jalan 2 arah dengan total lebar jalan 10 meter

● Jalan lokal



Akses jalan 2 arah dengan total lebar jalan 6 meter

● Jalan lingkungan



Akses jalan aspal dengan total lebar jalan 4 meter

Persebaran Perguruan Pencak Silat



Gambar 2.4 Persebaran Perguruan Pencak Silat
(Sumber: Penulis)

Jarak lokasi site dengan perguruan pencak silat di Madiun.

- Site-PSHT (4,2km - 11 menit).
- Site-PSHW (4,9km - 13 menit).
- Site-OOC Pangastuti (7,8km - 19 menit).
- Site-Pro Patria (3,2km - 8 menit).
- Site-Tapak Suci (2,5km - 6 menit).
- Site-PPS Betako Merpati Putih (2,1km - 5 menit).
- Site-Persaudaraan Rasa Tunggal (9,6km - 16 menit).
- Site-Setia Hati Tahu Tekad (12,8km - 21 menit).
- Site-IKSPI Kera Sakti (19,8km - 28 menit).
- Site-Ki Ageng Pandan Alas (21km - 30 menit).



Markas Brimob

Universitas
(PGRI Madiun)

Jalan Utama Kota
(Jl. Setia Budi)

Jalan Lokal
(Jl. Letkol Suwarno)

Site
1.24 ha

Terbenam 17.54

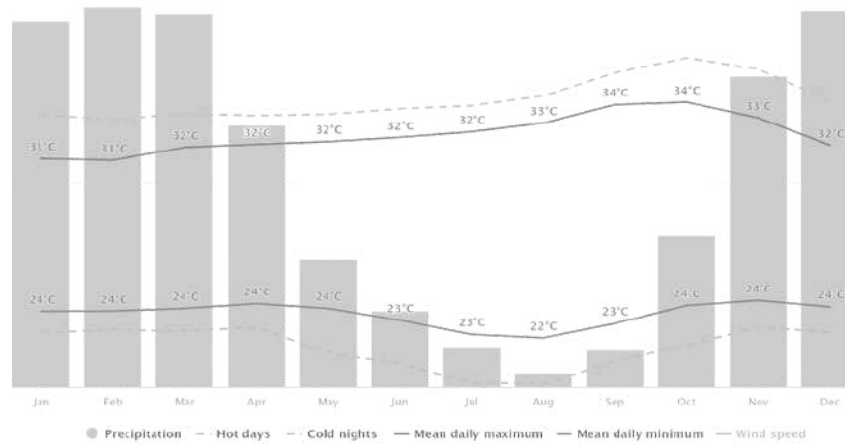
Terbit 05.19

Sekolah SMK

Pemukiman Kepadatan Tinggi

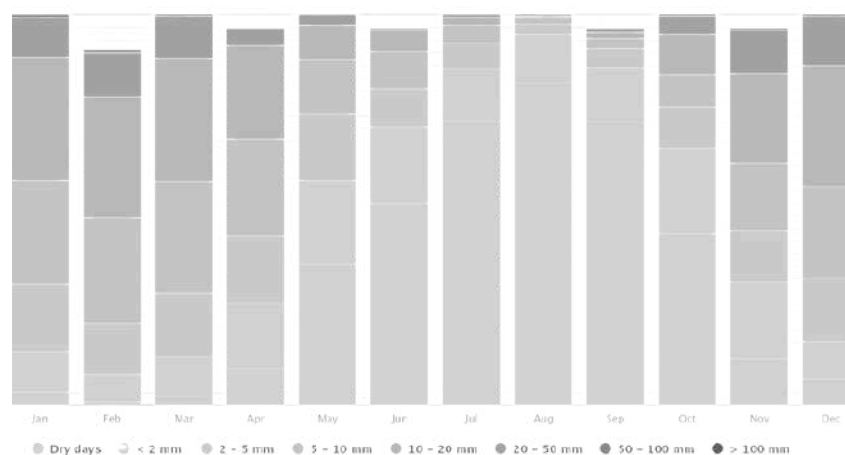
Gambar 2.5 Kondisi Sekitar Lokasi Site
(Sumber: Penulis)

Data Klimatologis



Gambar 2.6 Grafik Kelembaban dan Suhu Udara
(Sumber: Meteoblue)

Berdasarkan grafik di atas, diketahui kelembaban udara tertinggi terjadi pada bulan November sampai dengan bulan April, sedangkan kelembaban udara terendah terjadi pada bulan April sampai dengan bulan Oktober. Rata-rata suhu udara tertinggi mencapai 32,3 derajat Celcius, sedangkan suhu udara terendah mencapai 22 derajat Celcius dengan rata-rata 23,5 derajat Celcius.



Gambar 2.7 Diagram Windrose
(Sumber: Meteoblue)

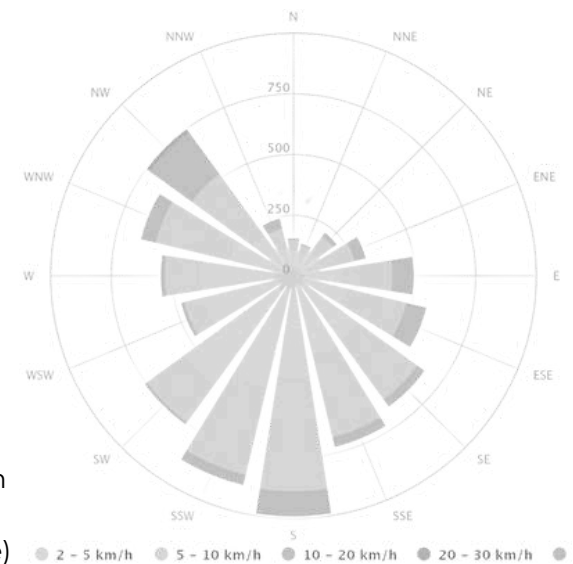


Diagram windrose menunjukkan menunjukkan berapa jam angin bertiup dari arah yang ditunjukkan dalam waktu satu tahun di Madiun. Berdasarkan diagram di atas, angin terkuat bertiup dari arah utara ke selatan dan dari arah utara-timur laut ke selatan-barat daya dengan kekuatan berkisar 10-20 km/jam .

Berdasarkan grafik di samping, diketahui curah hujan tertinggi terjadi pada bulan November sampai dengan bulan April, sedangkan curah hujan terendah terjadi pada bulan Mei sampai dengan bulan Oktober.

Gambar 2.8 Grafik Rata-Rata Curah Hujan
(Sumber: Meteoblue)



Berdasarkan hasil analisis site dan pertimbangan dasar konflik yang terjadi, site ini menjadi strategis karena beberapa pertimbangan:

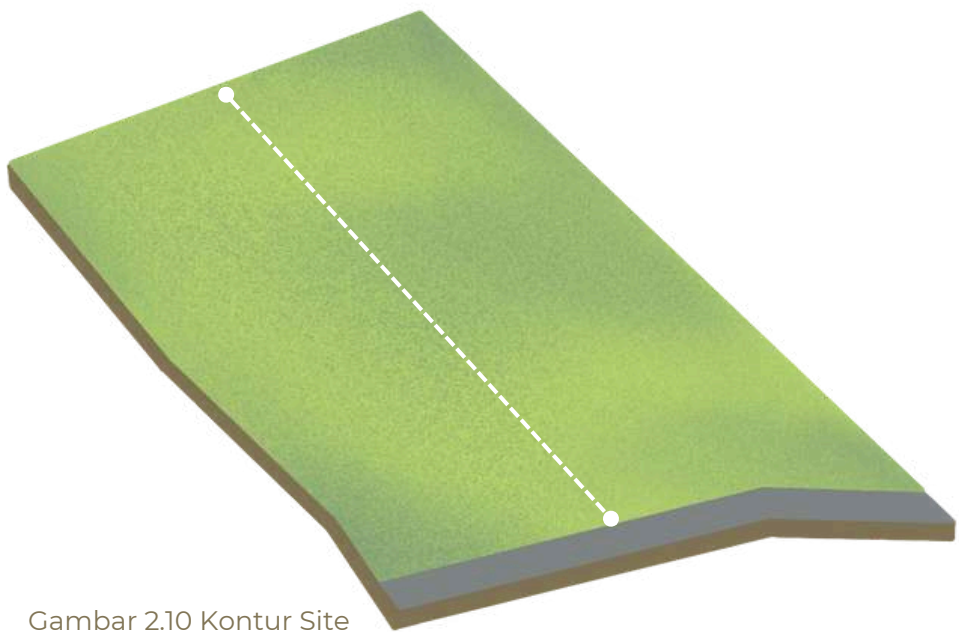
1. Site berada di area netral

Hal ini merupakan poin utama dalam mempertimbangkan kehadiran bangunan sebagai fasilitas rekonsiliasi, karena berjarak 400 meter dari markas brimob. Sehingga, dapat memberikan rasa aman dan kendali terhadap pihak-pihak yang memiliki konflik agar tidak melakukan kekerasan.

2. Site mudah di akses oleh berbagai perguruan

Lokasi site berada di tengah kota dan tidak berdekatan maupun berjauhan dengan salah satu perguruan pencak silat. Jarak antara site dengan perguruan pencak silat yang berada di dalam kota paling dekat berjarak 2,1 km sedangkan paling jauh berjarak 4,9 km.

Analisis Site Mikro



Gambar 2.10 Kontur Site
(Sumber: Penulis)

Gambar 2.11 Area Site
(Sumber: Penulis)

1.24 ha
LUAS SITE

Zona pemukiman kepadatan tinggi
Sumber: *Perda No 06 Thn 2011 RTRW Kota Madiun 2010-2030*

60% **KDB** **10%** **KDH** **2.4** **KLB**



Kontur site relatif datar dengan kontur terendah 68m dan tertinggi 70m

Strenghts

S

- 1.Lokasi berada di kawasan netral, tidak berdekatan dengan perguruan yang memiliki konflik.
- 2.Lokasi berdekatan dengan markas Brimob dengan jarak 400 meter.

Opportunities

O

- 1.Berada di kawasan pengembangan wisata dan olahraga jangka panjang.
- 2.Pengembangan wisata budaya berbasis bela diri pencak silat.

Weakness

W

- 1.Fasilitas untuk aktivitas latihan pencak silat sekitar kawasan masih terbatas.
- 2.Minim unsur alam yang dapat ditonjolkan.

Threats

T

- 1.Proses pembangunan akan menimbulkan kebisingan dan meng-ganggu pemukiman sekitar lokasi site
- 2.Potensi bising mengganggu proses belajar sekolah sekitar site

KAJIAN TIPOLOGI BANGUNAN

Reconciliation Center

Menurut Daniel L. Saphiro, rekonsiliasi merupakan langkah membentuk eksistensi harmonis antar individu maupun kelompok yang memiliki perbedaan pandangan. Rekonsiliasi tidak menghasilkan masyarakat yang bebas konflik karena perselisihan menjadi hal yang tidak dapat dihindari dan akan terus terjadi. Namun, melalui rekonsiliasi dapat menyelesaikan perselisihan secara damai tanpa kekerasan dan membangun lingkungan lebih harmonis.

Rekonsiliasi Dalam Desain

James K. Bird merancang *word to form* dari sebuah rekonsiliasi menjadi ruang fisik. Menurut James, rekonsiliasi harus mewakili kejadian masa lalu, proses hidup terkini dan yang telah berkembang. Rekonsiliasi dapat ditransformasikan ke dalam desain melalui bentuk simbolik dan bermakna yang berasal dari kebudayaan atau kepercayaan lokal.

Memasukkan unsur budaya ke dalam desain dan keterlibatan untuk mendengarkan suara dari berbagai pihak merupakan kunci rekonsiliasi. Untuk menjembatannya, seorang arsitek perlu mendalami faktor dan pihak yang terlibat perselisihan agar dapat meletakkan konsep sistem rekonsiliasi secara tepat.



Reconciliation Action Plan (RAP)

Komunitas Masyarakat Aborigin dan Torres Strait Islander

Berdasarkan Australian Institute of Architects, forum rekonsiliasi Australia secara formal telah menindak lanjuti permasalahan antara komunitas masyarakat Aborigin dan Torres Strait Islander mengenai kekuasaan dan hak sebagai masyarakat asli Australia dalam sebuah perjanjian melalui rekonsiliasi.

Visi rekonsiliasi didasari oleh 5 aspek yaitu, penerimaan historis, hubungan ras, kesetaraan dan keadilan, integritas dan kesatuan kelembagaan. Tujuannya untuk menciptakan hubungan timbal balik yang tulus dan mengakui budaya kedua komunitas masyarakat sebagai identitas nasional. Selain itu, rekonsiliasi ini memiliki upaya aktif meningkatkan sejarah, budaya, keberlangsungan masyarakat.

Tahapan rekonsiliasi mencakup pemahaman dan penerimaan atas semua kesalahan di masa lalu, serta kebijakan yang berkelanjutan bagi komunitas masyarakat Aborigin dan Torres Strait Islander. Proses dalam RAP sebagai berikut:

- Refleksi, menentukan ruang dengan lingkup rekonsiliasi.
- Inovasi, meningkatkan rasa inisiatif pihak yang berselisih untuk melakukan rekonsiliasi.
- Peningkatan RAP, kepemimpinan yang adil dalam proses rekonsiliasi.

Penting bagi seorang arsitek dapat memahami bagaimana menanamkan dan mengangkat suara dari prespektif masyarakat lokal dalam sebuah desain ruang.

Torres Strait Islander

Workshop tenun Tegan
Murdock khas Aborigin

Aborigin

Museum

Menurut International Council of Museum (ICOM), museum merupakan sebuah wadah yang terbuka untuk umum dan berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, konservasi, dan memamerkan sebuah warisan budaya benda maupun tak benda kepada pengunjung dalam lingkup pendidikan atau rekreasi.

Jenis Museum Berdasarkan Jenis Koleksi

Berdasarkan buku Ayo Mengenal Museum (2009), jenis museum berdasarkan koleksinya yakni:

- Museum Umum

Museum dengan koleksi berasal dari bukti material manusia dan lingkungan sekitarnya yang berhubungan dengan suatu ilmu dan teknologi.

- Museum Khusus

Museum dengan koleksi hanya berkaitan dengan satu ilmu pengetahuan, teknologi, dan lainnya. Tidak memiliki koleksi di luar lingkup pengetahuan.

Museum Berdasarkan Kriteria

- Museum Seni

Museum sebagai ruang untuk pameran seni seperti lukisan, patung, dan lainnya.

- Museum Sejarah

Museum sebagai ruang edukasi terkait sejarah di masa lalu dengan koleksi seperti dokumen dan artefak.

- Museum Open Air

Museum yang memuat koleksi dan pembangunan kembali bangunan tua di area terbuka yang luas.

- Museum Spesialisasi

Museum khusus yang berfokus pada satu hal/topik.

Persyaratan Umum Museum

1. Lokasi

Lokasi strategis berada di pusat kota mempermudah sirkulasi pengunjung untuk menjangkanya seperti kawasan sekolah dan perkantoran.

2. Luas

Luasan museum berdasarkan jumlah populasi penduduk menurut Laurence Vail Coleman dalam bukunya Museum Buildings.

Jumlah Penduduk Lokal	Luas Area Museum (m2)
10.000 jiwa	650-1.300 m2
25.000 jiwa	1.115-2.230 m2
50.000 jiwa	1.800-3.600 m2
100.000 jiwa	2.700-5.500 m2
250.000 jiwa	4.830-9.800 m2
500.000 jiwa	7.600-15.000 m2
> 1.000.000 jiwa	12.000-23.500 m2

Tabel 2.1 Luas Museum Dibandingkan Jumlah Populasi
(Sumber: Laurence Vail Coleman)

3. Fasilitas

Bangunan museum dikelompokkan menjadi dua yaitu, bangunan pokok (ruang pameran, auditorium, kantor, ruang konservasi, perpustakaan, bengkel reparasi, dan ruang penyimpanan) dan bangunan penunjang (ruang merchandise, loket tiket, lobby, toilet, area parkir, dan pos keamanan).

Persyaratan Khusus Museum

1. Sirkulasi

Susunan Ruang - Ruang

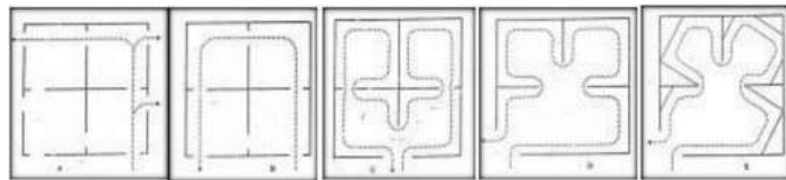
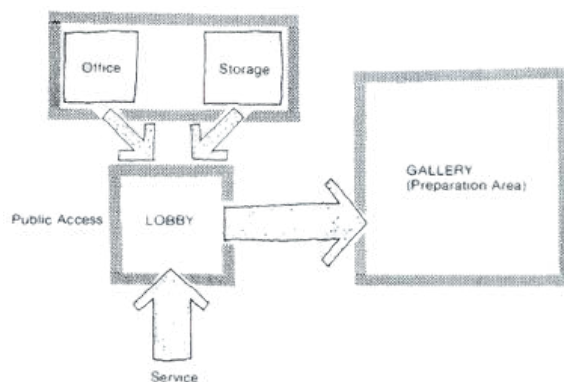
Susunan ruang seperti kamar yang saling berhubungan, menghasilkan susunan ruang yang simpel dan ekonomis.

Susunan Koridor - Ruang

Susunan seluruh ruang terhubung dan dapat diakses melalui koridor.

Susunan Lingkaran Pusat

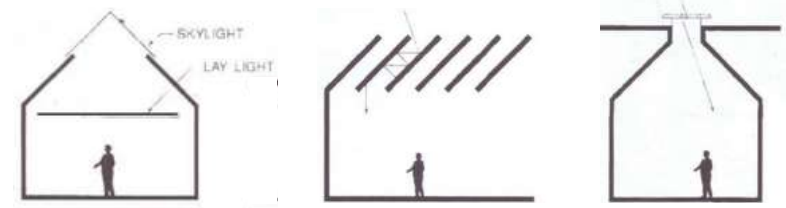
Susunan ruang berpusat pada satu ruang yang dikelilingi oleh ruang-ruang kecil disekitarnya.



Gambar 2.12 Sirkulasi Ruang Museum Skala Kecil
(Sumber: Time Saver Standard)

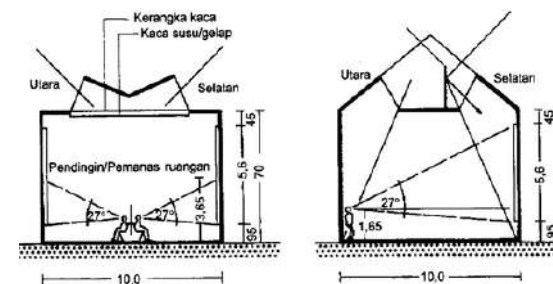
2. Pencahayaan

Penggunaan pencahayaan alami melalui bukaan pada bidang seperti dinding maupun langit memiliki kualitas pencahayaan yang baik dan dapat mengurangi biaya operasional. Pencahayaan alami perlu diolah menjadi cahaya tidak langsung, karena cahaya langsung dapat merusak objek pameran.



Gambar 2.13 Teknik Pencahayaan Alami Museum
(Sumber: Time Saver Standard)

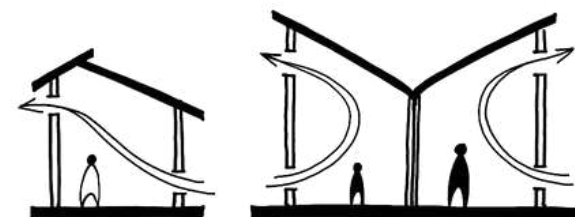
Berdasarkan Ernest Neufert dalam buku Data Arsitek, standar intensitas pencahayaan untuk ruang pameran adalah 500 lux untuk ketinggian ruang 3 meter.



Gambar 2.14 Teknik Pencahayaan Objek Pamer
(Sumber: Data Arsitek)

3. Penghawaan

Museum tetap menerapkan penghawaan alami yang diaplikasikan melalui cross ventilation dengan jendela lebih tinggi pada satu sisi dan jendela lebih rendah pada sisi lainnya. Khusus ruang pameran sebaiknya menggunakan penghawaan buatan (air conditioner) AC untuk keperluan pemeliharaan objek. Pengaturan suhu ruang pameran antara 21-26 derajat Celcius.

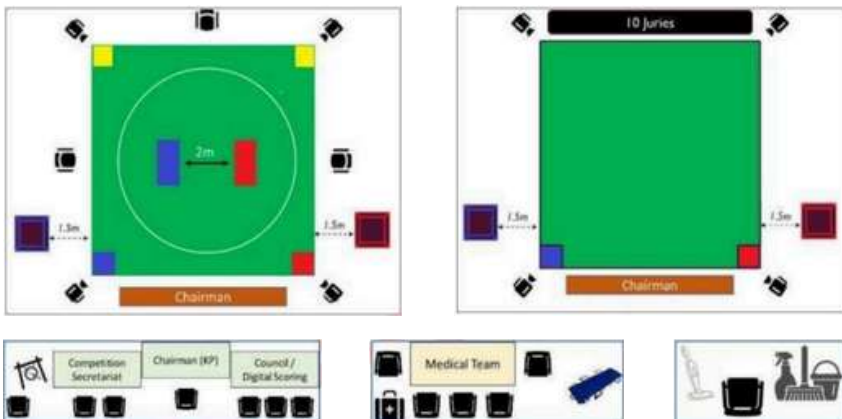


Gambar 2.15 Penghawaan Cross Ventilation
(Sumber: Penulis)

Arena Perandingan Pencak Silat

Lapangan Permainan

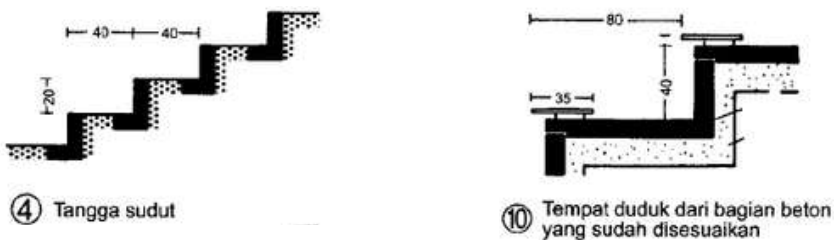
Kasur puzzle 10mm berukuran 10mx10m, meja ketua pertandingan, dewan, tim sekretariat, tim medis, dan asisten arena.



Gambar 2.16 Ukuran Arena Pertandingan Pencak Silat
(Sumber: IPSI, 2022)

Tribun Penonton

Lebar tempat duduk 35-40cm dengan ketinggian 20-40cm antar anak tangga sebagai area duduk.



Gambar 2.17 Ukuran Tempat Duduk Tribun Penonton
(Sumber: Data Arsitek 2)

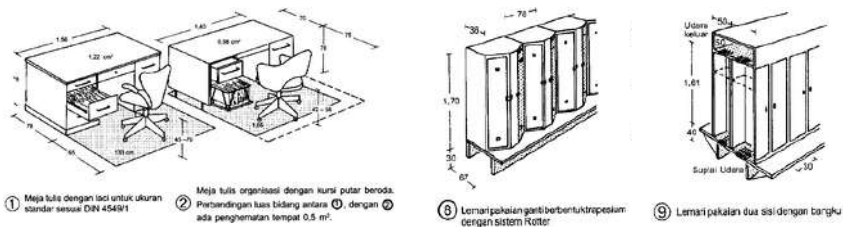
Stan

Pada upacara kemenangan perlu diperhatikan seperti podium pemenang, background pemenang, dan area pengibaran bendera. Stan penonton dikategorikan berdasarkan stan kontingen, stan penonton umum, stan media, dan stan VIP atau tamu kehormatan.



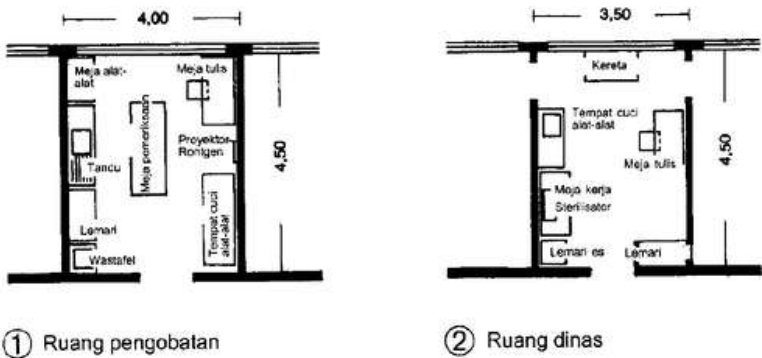
Gambar 2.18 Layout Stan dan Area Upacara Kemenangan
(Sumber: Data Arsitek 2)

Meja Juri dan Loker



Gambar 2.19 Ukuran Meja dan Loker
(Sumber: Data Arsitek 2)

Ruang Kesehatan



Gambar 2.20 Ukuran Ruang Kesehatan
(Sumber: Data Arsitek 2)

KAJIAN TEMA PERANCANGAN

Arsitektur Narrative

Pendekatan arsitektur naratif merupakan sebuah pendekatan mengenai cara desain menyampaikan cerita kepada penggunanya dengan ruang sebagai media komunikasi untuk bercerita yang mempertimbangkan konteks budaya dan sejarah yang mengelilingi lokasi. Dalam buku *Narrative Architecture: Architectural Design Primers* dijelaskan terdapat tiga jenis narasi, yaitu:

Narasi Biner (*Binary Narrative*)

Narasi biner secara langsung membuat suasana atau menciptakan persepsi tertentu. **Menggabungkan elemen yang saling bertentangan**, seperti ruang terbuka dan tertutup, publik dan privat, atau tradisional dan modern. Memungkinkan pengguna dan ruang menciptakan interaksi yang menarik.



Narasi Urutan (*Sequence Narrative*)

Narasi urutan berfokus pada **pengalaman perjalanan pengguna melalui ruang**, menuntun pengguna melalui serangkaian pengalaman ruang yang terstruktur. Memungkinkan pengguna memasuki ruang dengan cara tertentu, bergerak melalui berbagai tahap, dan mengalami perubahan suasana yang menggugah emosi.



Narasi Biotopic (*Biotope Narrative*)

Narasi biotopic berusaha menciptakan ekosistem yang harmonis, di mana manusia, ruang, dan alam saling berinteraksi. Pendekatan biotope **mengedepankan hubungan antara arsitektur dan lingkungan alami serta konteks sosial**. Sehingga, arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai bangunan, tetapi juga sebagai bagian dari ekosistem yang lebih besar.



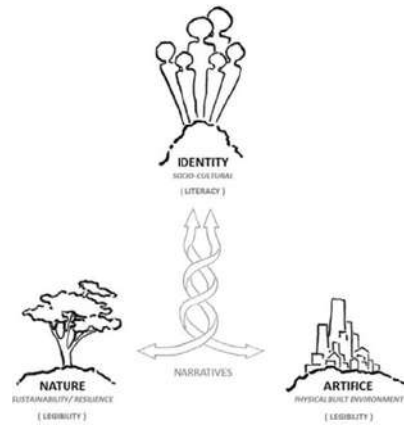
Gambar 2.21 Kategori Pendekatan Arsitektur Naratif
(Sumber: Buku *Narrative Architecture* by Nigel Coates)

Kaitan Narrative dengan Arsitektur

Dalam buku *Narrative-Driven Design* oleh Fieke Elize Tissink (2016) membahas kaitan antara arsitektur dengan naratif. Peran narasi dalam arsitektur terbagi menjadi 3 hal:

Linking (Hubungan)

Peran narasi menghubungkan identitas, lingkungan fisik, dan alam. Melalui narasi, peristiwa, dan memori, individu akan merasa terhubung dengan lingkungan dan membentuk sebuah identitas.



Gambar 2.22 Narasi Sebagai Penghubung
(Sumber: Fieke E. Tissink)

Structuring (Kerangka)

Narasi juga berperan mengatur kerangka cerita pada pengalaman ruang seseorang. Dengan narasi seorang arsitek dapat menentukan program, kebutuhan ruang, dan bentuk fisik bangunan yang disesuaikan aktivitas pengguna di dalamnya.

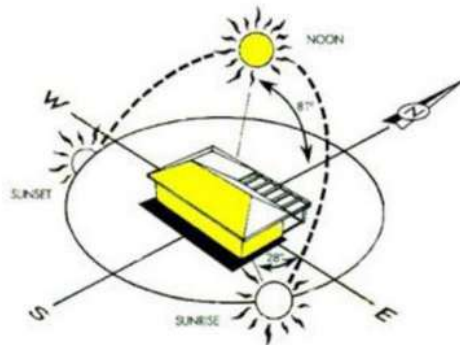
Framming

Narasi juga dapat membantu arsitek merepresentasikan perspektif tertentu kepada seseorang melalui rute yang telah ditetapkan tanpa harus diberitahu secara langsung.

Desain Pasif

Arsitektur memiliki peran penting dalam mengurangi jejak karbon dan menghadapi perubahan iklim. **Mengutamakan prinsip keberlanjutan** dapat mengurangi penggunaan energi dan sumber daya pada bangunan, salah satunya **dengan menerapkan desain pasif**. Beberapa hal penting dalam desain pasif seperti orientasi matahari, ventilasi alami, material bangunan, pencahayaan alami, vegetasi dan lainnya (Weni et al., 2020)

- **Orientasi**



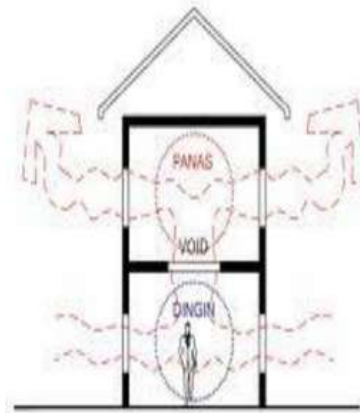
Gambar 2.23 Orientasi Matahari
(Sumber: E -Journal. UAJY Tentang Fasade Bangunan)

Ilustrasi menunjukkan respon bangunan terhadap besar radiasi matahari yang diterima. Gubahan melintang kearah Barat dan Timur serta menghadap kearah Selatan dan Utara mampu mengurangi radiasi yang diterima permukaan bangunan (Weni et al., 2020).

- **Material Bangunan**

Penggunaan *reuse* material atau *recycle* material dari bongkaran bangunan menjadi langkah untuk mengurangi limbah konstruksi. Selain itu, penggunaan material yang memiliki sifat *radiative cooling* seperti atap insulasi panel cocok digunakan untuk bangunan daerah iklim tropis (Weni et al., 2020).

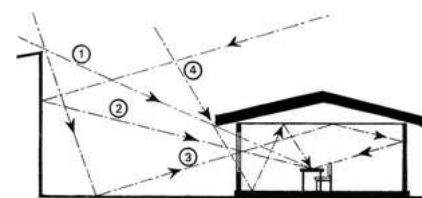
- **Ventilasi Alami**



Gambar 2.24 Cross Ventilation
(Sumber: Ishak, 2013)

Sistem *cross ventilation* tepat digunakan pada daerah beriklim tropis. Menempatkan bukaan pada titik lebih rendah dan titik lebih tinggi sehingga aliran udara dapat mengalir di dalam bangunan tanpa halangan (Ishak, 2013).

- **Pencahayaan Alami**



Gambar 2.25 Unsur Cahaya Alami
(Sumber: Mangunwijaya, 2000)

1. Cahaya langsung dari matahari
2. Cahaya pantulan dari bangunan sekitar
3. Cahaya pantulan dari plafon dan dinding
4. Cahaya yang jatuh di lantai dan dipantulkan oleh plafon

Sumber cahaya alami:

- Cahaya matahari langsung
- Cahaya langit, cahaya matahari dipantulkan awan lalu menyebar di langit
- Cahaya pantulan, dipantulkan oleh elemen permukaan seperti plafon, lantai atau dinding.

- **Vegetasi**

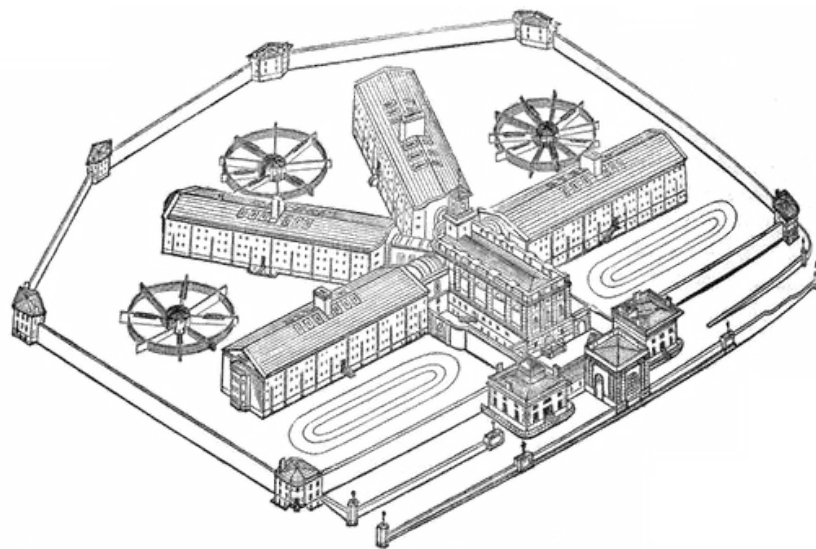
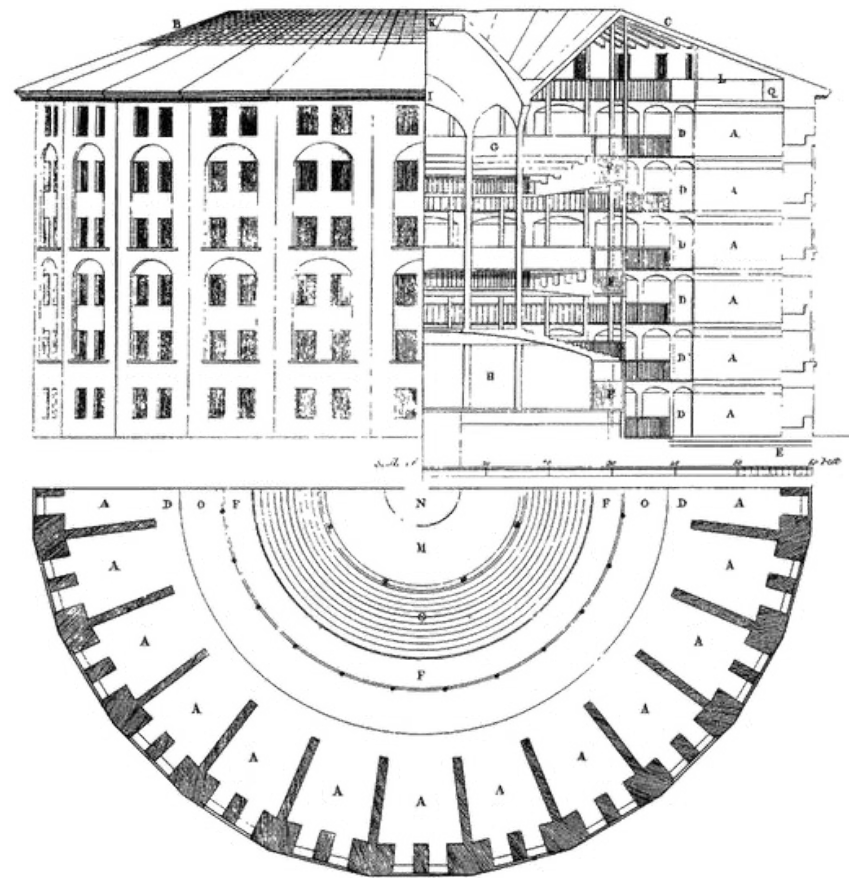
Vegetasi berperan penting dalam perancangan arsitektur yang responsif terhadap lingkungan. Menambahkan vegetasi pada tapak berfungsi mengurangi kebisingan dan debu yang masuk ke bangunan. Selain itu, vegetasi dapat menurunkan suhu disekitar bangunan dan membentuk pembayangan untuk naungan (Weni et al., 2020).

Teori Panopticon

oleh *Jeremy Bentham*

Seorang filsuf sekaligus teoritis sosial asal Inggris bernama Jeremy Bentham pada tahun 1875 merancang sebuah bangunan penjara dengan konsep 'Panopticon'. Penerapan konsep Panopticon pada penjara bertujuan memudahkan pengawas untuk mengawasi dan mengamati semua tahanan tanpa mereka sadari. Pengawasan ini merupakan bentuk pendisiplinan terhadap masyarakat agar segala sesuatu teratur.

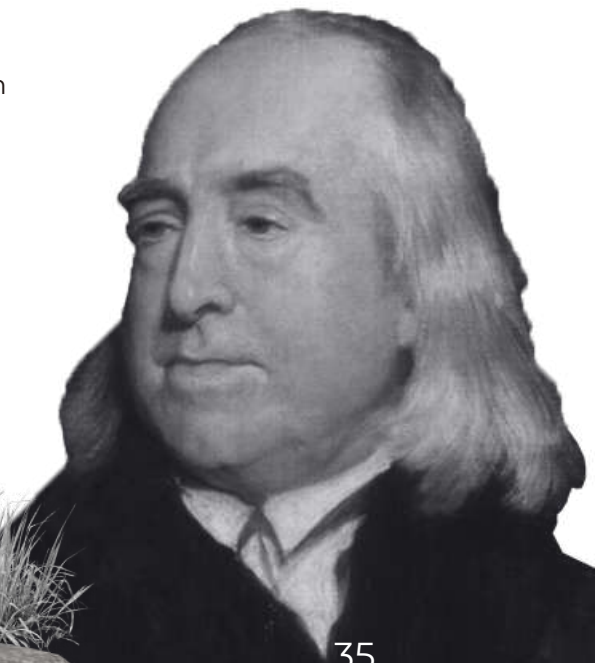
Gubahan berbentuk lingkaran dinilai menjadi bentuk ideal bagi konsep ini karena pengawas dapat berkeliling dengan mudah. Identik dengan sebuah menara tinggi di tengah bangunan yang digunakan sebagai pos penjaga, memudahkan pengawas untuk mengamati secara 360 derajat. Kemudian bangunan lorong-lorong dari setiap sisi terhubung dengan menara agar penjaga dapat mengakses ke berbagai sisi penjara.



Gambar 2.26 Denah Tampak Potongan Penjara Dengan Konsep Panopticon (Sumber: Pinterest)

Gambar 2.27 Axonometri Penjara Dengan Konsep Panopticon (Sumber: Pinterest)

Gambar 2.28 Jeremy Bentham (Sumber: Wikipedia)





Menanamkan tabung tanah
area konflik pada dinding



Pusat Budaya
dan Rekonsiliasi

Rumah
Abu

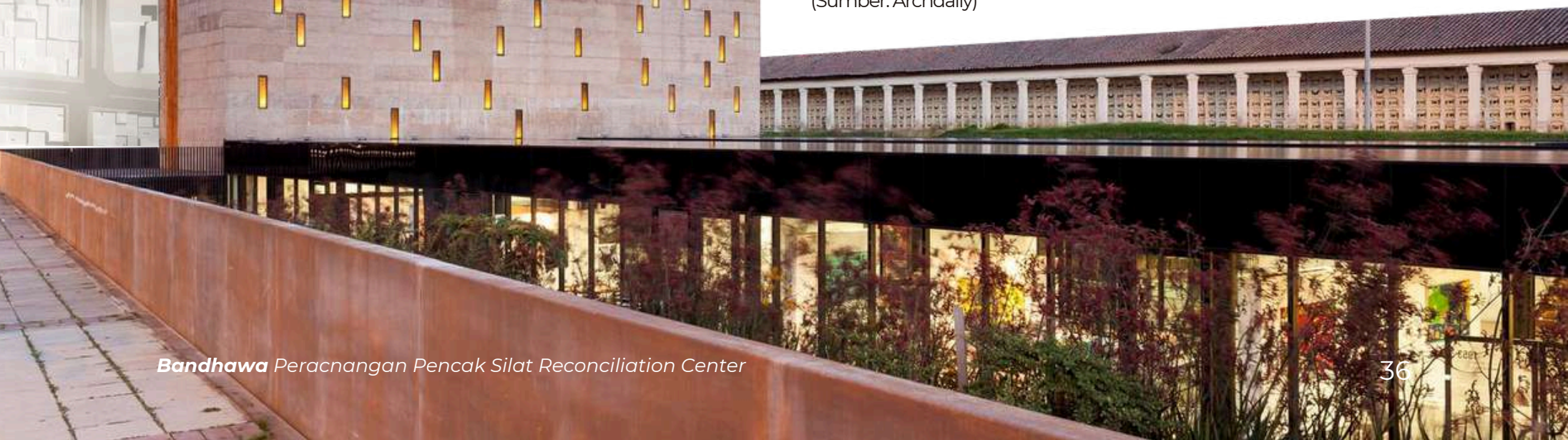
Area Pemakaman

Memory, Peace and /Colombia Reconciliation Center

Bangunan ini merupakan terletak di Kota Bogota, Colombia karya Juan Pablo Ortiz Architect. Memiliki fungsi sebagai rumah duka, pusat kebudayaan dan pusat rekonsiliasi. Bangunan ini berdiri di tengah konflik perebutan kekuasaan yang masih terjadi hingga saat ini. Perampasan tanah masyarakat di wilayah pedesaan dan pengusiran paksa yang memakan lebih dari 8,5 juta korban.

Rekonsiliasi dalam design ditunjukkan dengan ruang-ruang berisi makna simbolis seperti sampel tanah dari area yang telah dirampas dengan dinding tinggi untuk mencapai nilai keadilan dan penghormatan. Bangunan yang bersifat publik ini diperuntukkan juga untuk mempromosikan budaya perdamaian serta pentingnya kehadiran perdamaian dalam hidup. Selain itu, bangunan ini rutin digunakan untuk acara budaya, akademis, dan perundingan oleh aktivis.

Gambar 2.29 Colombia Memory, Peace and Reconciliation Center
(Sumber: Archdaily)



Jewish Museum /German

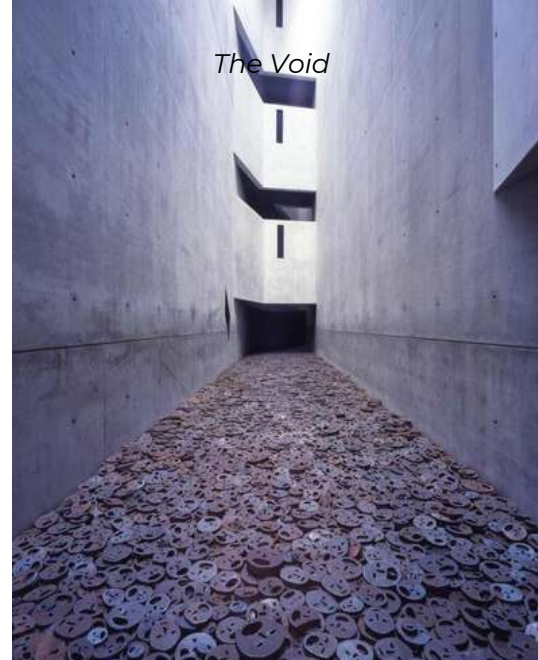
Jewish museum karya Daniel Libeskind merupakan museum yang menceritakan sejarah dan budaya kaum Yahudi. Bentuk gubahan zig zag dengan lapisan seng titanium pada bagian luar.

“The Void” yang menceritakan kekosongan akibat pengusiran, penghancuran, dan pemusnahan kehidupan Yahudi.

“The Axes” terdapat tiga sumbu bersilangan di tingkat bawah melambangkan perkembangan historis kehidupan Yahudi di Jerman.

“Holocaust Tower” bangunan yang terisolasi dari gedung utama, pengunjung diajak merasakan tekanan atau kecemasan di dalamnya.

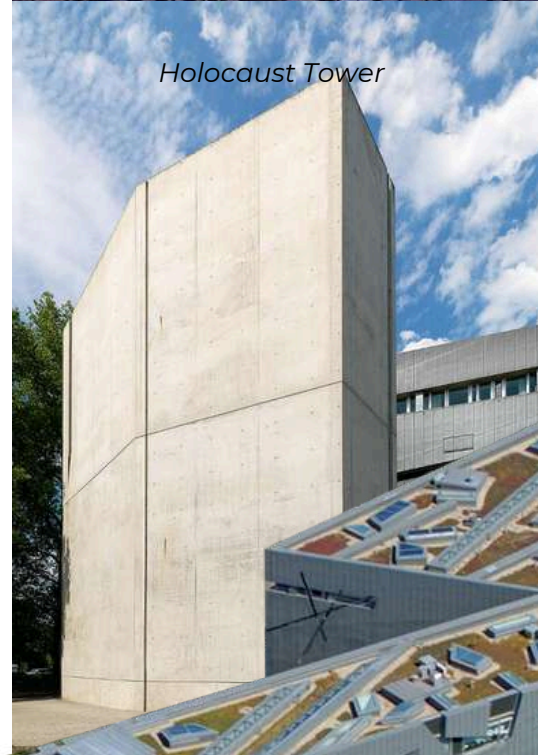
“Taman Pengasingan” merupakan simbol harapan, terdapat 49 prasasti beton dalam area berukuran 7x7m.



The Void



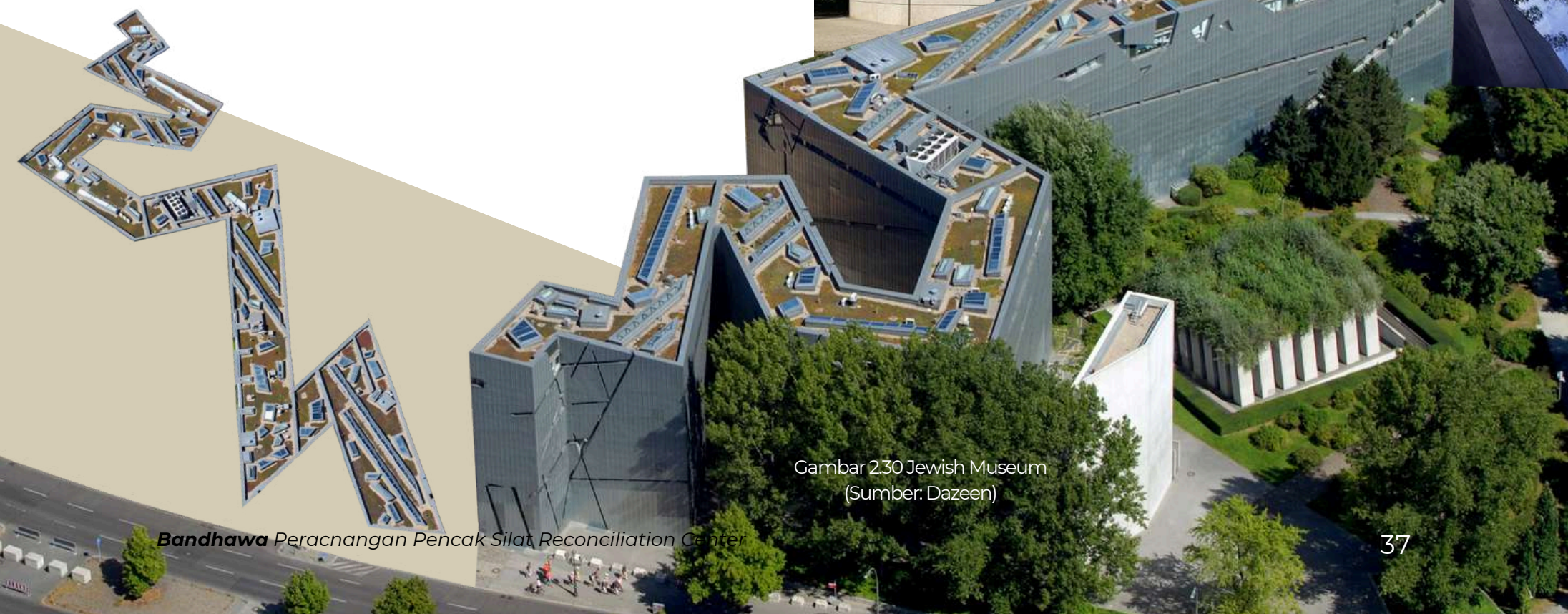
The Axes



Holocaust Tower



Taman Pengasingan



Gambar 230 Jewish Museum
(Sumber: Dazeen)

Museum Tsunami

Aceh /Indonesia

Museum ini dibangun di atas lahan seluas 2.500 m² yang terdiri dari empat lantai untuk mengenang terjadinya tragedi tsunami di Aceh pada tahun 2004 lalu. Museum ini bertajuk simbol harapan kekuatan masyarakat untuk bangkit kembali setelah mengalami kehilangan dan trauma. Di sisi lain, mencerminkan perjalanan pemulihan masyarakat Aceh setelah bencana dan menjadi tempat berbagi pengetahuan mengenai mitigasi bencana serupa. Bangunan museum juga difungsikan sebagai tempat perlindungan dari bencana tsunami jika terjadi kembali yang disebut sebagai Escape Hill.

Gambar 2.31 Museum Tsunami Aceh
(Sumber: sengpaku.blogspot)

Space of Fear

Melalui lorong sempit dan gelap diantara dinding air, pengunjung diajak merasakan ketakutan saat bencana tsunami terjadi.

Space of Hope

Sebanyak 54 bendera negara digantung pada atap menunjukkan harapan dan bantuan yang diberikan berbagai pihak kepada masyarakat terdampak bencana.

Space of Sorrow

Bentuk ruangan yang melingkar dipenuhi oleh barisan nama korban bencana tsunami bertujuan untuk mengenang kehadiran mereka.

Memorial Hall

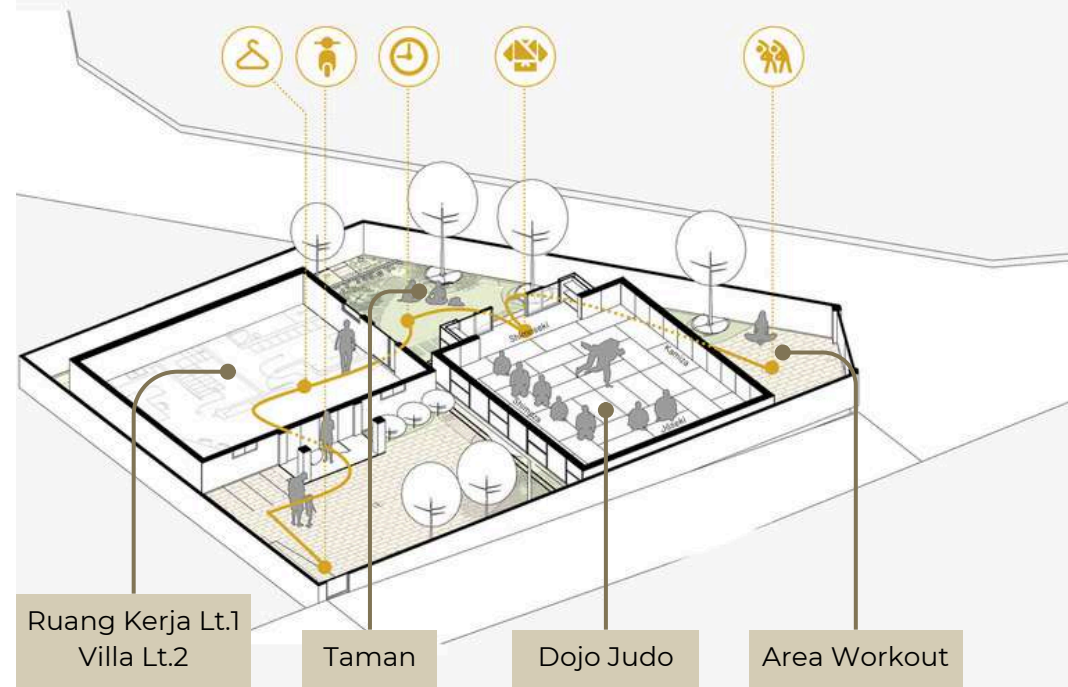
Ruangan ini menunjukkan cuplikan video bencana tsunami tahun 2004 silam melalui 26 stand monitor yang telah disediakan.



Dojo Saigon */Vietnam*

Bangunan ini terletak di kota Saigon, Vietnam dengan luas 80m2. Memiliki fungsi gabungan sebagai villa, ruang kerja bagi praktisi judo, dan ruang latihan judo. Bangunan dojo dibangun dengan gaya arsitektur tradisional Jepang sebagai tempat latihan judo. Pada dojo atau ruang latihan terdapat hierarki pada area duduk berdasarkan tingkatan sabuk.

Mengutamakan prinsip berkelanjutan dengan memaksimalkan pencahayaan alami, memelihara pohon yang sudah ada, dan insulasi sekam padi untuk atap. Menggunakan material dari limbah padi yang berasal dari sekitar kawasan. Sehingga bangunan ini memiliki efisiensi energi yang tinggi dengan tingkat konsumsi energi yang rendah.



Gambar 2.32 Dojo Saigon
(Sumber: Archdaily)

KAJIAN PRESEDEN

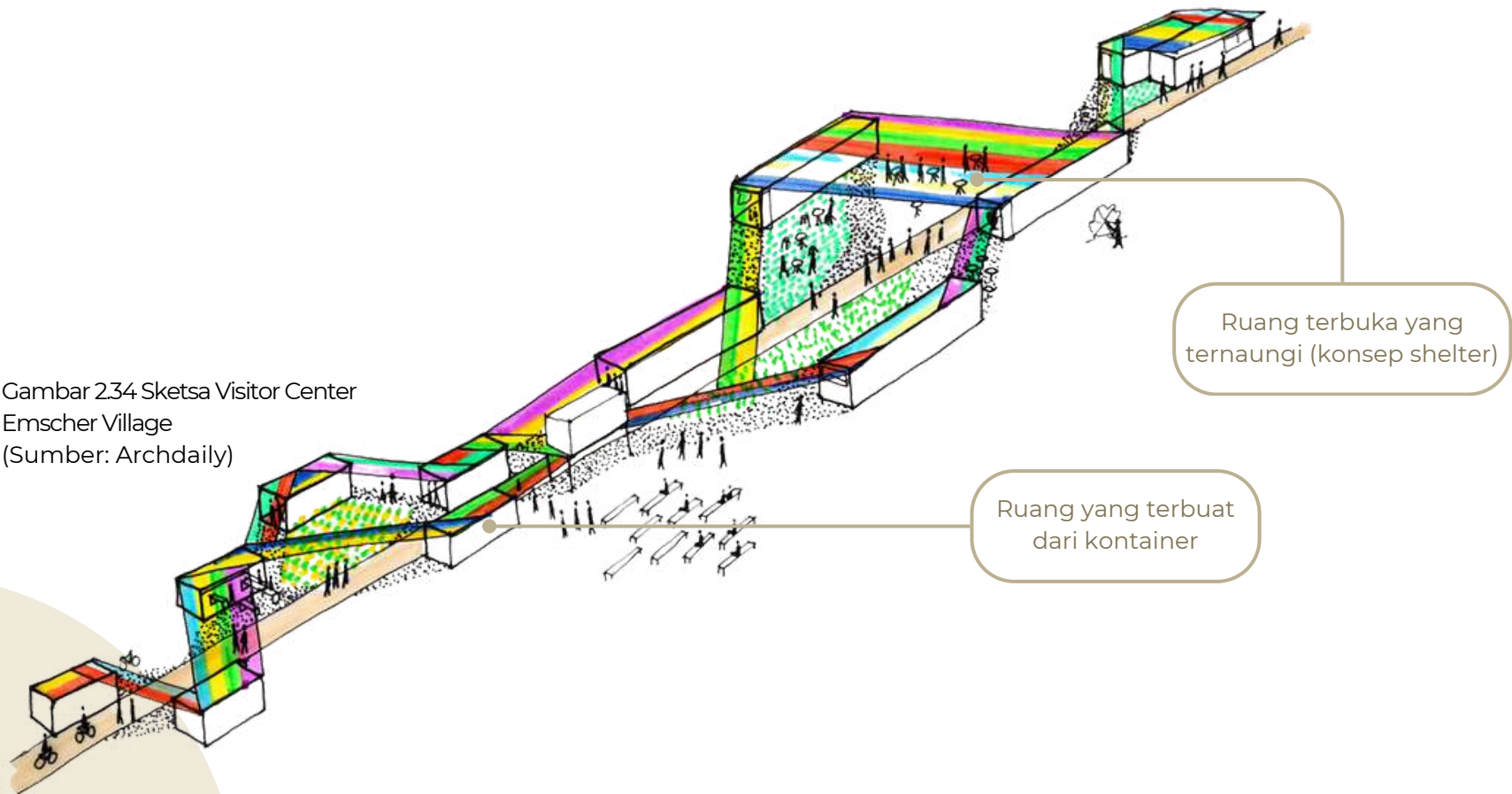
Visitor Center Emscher Village */German*

Visitor Center Emscher Village, yang terletak di Jerman, dirancang untuk memberikan informasi dan pengalaman kepada pengunjung tentang sejarah, budaya, dan lingkungan di kawasan kesenian Emscher. Bangunan ini berfungsi sebagai pusat informasi, memberikan pengetahuan tentang kesenian lokal dalam acara art camp. Mendorong pengunjung untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan melakukan berbagai kegiatan sepanjang perjalanan. Rangkaian kegiatannya dimulai dari penyewaan sepeda, informasi mengenai seni, menyusuri area pertokoan lokal, pusat produksi seni dan akhirnya mencapai desa seniman. Atap membayangi kontainer, menciptakan suasana ruang yang menarik dan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung.

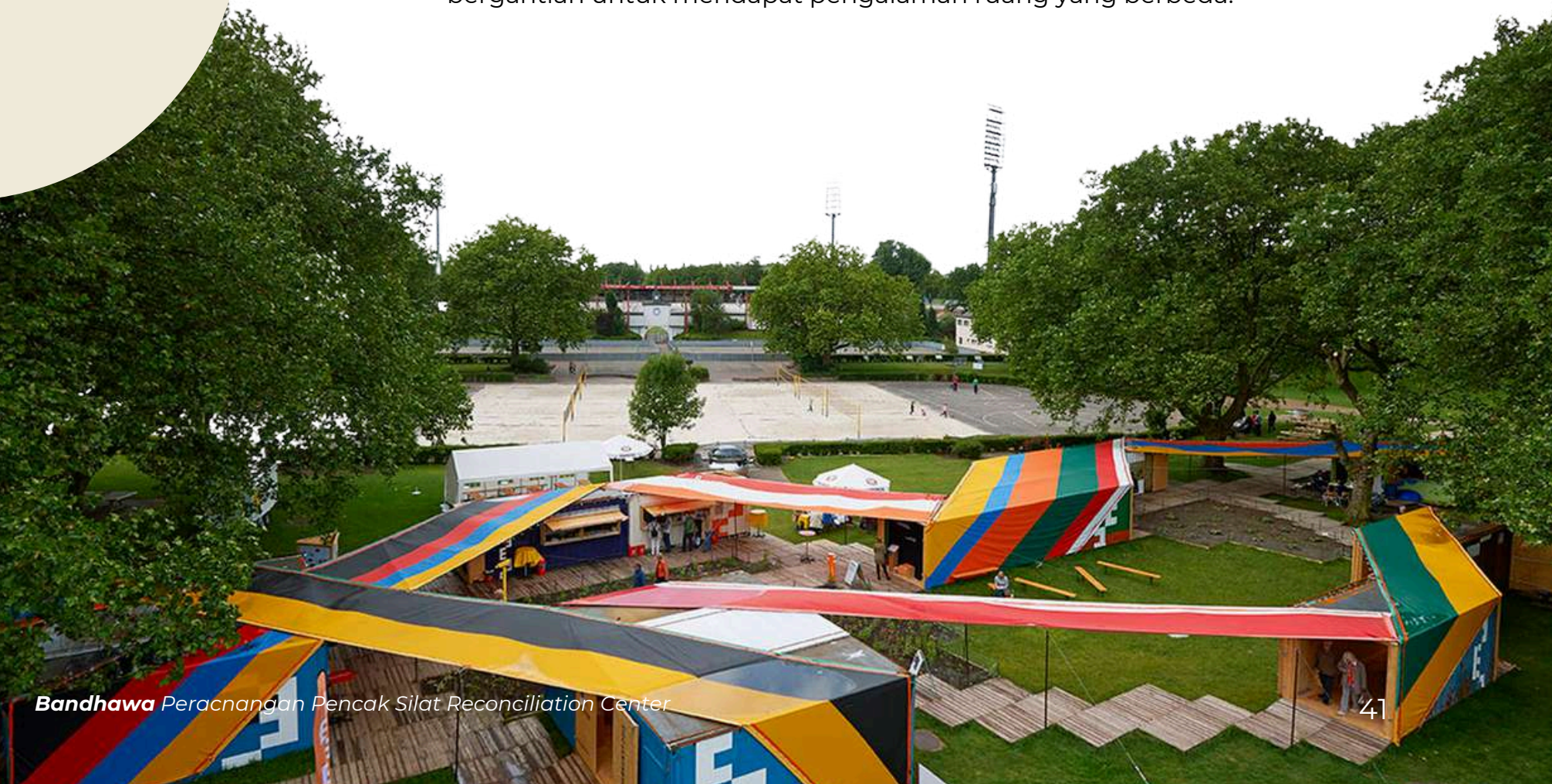


Gambar 2.33 Visitor Center Emscher Village
(Sumber: Archdaily)

Gambar 2.34 Sketsa Visitor Center
Emscher Village
(Sumber: Archdaily)



Menggunakan prinsip desain ramah lingkungan, memanfaatkan kontainer yang dikombinasikan dengan konsep shelter. Tata ruang dirancang agar aktivitas antar ruang tetap terhubung. Tata letak ruangan diatur melewati jalur melalui desa, sehingga pengunjung akan melewati berbagai ruang indoor dan outdoor secara bergantian untuk mendapat pengalaman ruang yang berbeda.



Material Sekam Padi

Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun memiliki luas lahan pertanian seluas 377 hektar dengan komoditas buah mangga dan padi (Data Kota Madiun). Untuk mengurangi limbah padi pasca panen, sekam padi digunakan sebagai bahan campuran material proyek ini.

Pemanfaatan sekam padi terhadap beton dapat mengurangi daya serap air hingga 50%, sehingga beton sekam padi memiliki durabilitas lebih baik dari beton biasa (olikin & Susilo, 2016). Pada batu

bata dicampur sekam membuat berat menjadi lebih ringan. Selain itu, sekam padi juga dimanfaatkan sebagai bahan insulasi untuk atap.

Dengan demikian, pemanfaatan sekam padi sebagai bahan campuran material bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan beton, meningkatkan ketahanan terhadap korosif, serta keberlanjutan karena mengurangi penggunaan semen yang menghasilkan emisi karbon dalam produksinya.

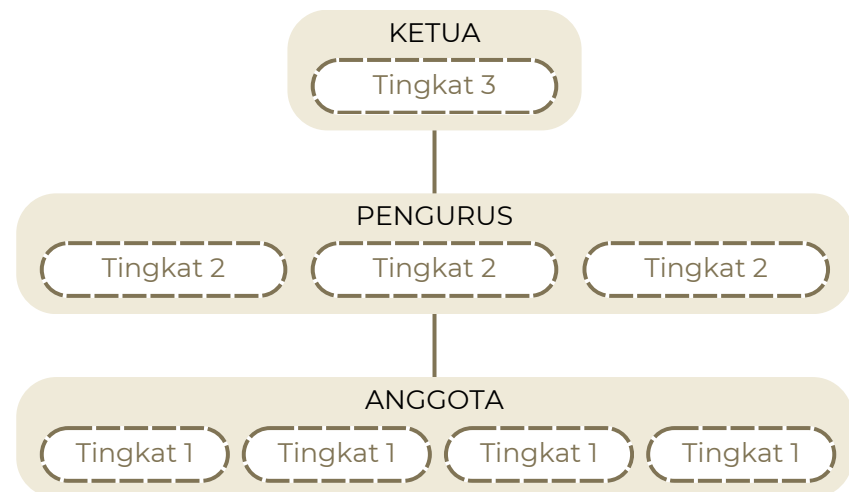


Gambar 2.35 Pemanfaatn Material Sekam Padi
(Sumber: Pinterest)

Bagaimana Pesilat Melihat Rekonsiliasi

Tingkat Kepengurusan Pencak Silat

Tingkatan dalam pencak silat pada umumnya dibagi menjadi 3 tingkatan. Mulai dari paling bawah tingkat 1 hingga paling tinggi tingkat 3. Ketua padepokan pusat merupakan tingkat paling tinggi yaitu tingkat 3 sedangkan untuk kepengurusannya dan ketua cabang atau ketua ranting berada di tingkat 2 dan para anggota tingkat 1.



Tahap Rekonsiliasi

Perbedaan tingkat dalam pencak silat mempengaruhi proses rekonsiliasi yang dilakukan. Oleh karena itu, tahapan rekonsiliasi dibedakan menjadi 2 tahap.

Tahap pertama, rekonsiliasi dengan konflik antar individu diselesaikan di arena pertandingan secara adil dan dapat diartikan sebagai pertandingan persahabatan. Konflik tahap pertama berasal dari individu yang biasanya berada pada tingkat bawah dan belum memiliki jabatan.

Tahap kedua, rekonsiliasi dengan konflik yang sudah berkembang menjadi skala kelompok atau padepokan diselesaikan oleh pengurus dalam bentuk diskusi hingga mencapai solusi bersama. Konflik tahap kedua berasal dari masalah individu yang telah berkembang menjadi masalah kelompok.





03 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Program Ruang

AREA	RUANG	AKTIVITAS	PENGGUNA	SIFAT RUANG
Teraket (Pencak Silat)	Area latihan outdoor	Ruang latihan untuk pesilat non-atlet	Pesilat	Publik
	Area latihan atlet	Ruang latihan yang dikhususkan untuk atlet	Pesilat	Privat
	Ruang meditasi	Ruang latihan spiritual	Pesilat	Privat
	Ruang kontemplatif	Menyeimbangkan kembali sisi emosional dan rekonsiliasi melalui diskusi	Pesilat	Semi-privat
	Ruang ganti & loker	Mempersiapkan diri sebelum pertandingan	Pesilat	Privat
	Ruang kesehatan	Melakukan cek kesehatan fisik pesilat	Pesilat dan pengelola	Privat
	Gudang	Menyimpan alat dan keperluan latihan dan pertandingan	Pesilat dan pengelola	Privat
	Kamar mandi	Membersihkan diri selepas latihan atau pertandingan	Pesilat	Semi-privat
	Asrama	Fasilitas menginap peserta pencak silat camp dan tamu	Pesilat	Privat
Pasang (Pengunjung)	Lobby	Menerima dan menyambut pengunjung	Pengelola dan pengunjung	Publik
	Pusat informasi	Memberikan dan menerima informasi terkait fasilitas	Pengelola dan pengunjung	Publik
	Loket	Pembelian tiket	Pengelola dan pengunjung	Publik
	Museum	Melihat koleksi dan menyaksikan sejarah pencak silat melalui media interaktif	Pengunjung	Publik
	Amphitheater	Menyaksikan pertunjukan pencak silat	Pengunjung	Publik
	Ruang merchandise	Menjual merchandise pencak silat	Pengunjung	Publik
	Studio preparasi	Membuat dan memperbaiki perangkat pameran	Pengelola	Privat
Guntingan (Pengelolaan)	Kantor	Mengelola pusat rekonsiliasi pencak silat	Pengelola	Privat
	Ruang rapat	Melakukan rapat bersama pengelola dan <i>stakeholders</i>	Pengelola	Privat
	Pos penjaga	Menjaga dan mengawasi keamanan kawasan dan pengunjung	Pengelola	Privat
Kosongan (Penunjang)	Area parkir	Memarkirkan kendaraan	Pesilat, pengelola, pengunjung	Publik
	Kafetaria	Area istirahat untuk makan	Pesilat, pengelola, pengunjung	Publik
	Mushola	Ibadah	Pesilat, pengelola, pengunjung	Publik
	Toilet	Pergi ke toilet	Pesilat, pengelola, pengunjung	Publik
	Ruang ME	Ruang kontrol mekanikal dan elektrikl fasilitas	Pengelola	Privat

Tabel 3.1 Program Ruang
(Sumber: Penulis)

Property Size

TAREKAT

RUANG	STANDAR	KAPASITAS	LUASAN MINIMUM	SUMBER
Area latihan outdoor	6m x10m	1 ruang	60 m ²	Asumsi
Area latihan atlet	4m x 5m	2 ruang	40 m ²	Asumsi
Arena pertandingan	10m x 10m	2 arena	200 m ²	IPSI
Stan	2m x 20m	1 area	40 m ²	IPSI
Tribun penonton	0,5 m ² /orang	500 orang	250 m ²	Data Arsitek
Ruang meditasi	4m x 5m	1 ruang	20 m ²	Asumsi
Ruang kontemplatif	2m ² /orang	22 orang	44 m ²	Asumsi
Ruang kesehatan	4m x 4,5m	1 ruang	18 m ²	Data Arsitek
Ruang ganti (Pria)	4m x 11m	1 ruang	44 m ²	Data Arsitek
Ruang ganti (Wanita)	4m x 11m	1 ruang	44 m ²	Data Arsitek
Asrama	16,7 m ² /ruang	10 ruang	167 m ²	Time Saver Standard
Gudang	3m x 3m	1 ruang	9 m ²	Asumsi
Kamar mandi	1,5m x 1,5m	2 ruang	4,5 m ²	PUPR
Toilet	1,2m x 1,65m	6 ruang	11,88 m ²	Asosiasi Toilet
Toilet disabilitas	2m x 2m	1 ruang	4 m ²	Asumsi
Janitor	1,2m x 1,5m	1 ruang	1,8 m ²	Asumsi
Luas			747,1 m ²	
Sirkulasi (30%)			224,13 m ²	

Tabel 3.2 Property Size Area Teraket (Pencak Silat)
(Sumber: Penulis)

Property Size

PASANG

RUANG	STANDAR	KAPASITAS	LUASAN MINIMUM	SUMBER
Lobby	1,6m ² /orang	50 orang	80 m ²	Data Arsitek
Pusat informasi	1,6m ² /orang	4 orang	6,4 m ²	Data Arsitek
Loket	0,9m x 3,1m	1 ruang	8,37 m ²	Data Arsitek
Ruang merchandise	2m ² /orang	25 orang	50 m ²	Asumsi
Studio preparasi	4m x 5m	1 ruang	20 m ²	Asumsi
Museum	2m ² /orang	50 orang	100 m ²	Data Arsitek
Toilet	1,2m x 1,65m	2 ruang	3,96 m ²	Asosiasi Toilet
Toilet disabilitas	2m x 2m	1 ruang	4 m ²	Asumsi
Janitor	1,2m x 1,5m	1 ruang	1,8 m ²	Asumsi
Luas			328,53 m ²	
Sirkulasi (30%)			98,55 m ²	

Tabel 3.3 Property Size Area Pasang (Pengunjung)
(Sumber: Penulis)

GUNTINGAN

RUANG	STANDAR	KAPASITAS	LUASAN MINIMUM	SUMBER
Kantor	2m ² /orang	10 orang	20 m ²	Data Arsitek
Ruang rapat	2m ² /orang	30 orang	60 m ²	Data Arsitek
Toilet	1,2m x 1,65m	2 ruang	3,96 m ²	Asosiasi Toilet
Luas			90,21 m ²	
Sirkulasi (30%)			27,06 m ²	

Tabel 3.4 Property Size Area Guntingan (Pengelola)
(Sumber: Penulis)

Property Size

KOSONGAN

RUANG	STANDAR	KAPASITAS	LUASAN MINIMUM	SUMBER
Area parkir bus	2,5m x 11,92m /bus	1 bus	29,8 m ²	Data Arsitek
Area parkir mobil	2,5m x 5m /mobil	20 mobil	250 m ²	Data Arsitek
Area parkir motor	0,75m x 2m /motor	200 motor	300 m ²	Data Arsitek
Kafetaria	0,625m x 1,7m /2 orang	100 orang	53,2 m ²	Data Arsitek
Tenant kafetaria	2,5m x 3m /ruang	6 ruang	45 m ²	Asumsi
Mushola	1,2m ² /orang	30 orang	36 m ²	Asumsi
Ruang wudhu	1,2m ² /orang	6 orang	7,2 m ²	Asumsi
Toilet	1,2m x 1,65m	2 ruang	3,96 m ²	Asosiasi Toilet
Janitor	1,2m x 1,5m	1 ruang	1,8 m ²	Asumsi
Ruang ME	12 m ²	1 ruang	12 m ²	Data Arsitek
Taman	-	-	-	-
Luas			905,96 m ²	
Sirkulasi (30%)			271,788 m ²	

Tabel 3.5 Property Size Area Kosongan (Penunjang)
(Sumber: Penulis)

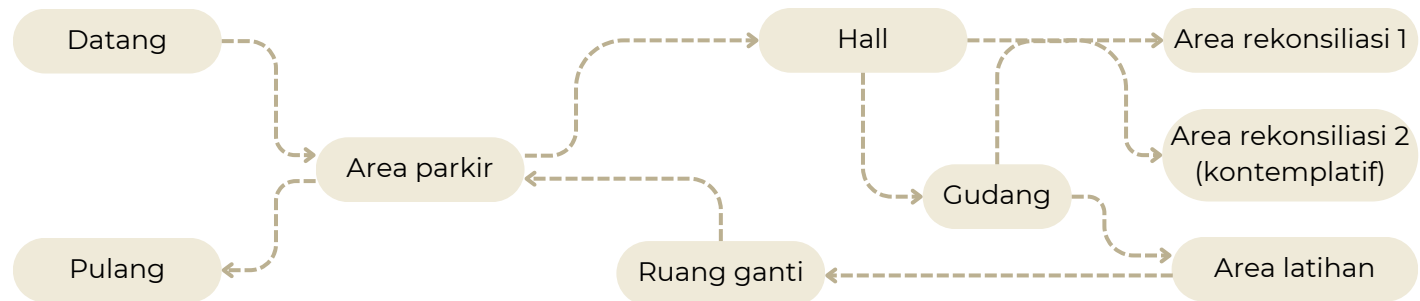
AREA	LUAS	SIRKULASI	TOTAL LUAS
Teraket	747,1 m ²	224,13 m ²	971,23 m ²
Pasang	328,53 m ²	98,55 m ²	427,08 m ²
Guntingan	90,21 m ²	27,06 m ²	117,27 m ²
Kosongan	905,96 m ²	271,788 m ²	1.177,75 m ²
JUMLAH			2.693,33 m ²

Tabel 3.6 Total Property Size Seluruh Area
(Sumber: Penulis)

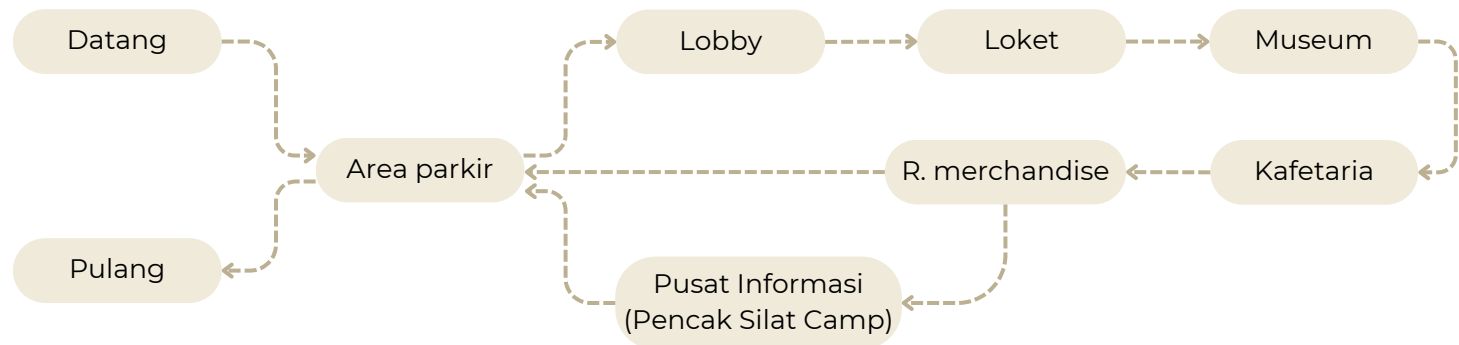
Analisis Alur Aktivitas Pengguna



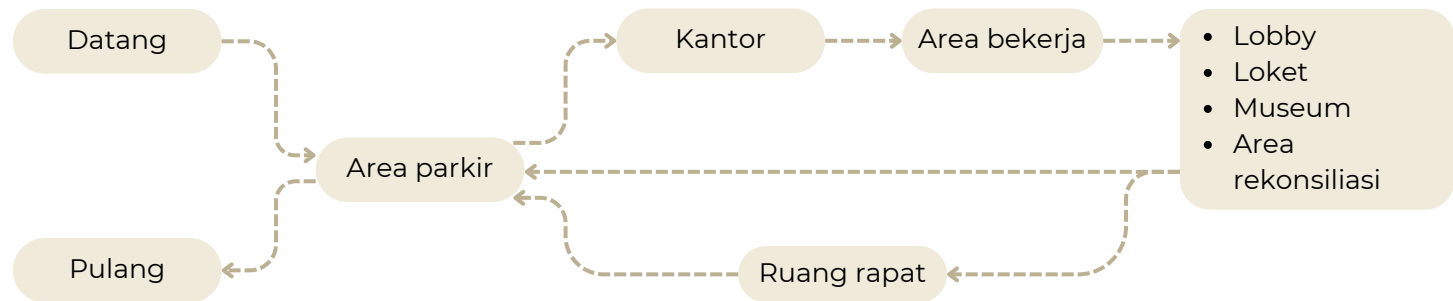
Pesilat



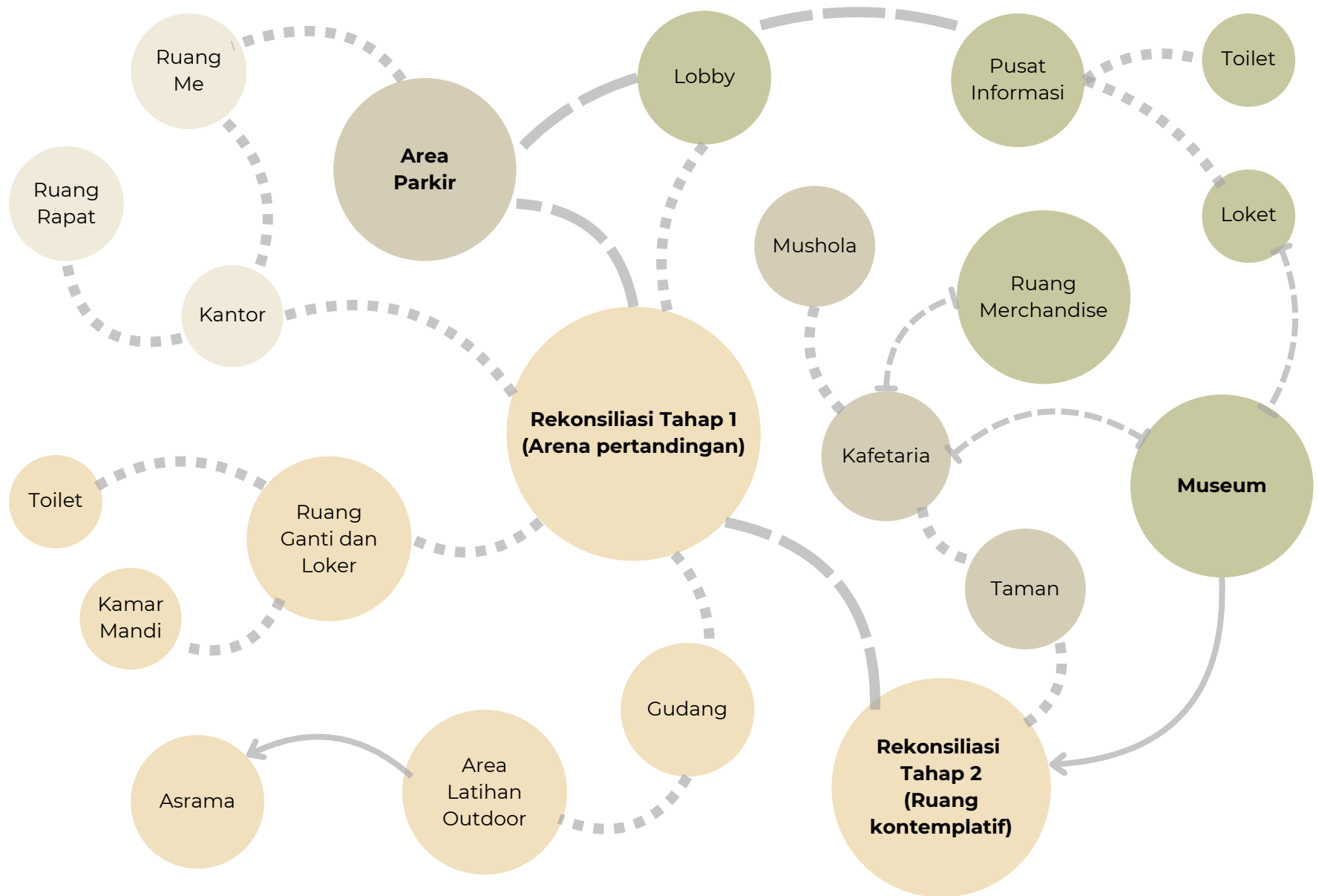
Pengunjung



Pengelola

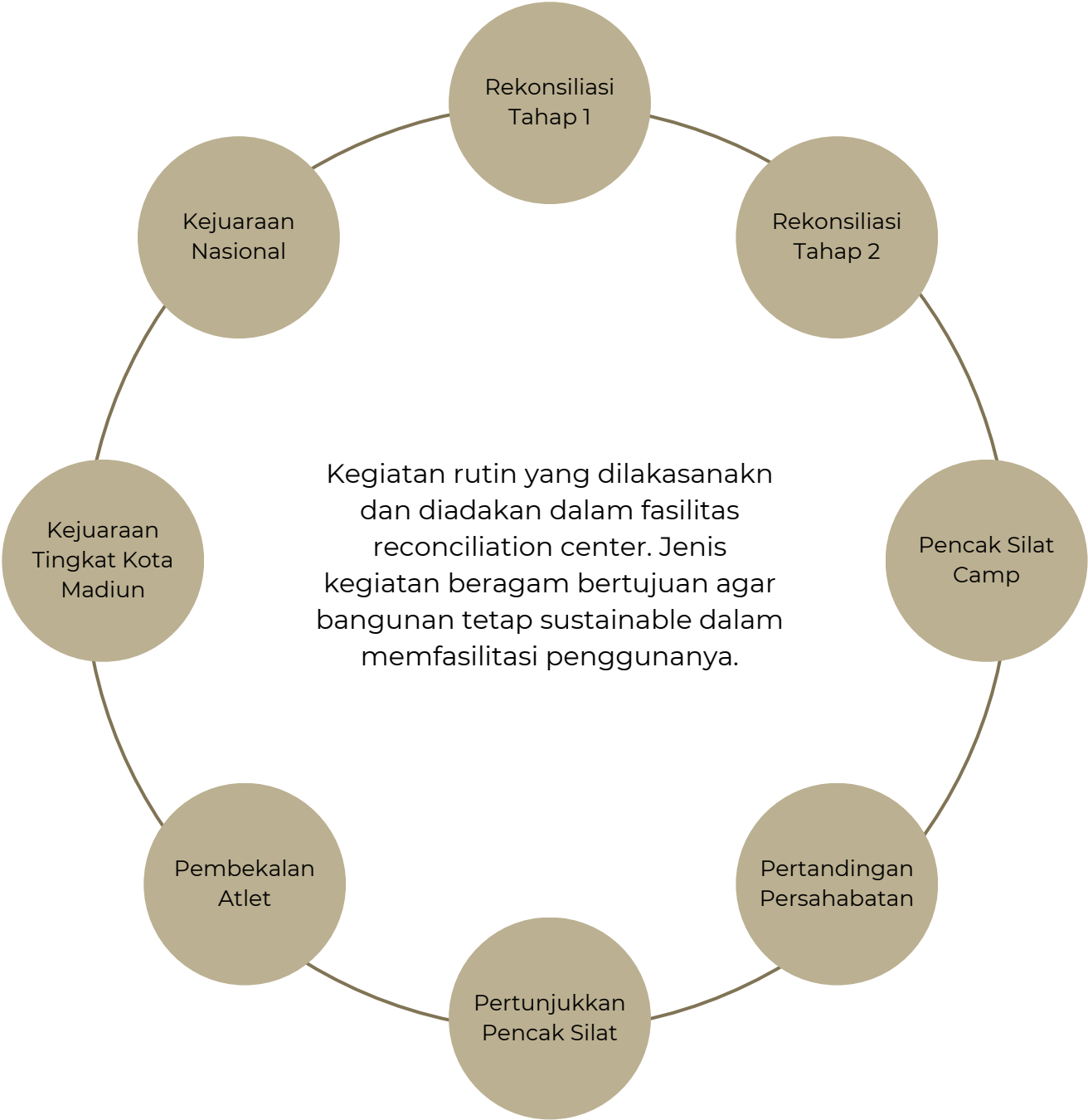


Organisasi Ruang



Berhubungan Langsung		Area Teraket	
Berhubungan Tak Langsung		Area Pasang	
Berdekatan		Area Guntingan	
Alur Aktivitas		Area Kosongan	

Skema Kegiatan



Narrative

Narasi Historis

Menceritakan histori perkembangan pencak silat khususnya di Madiun sejak era kolonial hingga era pasca penjajahan. Merangkai cerita perjalanan kemunculan konflik hingga mencapai sebuah resolusi perdamaian ke dalam desain menjadi sebuah fasilitas pusat rekonsiliasi, museum.

Narasi Wisata Seni Bela Diri

Membangun fasilitas sebagai destinasi wisata bela diri dengan tujuan meningkatkan pengalaman dan pengetahuan pengunjung terhadap pencak silat melalui program pencak silat camp dengan latihan dasar baik fisik dan spiritual serta penyediaan fasilitas asrama dan ruang latihan. Aktivitas ini bermanfaat bagi pengunjung yang ingin memahami pilar dasar pencak silat.

Narasi Budaya dan Nilai Lokal

Budaya lokal pencak silat diimplementasikan melalui elemen desain dalam banyak ruang yang merepresentasikan filosofi luhur ajaran pencak silat tentang hidup dalam perdamaian. Selain itu, dalam rancangan menggunakan material dari limbah area setempat untuk memperkuat nilai lokal.

Narasi Filosofi Hidup

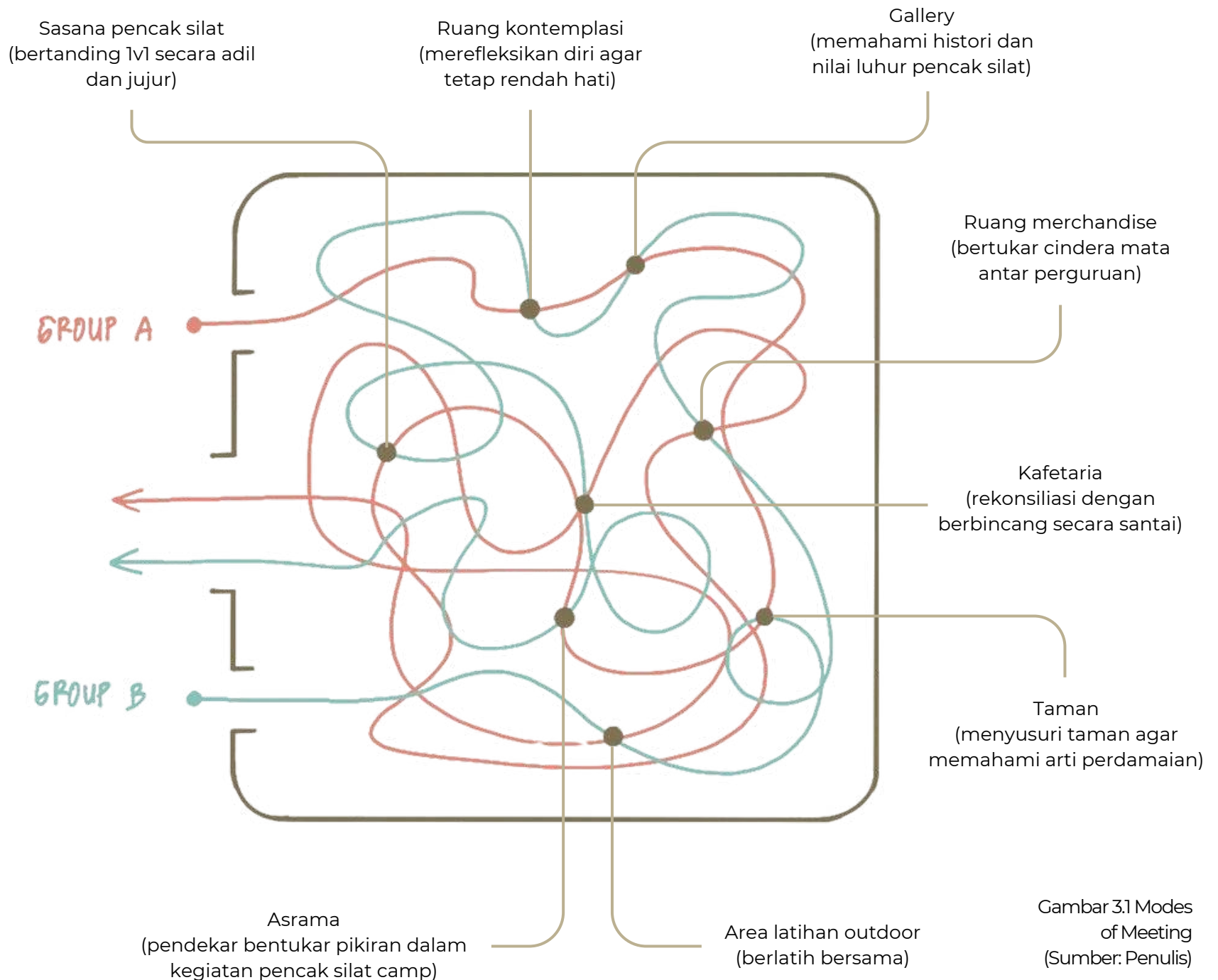
Filosofi mengenai kehidupan yang damai mencakup ketenangan, saling menghargai, jujur, dan tolong-menolong ditekankan kembali sebagai bentuk respon terhadap konflik yang terjadi. Fasilitas seperti area rekonsiliasi berupa arena pertandingan dan ruang kontemplatif merupakan upaya untuk mencapai kedamaian dan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi semua masyarakat.

Narasi Olahraga dan Prestasi

Madiun dikenal sebagai Kota Pendekar telah melahirkan banyak atlet berprestasi di tingkat nasional dan internasional. Fasilitas arena pertandingan, area latihan, dan asrama dirancang untuk mendukung rangkaian latihan persiapan para atlet.

Modes of Meeting

Modes of meeting merupakan cara bagaimana para pihak yang berkonflik melakukan proses rekonsiliasi dengan jenis aktivitas dan ruang yang berbeda, tidak dibatasi oleh satu jenis aktivitas dalam satu ruang.

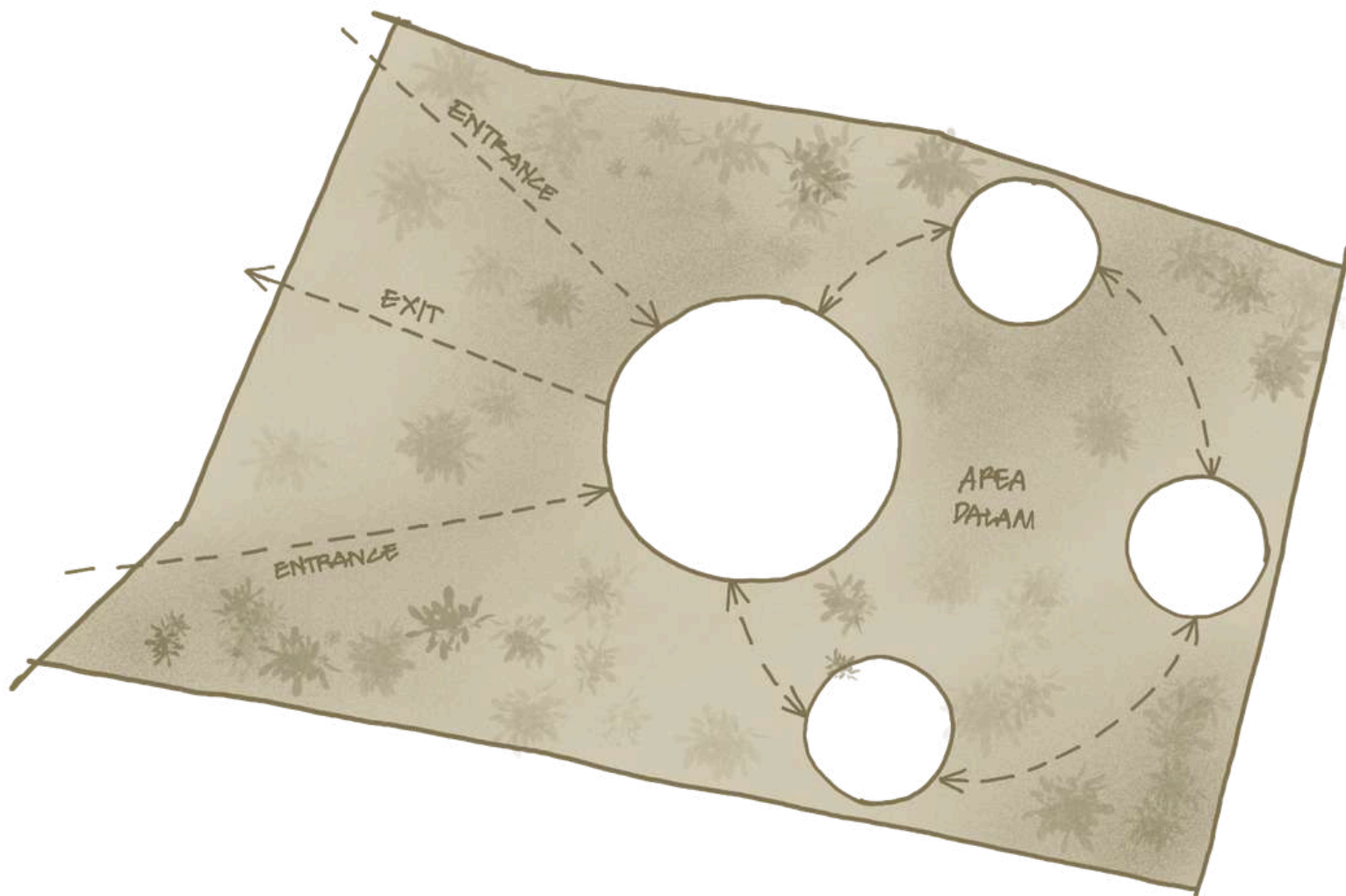


Gambar 3.1 Modes of Meeting
(Sumber: Penulis)

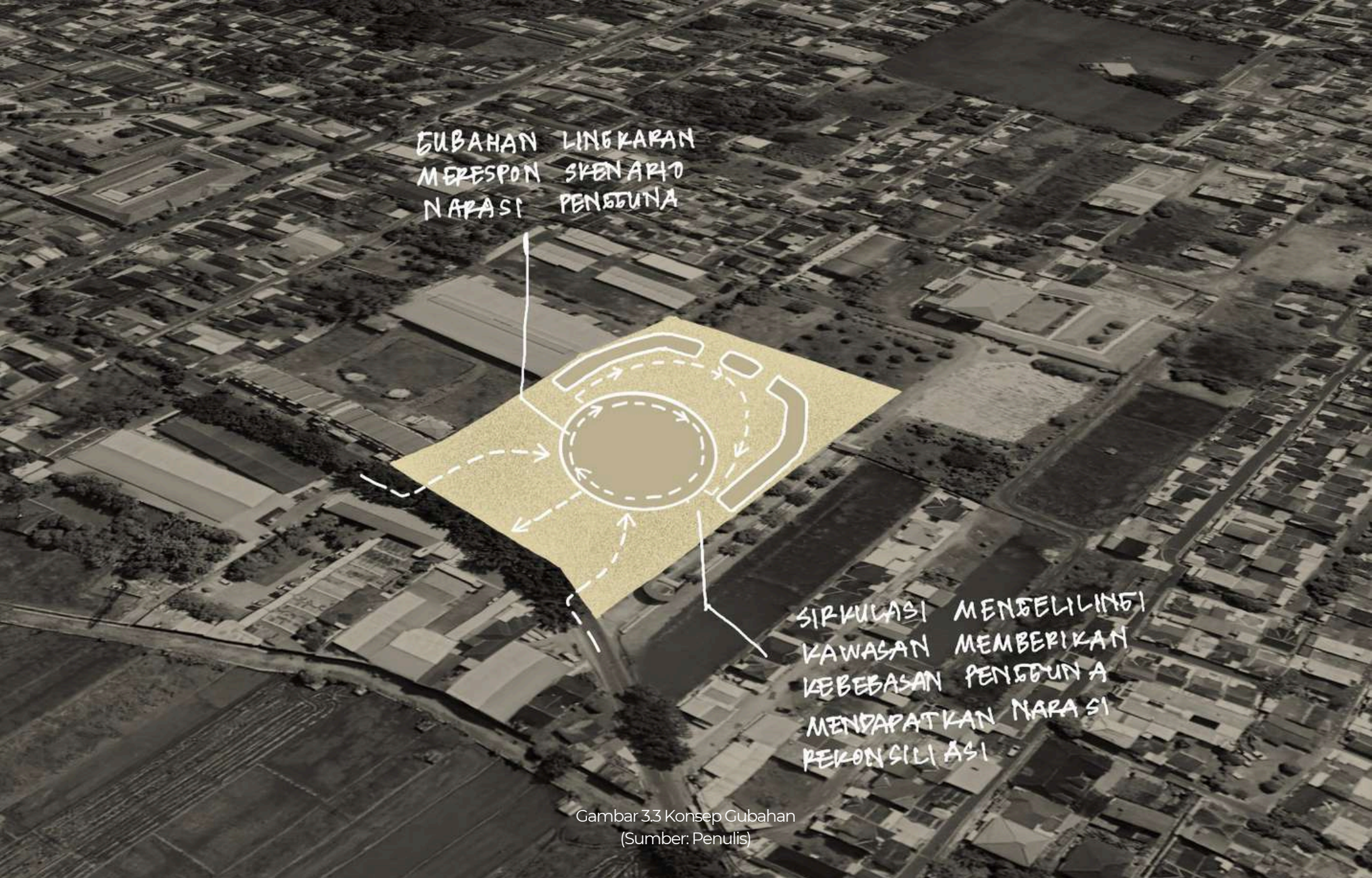
Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pihak yang berkonflik akan dipisahkan mulai dari pintu masuk kawasan hingga entrance bangunan, hal ini merupakan tindakan preventif dalam mencegah terjadinya bentrok sebelum dimulainya rekonsiliasi. Setelah rekonsiliasi selesai maka sirkulasi pihak berkonflik akan disatukan, sehingga pintu keluar hanya satu jalur saja.

Sirkulasi pengunjung lainnya yang bersifat umum perlu diperhatikan agar mereka tidak merasa dibatasi oleh ruang-ruang bagi pesilat. Oleh karena itu, sirkulasi pengunjung akan dirancang lebih mudah dalam mengakses berbagai fasilitas, tidak diharuskan mengikuti alur sirkulasi pesilat yang berkonflik.



Gambar 3.2 Konsep Sirkulasi
(Sumber: Penulis)



GUBAHAN LINGKARAN
MERESPON SKENARIO
NARASI PENGGUNA

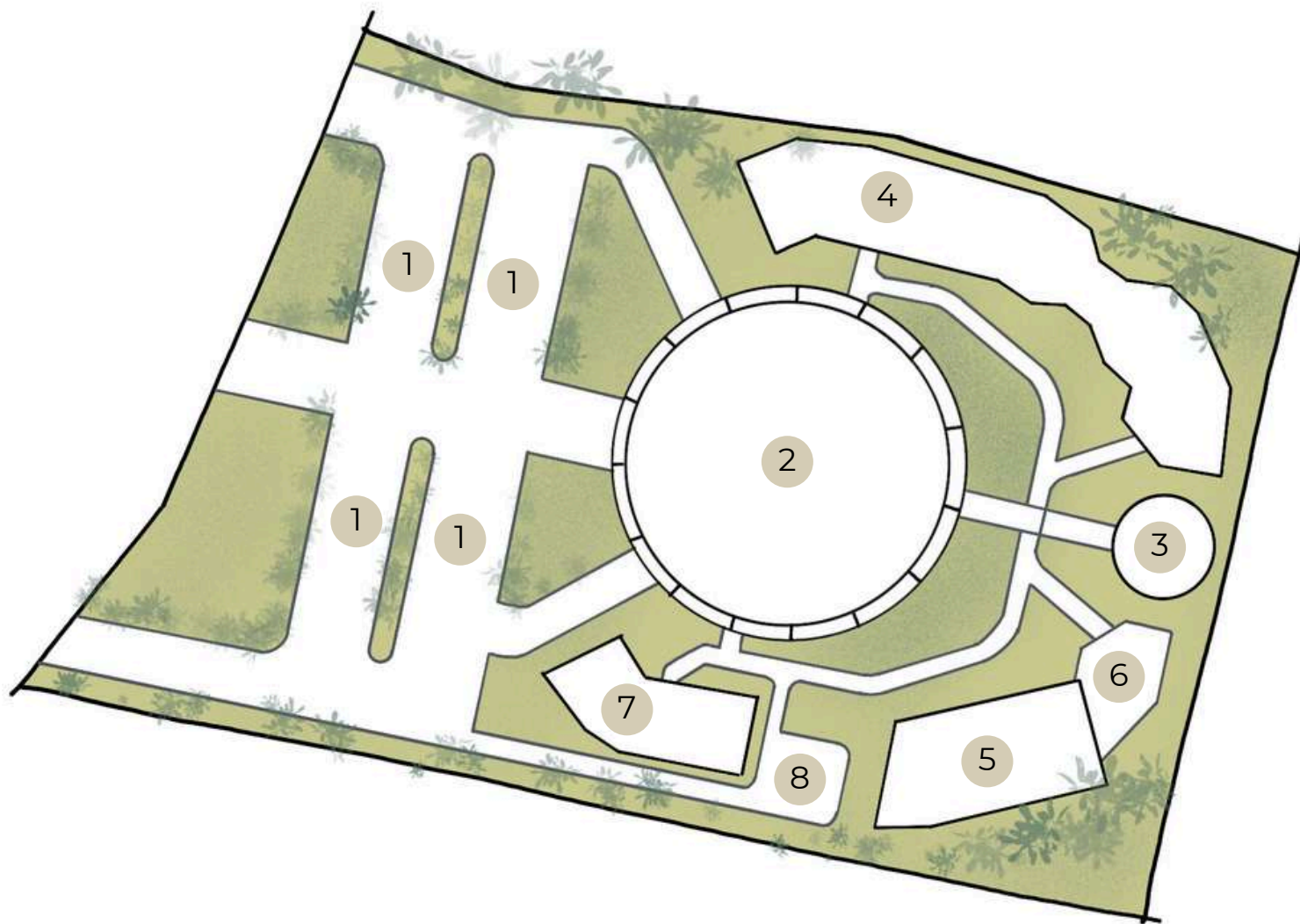
SIRKULASI MENGEKILINGI
KAWASAN MEMBERIKAN
KEBEBASAN PENGGUNA
MENDAPATKAN NARASI
REKONSILIASI

Gambar 3.3 Konsep Gubahan
(Sumber: Penulis)

Bentuk lingkaran terinspirasi dari teori Panopticon yang selaras dengan masalah pada proyek ini yakni untuk mengontrol individu namun tidak secara langsung melainkan melalui bentuk dan tata masa antara pengawas dan pihak yang diawasi.

Selain itu, bentuk lingkaran bertujuan agar penggunanya mendapatkan experience narasi yang beragam dan maksimal dengan mengelilingi area-area di sekitar yang saling terhubung (dihubungkan oleh sirkulasi dalam kawasan).

Konsep Tata Masa

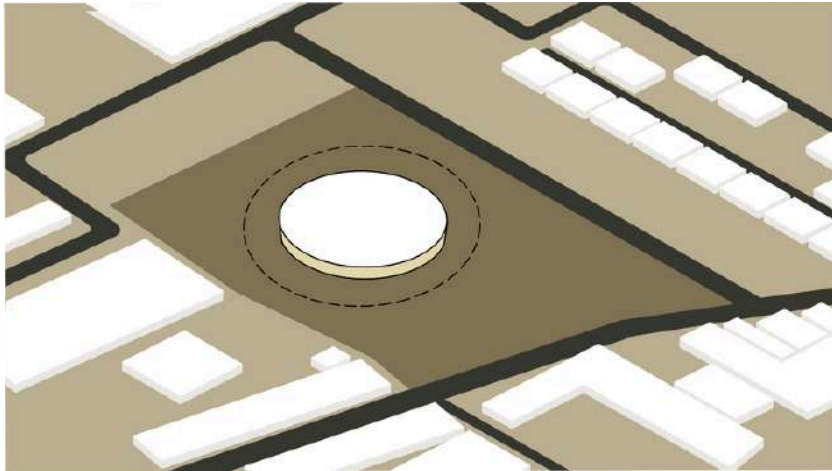


Gambar 3.4 Konsep Tata Masa
(Sumber: Penulis)

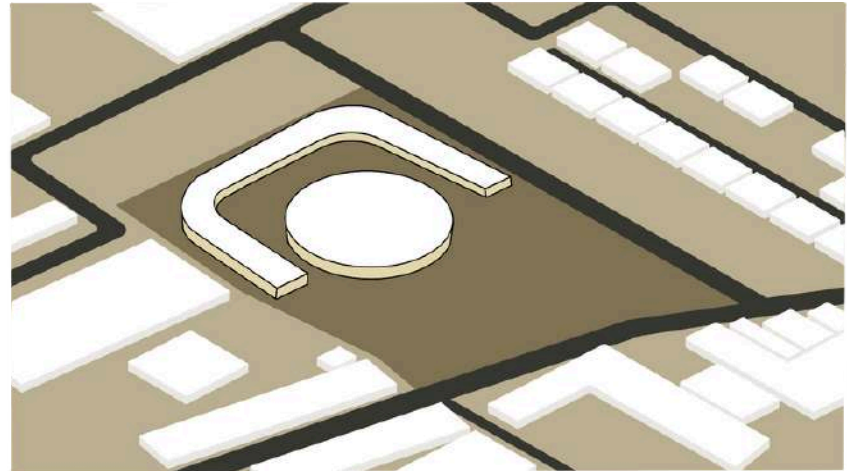
- | | |
|--|------------------------|
| 1 Area parkir | 4 Museum |
| 2 Area rekonsiliasi tahap 1
(Arena pertandingan,
ruang pengelola, kafetaria,
mushola) | 5 Asrama |
| 3 Area rekonsiliasi tahap 2
(Ruang kontemplatif) | 6 Area latihan outdoor |
| | 7 R. merchandise |
| | 8 Area lodging |

Pada alternatif ini tata ruang dibuat lebih compact ke dalam satu bangunan utama sehingga pusat aktivitas berada di tengah. Kemudian fungsi ruang lainnya dibuat dalam tata masa menegilingi kawasan.

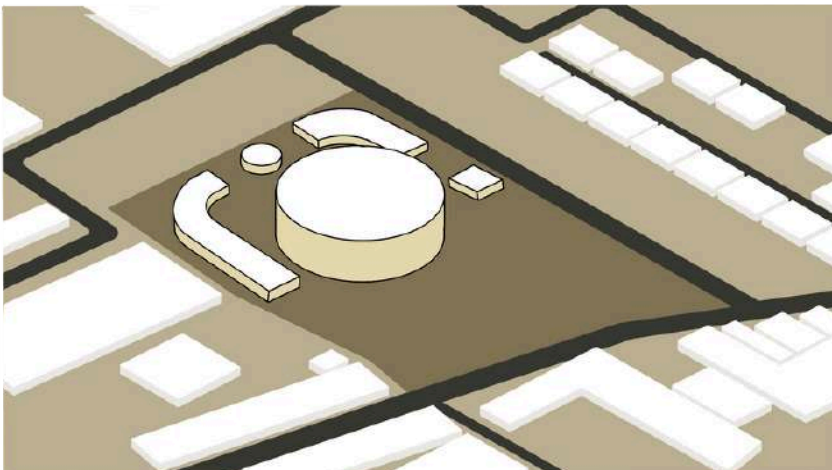
Transformasi Bentuk



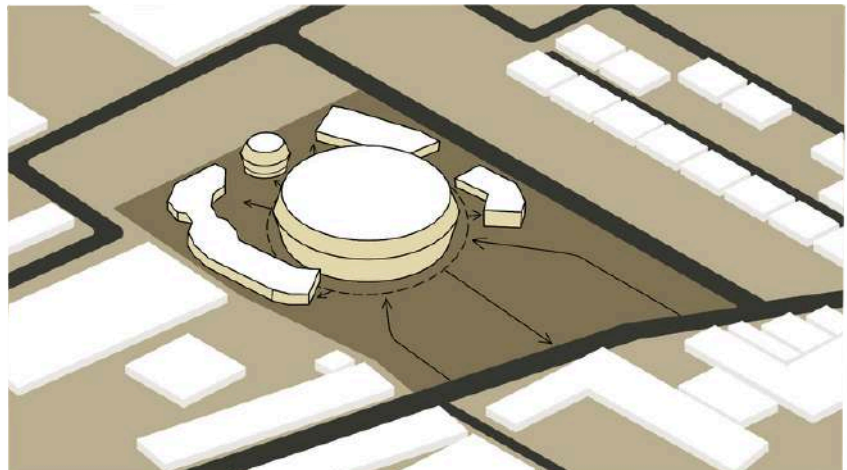
Mengambil bentuk lingkaran yang terinspirasi dari teori Panopticon



Menambahkan layer ke-2 dengan bentuk mengelilingi gubahan utama



Meninggikan gubahan utama untuk pengawasan dan memisahkan gubahan yang mengelilingi

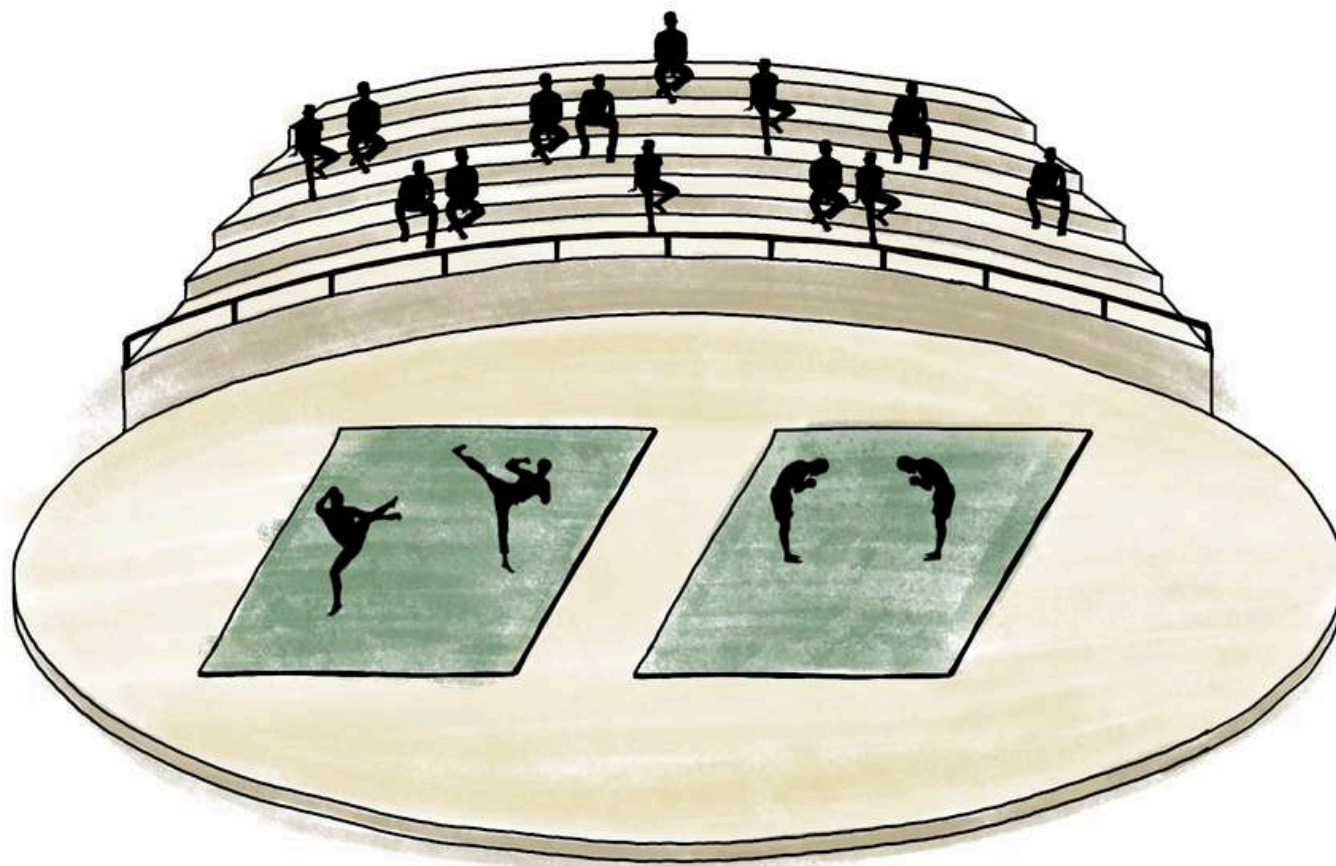


Mengatur tata masa untuk mempermudah aksesibilitas pengguna ke seluruh area

Gambar 3.5 Transformasi Bentuk
(Sumber: Penulis)

Sketsa Konsep Desain

Area Rekonsiliasi Tahap 1 (Arena Pertandingan)



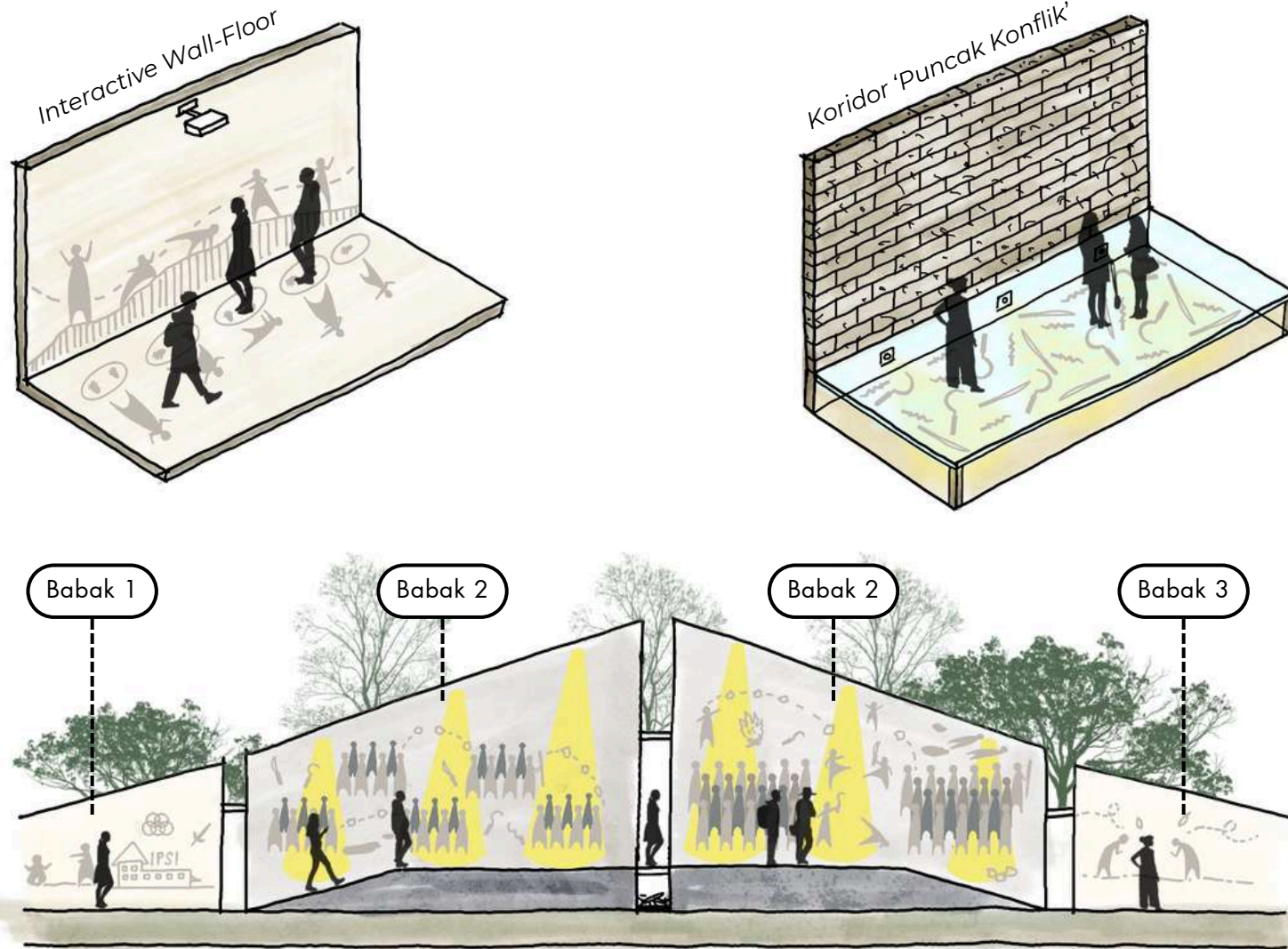
Gambar 3.6 Konsep Area Rekonsiliasi Tahap 1
(Sumber: Penulis)

Area rekonsiliasi tahap 1 merupakan wadah untuk menyelesaikan konflik pada tingkat individu, sehingga fasilitas yang dapat memfasilitasi 'proses rekonsiliasi' pesilat yaitu sebuah arena pertandingan. Rekonsiliasi tahap 1 bersifat terbuka

untuk umum, sehingga pesilat dan pengunjung dapat menyaksikan secara bebas. Dirancang dalam ruang indoor dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Fasilitas ini akan menjadi bangunan utama dalam perancangan.

Sketsa Konsep Desain

Museum Pencak Silat



Gambar 3.7 Konsep Museumi
(Sumber: Penulis)

Melalui museum pengunjung akan mengetahui bagaimana awal kemunculan pencak silat, perkembangannya, lalu awal kemunculan konflik hingga puncak konflik tersebut. Pada ruang ke-2 elevasi lantai ditinggikan dan menggunakan pen-

cahayaan spotlight untuk menekankan rasa mencekam puncak konflik terjadi. Sebagai klimaks dari rangkaian narasi ini, pengunjung akan melewati area rekonsiliasi tahap 2 dan dapat melihat bagaimana proses rekonsiliasi berjalan.

BABAK 1 - Kemunculan Pencak Silat di Indonesia dan Madiun

Abad 7 Masehi

Pencak silat sudah ada di Indonesia sejak abad 7 masehi sebagai bentuk bela diri dan menyebar serta dengan budaya lokal di berbagai daerah.

1903

Terbentuknya aliran pencak silat Setia Hati (SH) dengan pendirinya Ki Ngabei Soerodiwirjo di Desa Winongo, Kota Madiun.

1922

Berdirinya aliran pencak silat Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) oleh Ki Hajar Hardjo Oetomo di Kecamatan Ngambangan Lor, Kota Madiun yang merupakan perpecahan dari aliran SH.

BABAK 2 - Awal - Puncak Konflik

1945-1965

Awal mula perselisihan kedua perguruan karena banyak pendekar SH Winongo berafiliasi dengan PKI dan PSHT menganggap itu telah melenceng dari ajaran asli pendiri SH.

1966

Perpecahan lain dari aliran SH yaitu Persaudaraan Setia Hati Winongo (PSHW) yang didirikan oleh Raden Djimat Hendro Seowarno di Desa Winongo, Kota Madiun

1980-2000

Konflik perselisihan antara PSHT dan PSHW terus memanaskan dan memakan korban jiwa.

1990

Terjadi konflik terbesar di pinggiran Kota Madiun antara kedua perguruan pencak silat tersebut dan melibatkan lebih dari 20.000 orang.

2004-2008

Konflik masih terjadi khususnya pada malam perayaan suran agung dan membuat puluhan rumah di kota dan kabupaten Madiun hancur serta terdapat korban jiwa.

BABAK 4 - Masa Pasca Konflik Mereda

2004-2008

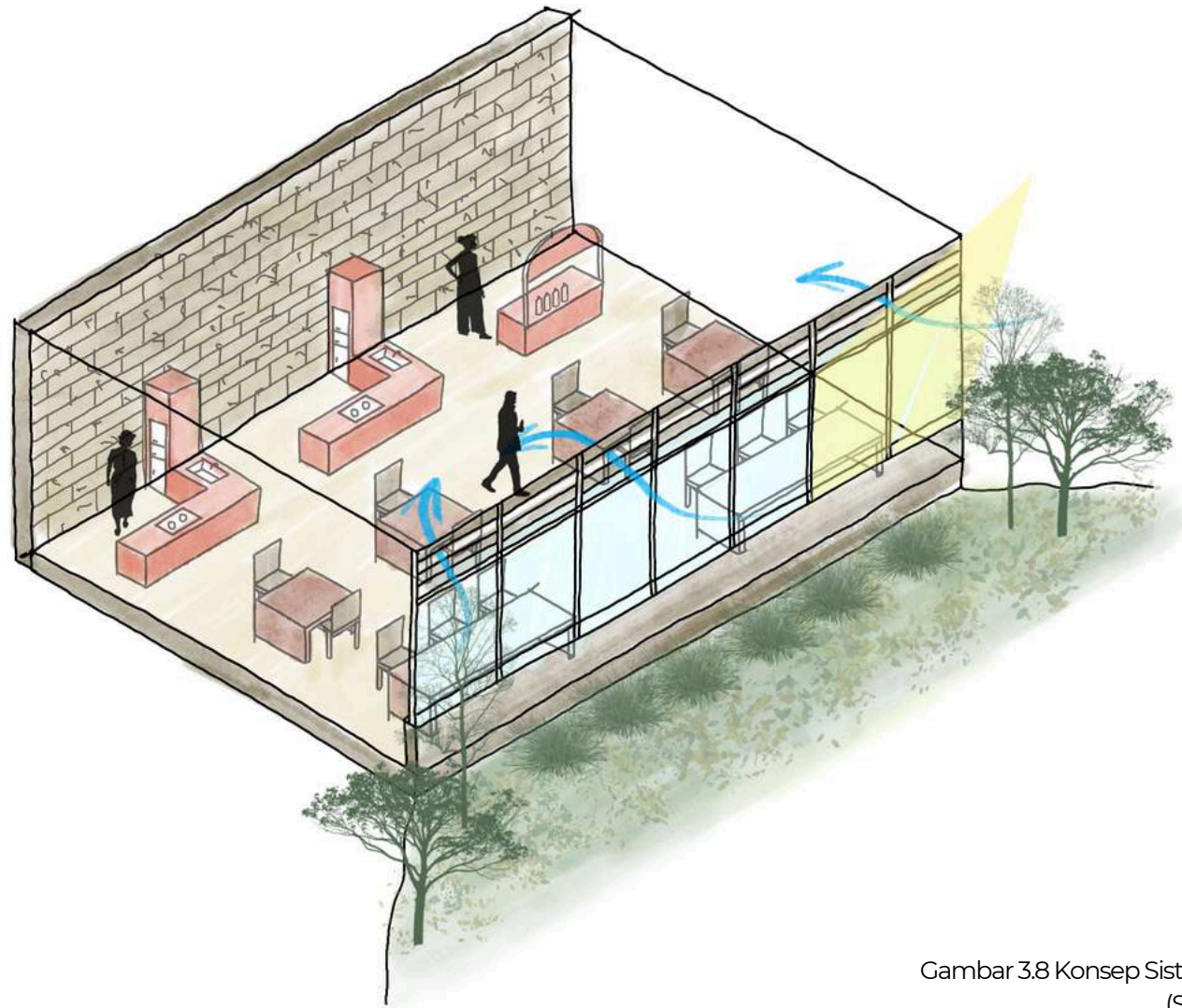
Konflik masih terjadi khususnya pada malam perayaan suran agung dan membuat puluhan rumah di kota dan kabupaten Madiun hancur serta terdapat korban jiwa.

2024

Kondisi perselisihan perguruan pencak silat lebih stabil karena pemerintah telah ikut serta dalam mencegah terjadinya bentrok dengan membuat peraturan dan larangan.

Sketsa Konsep Desain

Sistem Desain Pasif



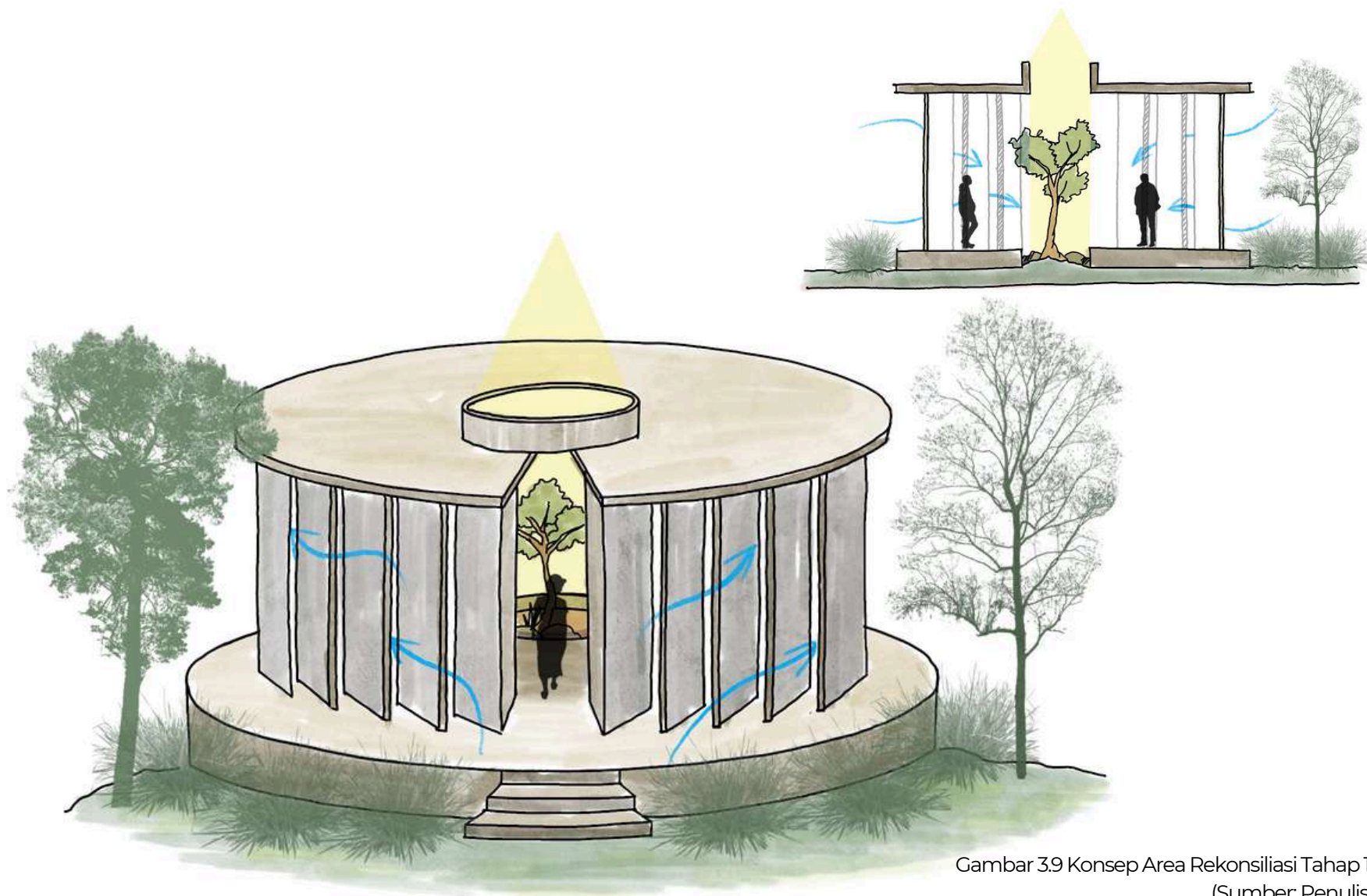
Gambar 3.8 Konsep Sistem Desain Pasif
(Sumber: Penulis)

Sistem desain pasif diaplikasikan diterapkan dengan mengoptimalkan pencahayaan alami dan penghawaan melalui pengaturan louver. Cahaya yang masuk melalui bukaan jendela dan pergantian aliran udara melalui louver dapat mengurangi peng-

gunaan sistem penghawaan aktif. Selain itu, pemanfaatan limbah sekam padi sebagai bahan insulasi atap dan campuran batu bata bangunan. Desain ini meminimalkan konsumsi energi untuk menciptakan lingkungan yang berkelanjutan.

Sketsa Konsep Desain

Area Rekonsiliasi Tahap 2 (Ruang Kontemplatif)



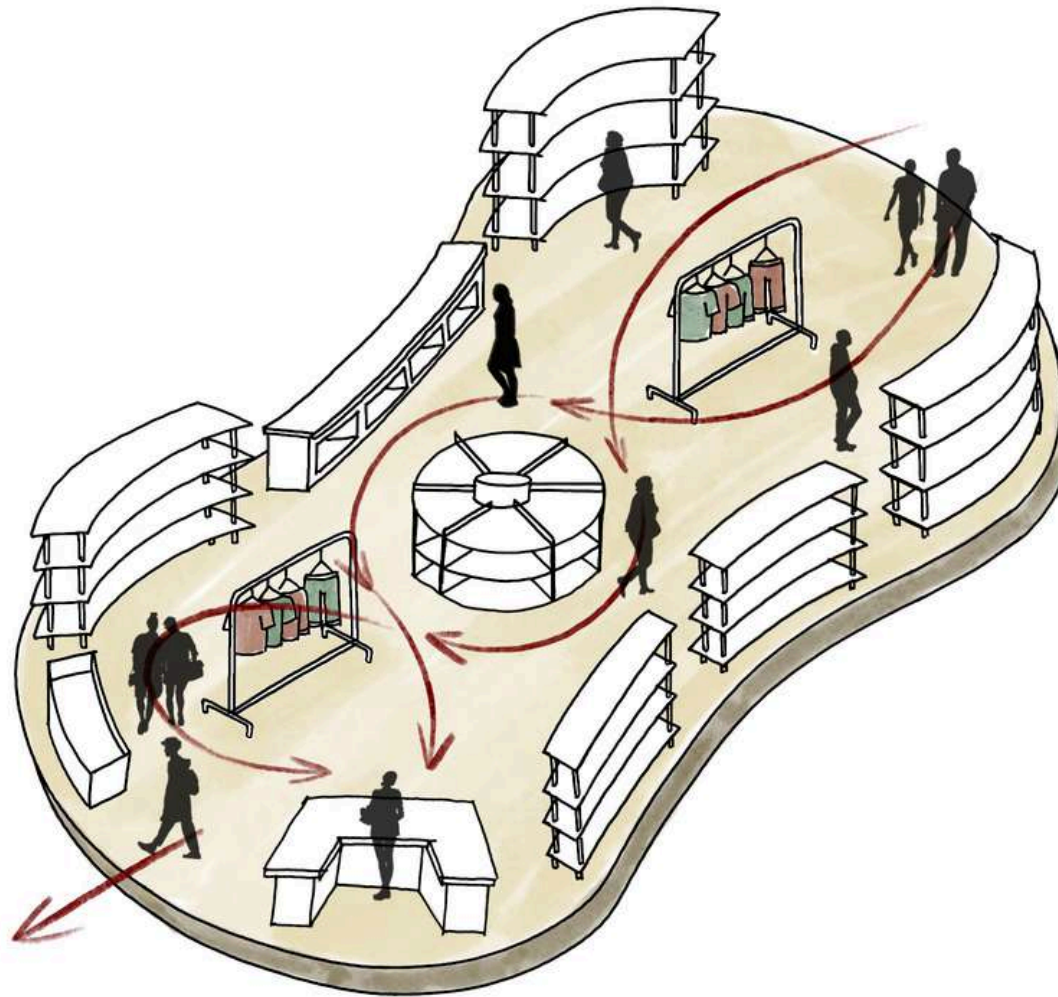
Gambar 3.9 Konsep Area Rekonsiliasi Tahap 1i
(Sumber: Penulis)

Untuk mengatasi konflik dengan cakupan kelompok akan diselesaikan dalam rekonsiliasi tahap 2 dengan perwakilan dari setiap perguruan pencak silat. Fasilitas ruang kontemplatif dibutuhkan untuk merefleksikan diri dan mengingat kembali nilai kedamaian dan kebersamaan. Selanjutnya dimulai sebuah musyawarah dengan area duduk di lantai tanpa memandang kedudukan. Menghadirkan elemen alam, celah cahaya, material beton campuran sekam padi untuk meningkatkan impresi visual dan emosional serta meningkatkan koneksi antara pengguna dan ruang.

Untuk mengatasi konflik dengan cakupan kelompok akan diselesaikan dalam rekonsiliasi tahap 2 dengan perwakilan dari setiap perguruan pencak silat. Fasilitas ruang kontemplatif dibutuhkan untuk merefleksikan diri dan mengingat kembali nilai kedamaian dan kebersamaan. Selanjutnya dimulai sebuah musyawarah dengan area duduk di lantai tanpa memandang kedudukan. Menghadirkan elemen alam, celah cahaya, material beton campuran sekam padi untuk meningkatkan impresi visual dan emosional serta meningkatkan koneksi antara pengguna dan ruang.

Sketsa Konsep Desain

Area Merchandise



Gambar 3.10 Konsep Area Merchandise
(Sumber: Penulis)

Area merchandise menghadirkan beragam cendera mata dari berbagai perguruan pencak silat Madiun. Hal ini mempermudah bagi pengunjung yang ingin mengoleksi barang dari perguruan pencak silat asli Madiun. Lalu, letak ruang merchandise dalam

desain menjadi penting karena berkaitan dengan aksesibilitas pengunjung dari ruangan lainnya.. Penataan display akan menciptakan alur agar pengunjung dapat berkeliling dan melihat merchandise secara keseluruhan.

AI Generate

/Konsep Kawasan



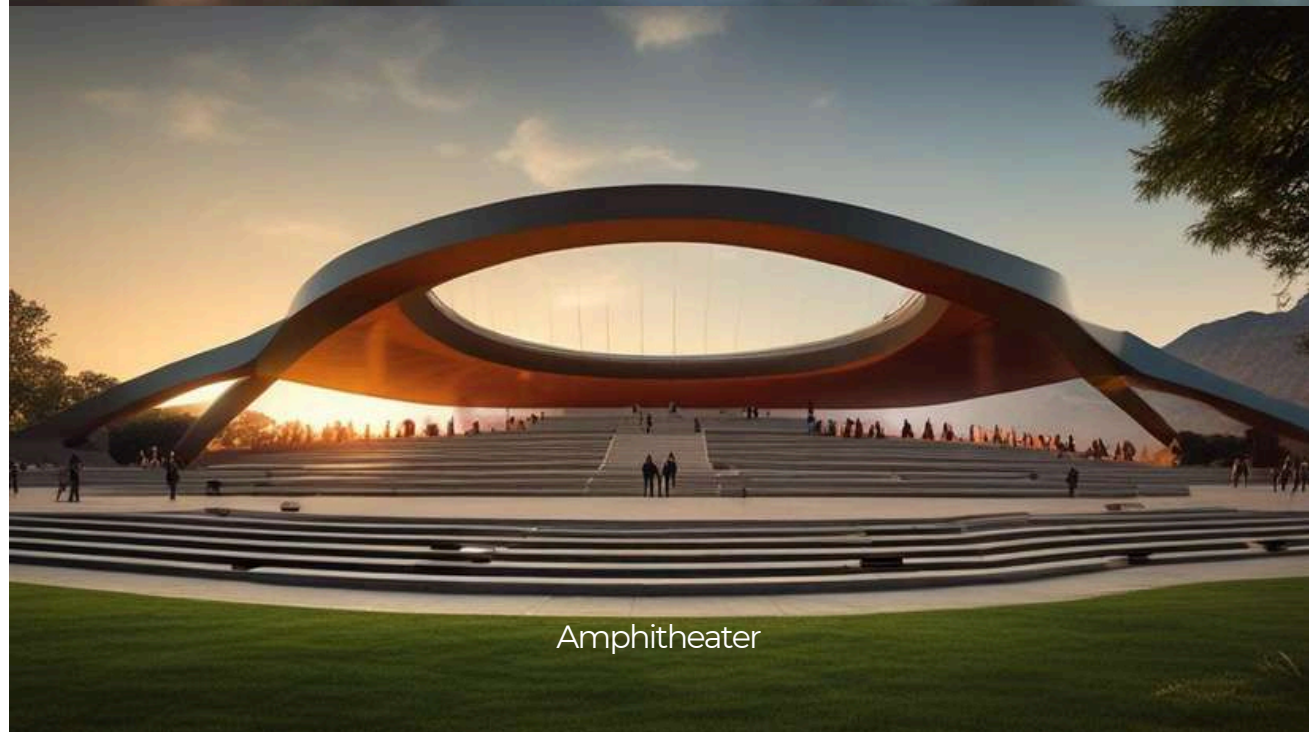
Gambar 3.11 AI Generate Konsep Kawasan
(Sumber: Myarchitectai)

AI Generate

/Konsep Ruang



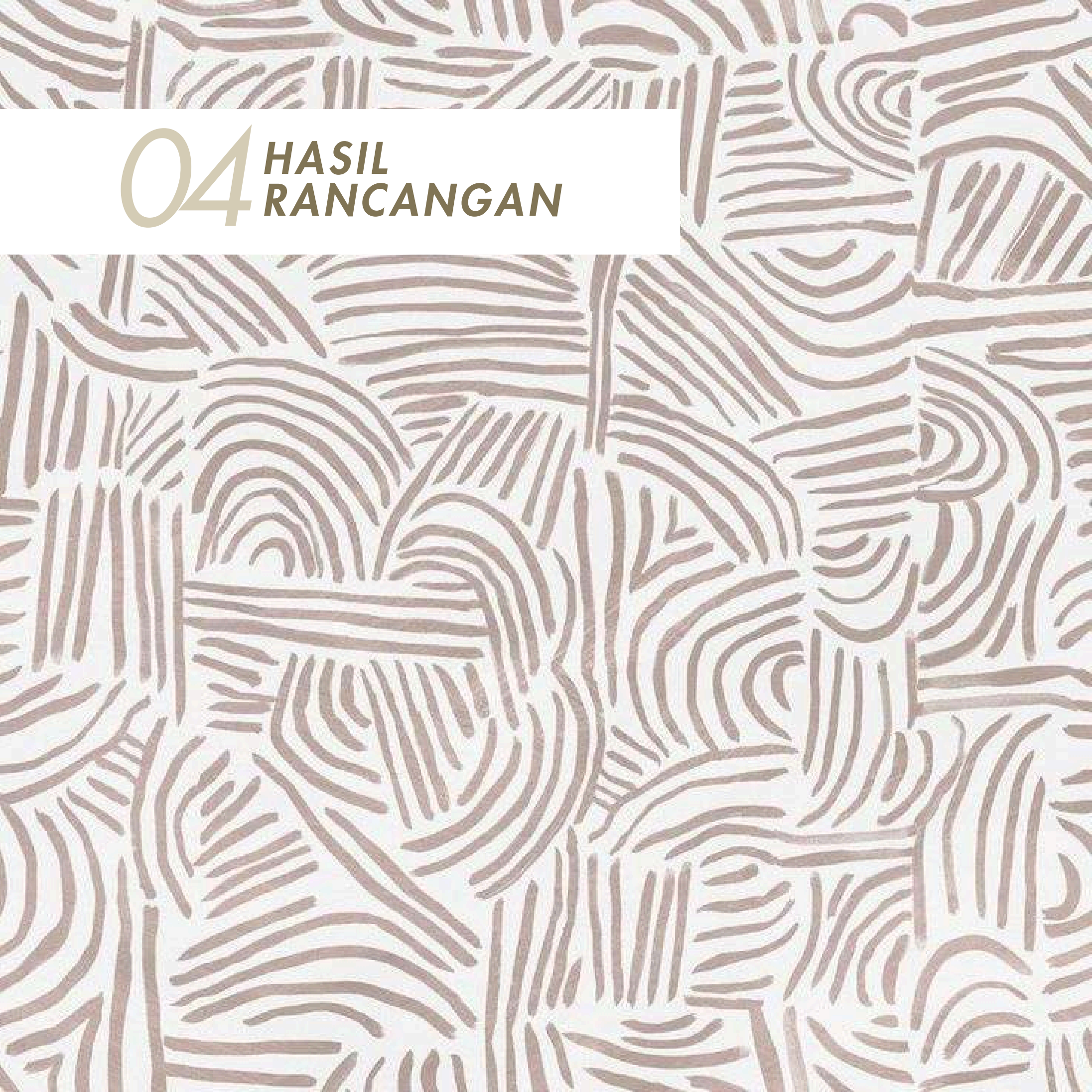
Ruang Kontemplatif



Amphitheater

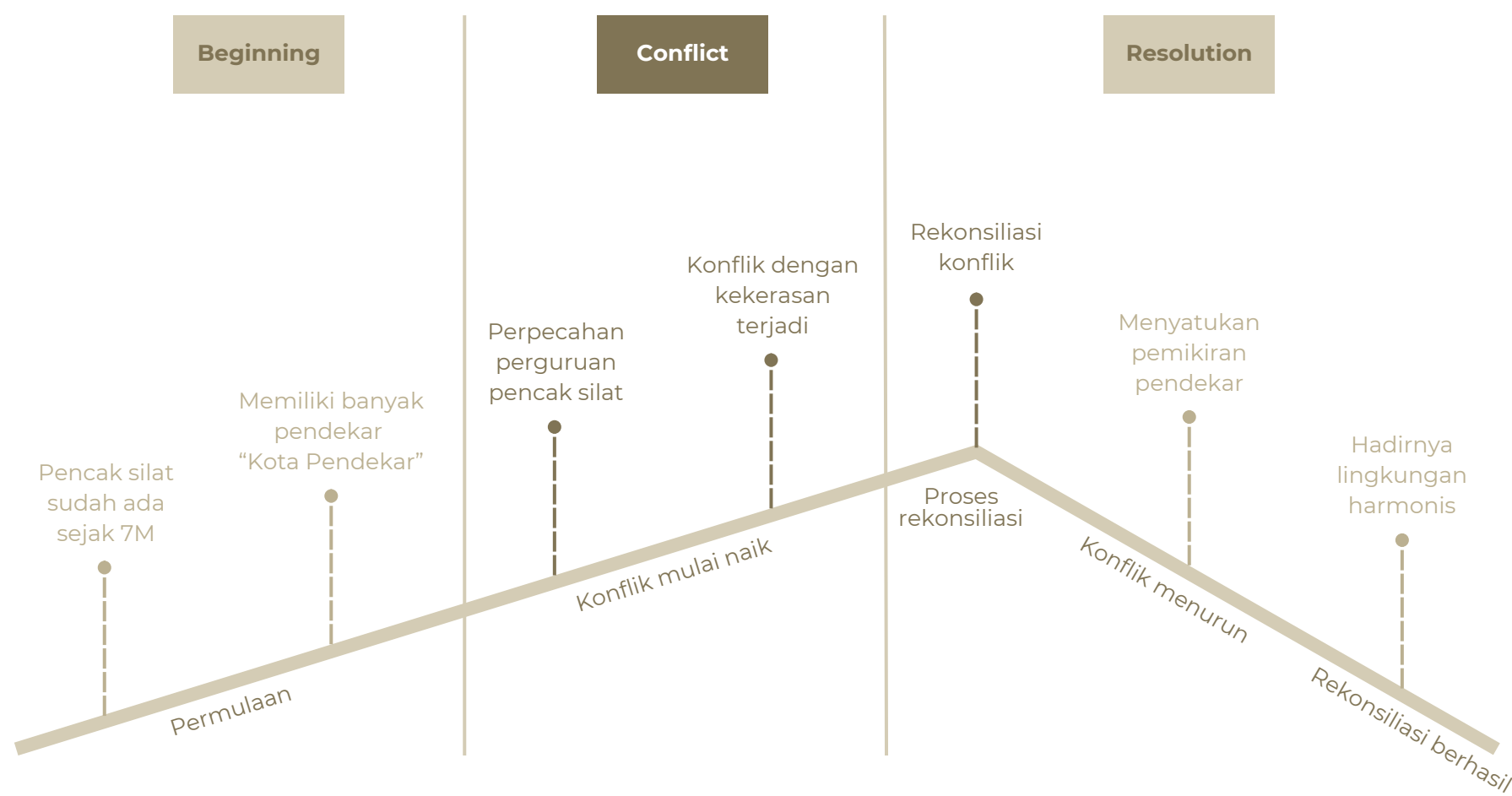


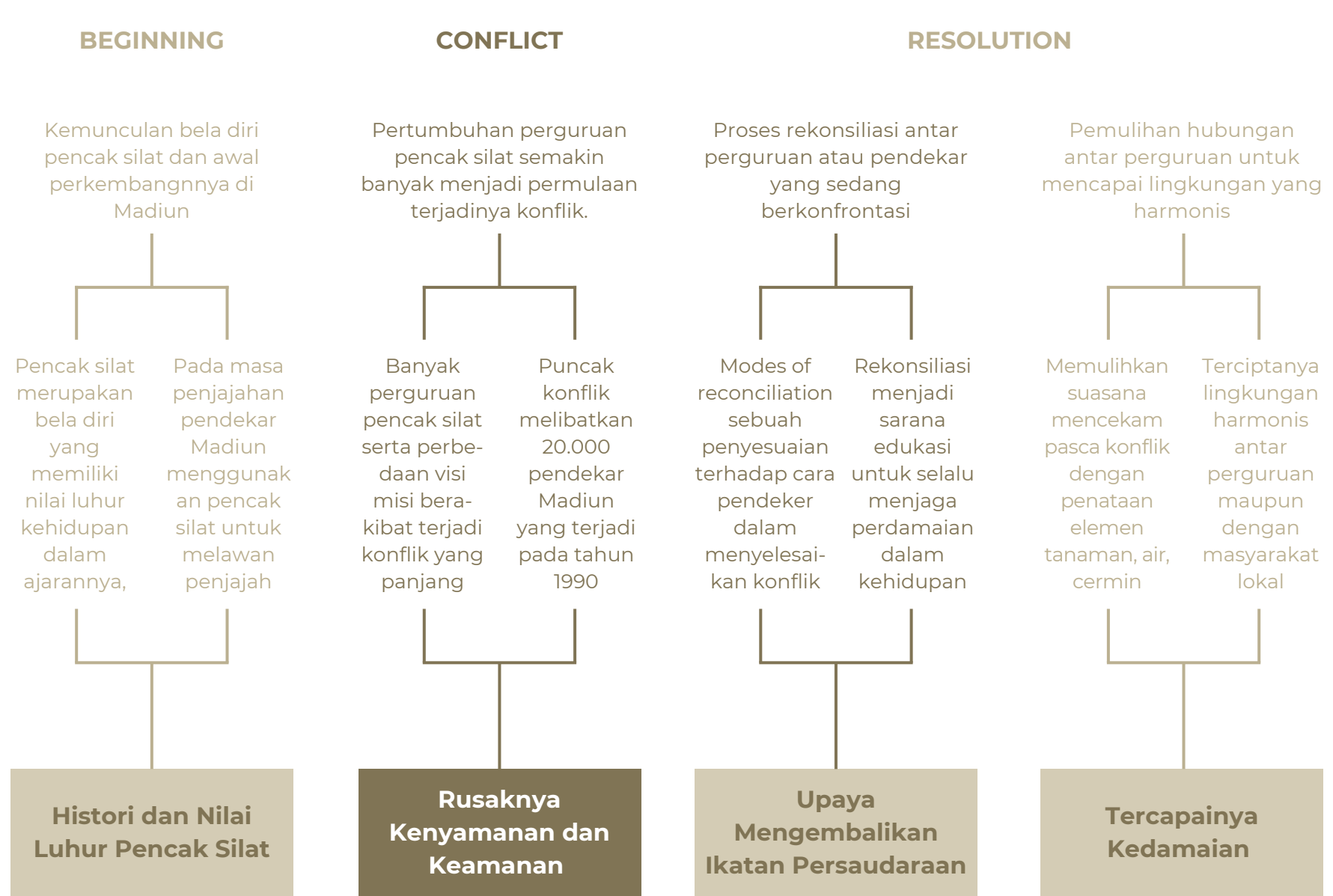
Gambar 3.12 AI Generate Konsep Ruang
(Sumber: Myarchitectai)



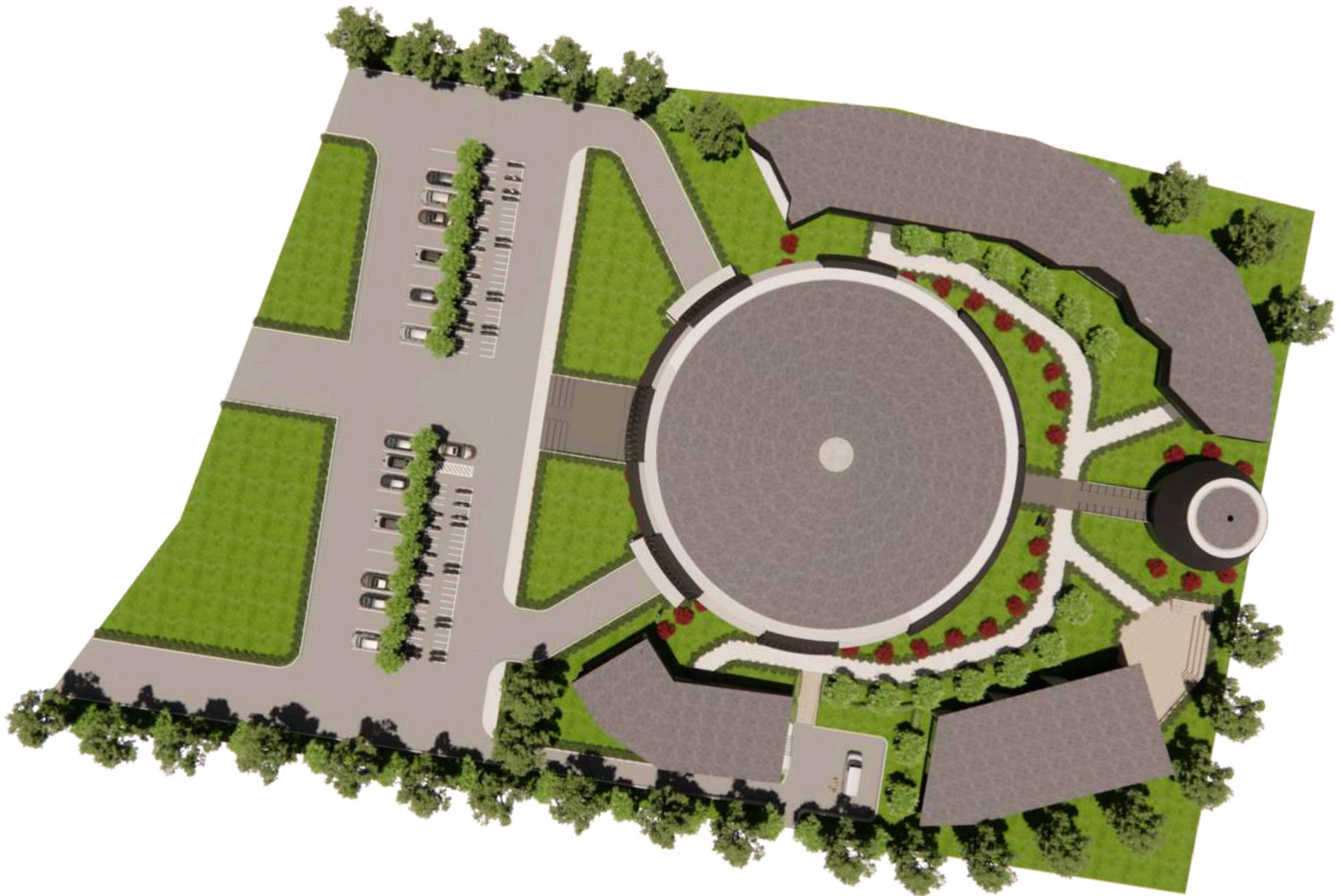
04 *HASIL RANCANGAN*

Struktur Narasi





SITEPLAN



Gambar 4.1 Siteplan
(Sumber: Penulis)

TAMPAK KAWASAN



Tampak Utara



Tampak Selatan



Tampak Timur

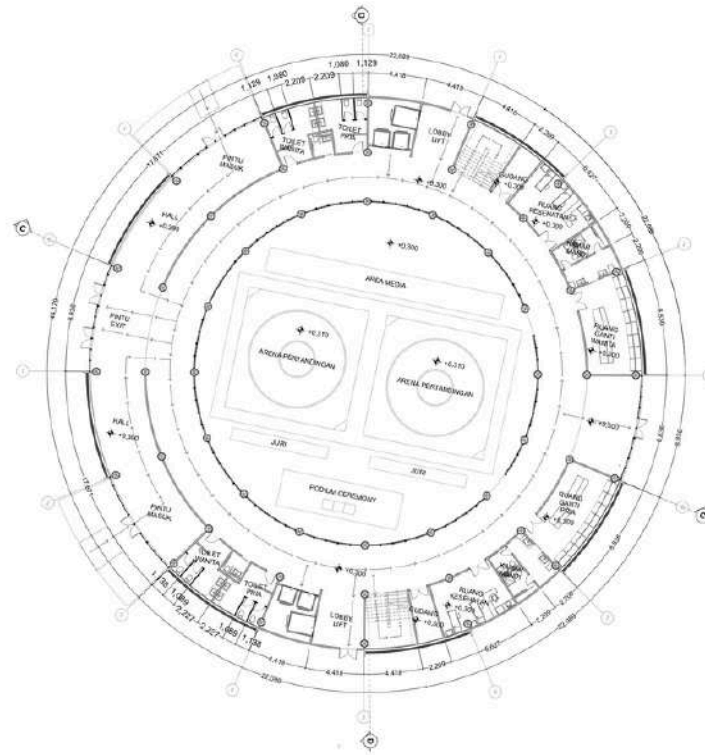


Tampak Barat

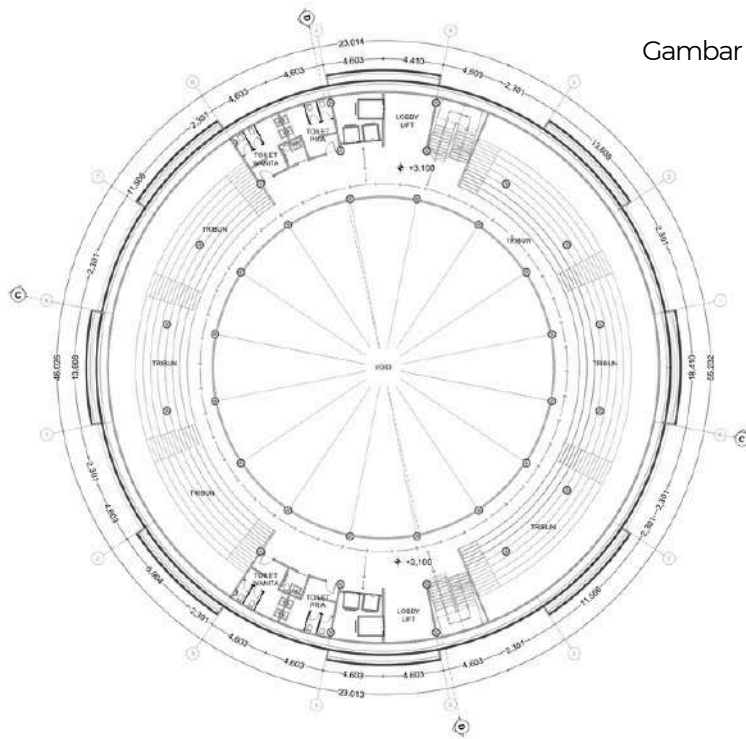
Gambar 4.2 Tampak Kawasan
(Sumber: Penulis)

DENAH GELANGGANG

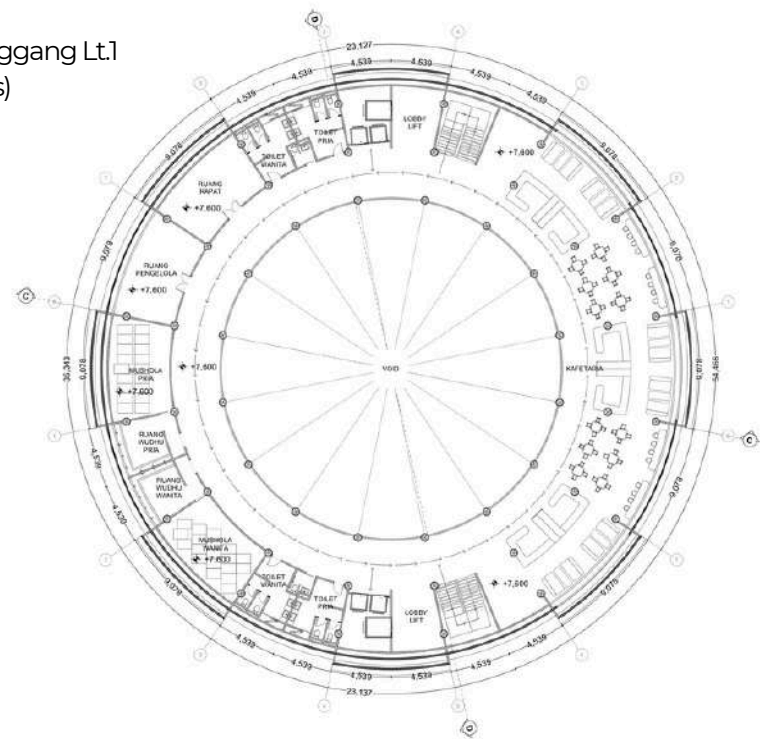
Rekonsiliasi Tahap 1



Gambar 4.3 Denah Gelanggang Lt.1
(Sumber: Penulis)



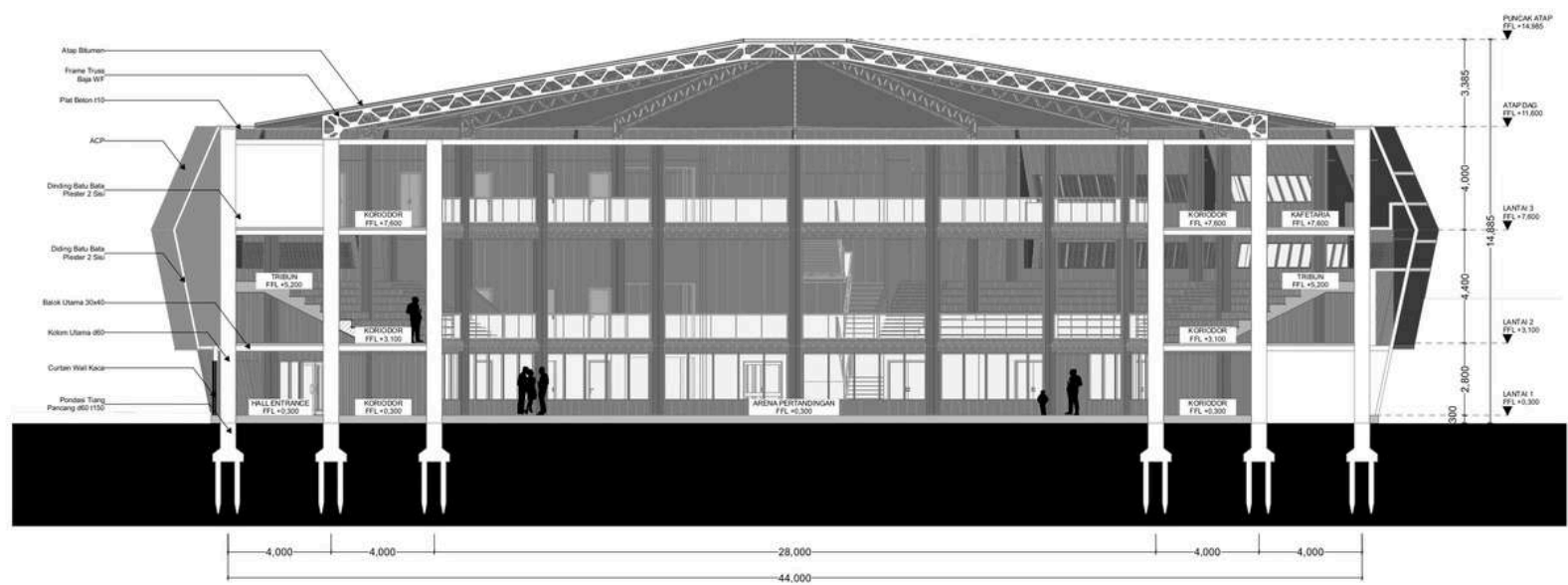
Gambar 4.4 Denah Gelanggang Lt.2
(Sumber: Penulis)



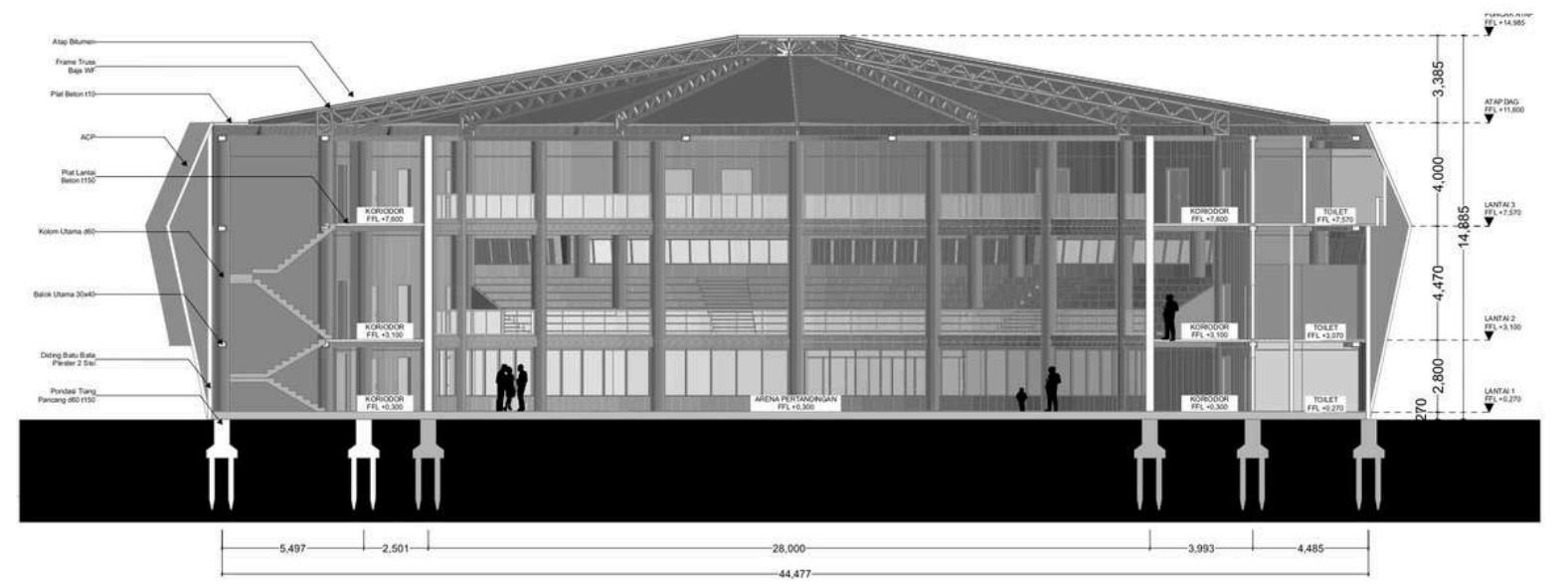
Gambar 4.5 Denah Gelanggang Lt.3
(Sumber: Penulis)

POTONGAN GELANGGANG

Rekonsiliasi Tahap 1



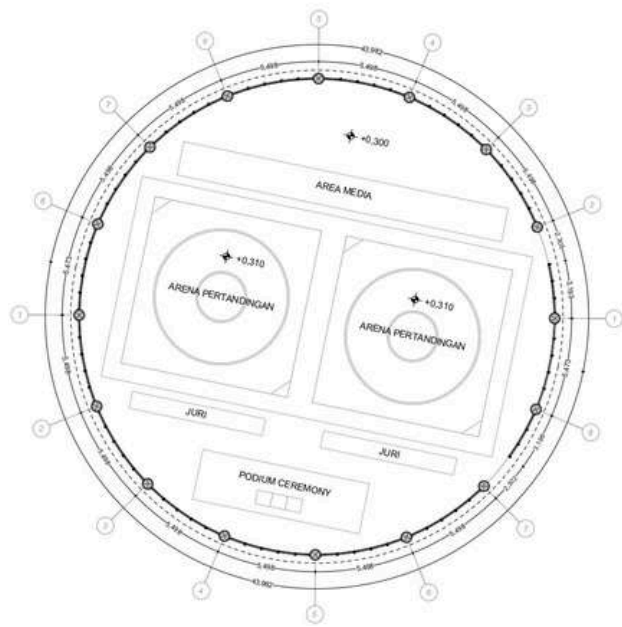
Gambar 4.6 Potongan Gelanggang A
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.7 Potongan Gelanggang B
(Sumber: Penulis)

PENYELESAIAN PERSOALAN

Rekonsiliasi Tahap 1



Gambar 4.8 Denah Parsial Arena Pertandingan
(Sumber: Penulis)

Gambar 4.9 Potongan Axonometri Parsial Arena
(Sumber: Penulis)

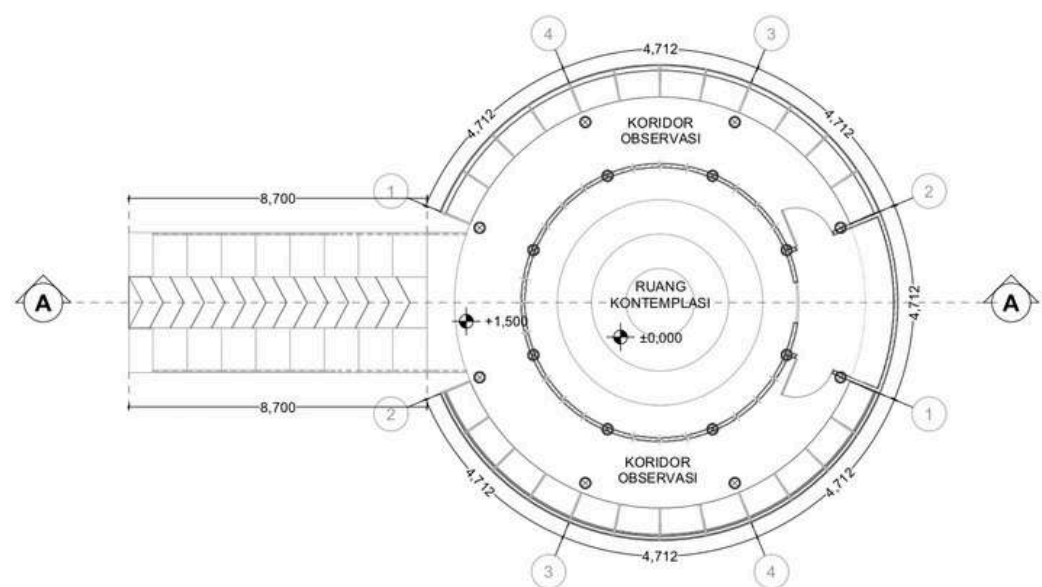
Arena pertandingan menjadi jawaban proses rekonsiliasi dalam bahasa 'pendekar' melalui pertandingan persahabatan 1v1. Selain itu, arena ini dapat diakses dan digunakan oleh pihak yang berkonflik (terbuka 24 jam).

Gambar 4.10 Interior Arena Pertandingan
(Sumber: Penulis)

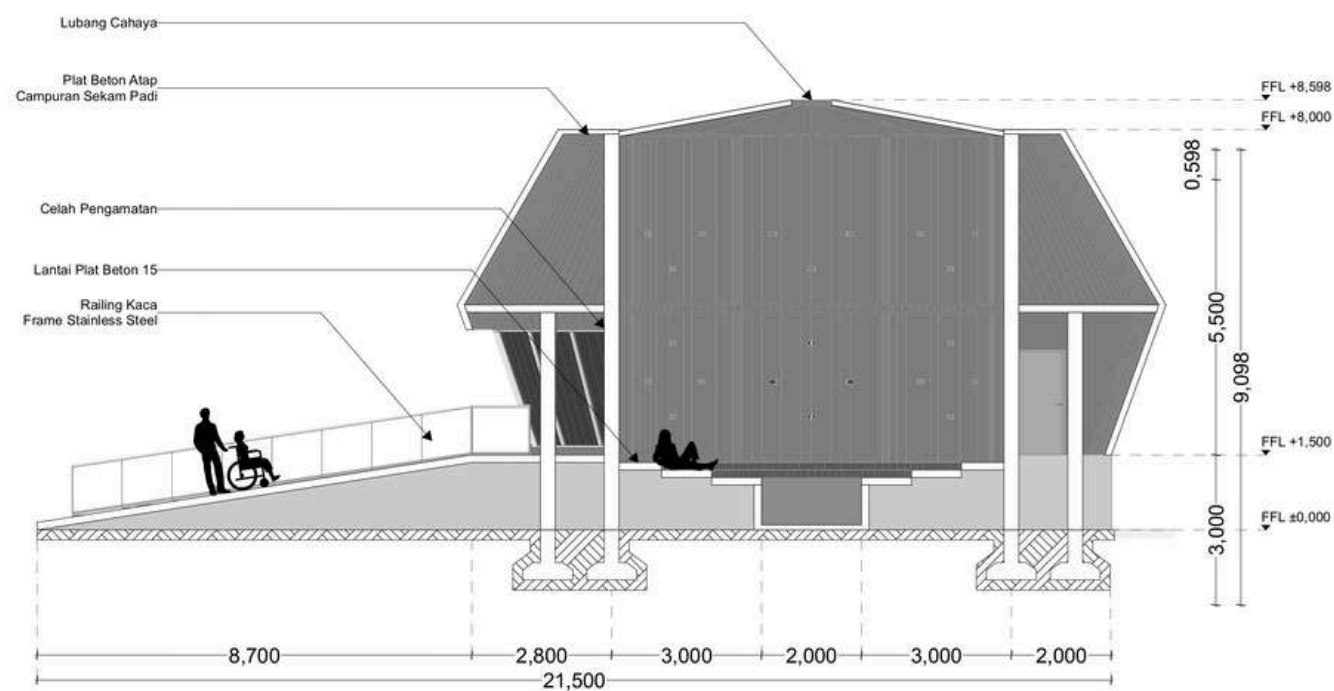


DENAH R. KONTEMPLASI

Rekonsiliasi Tahap 2

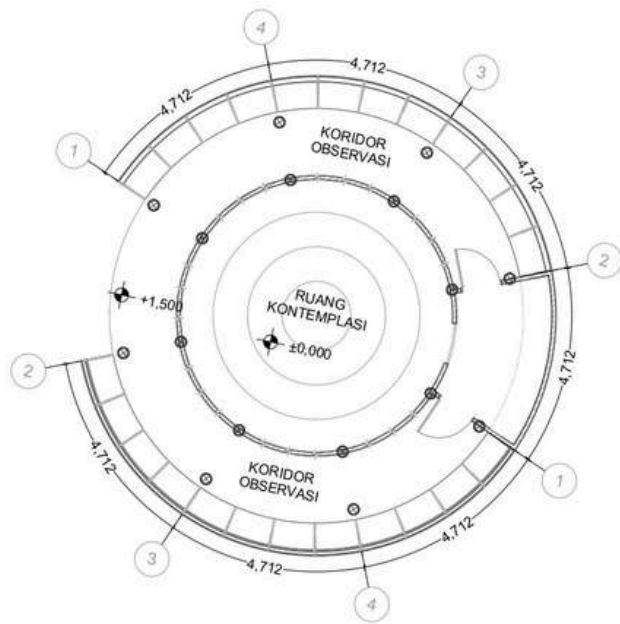


Gambar 4.11 Denah R. Kontemplasi
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.12 Potongan R. Kontemplasi
(Sumber: Penulis)

PENYELESAIAN PERSOALAN Rekonsiliasi Tahap 2

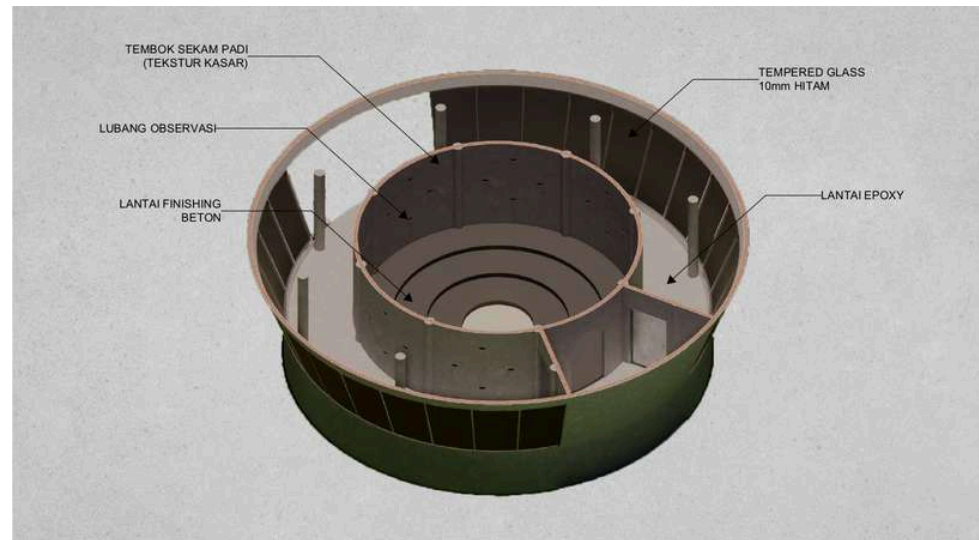


Gambar 4.14 Denah Parsial R. Kontemplasi
(Sumber: Penulis)

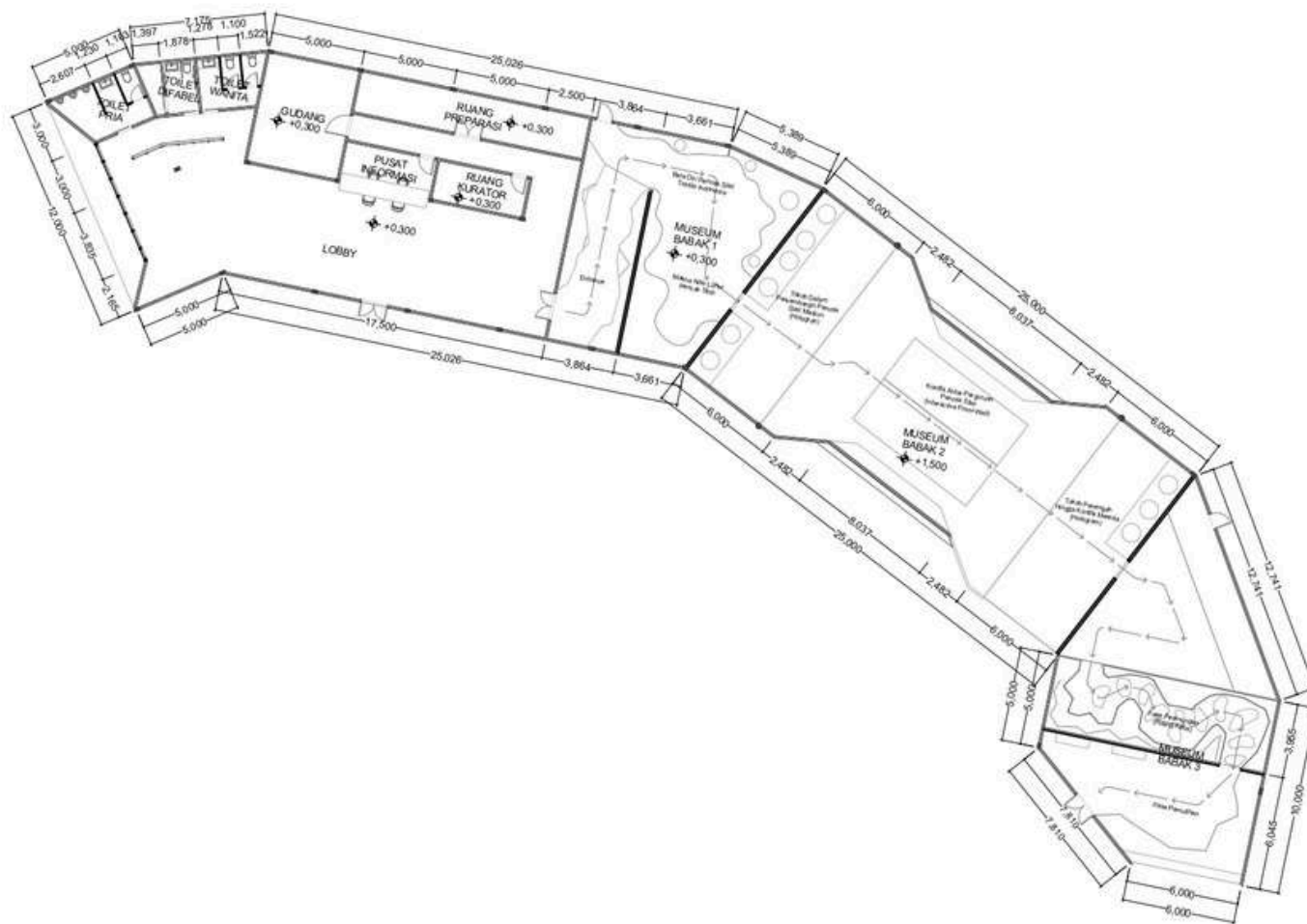
Gambar 4.15 Potongan Axonometri Parsial
Kontemplasi
(Sumber: Penulis)

Perwakilan setiap pihak berkonflik akan duduk di lantai untuk merenungkan-refleksi sebelum memulai diskusi. Memiliki konsep ruang gelap dikelilingi dinding tinggi bertekstur kasar dengan celah cahaya kecil pada bagian atap untuk meningkatkan ketenangan dan fokus.

Gambar 4.16 Interior R. Kontemplasi
(Sumber: Penulis)



DENAH MUSEUM

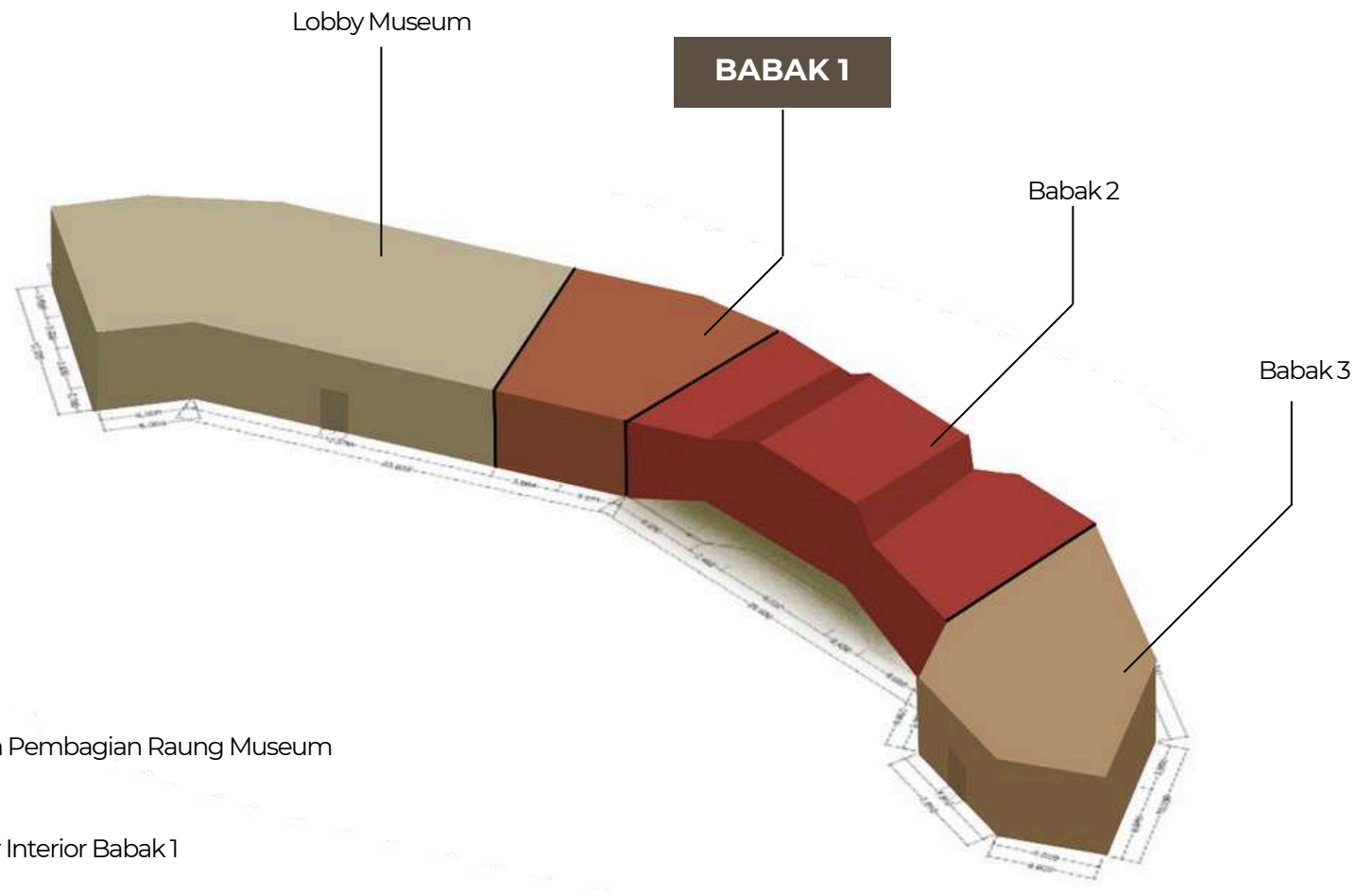


Gambar 4.17 Denah Museum
(Sumber: Penulis)

BEGINNING

Babak 1

Fase permulaan pencak silat sebagai bela diri yang memiliki nilai luhur



Gambar 4.18 Skema Pembagian Ruang Museum
(Sumber: Penulis)

Gambar 4.19 Render Interior Babak 1
(Sumber: Penulis)

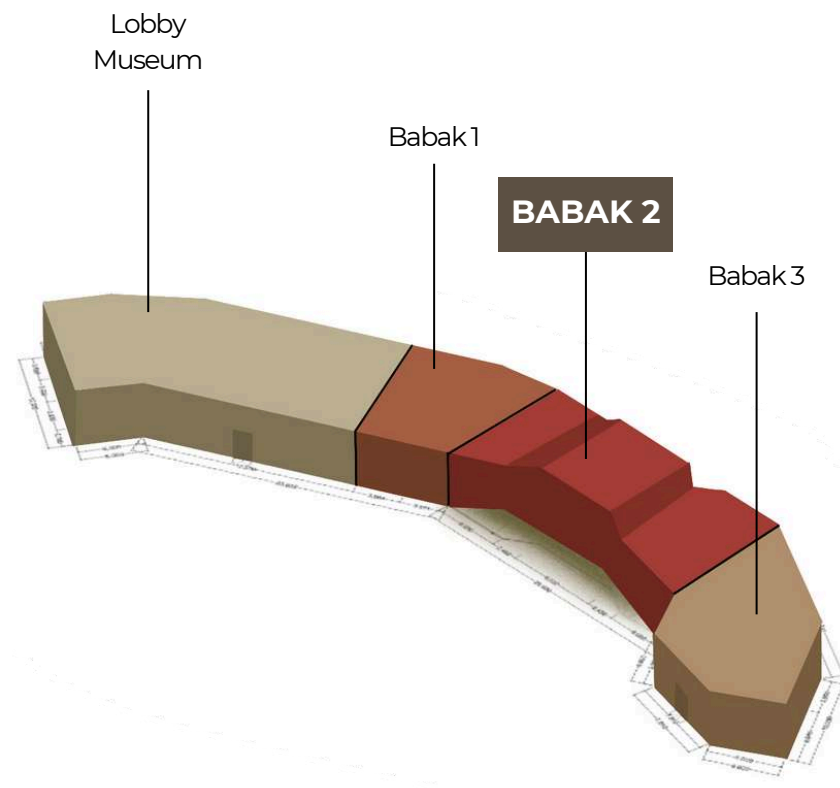


Entrance dengan patung lilin pendekar menjadi awal narasi perjalanan lahirnya pencak silat sebagai bela diri asli Indonesia. Lorong dengan penerangan redup membawa pengunjung kembali pada masa kemunculan pencak silat sebagai bela diri yang memiliki nilai luhur dan makna dalam kehidupan. Menggunakan teknologi interactive wall dalam proses penyampaian cerita dan pesan kepada pengunjung.

CONFLICT

Babak 2

Fase mulai naiknya konflik hingga mencapai puncak



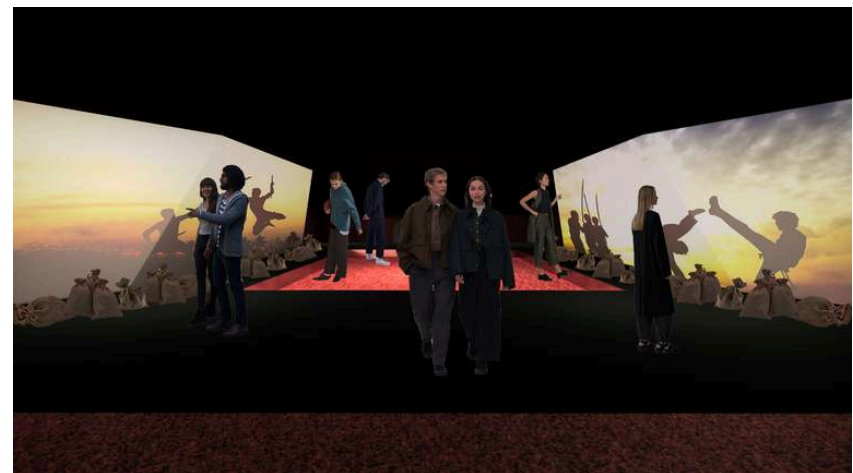
Gambar 4.20 Skema Pembagian Ruang Museum
(Sumber: Penulis)

Gambar 4.21 Render Interior Babak 2
(Sumber: Penulis)

Diawali dengan pengenalan tokoh-tokoh yang berperan dalam konflik pencak silat yang terjadi. Memasuki awal konflik, elevasi ruangan dinaikkan dan penerangan semakin meredup. Teknologi **hologram** digunakan dalam memperkenalkan dan menceritakan peran masing-masing tokoh.



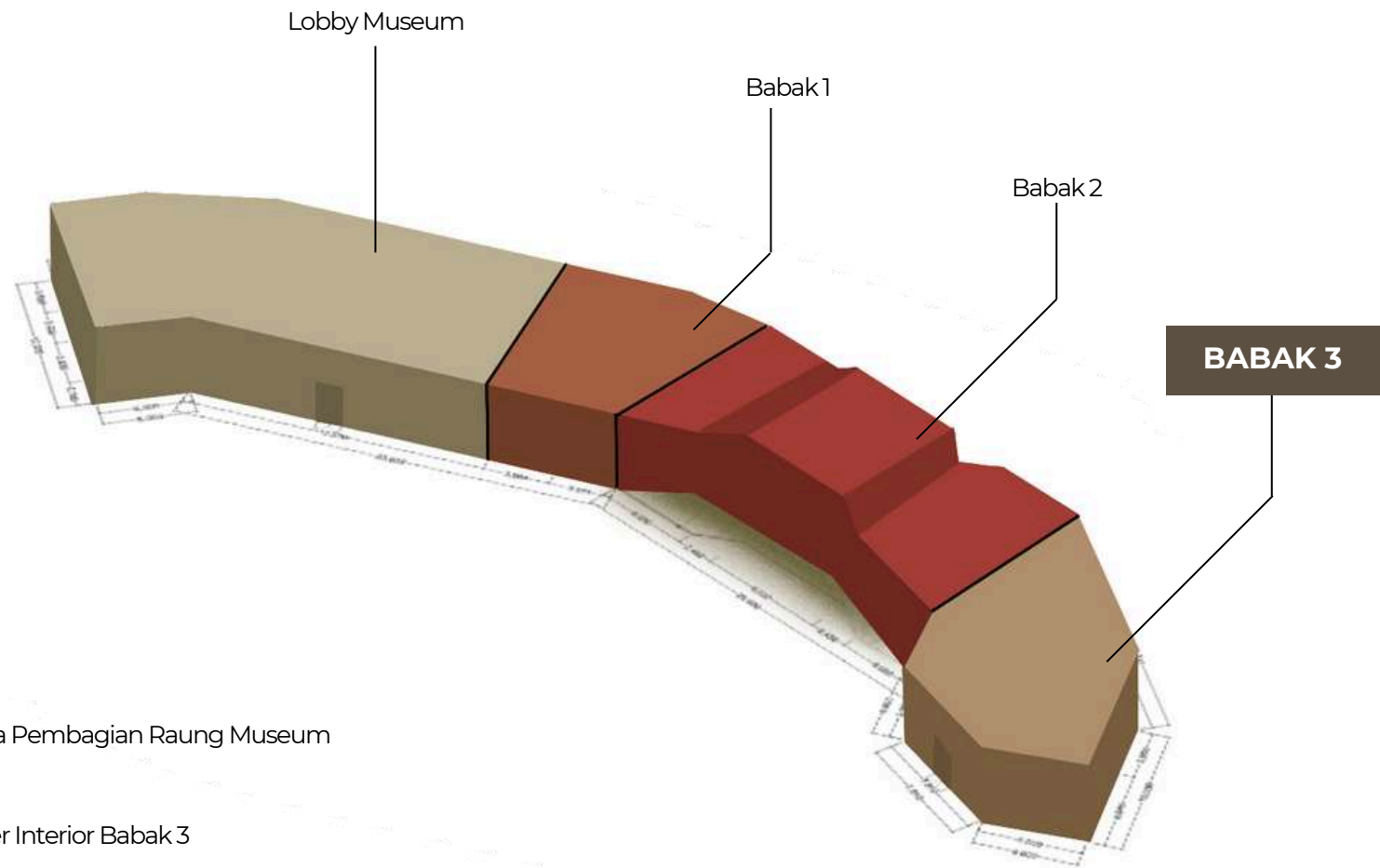
Puncak konflik menggambarkan Kota Madiun dan peristiwa **bentrok skala besar** melibatkan lebih dari 20.000 pendekar. Ruang ini memiliki elevasi paling tinggi dengan tema mencekam ditunjukkan melalui kombinasi warna hitam dan merah. Pengunjung akan melewati lantai kaca yang di bawahnya terdapat pecahan kaca merah serta teknologi **interactive wall** dalam penyampian cerita.



RESOLUTION

Babak 3

Fase penurunan konflik serta perenungan dan pencerahan



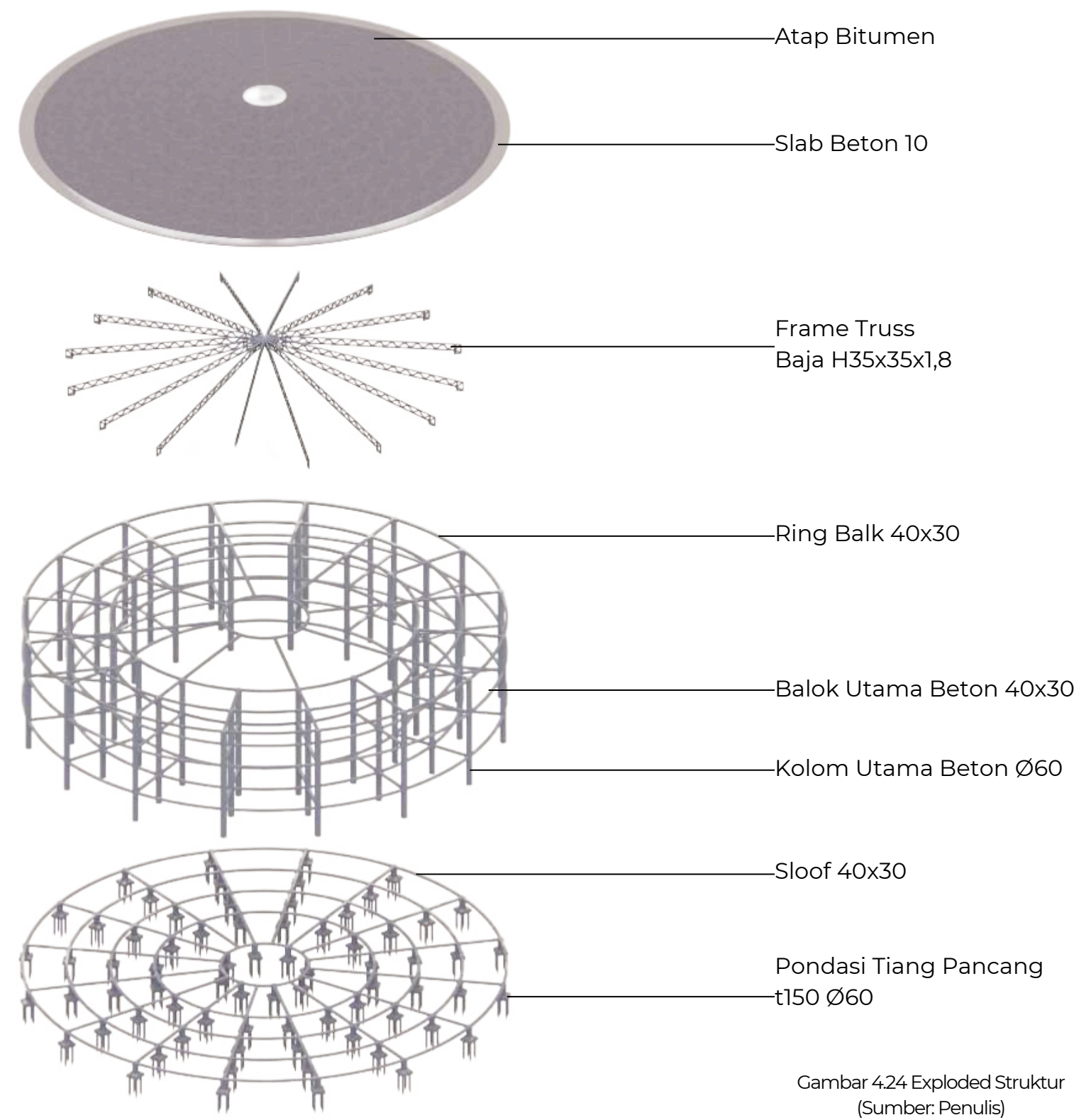
Gambar 4.22 Skema Pembagian Ruang Museum
(Sumber: Penulis)

Gambar 4.23 Render Interior Babak 3
(Sumber: Penulis)



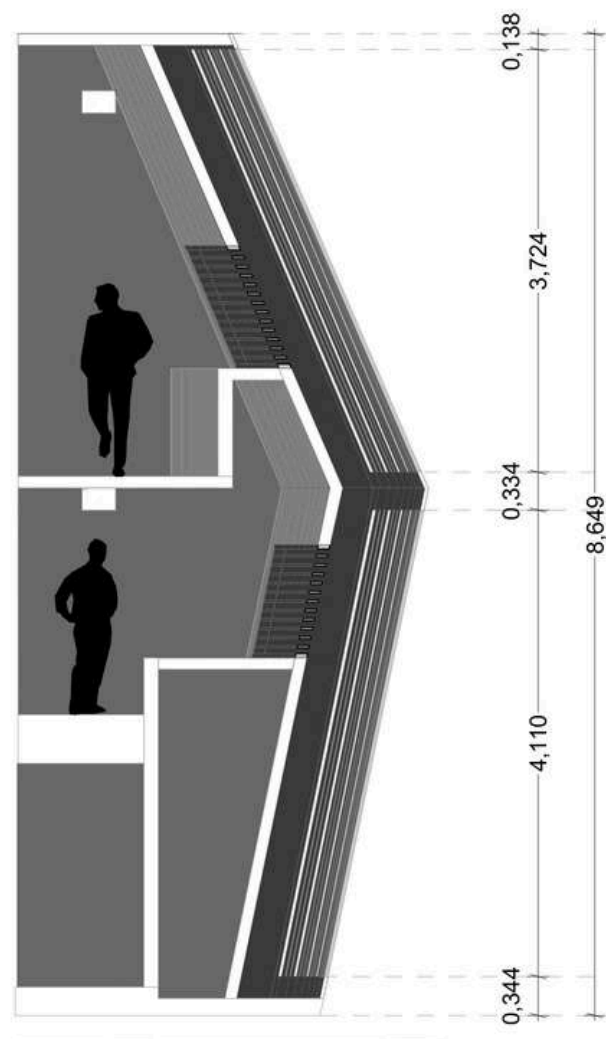
Proses resolusi ini mencakup fase **perenungan**, **refleksi**, **pencerahan**, dan **perdamaian** berbagai individu maupun pihak melalui rekonsiliasi untuk mencapai lingkungan lebih harmonis. Menghadirkan elemen cermin pada dinding ruang dengan finishing lantai pasir serta menerapkan teknologi **smart glass projection screen** dalam penyampaian pesan dan makna nilai luhur pencak silat.

EXPLODED *STRUKTUR*

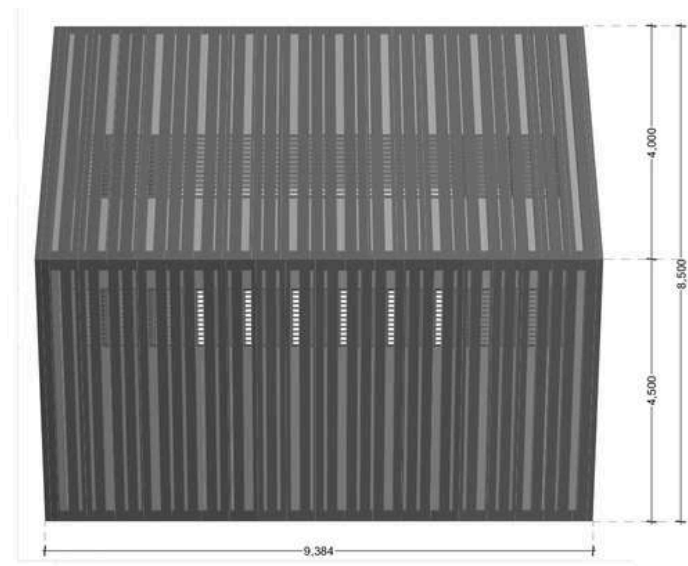


Gambar 4.24 Exploded Struktur
(Sumber: Penulis)

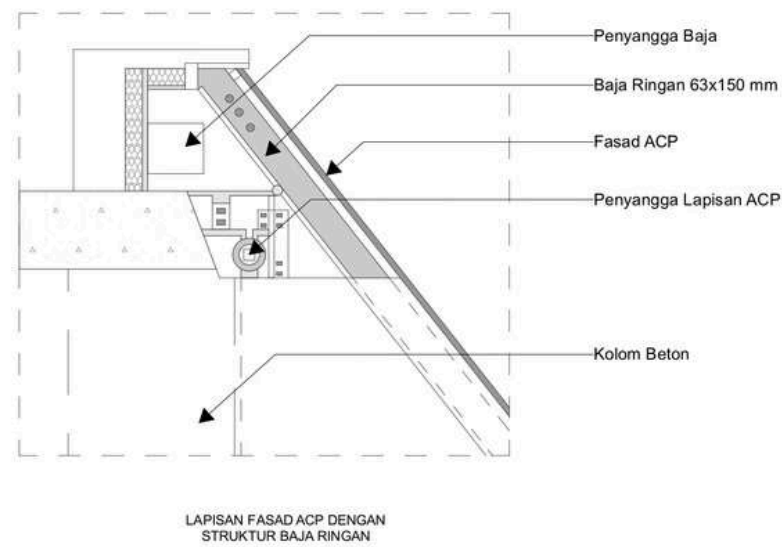
DETAIL SELUBUNG



Gambar 4.25 Potongan Fasad Gelanggang
(Sumber: Penulis)

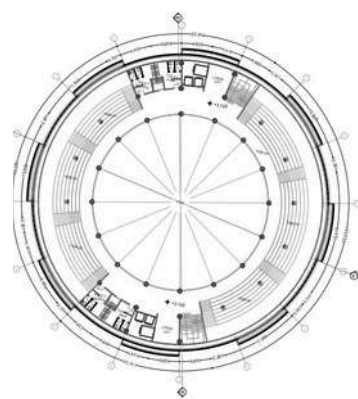


Gambar 4.26 Tampak Depan Fasad
(Sumber: Penulis)

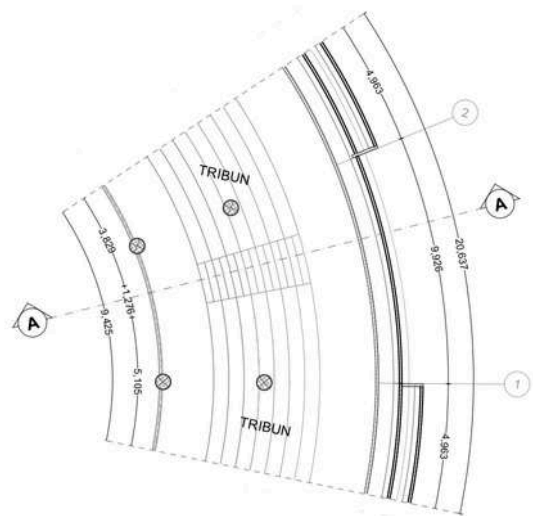


Gambar 4.27 Detail Sambungan Fasad
(Sumber: Penulis)

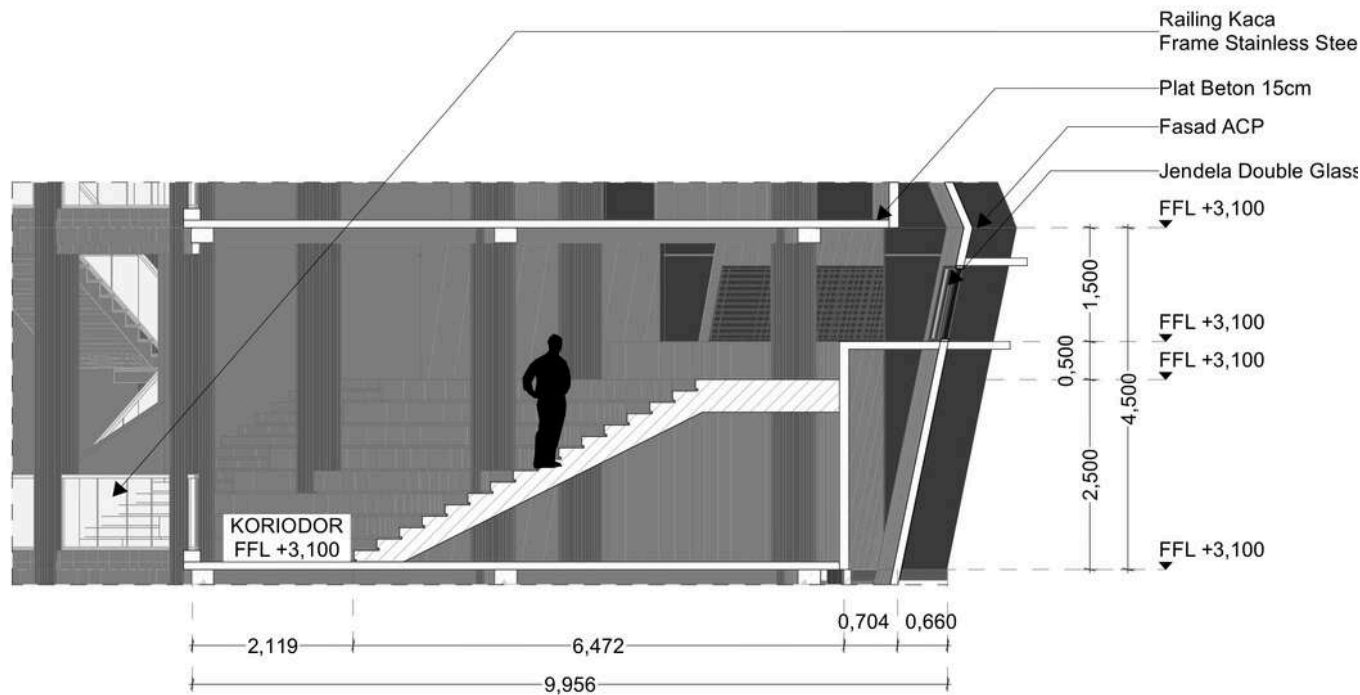
DETAIL PARTIAL TRIBUN



Gambar 4.28 Denah Gelanggang Lt.2
(Sumber: Penulis)

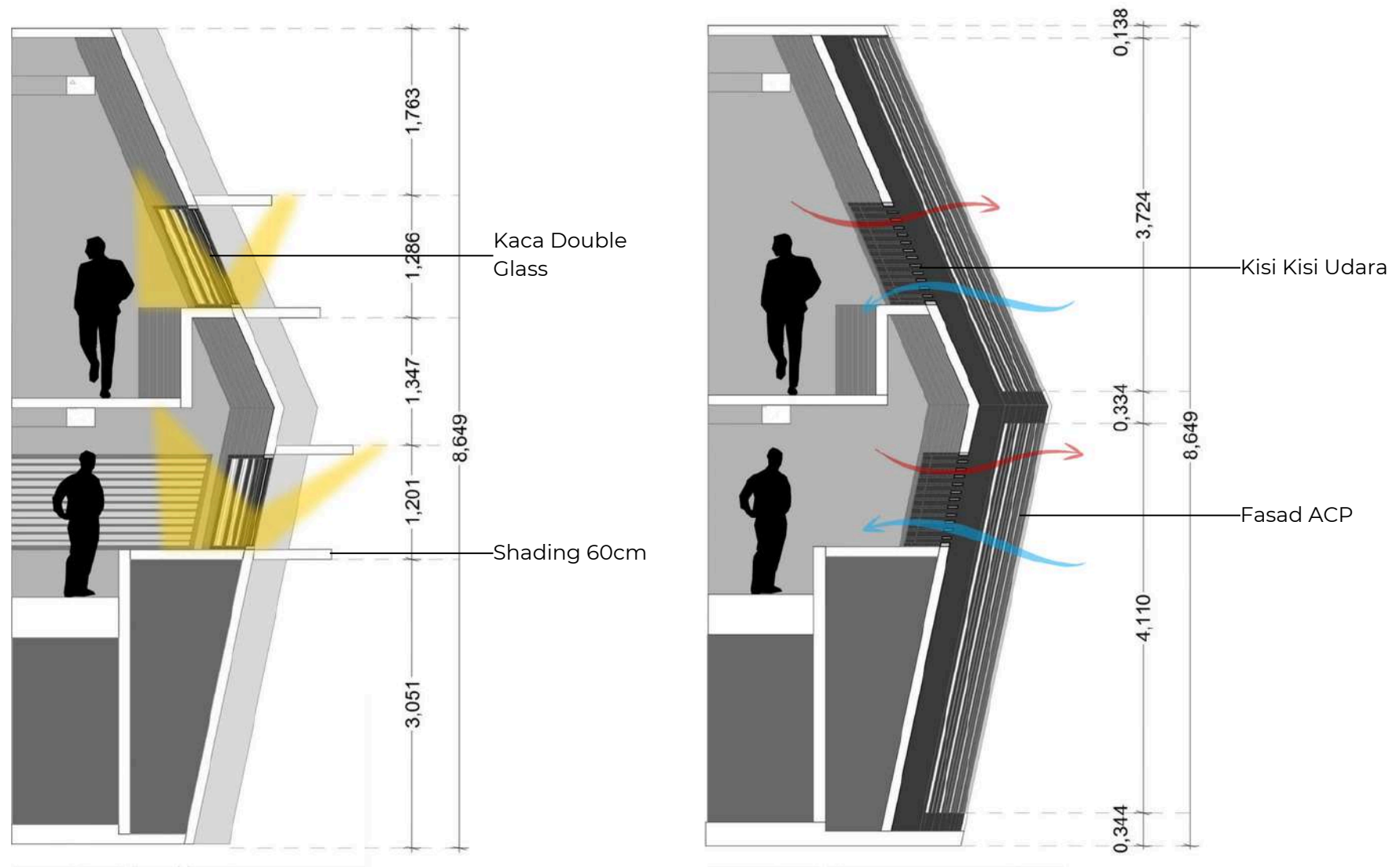


Gambar 4.29 Denah Parsial Tribun
(Sumber: Penulis)



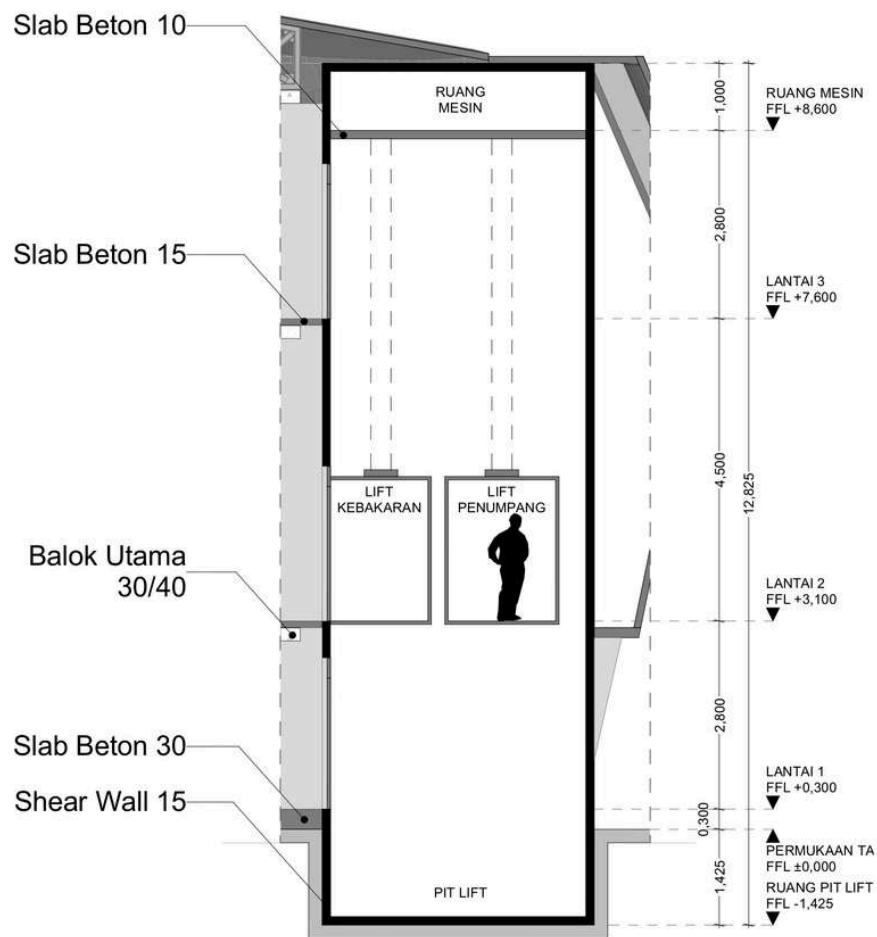
Gambar 4.30 Potongan Parsial Area Tribun
(Sumber: Penulis)

SKEMA *PENCAHAYAAN* DAN *PENGHAWAAN* ALAMI

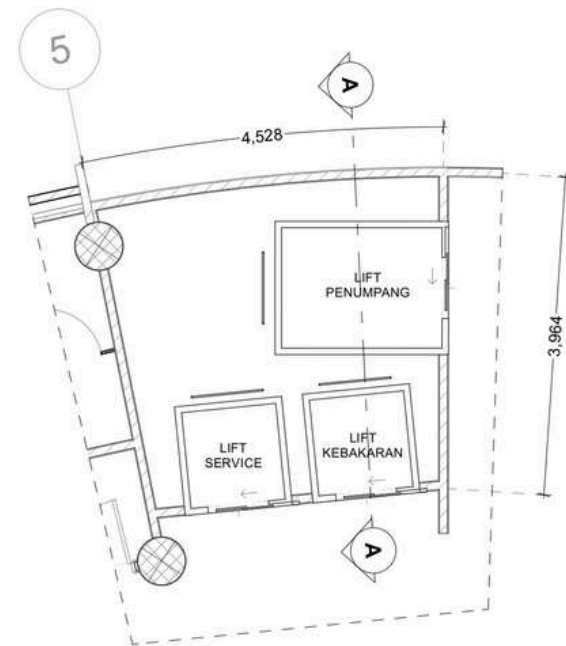


Gambar 4.31 Skema Pencahayaan dan Penghawaan Alami
(Sumber: Penulis)

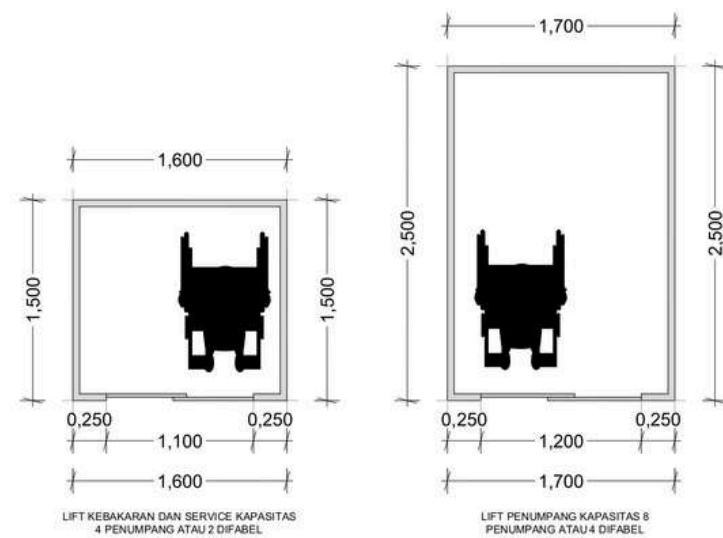
SKEMA *TRANSPORTASI VERTIKAL*



Gambar 4.32 Potongan Jalur Lift
(Sumber: Penulis)

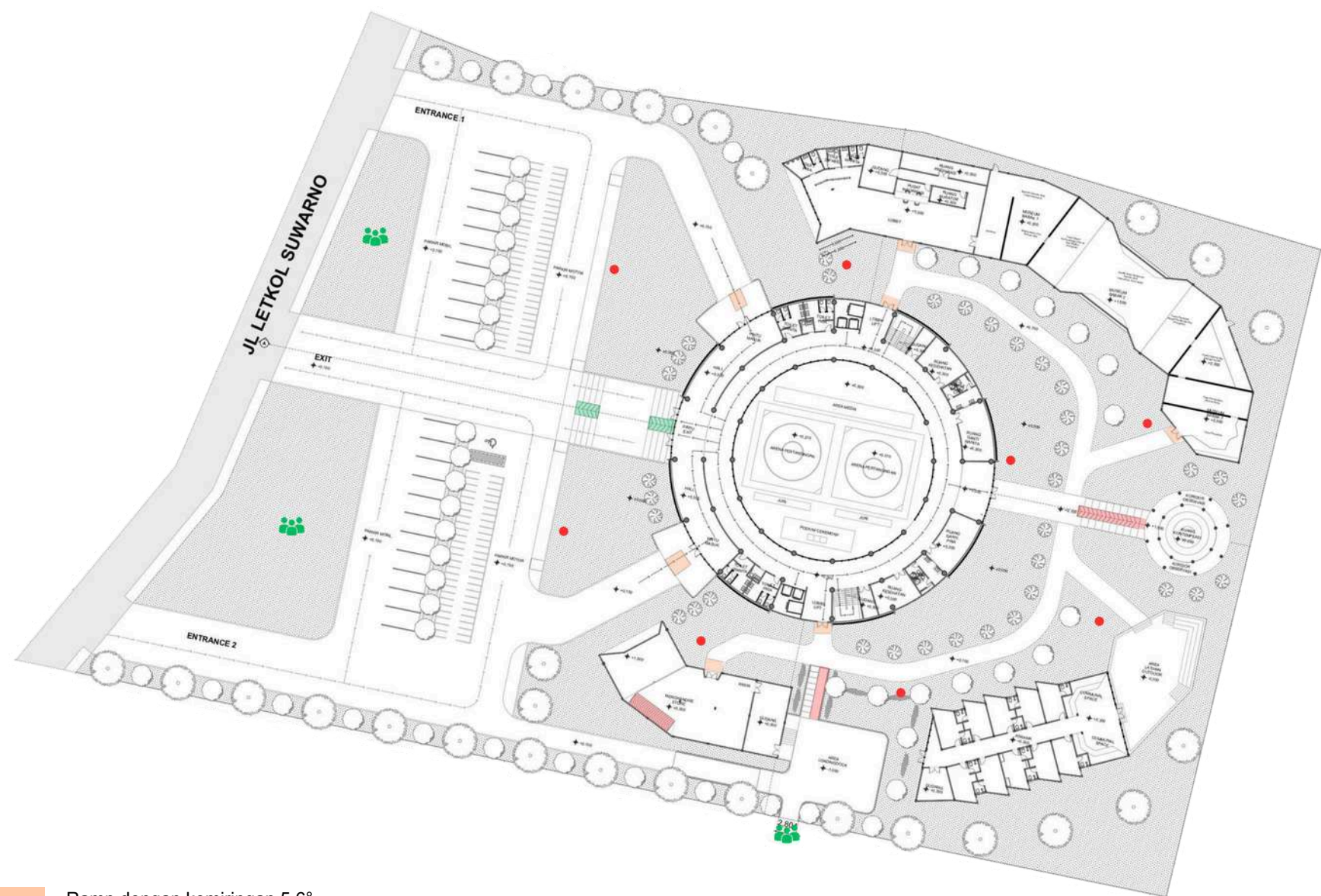


Gambar 4.33 Denah Parsial Lift
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.34 Dimensi Lift
(Sumber: Penulis)

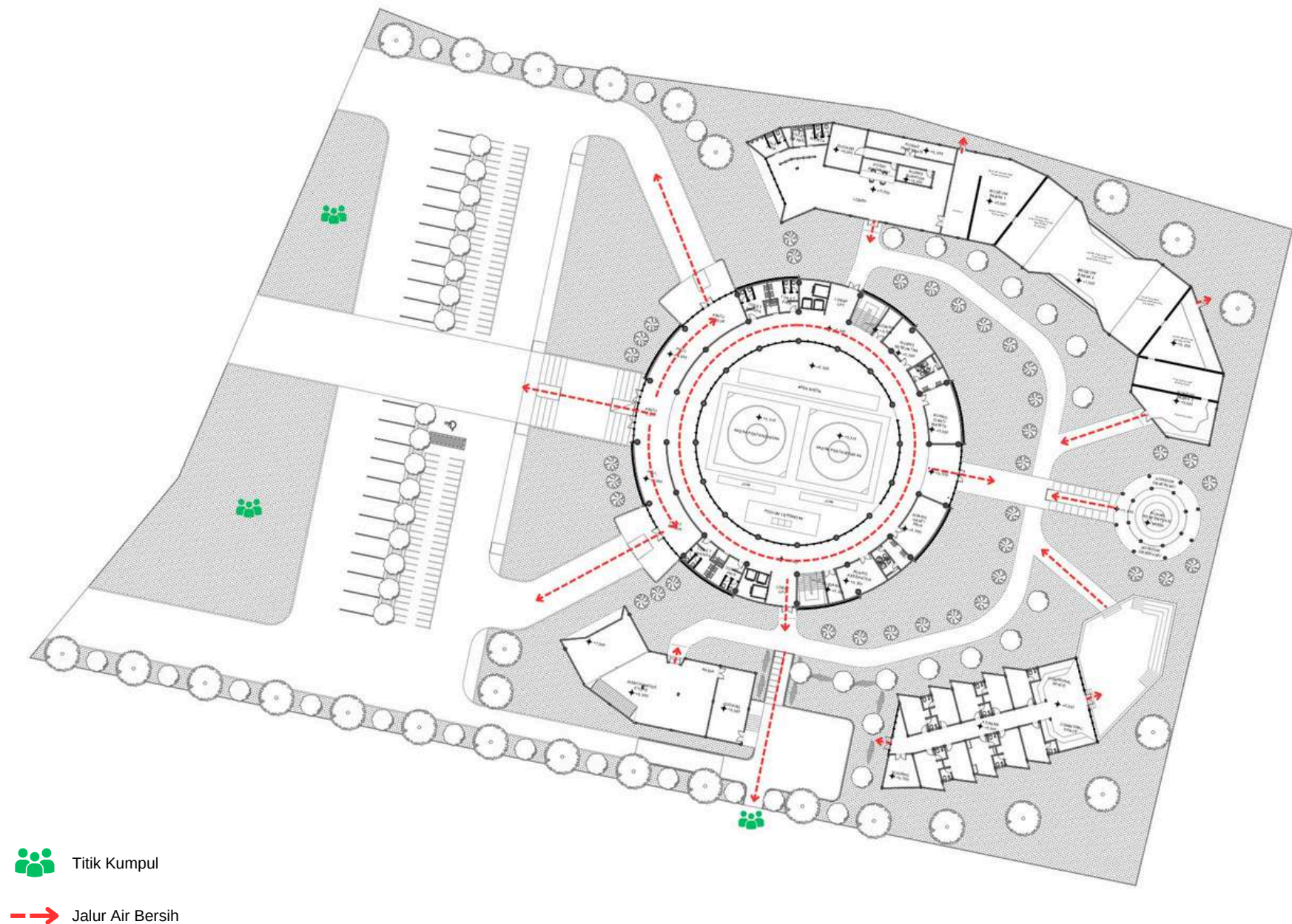
BARRIER FREE



-  Ramp dengan kemiringan 5,6°
-  Ramp dengan kemiringan 10°
-  Ramp dengan kemiringan 12°
-  Titik Kumpul
-  Titik Hydrant

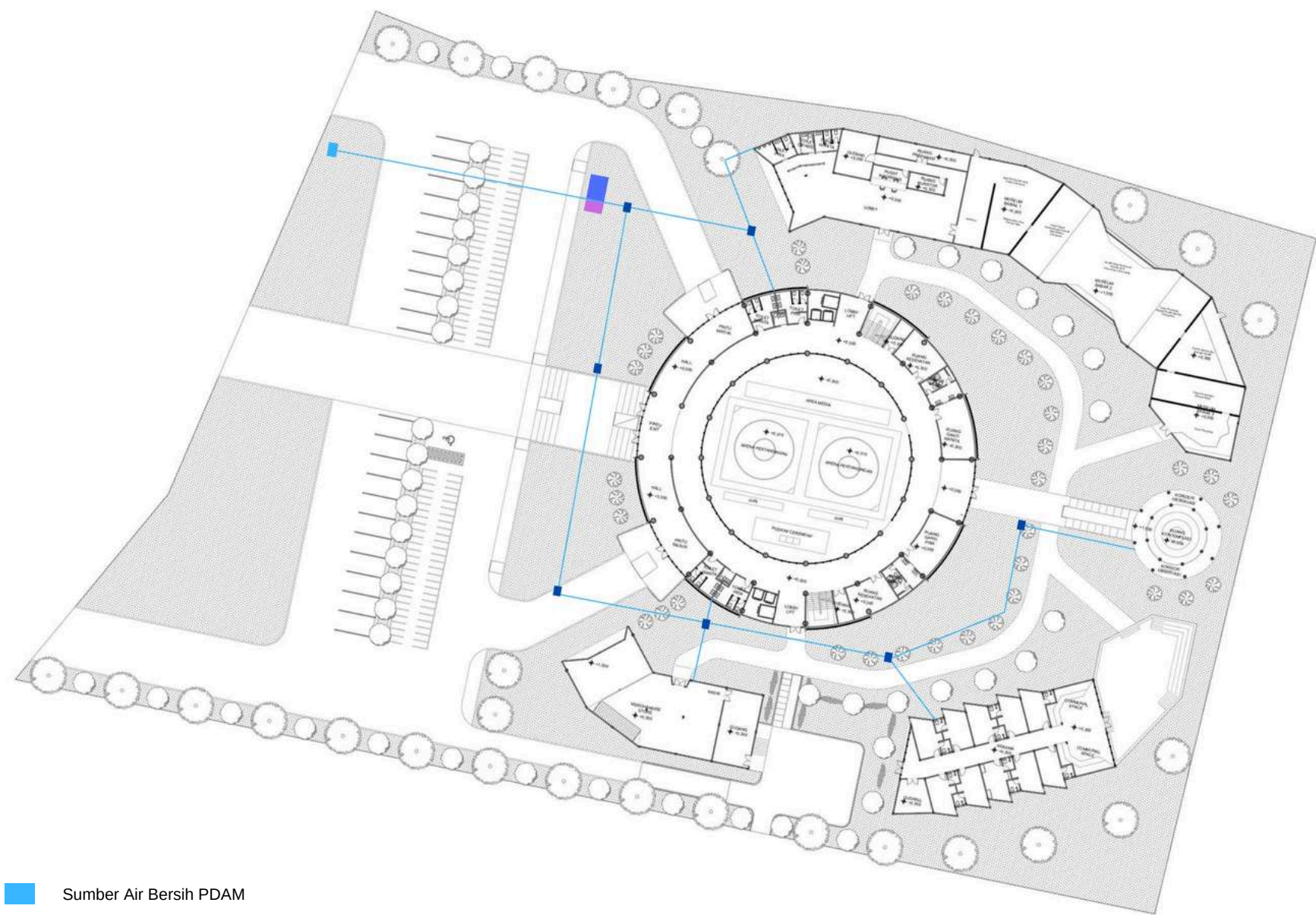
Gambar 4.35 Barrier Free Design
(Sumber: Penulis)

JALUR EVAKUASI



Gambar 4.36 Jalur Evakuasi
(Sumber: Penulis)

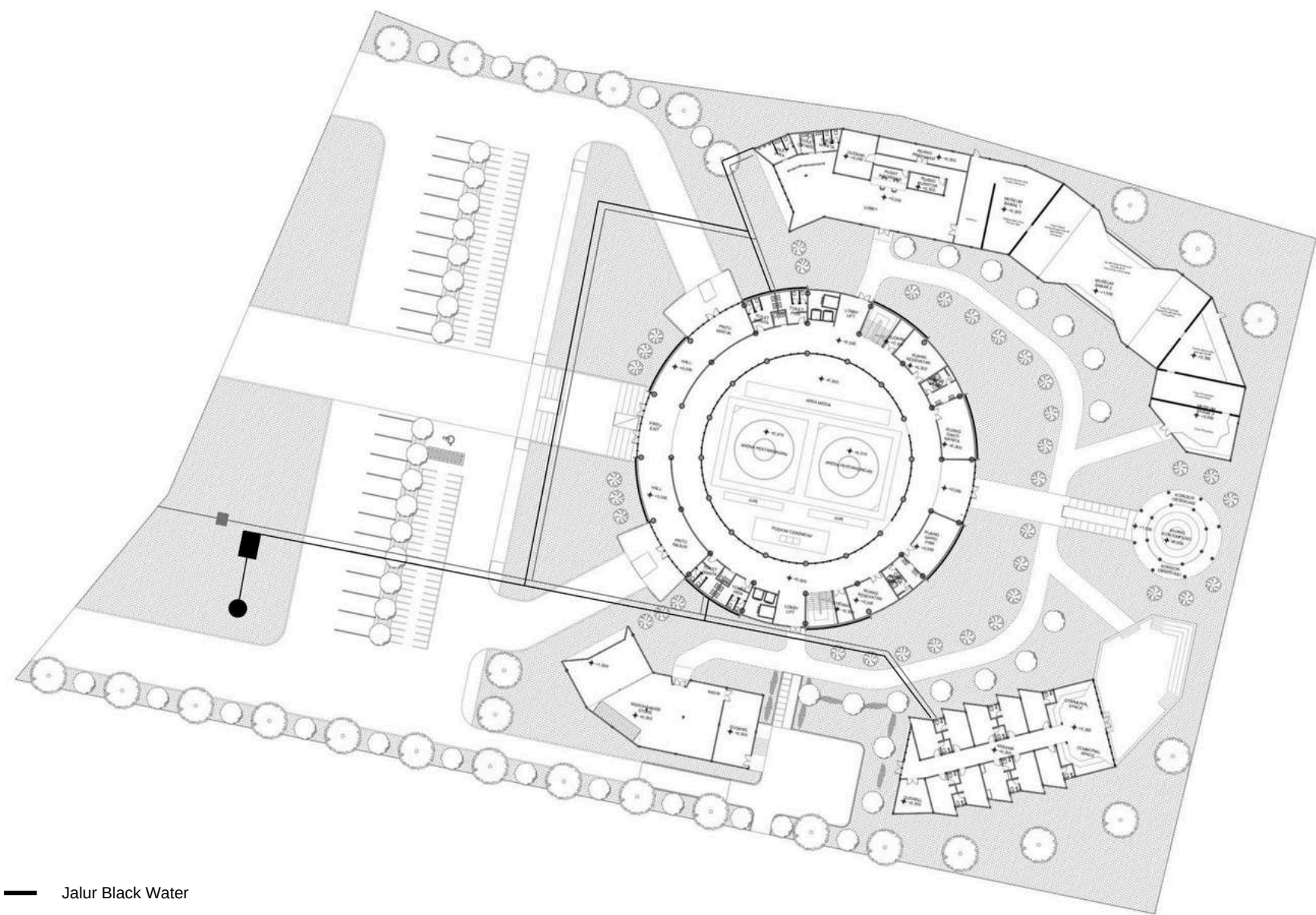
DENAH AIR BERSIH



- Sumber Air Bersih PDAM
- Jalur Air Bersih
- Mesin Pompa
- Ground Water Tank (GWT) Springkler
- Ground Water Tank (GWT) (Menggunakan sistem up feed dalam sistem distribusi air bersih)

Gambar 4.37 Denah Air Bersih
(Sumber: Penulis)

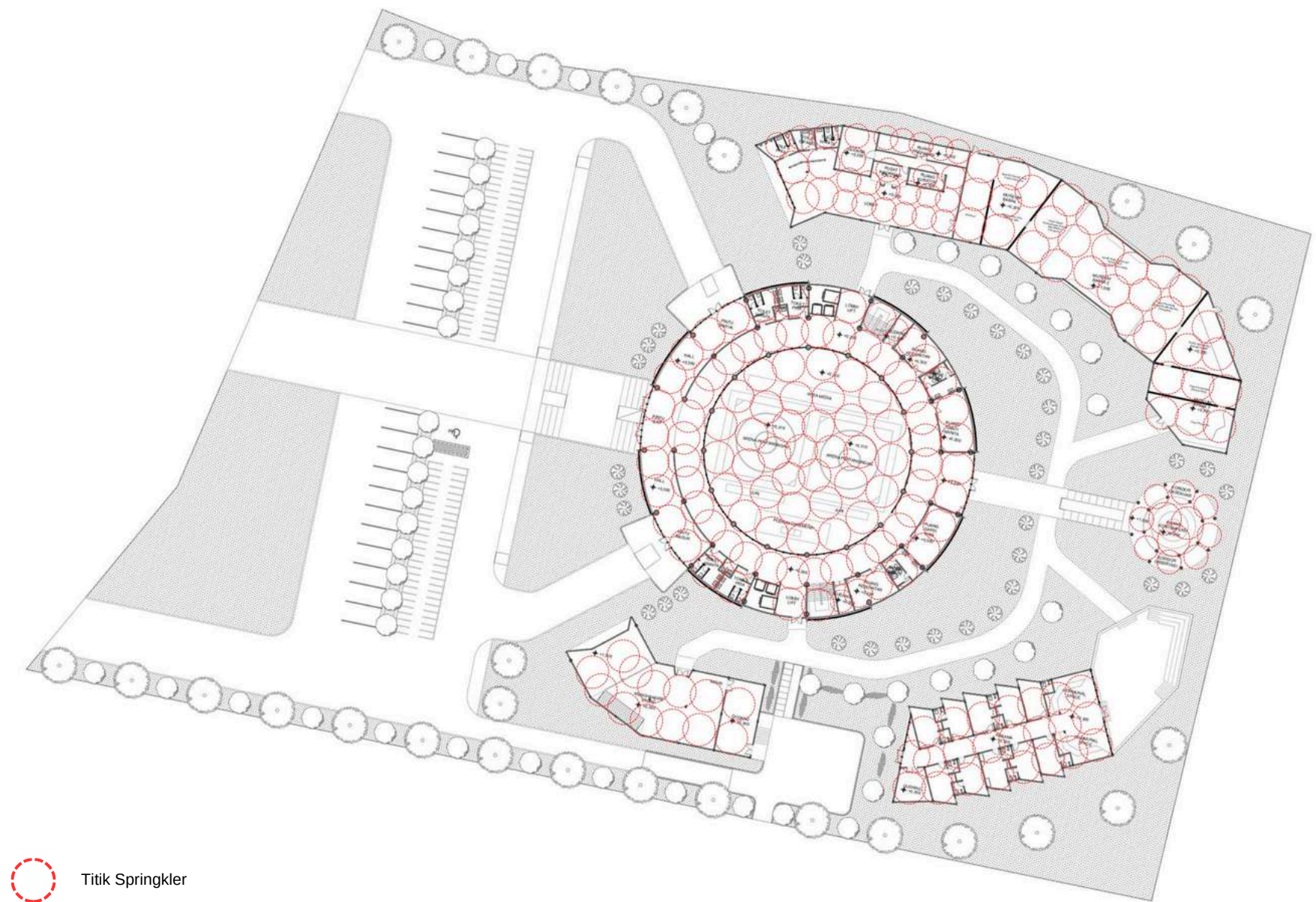
DENAH AIR KOTOR



- Jalur Black Water
- Septic Tank
- Sumur Resapan
- Jalur Grey Water
- Bak Kontrol

Gambar 4.38 Denah Air Kotor
(Sumber: Penulis)

DENAH *SPRINGKLER*

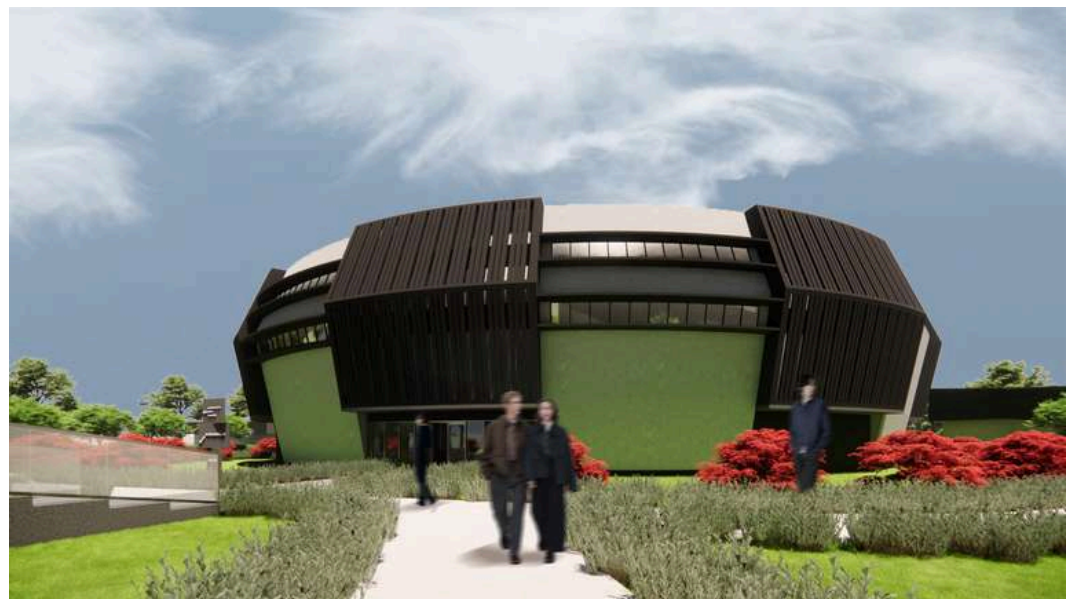
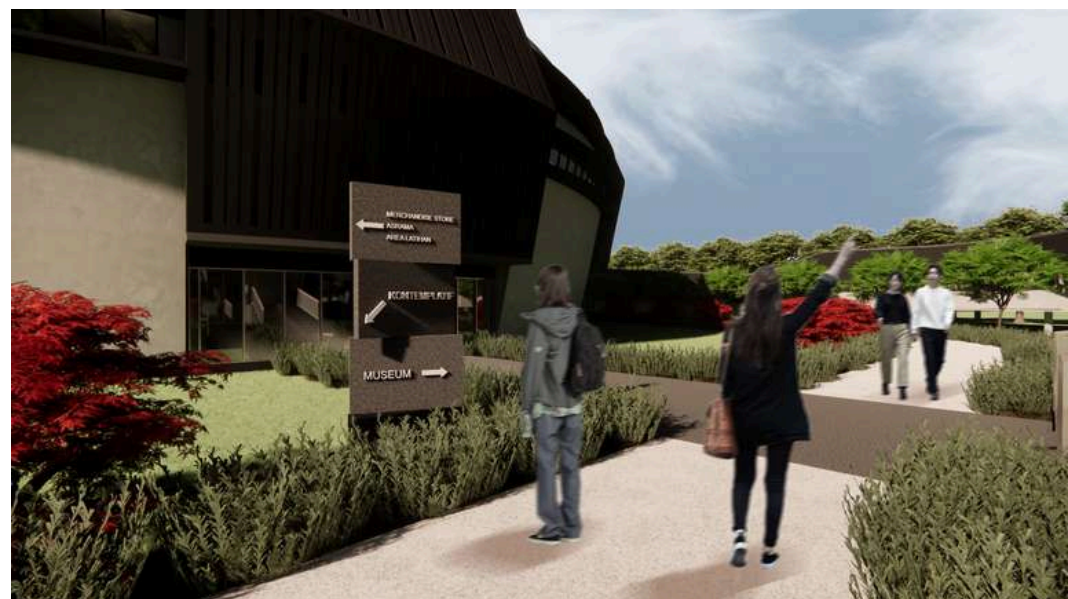


Gambar 4.39 Denah Springkler
(Sumber: Penulis)



RENDER *EXTERIOR*

Gambar 4.40 Render Exterior
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.41 Render Exterior
(Sumber: Penulis)



REKONSILIASI **TAHAP 2**

Gambar 4.44 Render Ruang Kontemplasi
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.45 Render Ruang Observasi
(Sumber: Penulis)

BABAK 1 MUSEUM

Fase permulaan pencak silat sebagai bela diri yang memiliki nilai luhur

BABAK 2 MUSEUM

Fase mulai naiknya konflik hingga mencapai puncak

BABAK 3 MUSEUM

Fase penurunan konflik serta perenungan dan pencerahan

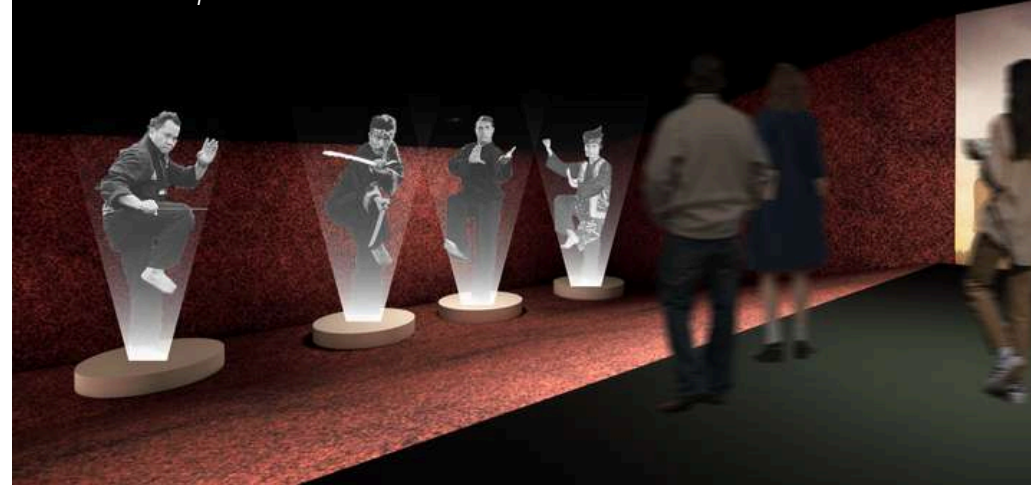
Gambar 4.46 Render Museum
(Sumber: Penulis)

Bandhawa Perancangan Pencak Silat Reconciliation Center

• Lorong Permulaan



• Titik Perpecahan



• Ruang Penghabisan



• Ruang Kaca





Gambar 4.48 Render Hall Entrance
(Sumber: Penulis)



Gambar 4.49 Render Kafetaria
(Sumber: Penulis)



EVALUASI

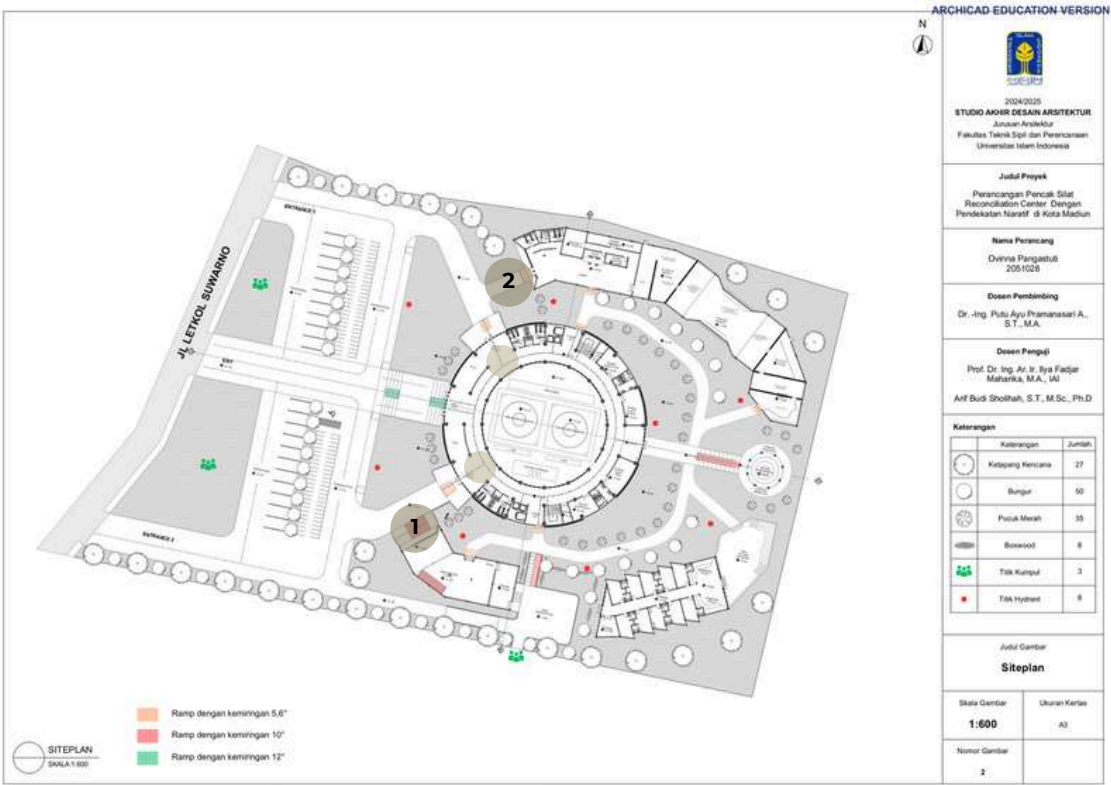
AKSESIBILITAS PENGGUNA

Berdasarkan hasil ulasan dan diskusi dalam desain final, ditemukan kekurangan pada akses pengguna di area entrance museum, merchandise store, dan sirkulasi entrance gelanggang.

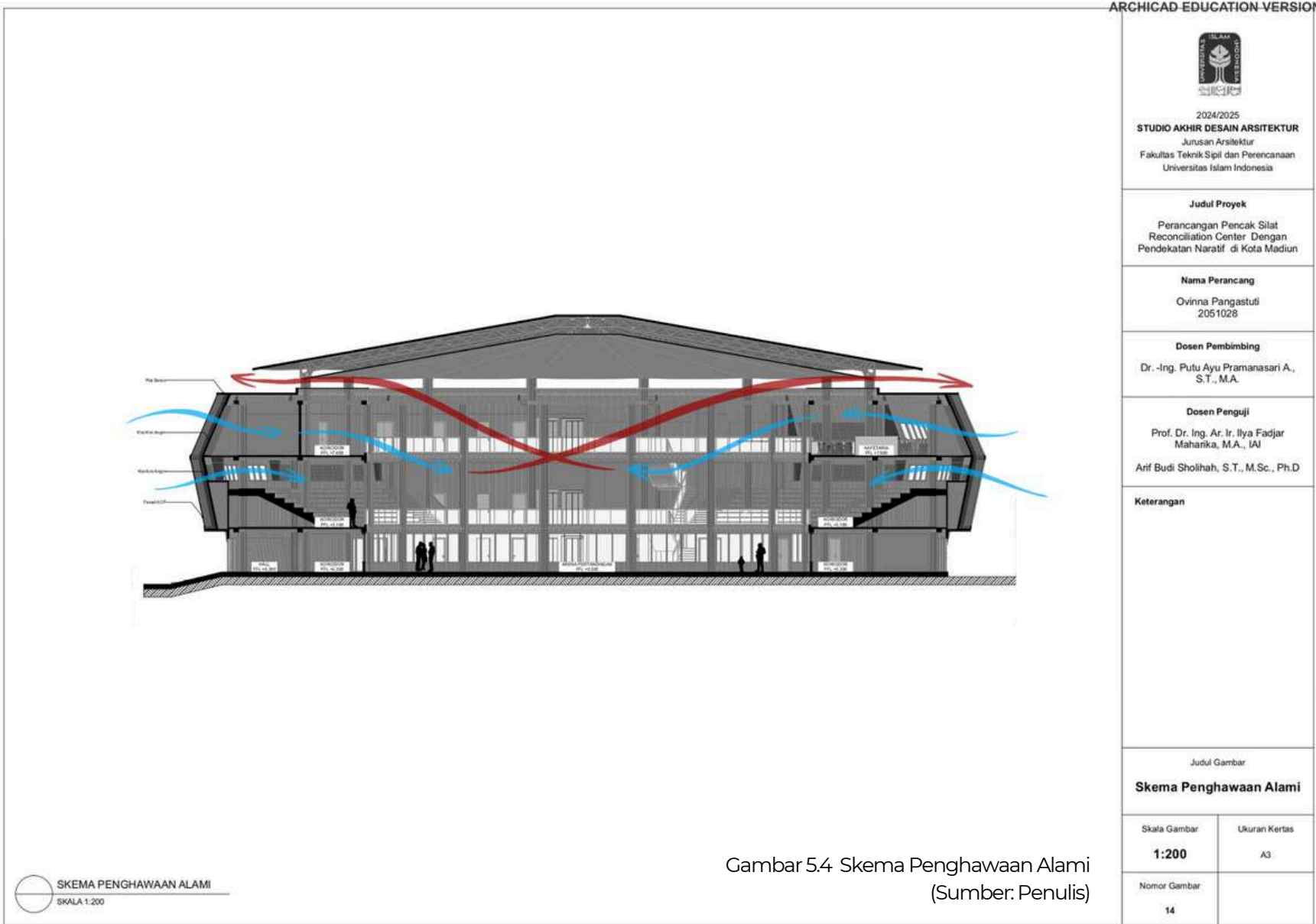
Pengguna seharusnya dapat mengakses museum dan merchandise store langsung tanpa harus memasuki gelanggang terlebih dahulu. Kedua entrance gelanggang tidak boleh bertemu di satu titik.

- Penambahan akses langsung museum dan merchandise store.
- Sirkulasi entrance dari kedua sisi tidak bertemu pada satu titik.

Gambar 5.1 Siteplan Aksesibilitas Pengguna
(Sumber: Penulis)



PENGHAWAAN ALAMI



Berdasarkan hasil ulasan dan diskusi dalam desain final, ditemukan kekurangan pada sirkulasi udara dalam penghawaan alami yang tidak memiliki jalur keluar udara, sehingga udara panas terperangkap di dalam bangunan.

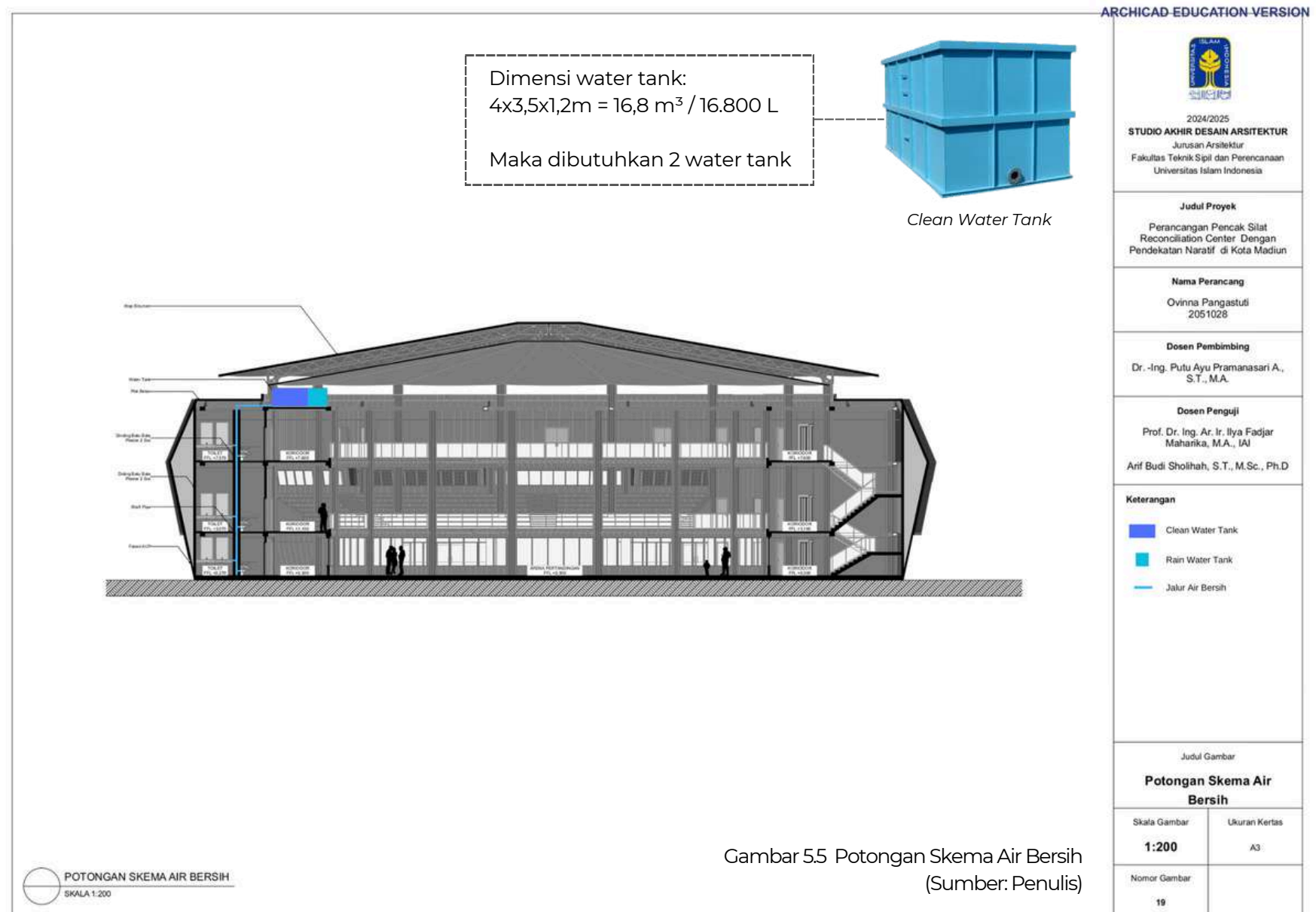
Solusi yang dapat diberikan dengan meninggikan atap bangunan dan memberikan space sebagai jalur keluar udara panas. Sistem cross ventilation ini menciptakan sirkulasi penghawaan alami yang baik dan meningkatkan kenyamanan pengguna.

PERHITUNGAN AIR BERSIH

Kapasitas maksimal rancangan dalam satu waktu waktu mencapai 550 orang dengan pembagian 530 orang tersebar di berbagai area dan 20 orang dalam asrama. Berdasarkan SNI standar kebutuhan air gelanggang olahraga 50L/orang dan asrama 120L/orang. Detail perhitungan sebagai berikut:

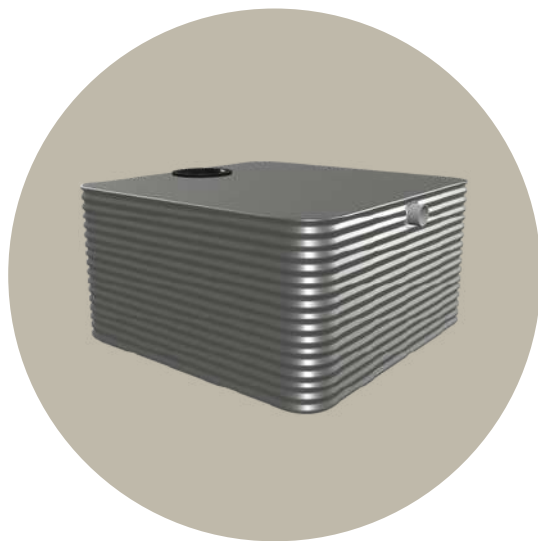
- Gelanggang 530 orang x 50L = 26.500L air
 - Asrama 20 orang x 120L = 2.400 L air
- = Total 26.500 + 2.400 = 28.900L/hari

Dapat disimpulkan kebutuhan air pada rancangan ini sebanyak **28.900L/hari** untuk kapasitas **550 orang**.



RAIN WATER HARVESTING

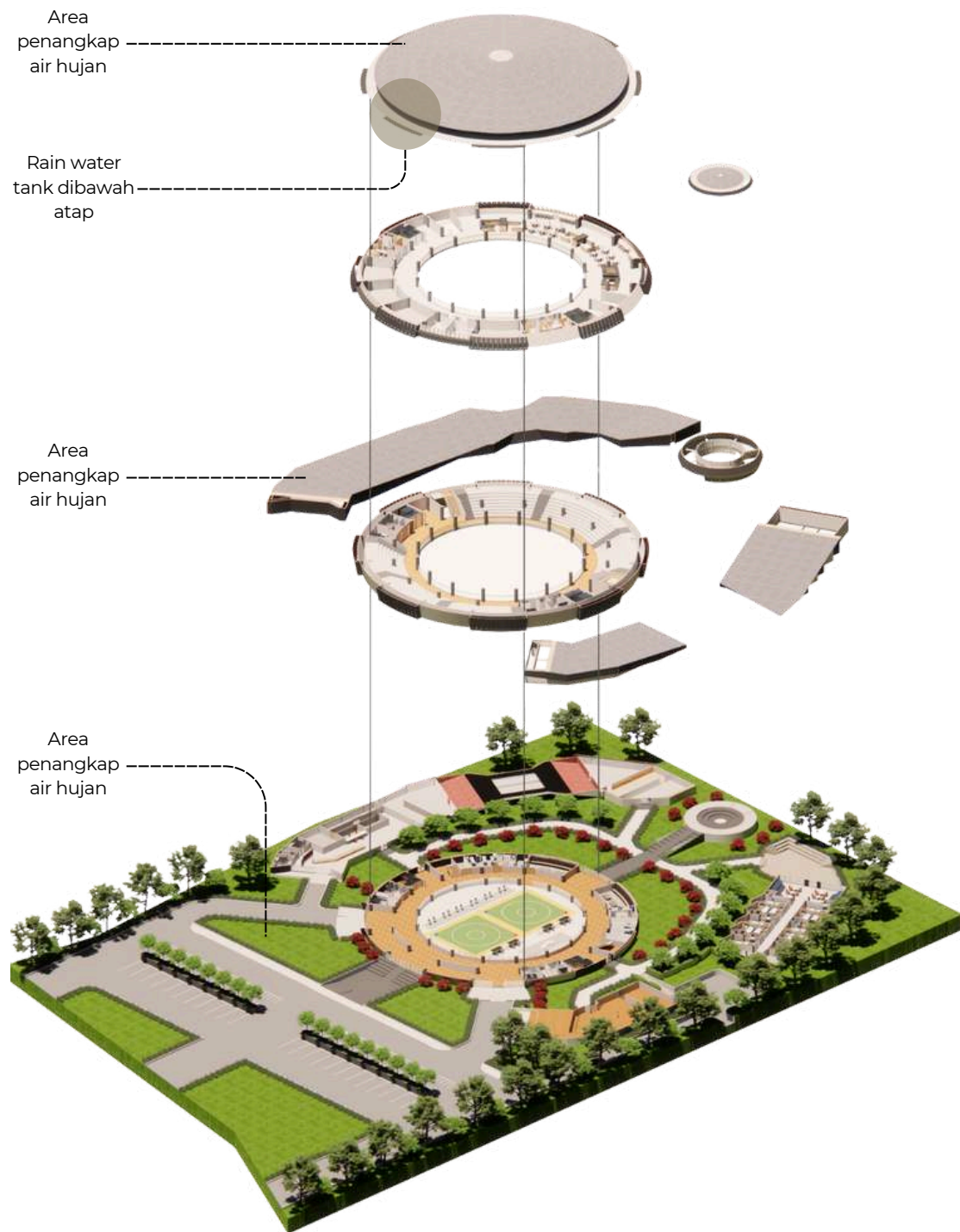
Salah satu implementasi desain keberlanjutan dalam rancangan ini adalah penerapan sistem rain water harvesting sebagai langkah pengurangan penggunaan air bersih dan juga sebagai alternatif sumber air bersih bangunan. Pemanfaatan air dari sistem ini difungsikan untuk penyiraman tanaman pada landscape, hydrant, dan juga springkler.



Daya tampung rain water tank pada rancangan ini adalah 1/3 dari total kebutuhan air bersih.

Dimensi rain water tank
 $3 \times 2,8 \times 1,2 \text{ m} = 10 \text{ m}^3 / 10.000 \text{ L}$

Maka dibutuhkan 1 water tank

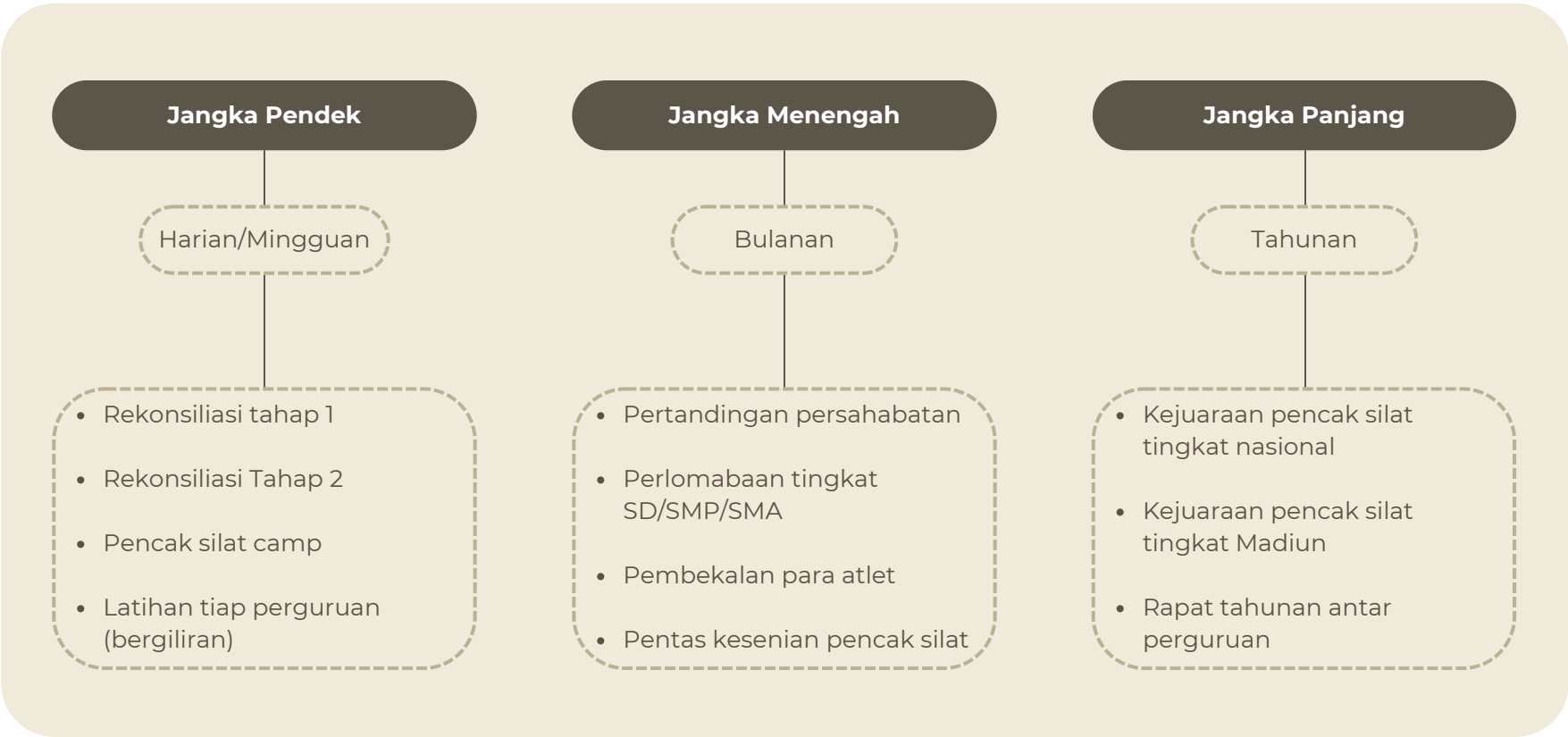


Gambar 5.6 Exploded Bangunan
(Sumber: Penulis)

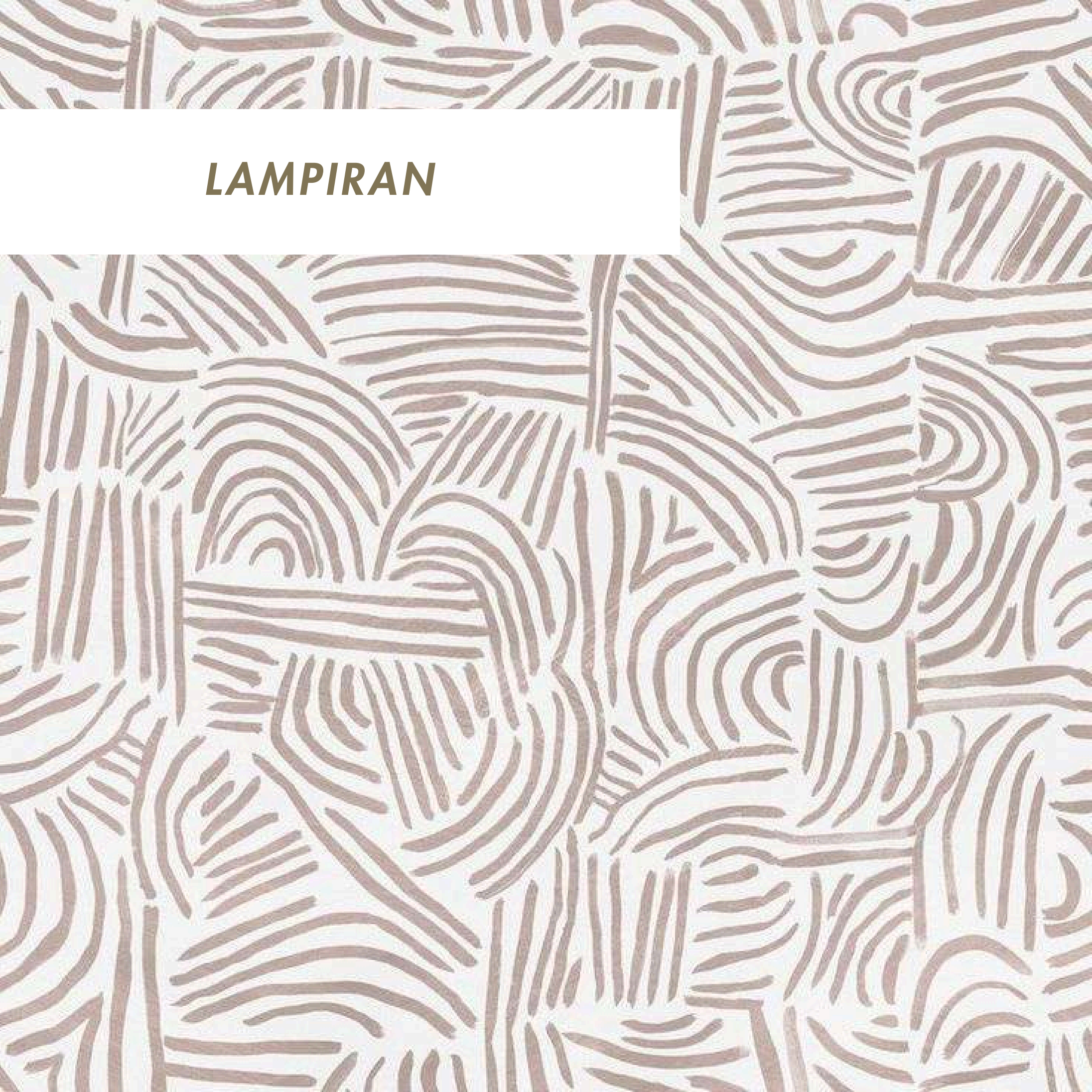
SUSTAINABILITY ACTIVITIES

Untuk menjaga keberlangsungan bangunan yang digunakan dalam jangka panjang maka diperlukan pemetaan kegiatan jangka waktu pendek, menengah, dan panjang. Karena tidak selamanya bangunan ini akan digunakan untuk aktivitas rekonsiliasi pencak silat.

Pemetaan dilakukan untuk mengatur jadwal penggunaan fasilitas agar tidak terjadi tumpang tindih aktivitas dalam satu ruang yang sama. Jenis aktivitas dikategorikan berdasarkan aktivitas rutin(mingguan-bulanan-tahunan), event, dan pencak silat camp.



Hasil dari pemetaan kegiatan pada rancangan ini, diharapkan bangunan akan senantiasa digunakan oleh pengguna untuk berbagai keperluan sehingga menjadi sebuah fasilitas yang bermakna khususnya bagi masyarakat Kota Madiun.



LAMPIRAN



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2575118811/Perpus./10/Dir.Perpus/I/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Ovinna Pangastuti

Nomor Mahasiswa : 20512028

Pembimbing : Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S.T., M.A.

Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur

Judul Karya Ilmiah : Perancangan Pencak Silat Reconciliation Center Dengan Pendekatan Naratif di Kota Madiun

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **2 (Dua) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1/30/2025

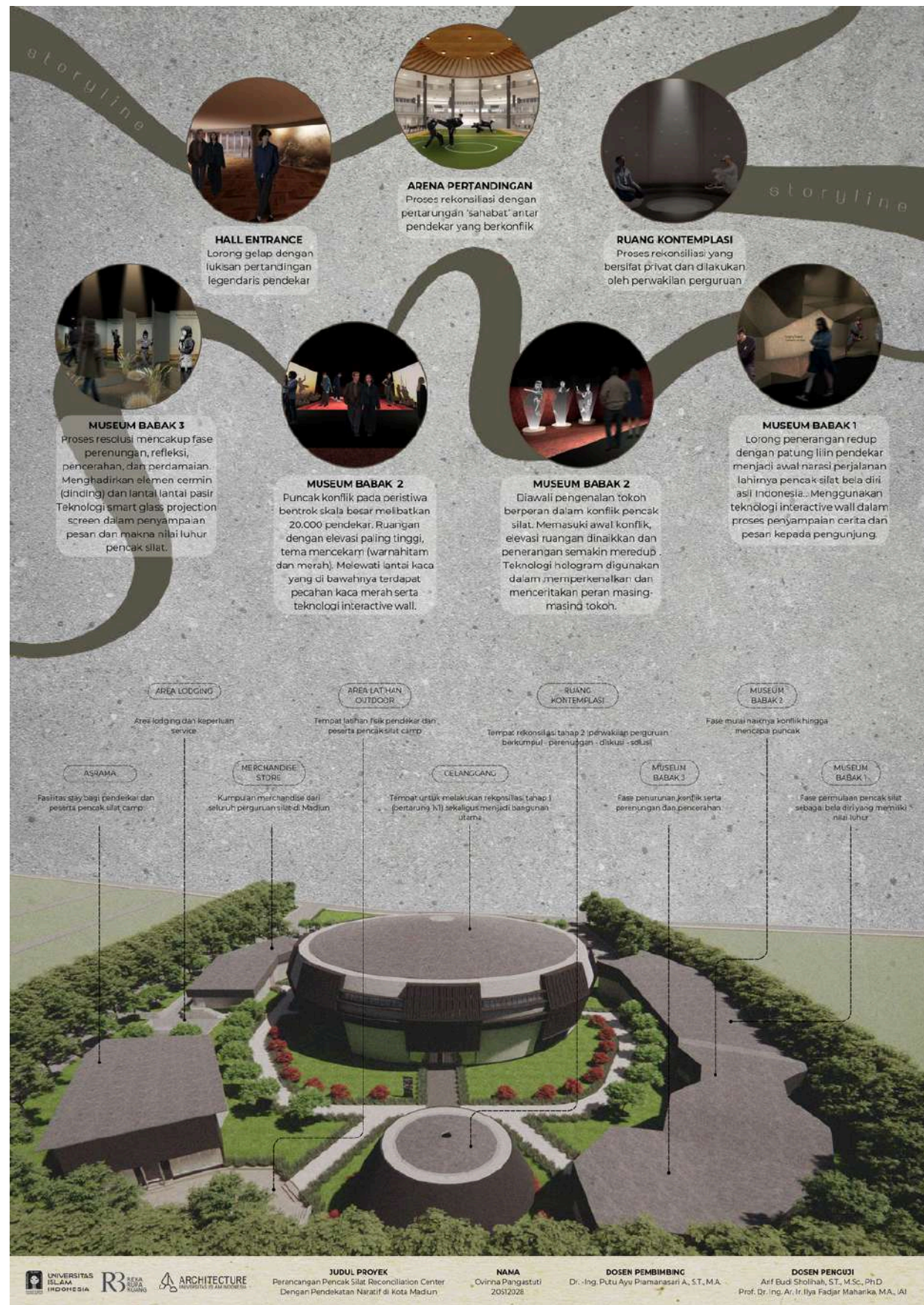
Direktur

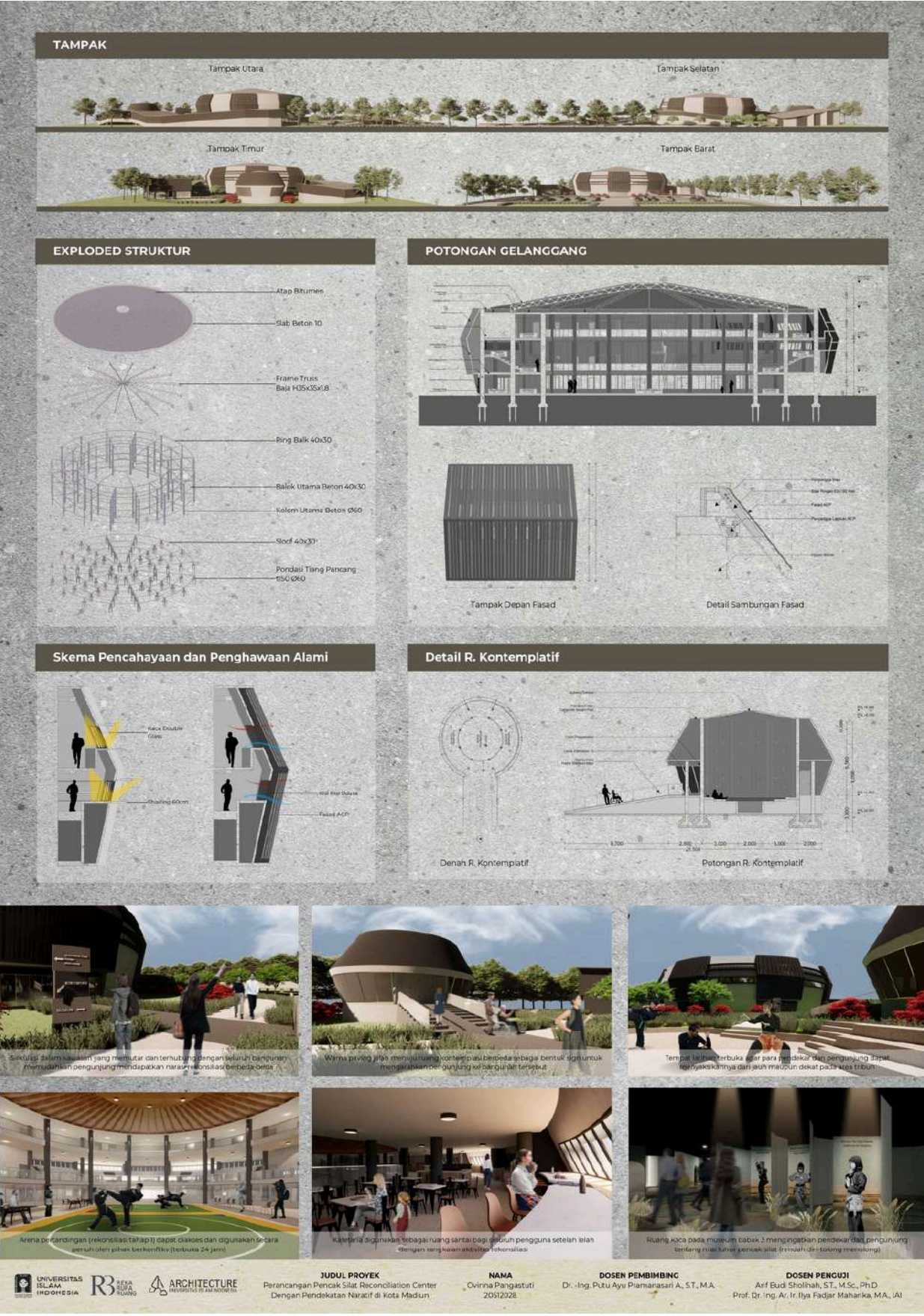


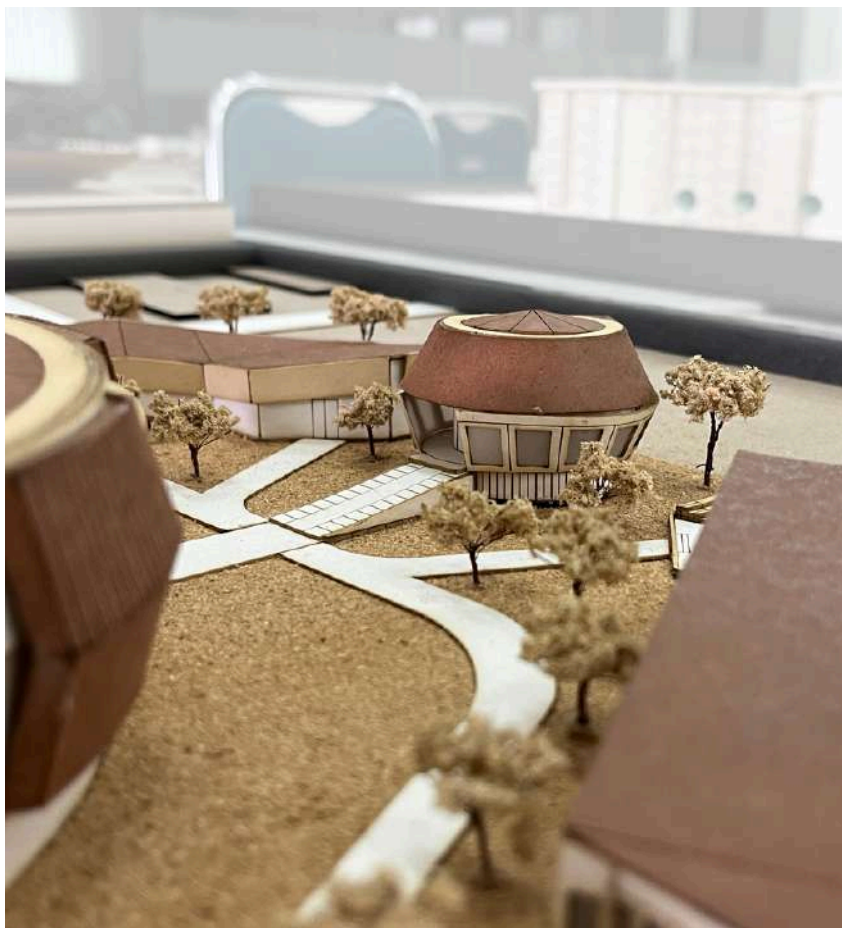
Muhammad Jamil, SIP.













REFERENSI

- Ediyono, S., & Widodo, S. T. (2019). Memahami Makna Seni Dalam Pencak Silat. *Vol.29, No.3*, 300-313.
- Gustiana, S. (2013). Kajian Kriminologi Terhadap Faktor Penyebab Terjadinya Konflik Antar Anggota Perguruan Pencak Silat.
- Harris, C. M. (2005). *Dictionary of Architecture and Construction* (Fourth ed.).
- Indriatmiko, P. (2016). *Pengembangan Kampung Pendekar Madiun Sebagai Pusat Pusdiklat Atlet Pencak Silat dan Wisata Raga*.
- IPSI. (n.d.). *AD ART IPSI Hasil Munas 2016*.
- Ishak, M. F. (2013). *Aplikasi Penghawaan Alami Pada Bangunan Beriklim Tropis*, 1, No.1, 20-25.
- Izzudin, H. (2024, Juli 26). *Mengurai 7 Penyebab Konflik PSHT di Berbagai Daerah dengan Perguruan Lain hingga Kelompok Suporter*. <https://mojok.co/liputan/ragam/mengurai-7-penyebab-konflik-psht/>
- Kumaidah, E. (2012, Juli 1). Penguatan Eksistensi Bangsa Melalui Seni Bela Diri Tradisional Pencak Silat. *Vol.16, No.9*. <https://doi.org/10.14710/humanika.16.9>.
- Nagari, H. Z. P. (2021, Oktober 21). *Konflik Antar Perguruan Pencak Silat di Daerah Madiun dan Sekitar Setiap Tahunnya*.
- Nugroho, S. S. (2021). Membumikan Madiun Kota Pendekar Menggagas Kebijakan Pengembangan Wisata Budaya Berbasis Pencak Silat. *Prosiding Conference On Law and Social Studies*.
- Pangestu, M. D. (2019). *Pencahayaan Alami Dalam Bangunan*, 1-5.
- PB IPSI. (n.d.). *About: Ikatan Pencak Silat Indonesia*. Retrieved 2024, from <https://pbipsi.com/about/>
- Pearce, P. L. (2004). *The Journal of Tourism Studies. The Functions and Planning of Visitor Centres in Regional Tourism*, Vol.15, No.1, 8-17.
- PSHT. (2016). *Sejarah Singkat Persaudaraan Setia Hati Terate*. Retrieved 2024, from <https://psht.or.id>
- Putra, F. W., & Siswantoyo. (2018). The History of Pencak Silat Goes to the World in the Period of 1980-2000. *Vol.278*, 284-287.
- Rich, S. (2022, November 7). *Why RAP? Implementing A Reconciliation Action Plan*. Australian Institute of Architects. <https://www.architecture.com.au/archives/reading-architecture/why-rap-implementing-a-reconciliation-action-plan>
- Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative* (Vol. 1).
- Solikin, M., & Susilo. (2016). Pengaruh Pemakaian Sekam Padi Sebagai Cementitious Terhadap Perkembangan Kuat Tekan Beton. *The 3rd University Research Colloquium 2016*.
- Sulistiyono, R. (2013). Persepsi Masyarakat Terhadap Konflik Antar Oknum Perguruan Pencak Silat di Kabupaten Madiun.
- Surya, R. (2021, Januari 19). *Melacak Akar Konflik Abadi Dua Perguruan Silat Kenamaan Indonesia*. VICE. Retrieved 2024, from <https://www.vice.com/id/article/sejarah-konflik-perguruan-silat-setia-hati-terate-dan-tunas-muda-winongo-madiun/>
- Sutoyo. (2020). *Dimensi Tasawuf Dalam Ke-Es-Ha-An Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT)*.
- Taylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*.

- UNESCO Courier. (2017, April 11). *Culture: At The Heart of Sustainable Development Goals*. Retrieved 2024, from <https://courier.unesco.org/en/articles/culture-heart-sustainable-development-goals#:~:text=Culture%20has%20a%20crucial%20role%20to%20play%20in,goal%20even%20before%20its%20formal%20introduction%20in%202015>.
- Utami, N. S., Hartanti, N. B., & Walaretina, R. (2023). *Analisis Bentuk Ruang Dan Akustik Pada Perancangan Ruang Teater Gedung Pertunjukan Seni*, 8, No.1, 30-42.
- Utomo, G. D. (2017). Pencak Silat Setia Hati Terate di Madiun Dari Awal Sampai Pada Masa Pendudukan Jepang. *AVATARA*, Vol.5, No.1, 1595-1598.
- Weni, T. C., Puspitasari, P., & Lahji, K. (2020). *Fasad Bangunan Berbasis Desain Pasif*, 71-77.

BANDHAWA



Pencak Silat Reconciliation Center