

**TUGAS AKHIR**

**WAHANA KESENIAN CIREBON**

**MOTIF BATIK "MEGA MENDUNG"  
SEBAGAI GAGASAN TRANSFORMASI PERANCANGAN**



DISUSUN OLEH :

RADITO PRAMONO SUSILO

97 512 169

**JURUSAN ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2002 / 2003**

# LEMBAR PENGESAHAN

## Wahana Kesenian Cirebon

*Motif Batik "Mega Mendung" sebagai Gagasan Transformasi Perancangan*

### TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

**Nama : Radito Pramono Gusilo**

**No.Mhs : 97 512 169**

Yogyakarta, Januari 2003

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



**Ir. Sri Hardiyatno, MT.**

Dosen Pembimbing II



**Ir. Arman Yulianta, MUP.**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



**(Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch)**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberkati kita semua dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Program Strata 1 (S-1) pada Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Tugas Akhir yang berjudul Wahana Kesenian Cirebon (Cirebon Art Centre) ini merupakan wujud antusiasme penulis dalam merespon perkembangan kesenian khususnya seni tradisional Cirebon yang dipresentasikan ke dalam arsitektur berupa perancangan fasilitas untuk mewahadahi kegiatan-kegiatan kesenian.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Ir. Revianto B.S, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Hanif Budiman, selaku koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak Ir. Sri Hardiyatno, MT, selaku Dosen pembimbing I, terima kasih atas bimbingan dan motivasinya.
4. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku Dosen pembimbing II, terima kasih atas pertanyaan, kritik dan sarannya untuk berkreasi dan bereksplorasi dalam pencarian ide dan gagasan.
5. Ibu Dian selaku Kepala Pengelolaan Taman Budaya Yogyakarta serta semua pihak terkait yang telah membantu kelancaran survey.
6. Semua teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan mendukung kelancaran penulisan Tugas Akhir ini.

Laporan ini sebagai bukti tertulis bahwa sesungguhnya penulis telah melaksanakan Tugas Akhir.

Akhir kata, penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi kepentingan umat.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Januari 2003

Penulis

TUGAS AKHIR INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

KEDUA ORANG TUA DAN ADIKKU TERCINTA  
TERIMA KASIH ATAS SEMUA  
KASIH SAYANG, PERHATIAN, DOA, SERTA DUKUNGANNYA  
***I LOVE YOU ALL...***

# DAFTAR ISI

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Halaman Cover      | I   |
| Lembar Pengesahan  | ii  |
| Kata Pengantar     | iii |
| Lembar Persembahan | iv  |
| Daftar Isi         | v   |
| Daftar Gambar      | vii |
| Abstrak            | ix  |

|                |                        |     |
|----------------|------------------------|-----|
| <b>BAB I :</b> | <b>SINOPSIS PROYEK</b> | I-1 |
| 1.1.           | Judul Proyek           | I-1 |
| 1.2.           | Lokasi                 | I-1 |
| 1.3.           | Luas Site              | I-2 |
| 1.4.           | Luas Total Bangunan    | I-3 |
| 1.5.           | Justifikasi            | I-5 |
| 1.6.           | Pengguna               | I-5 |
| 1.7.           | Data Klien             | I-5 |
| 1.8.           | Respon Arsitek         | I-6 |
| 1.9.           | Metoda Perancangan     | I-6 |
| 1.10.          | Transformasi           | I-7 |

|                 |                                           |       |
|-----------------|-------------------------------------------|-------|
| <b>BAB II :</b> | <b>PERSYARATAN TEKNIS</b>                 | II-1  |
| 2.1.            | Pengguna                                  | II-1  |
| 2.2.            | Fasilitas Utama                           | II-1  |
| 2.2.1.          | Fasilitas Pertunjukan                     | II-1  |
| 2.2.2.          | Fasilitas Pameran                         | II-11 |
| 2.2.3.          | Fasilitas Diskusi dan Informasi Literatur | II-16 |
| 2.3.            | Fasilitas Penunjang                       | II-17 |
| 2.3.1.          | Fasilitas Pengelolaan                     | II-18 |
| 2.3.2.          | Fasilitas Servis Pendukung                | II-18 |
| 2.4.            | Hubungan Antar Kegiatan                   | II-19 |

|                 |                            |        |
|-----------------|----------------------------|--------|
| <b>BAB III:</b> | <b>KAJIAN TEORI</b>        | III-1  |
| 3.1.            | Desain Batik               | III-1  |
| 3.2.            | Batik Cirebon              | III-13 |
| 3.3.            | Motif Mega Mendung         | III-13 |
| 3.4.            | Elemen-elemen Transformasi | III-16 |
| <b>BAB IV:</b>  | <b>TRANSFORMASI</b>        | IV-1   |
| 1.              | Tataran Site               | IV-5   |
| 2.              | Tataran Bangunan           | IV-8   |
| 3.              | Tataran Ruang              | IV-9   |
| 4.              | Tataran Detail             | IV-11  |

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Peta Lokasi
- Gambar 2. Luas Site
- Gambar 3. Luas area pertunjukkan Tari Topeng
- Gambar 4. Pertunjukkan Tari Topeng
- Gambar 5. Luas area pertunjukkan Calung
- Gambar 6. Luas area panggung
- Gambar 7. Bentuk langit-langit
- Gambar 8. Skema hubungan ruang pada kegiatan pertunjukkan
- Gambar 9. Penyajian benda 2 dimensi
- Gambar 10. Penyajian benda 3 dimensi
- Gambar 11. Pencahayaan buatan
- Gambar 12. Pencahayaan alami
- Gambar 13. Skema hubungan ruang pada kegiatan pameran
- Gambar 14. Ruang Proyektor
- Gambar 15. Skema hubungan ruang pada kegiatan diskusi dan informasi literatur
- Gambar 16. Area parkir
- Gambar 17. Skema hubungan ruang antar kelompok kegiatan
- Gambar 18. Desain Ceplokan atau perulangan
- Gambar 19. Desain Kawung
- Gambar 20. Desain Nitik
- Gambar 21. Desain Parang
- Gambar 22. Desain Udan Liris
- Gambar 23. Desain Tambal Miring
- Gambar 24. Motif tumbuhan
- Gambar 25. Motif Garuda
- Gambar 26. Motif burung
- Gambar 27. Motif hewan
- Gambar 28. Motif hewan *Crustacea*
- Gambar 29. Motif serangga
- Gambar 30. Motif awan dan karang
- Gambar 31. Motif gunung dan *landscape*
- Gambar 32. Motif kapal
- Gambar 33. Motif Banji

Gambar 34. Isen

Gambar 35. Motif Mega Mendung dengan susunan bebas

Gambar 36. Motif Mega Mendung simetris

# **Wahana Kesenian Cirebon**

***Motif Batik" Mega Mendung" sebagai Gagasan Transformasi Perancangan***

## **Cirebon Art Facilities**

***"Mega Mendung" Batik Pattern as a Source of Design Transformation***

Nama : Radito Pramono Susilo

No. Mhs : 97 512 169

Dosen Pembimbing I  
**Ir. Sri Hardiyatno, MT**

Dosen Pembimbing II  
**Ir. Arman Yulianta, MUP**

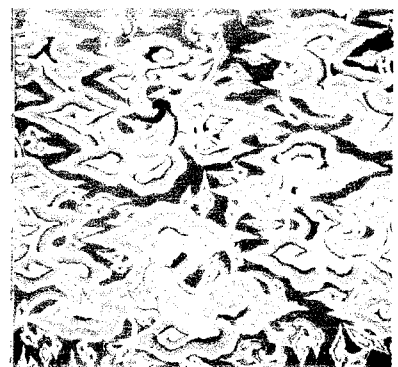
### **Abstrak**

Wahana Kesenian Cirebon merupakan suatu fasilitas yang dapat menampung kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kesenian Cirebon. Kegiatan pengembangan kesenian yang diwadahi dalam fasilitas ini ditekankan pada apresiasi dan informasi berupa kegiatan pertunjukkan seni, pameran, diskusi, dan kegiatan informasi melalui literatur.

Dalam perancangan kali ini, perancang menggunakan motif batik Mega Mendung sebagai gagasan dalam transformasi desain. Nilai-nilai dari gambaran motif yang terlihat antara lain berupa susunan gambar, rupa bentuk, dan pewarnaan, dituangkan ke dalam tataran site, bangunan, ruang, serta detail.

Susunan gambar yang bebas dalam arti tidak simetris atau berpola diterapkan menjadi tata masa yang tidak simetris dan tidak berpola. Rupa bentuk yang terlihat dimana terbentuk dari garis-garis lengkung dan bergelombang diterapkan menjadi sirkulasi luar bangunan terutama pedestrian, serta bentuk ceiling langit-langit ruang. Pewarnaan dengan gradasi gelap-terang pada bentuk-bentuk yang terlihat diterapkan menjadi jenis ruang berdasarkan tingkat ketertutupannya, penampakan struktur pada fasade berdasarkan macam struktur yang ditampilkan, pola garis horizontal pada dinding berdasarkan tingkat kerapatannya, penataan vegetasi berdasarkan jenis ketinggiannya serta susunan struktur pada pedestrian luar bangunan berdasarkan tingkat kerapatannya. Selain itu, gradasi gelap-terang juga diterapkan pada detail susunan balok pada *entrance* bangunan serta pencahayaan yang menimbulkan efek gradasi gelap-terang.

BAB I  
SINOPSIS PROYEK



## **BAB I**

### **SINOPSIS PROYEK**

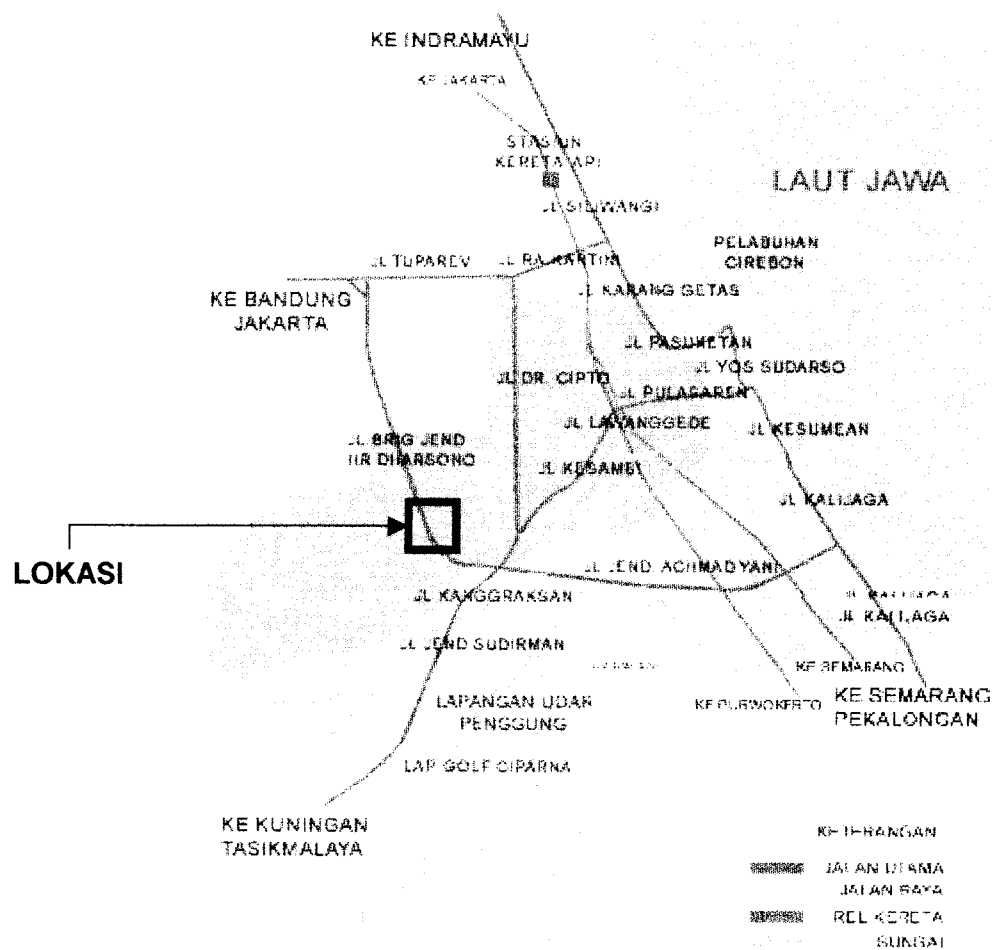
#### **1.1. JUDUL PROYEK**

Wahana Kesenian Cirebon.

#### **1.2. LOKASI**

Jl. Brigjen Dharsono (By Pass) , Kelurahan Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kotamadya Cirebon.

**Peta Lokasi**

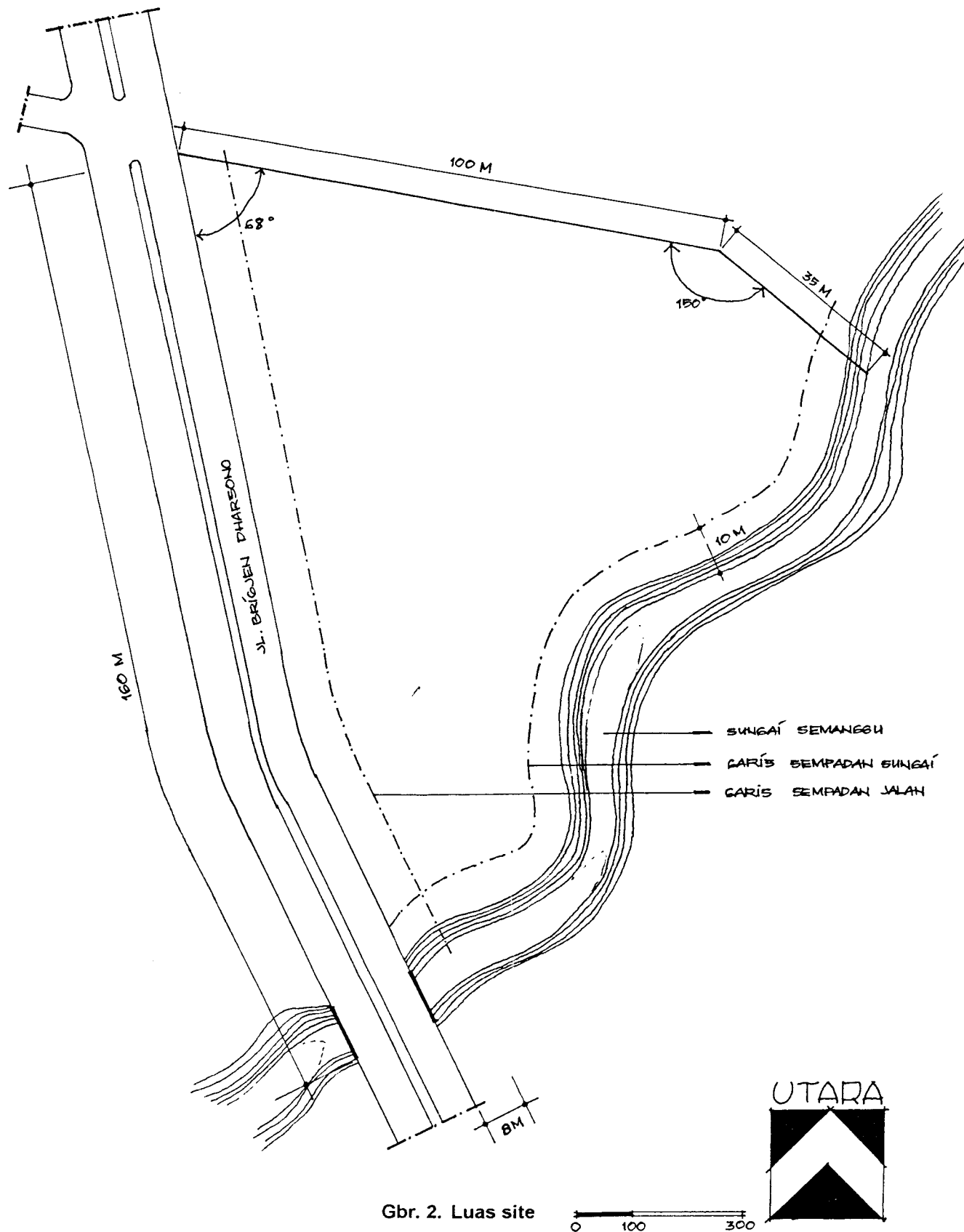


**Gbr. 1. Peta Lokasi**



**UTARA**

1.3. LUAS SITE :  $\pm 10.541,5 \text{ m}^2$



#### 1.4. LUAS TOTAL BANGUNAN : $\pm 3646,8 \text{ m}^2$

Fasilitas-fasilitas yang diwadahi secara garis besar, yaitu :

1. Fasilitas utama yang secara garis besar mewadahi kegiatan pentas seni, pameran, diskusi, serta informasi literatur.
2. Fasilitas pendukung yang mewadahi kegiatan pengelolaan, dan kegiatan servis pengunjung.

Besaran ruang pada Wahana Kesenian Cirebon.

##### 1. Fasilitas Utama

##### a. Fasilitas Pentas Seni

| Ruang               | Perhitungan                                                  | Sumber     | Luas ( $\text{m}^2$ ) |
|---------------------|--------------------------------------------------------------|------------|-----------------------|
| <i>Theater</i>      |                                                              |            |                       |
| - Panggung          |                                                              |            |                       |
| <i>Proscenium</i>   | Area gamelan (12x7,5m)                                       | Asumsi     | 90                    |
|                     | + apron                                                      |            | 9                     |
| - Area Penonton     | 250 tempat duduk @ 1,11 $\text{m}^2$                         | Time Saver | 277,5 $\approx$ 280   |
| R. Persiapan        |                                                              |            |                       |
| - <i>back stage</i> | 50% panggung                                                 | Time Saver | 49,5 $\approx$ 50     |
| - <i>side stage</i> | 50% panggung                                                 | Asumsi     | 49,5 $\approx$ 50     |
| R. Rias dan Kostum  | 2 unit @ 10 orang @ 1,7 $\text{m}^2$                         | Time Saver | 34                    |
| R. Kontrol          | 1 unit                                                       | Asumsi     | 15                    |
| Gudang              | 1 unit                                                       | Asumsi     | 15                    |
| Peturasan           | 2 unit untuk pemain @ 2 <i>water closet</i> , 2 lavatori     | Time Saver | 18                    |
|                     | 2 unit untuk pengunjung @ 3 <i>water closet</i> , 3 lavatori |            | 36                    |

##### b. Fasilitas Pameran

| Ruang      | Perhitungan                   | Sumber | Luas ( $\text{m}^2$ ) |
|------------|-------------------------------|--------|-----------------------|
| R. Pameran | 30 benda 2D @ 15 $\text{m}^2$ | Asumsi | 450                   |
|            | 20 benda 3D @ 25 $\text{m}^2$ | Asumsi | 500                   |
| R. Kurator | 2 unit @ 2 orang              | Asumsi | 18                    |
| Gudang     | 1 unit                        | Asumsi | 12                    |

c. Fasilitas Diskusi dan Informasi Literatur

| Ruang             | Perhitungan                                   | Sumber       | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|-------------------|-----------------------------------------------|--------------|------------------------|
| Perpustakaan      |                                               |              |                        |
| -R. Baca          | 20 orang @ 2,32 m <sup>2</sup>                | Time Saver   | 46,4 ≈ 50              |
| -R. Rak Buku      | 20% dari R. Baca                              | Data Arsitek | 9,28 ≈ 10              |
| -R. Staf Pengawas | 2 orang @ 4 m <sup>2</sup> + penitipan barang | Asumsi       | 12                     |
| R. Pertemuan      | 100 orang @ 1,39 m <sup>2</sup>               | Time Saver   | 139 ≈ 140              |
| R. Proyektor      | 1 unit                                        | Time Saver   | 15, 25 ≈ 16            |
| R. Dokumentasi    | 1 unit                                        | Asumsi       | 9                      |
| Peturasan         | 2 unit @ 1 water closet, 1 lavatori           | Asumsi       | 9                      |

2. Fasilitas Pendukung

a. Fasilitas Pengelola

| Ruang                | Perhitungan                         | Sumber     | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|----------------------|-------------------------------------|------------|------------------------|
| R. Kepala            | 1 orang @ 9 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 9                      |
| R. Staf Administrasi | 1 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 6                      |
| R. Staf Teknis       | 5 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 30                     |
| R. Koordinator       |                                     |            |                        |
| Perpustakaan         | 1 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 6                      |
| R. Staf umum         | 2 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 12                     |
| R. Arsip             | 1 unit                              | Asumsi     | 6                      |
| R. Tamu              | 5 orang                             | Asumsi     | 12                     |
| Peturasan            | 2 unit @ 1 water closet, 1 lavatori | Asumsi     | 9                      |

b. Fasilitas Servis

| Ruang                  | Perhitungan                             | Sumber       | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|------------------------|-----------------------------------------|--------------|------------------------|
| Parking Area           | 30 mobil, 30 motor                      | Data Arsitek | 795                    |
| Plaza                  |                                         | Asumsi       | 100                    |
| Hall                   | 100 orang                               | Asumsi       | 100                    |
| Cafetaria              | 10 meja (4 kursi) @ 5,75 m <sup>2</sup> | Data Arsitek | 57,5 ≈ 60              |
| Dapur                  | 1 unit                                  | Asumsi       | 15                     |
| R. Mekanikal           | 1 unit                                  | Asumsi       | 25                     |
| Elektrikal             |                                         |              |                        |
| R. Keamanan            | 1 unit @ 2 orang                        | Asumsi       | 9                      |
| Mushola + tempat wudlu | 1 unit                                  | Asumsi       | 25                     |

Luasan ruang keseluruhan sebesar 3039 m<sup>2</sup> ditambah sirkulasi 20% dari luas tersebut sebesar ± 607,8 m<sup>2</sup>. Jadi luas total bangunan ± 3646,8 m<sup>2</sup>.

### **1.5. JUSTIFIKASI**

#### **A. Fungsional**

Wahana Kesenian Cirebon adalah suatu wadah yang dapat menampung berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kesenian Cirebon. Fasilitas untuk memwadahi pengembangan kesenian ini mencakup kegiatan apresiasi seni meliputi pentas seni dan pameran, kegiatan informasi yang meliputi perpustakaan dan diskusi.

#### **B. Lokasi**

Lokasi terpilih adalah Jl. Brigjen Dharsono (By Pass), Kelurahan Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kotamadya Cirebon. Kawasan tersebut berdekatan dengan Gua Sunyaragi yang merupakan salah satu objek wisata budaya.

### **1.6. PENGGUNA**

Pengguna akan dibedakan menjadi :

#### **a. Pengguna tetap**

Adalah para pengguna yang bertugas mengelola fasilitas yang tersedia yaitu staf-staf pengelola dan pegawai yang berjumlah 14 orang.

#### **b. Pengguna tidak tetap**

Adalah para pengguna yang melakukan kegiatan dan menggunakan fasilitas yang ada secara temporer yaitu terdiri atas pengunjung umum, para seniman yang akan menggelar karyanya baik itu pada kegiatan pertunjukkan maupun pameran (peserta pameran temporer), serta pengunjung dengan tujuan-tujuan khusus seperti menghadiri pertemuan.

### **1.7. DATA KLIEN**

#### **A. Kepemilikan**

Kepemilikan dan pengelolaan Wahana Kesenian Cirebon ini adalah pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Pariwisata, bekerja sama dengan Lembaga Budaya Cirebon, sebuah komunitas pakar seni.

## **B. Keinginan Klien**

### **1. Fungsional**

Tidak adanya wadah untuk menampung kegiatan pengembangan, apresiasi dan informasi kesenian tradisional, maka dibutuhkan suatu fasilitas untuk mewadahi kegiatan tersebut, serta dapat menunjang kegiatan wisata budaya.

### **2. Penampilan Bangunan**

Penampilan arsitektural Wahana Kesenian Cirebon memasukkan unsur seni Cirebon baik secara eksterior (penampilan bangunan), interior (tata ruang dalam), maupun penataan tapak.

## **1.8. RESPON ARSITEK**

### **A. Fungsional**

Secara fungsional, Wahana Kesenian Cirebon merupakan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan pengembangan, apresiasi dan informasi kesenian dimana menggabungkan fasilitas pameran, pentas seni, dan informasi terutama mengenai seni dan budaya Cirebon, dimana pengguna dibatasi pada saat suatu kegiatan berlangsung dan dengan keperluan-keperluan tertentu.

### **B. Penampilan Bangunan**

Penataan bangunan secara menggunakan interpretasi gambaran pada Motif Mega Mendung dimana desain tersebut menjadi salah satu desain khas batik dan lukisan Cirebon. Gambaran motif tersebut diterjemahkan ke dalam penataan interior dan eksterior bangunan.

## **1.9. METODA PERANCANGAN**

### **Pemenuhan Kebutuhan Teknis**

Untuk mendapatkan suatu konsep perencanaan dan perancangan arsitektural bangunan sebagai sarana informasi dan pengembangan kesenian, maka bangunan ini harus memiliki fungsi-fungsi yang dapat mewadahi kegiatan pertunjukan, pameran, dan apresiasi seni, sekaligus dapat digunakan sebagai sarana penunjang kegiatan wisata budaya.

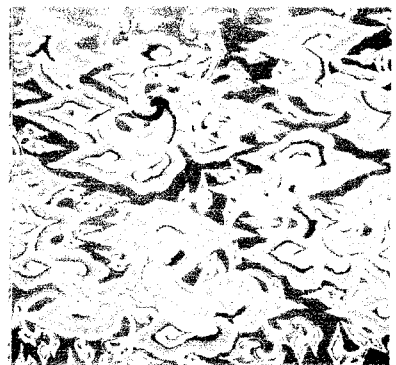
### **1.10. TRANSFORMASI**

Dalam pencarian dan pemikiran tentang konsep perencanaan dan perancangan arsitektural dari Wahana Kesenian Cirebon ini adalah melalui pendekatan gambaran salah satu desain khas batik Cirebon "Motif Mega Mendung".

Dari Motif mega Mendung ini, nilai-nilai dari gambaran-gambaran yang terlihat akan ditransformasikan ke dalam perancangan bangunan. Nilai-nilai tersebut antara lain :

- Gambaran dari motif Mega Mendung yang peletakkannya bebas, tidak teratur pada keseluruhan bahan.
- Bentuk-bentuk lengkung dan bergelombang.
- Gradasi warna pada gambaran bentuk mega Mendung. Konsep ini juga menjadi konsep keseluruhan pada perancangan.

## BAB II PERSYARATAN TEKNIS



## **BAB II**

### **PERSYARATAN TEKNIS**

Wahana Kesenian Cirebon merupakan sebuah fasilitas yang menampung kegiatan apresiasi, pengembangan dan informasi kesenian dan budaya tradisional Cirebon berupa kegiatan pertunjukkan, pameran, diskusi dan informasi literatur.

#### **2.1. Pengguna**

Pengguna Wahana Kesenian Cirebon ini dibedakan berdasarkan waktu kegiatan, yaitu :

##### **a. Pengguna tetap**

Adalah para pengguna yang bertugas mengelola fasilitas yang tersedia yaitu staf-staf pengelola dan pegawai yang berjumlah 14 orang.

##### **b. Pengguna tidak tetap**

Adalah para pengguna yang melakukan kegiatan dan menggunakan fasilitas yang ada secara temporer yaitu terdiri atas pengunjung umum, para seniman yang akan menggelar karyanya baik itu pada kegiatan pertunjukkan maupun pameran (peserta pameran temporer), serta pengunjung dengan tujuan-tujuan khusus seperti menghadiri pertemuan.

#### **2.2. Fasilitas Utama**

Fasilitas utama yang ada mewadahi kegiatan pengembangan dan informasi seni berupa apresiasi seni baik seni pertunjukkan maupun seni kerajinan, pertemuan dan diskusi, serta penginformasian melalui literatur.

Untuk merancang fasilitas pertunjukkan yang ada, menggunakan pertimbangan kegiatan yang diwadahi, standar-standar dari literatur serta tinjauan pada fasilitas sejenis.

##### **2.2.1. Fasilitas Pertunjukkan**

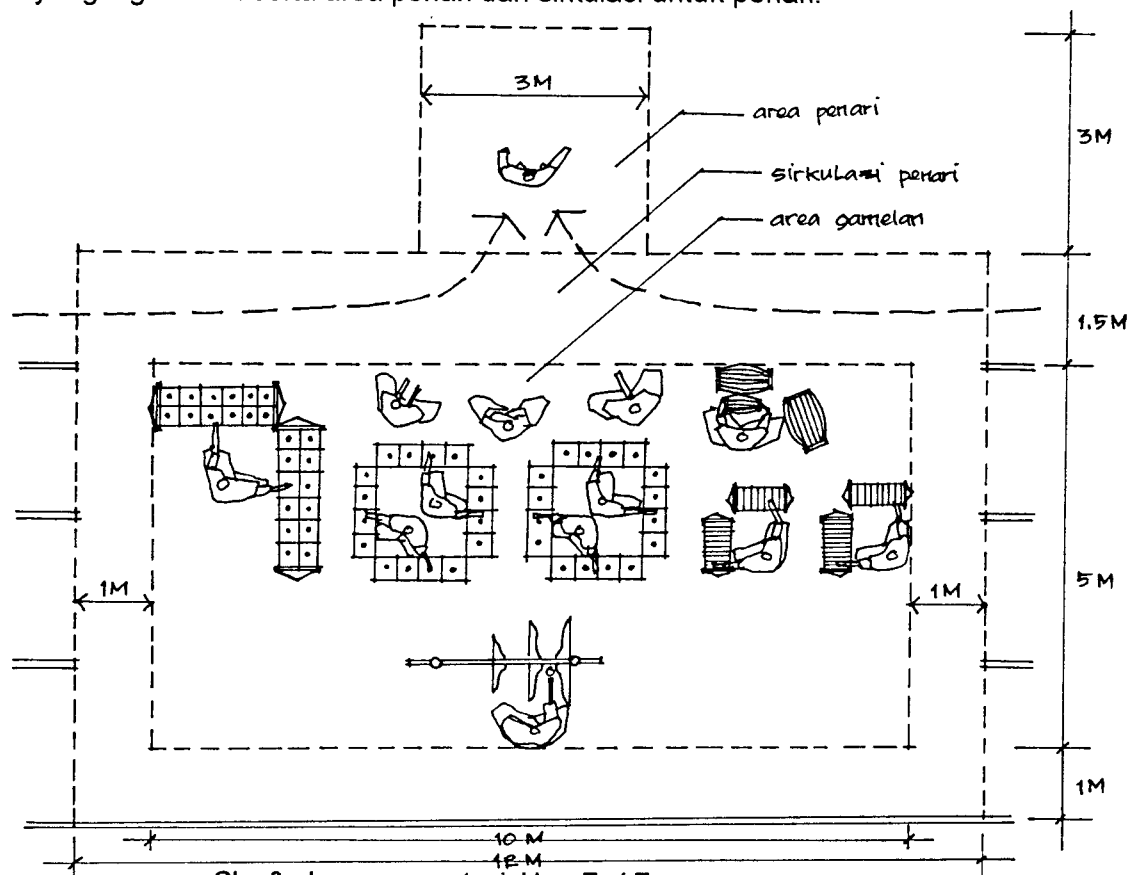
##### **A. Kegiatan Pertunjukkan**

Kegiatan pentas seni yang ditampung berupa kegiatan pertunjukan seni tradisional Cirebon. Antara lain sandiwara, tari topeng, seni musik berupa karawitan gamelan, dan pertunjukkan tradisional lainnya.

Pertunjukan sandiwara merupakan suatu bentuk drama daerah yang telah mendapat pengaruh dari teater Barat, begitu pula dengan pertunjukkan drama tradisional Cirebon, antara lain dengan digunakannya jenis panggung *proscenium* dan

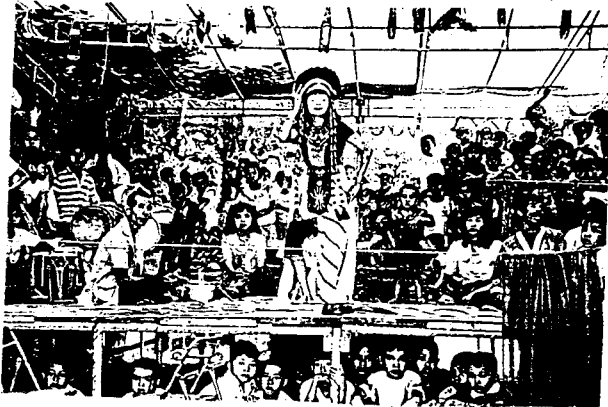
layar. Keberadaan pemain dan penonton dipisahkan dengan adanya panggung dimana penonton menikmati pertunjukan dengan satu arah pandang dari depan panggung. Sandiwara dimainkan oleh beberapa orang dengan gerakan bebas. Untuk mewadahi pertunjukan sandiwara, jenis panggung yang dibutuhkan yaitu panggung *proscenium*. Standar luas panggung untuk pertunjukan drama mengikuti legitimate drama dengan lebar panggung antara 6 – 12,19 m dan kedalaman 3,67 – 7,62 m.

Tari topeng Cirebon adalah sebuah pertunjukan tari dimana penarinya menggunakan topeng. Tari topeng dapat dimainkan oleh satu atau beberapa orang. Jika dimainkan oleh satu orang, penari mengganti topeng yang dipakai sesuai dengan lakon yang dimainkan. Penari hanya melakukan gerakan tubuh sedangkan dialog diucapkan oleh dalang. Gerakan pada tari topeng bersifat dinamis dengan gerakan-gerakan tubuh termasuk langkah kaki, tetapi gerakan kaki pada tarian ini tidak membutuhkan ruang yang luas. Biasanya, tari topeng diiringi oleh musik gamelan yang letak pemain dan alat gamelan ini berada di belakang penari. Luas area untuk pertunjukan tari topeng mempertimbangkan luas area untuk pemain dperalatan gamelan yang digunakan serta area penari dan sirkulasi untuk penari.



Gbr. 3. Luas area pertunjukkan Tari Topeng

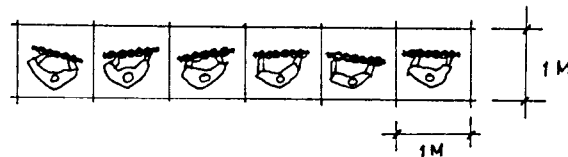
Pertunjukkan tari topeng dapat diselenggarakan dengan menggunakan panggung atau dapat juga tanpa panggung. Pertunjukan tari topeng dengan panggung menggunakan *setting* panggung yang tetap, dimana letak area penonton berada di depan panggung. Tetapi pada pementasan di desa-desa yang bersifat informal, kadang penonton dapat berada di atas panggung dan berdekatan dengan pemain. Pada pertunjukkan tari topeng tanpa panggung baik itu yang bersifat informal seperti pertunjukkan di desa-desa atau yang bersifat formal seperti di kraton-kraton, penonton dapat berada di sekeliling pemain dan dapat menyaksikan pertunjukkan arah menyebar dimana biasanya berada di depan dan di samping area penari.



Gbr. 4. Pertunjukkan Tari Topeng

(Indonesian Heritage (Performing Arts), Didier Millet, 1998, Archipelago Press)

Untuk pertunjukan musik, pada karawitan gamelan gerakan bersifat statis, tidak membutuhkan ruang yang luas untuk setiap pemusik. Peralatan gamelan untuk karawitan pada umumnya sama dengan yang digunakan pada pertunjukkan tari topeng. Sedangkan pertunjukan musik calung yang dimainkan oleh enam orang dengan membawa alat musik calung, gerakan pemain kadang disertai dengan tarian sederhana dengan gerakan statis, serta dialog yang sifatnya canda.



Gbr. 5. Luas area pertunjukkan Calung

Pertunjukkan kesenian Cirebon dapat bersifat informal maupun formal, dalam arti penonton dapat berada dekat serta dapat berkomunikasi dengan pemain tetapi tetap ada pemisahan antar keduanya dan penonton cenderung hanya menikmati pertunjukkan.

## **B. Tinjauan fasilitas pertunjukan**

- **Taman Budaya Yogyakarta (Lokasi : Komplek Universitas Gajah Mada)**  
**Bentuk dan Lay Out Ruang**

Fasilitas pertunjukan pada Purna Budaya Yogyakarta berupa ruang terbuka dengan kolom-kolom sebagai pembatas pada sisi-sisi bangunan. Langit-langit mengikuti bentuk atap joglo. Area penonton berbentuk persegi empat dan balkon terdapat pada bagian atas sisi-sisi area penonton, dengan lantai datar serta menggunakan tempat duduk non permanen pada lantai datar maupun balkon. Jenis panggung menggunakan proscenium tanpa apron. Dengan lantai datar dan penggunaan tempat duduk tidak permanen, setting tempat duduk dapat diubah sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas pertunjukan ini dapat digunakan untuk pementasan baik yang bersifat formal maupun informal.

### **Visual**

Penggunaan lantai datar dapat mempengaruhi pandangan penonton ke arah panggung. Pandangan penonton dibelakang mungkin terhalangi oleh penonton di depannya. Tetapi hal ini dapat diatasi dengan penempatan tempat duduk yang berselang (tidak sejajar tegak lurus dengan arah panggung) antar tiap baris karena menggunakan tempat duduk yang tidak permanen.

### **Pencahayaan**

Fasilitas pertunjukan ini mengandalkan pencahayaan alami pada siang hari dengan bentuk bangunannya yang terbuka. Untuk pencahayaan buatan, pada area panggung penerangan diletakkan diatas area panggung dengan penerangan langsung simetris ditambah dengan lampu sorot. Pada area penonton, penerangan diletakkan pada langit-langit dibawah balkon menggunakan jenis penerangan langsung simetris yang menyebar.

### **Akustik**

Jenis ruang yang terbuka dan bentuk langit-langit yang mengikuti bentuk atap joglo menyebabkan suara yang dihasilkan menyebar dan memantul ke segala arah, tidak terfokus ke arah penonton.

### **Sirkulasi**

Pengunjung dapat masuk ke area penonton dari sisi-sisinya (kecuali dari arah panggung) karena bentuk panggung yang terbuka. Sirkulasi pada area penonton mengikuti *setting* tempat duduk yang digunakan pada masing-masing pertunjukan. Pengendalian sirkulasi ke fasilitas pertunjukan dengan membuat pintu masuk primer dan sekunder pada keseluruhan fasilitas.

- **Taman Budaya (Art Centre) Yogyakarta**

**Bentuk dan Lay Out Ruang**

Fasilitas pertunjukan pada Taman Budaya (Art Centre) Yogyakarta berupa bangunan tertutup tanpa adanya bukaan. Ruangan memiliki bentuk persegi empat memanjang, tetapi lay out tempat duduk berbentuk kipas dengan lantai bertingkat dan tempat duduk semi permanen. Jenis panggung berbentuk proscenium. Tempat duduk dapat ditambah dengan tetap mengikuti pola tingkat lantai. Langit-langit berbentuk datar dengan tambahan lubang pada daerah depan panggung untuk meletakkan lampu sorot. Fasilitas ini mewadahi pertunjukan yang lebih bersifat formal.

**Visual**

Pandangan penonton ke arah panggung sangat baik dengan penggunaan lantai berjenjang dengan jarak antar baris yang cukup lebar dan kemiringan lantai yang memadai. Juga didukung oleh peletakkan tempat duduk antar baris berselang. Lay out tempat duduk yang berbentuk kipas, membuat pandangan penonton dapat mengarah lurus ke bagian panggung sesuai dengan posisi duduknya.

**Pencahayaan**

Pencahayaan pada ruang mengandalkan pencahayaan buatan dimana cahaya alami tidak dapat masuk karena tidak adanya bukaan pada dinding. Pada area penonton, pencahayaan menggunakan jenis penerangan langsung simetris yang menyebar dan pada area panggung pencahayaan menggunakan pencahayaan langsung terarah (lampu sorot) yang terletak di atas bagian depan panggung. Lampu sorot ini diletakkan pada area lubang langit-langit.

**Akustik**

Ruang pertunjukan yang tertutup menyebabkan suara yang ditimbulkan terfokus pada ruangan. Lay out ruang persegi dan bentuk langit-langit yang datar membuat pantulan suara menyebar ke segala arah.

**Sirkulasi**

Entrance utama pada fasilitas ini terletak di belakang area penonton. Selain itu terdapat juga pintu-pintu tambahan pada sisi samping ruangan yang dapat berfungsi sebagai pintu keluar dan pintu darurat. Sirkulasi pada area penonton menggunakan *straight aisles* tipe stadion dengan empat *cross aisles*.

- **Societeit Militer Yogyakarta**

**Bentuk dan Lay Out Ruang**

Pada Societeit Militer, fasilitas pertunjukkan berupa ruang tertutup dengan adanya bukaan-bukaan jendela ditutup tirai kain yang terletak dibagian atas dinding sisi samping. Ruangan berbentuk empat persegi memanjang ke arah belakang dengan lay out tempat duduk berbentuk tegak lurus panggung (*straight*). Jenis lantai menggunakan lantai bertingkat dengan tempat duduk yang permanen. Panggung menggunakan bentuk proscenium ditambah bagian apron. Bentuk langit-langit bertingkat dimana semakin ke tengah, langit-langit semakin tinggi. Fasilitas ini mewadahi pertunjukkan yang lebih bersifat formal.

**Visual**

Dengan jenis lantai yang berjenjang, pandangan penonton dapat mengarah ke panggung tanpa terhalangi. Tetapi pada kenyataan pada Societeit Militer, pandangan penonton masih terhalangi oleh penonton didepannya. Ini disebabkan oleh tingkatan lantai yang relatif pendek serta penempatan tiap baris tempat duduk yang sejajar. Lay out tempat duduk yang tegak lurus arah panggung juga menjadikan pandangan penonton tidak lurus ke panggung sesuai dengan posisi duduknya.

**Pencahayaan**

Ruang pertunjukkan ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan lebih diandalkan dimana bukaan-bukaan ditutup oleh tirai kain sehingga cahaya alami tidak maksimal menerangi ruangan. Pencahayaan buatan pada area penonton menggunakan jenis pencahayaan langsung simetris yang menyebar. Pada area panggung, pencahayaan menggunakan campuran antara jenis penerangan langsung simetris menyebar yang diletakkan diatas area panggung dan penerangan langsung terarah yang terletak di atas bagian depan panggung.

**Akustik**

Suara yang ditimbulkan tidak menyebar karena jenis ruang yang tertutup. bentuk ruang persegi empat dan bentuk langit-langit yang semakin tinggi dibagian tengah menimbulkan pantulan suara yang menyebar.

**Sirkulasi**

*Entrance* utama terletak dibelakang area penonton. Selain itu terdapat juga pintu-pintu dibagian sisi samping ruangan yang berfungsi sebagai pintu keluar dan pintu darurat. Pada area penonton, sirkulasi berbentuk *straight aisles* tipe stadion dengan tiga *cross aisles*.

- **Lembaga Indonesia-Perancis (LiP)**

**Bentuk dan Lay Out Ruang**

Fasilitas pertunjukkan pada LiP berupa ruang tertutup tanpa adanya bukaan-bukaan kecuali pintu. Ruangan berbentuk empat persegi memanjang ke belakang dengan *lay out* tempat duduk biasanya tegak lurus panggung (*straight*). Jenis lantai terbagi dua yaitu lantai datar dibagian depan dan lantai berjenjang dibagian belakang pada area penonton dengan tempat duduk tidak permanen. Jenis panggung yang digunakan adalah bentuk proscenium. Bentuk langit-langit memiliki lekukan-lekukan. Fasilitas ini dapat digunakan untuk jenis pertunjukkan formal maupun informal.

**Visual**

Penggunaan jenis lantai datar dan berjenjang dimaksudkan agar pandangan penonton yang terletak agak jauh dibagian belakang tidak terhalangi oleh penonton dibagian depan. Setting tempat duduk tidak permanen dapat membantu penempatan tempat duduk antar baris yang berselang, tetapi biasanya setting tempat duduk yang digunakan adalah sejajar.

**Pencahayaan**

Ruang pertunjukkan pada LiP menggunakan pencahayaan buatan dimana tidak terdapat bukaan-bukaan untuk masuknya cahaya matahari. Jenis pencahayaan buatan menggunakan jenis pencahayaan langsung simetris yang menyebar baik pada area panggung dan area penonton ditambah jenis pencahayaan langsung terarah diatas area penonton untuk menerangi area panggung.

**Akustik**

Jenis ruang tertutup menyebabkan suara yang ditimbulkan tidak menyebar keluar dari ruangan. Bentuk langit-langit dan dinding yang berlekuk menimbulkan arah pantulan suara yang menyebar.

**Sirkulasi**

Entrance utama terletak dibagian sisi ruangan pada area penonton. Selain itu terdapat juga pintu-pintu dibagian sisi samping ruangan yang berfungsi sebagai pintu keluar, pintu darurat dan penghubung dengan ruang lainnya. Pintu pada bagian depan sisi samping bangunan digunakan sebagai pintu masuk pemain apabila pertunjukkan sedang berlangsung. Sirkulasi pada area penonton dengan setting tempat duduk yang biasa digunakan berupa *straight aisles* jenis stadion dengan dua *cross aisles*.

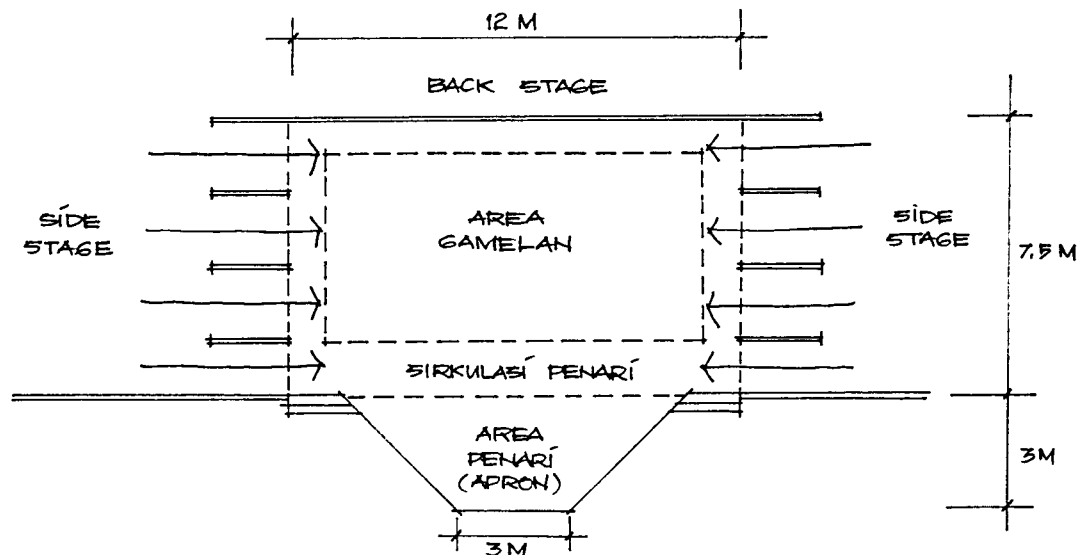
### C. Kebutuhan Ruang

Ruang yang dibutuhkan untuk kegiatan pentas seni yaitu teater yang meliputi panggung dan tempat penonton. Selain itu dibutuhkan pula ruang-ruang penunjang untuk mewadahi kegiatan persiapan pemain serta kegiatan servis meliputi ruang persiapan (*back stage* dan *side stage*), ruang latihan, ruang rias dan kostum, ruang kontrol, ruang penyimpanan peralatan, dan peturasan.

Fasilitas untuk mewadahi kegiatan pertunjukkan yang berupa pertunjukkan rakyat ini dirancang berupa ruang tertutup sebagai pengontrol pengunjung yang ditampung.

#### I. Panggung

Untuk menampung pertunjukan kesenian ini, dimana penonton bersifat pasif dan cenderung hanya menikmati pertunjukan yang disajikan, jenis panggung yang digunakan adalah bentuk *proscenium* dengan apron. Penambahan apron dimaksudkan ruang gerak penari pada pertunjukkan tari topeng dimana bagian belakang dari panggung digunakan sebagai ruang gamelan. Luas panggung ditentukan dengan pertimbangan dapat mewadahi jenis pertunjukkan tari topeng, musik karawitan gamelan serta pementasan drama.



Gbr. 6. Luas area panggung

#### II. Area penonton

Area penonton dirancang bebas tanpa adanya tingkat lantai dengan tempat duduk yang tidak permanen sehingga *setting* tempat duduk dapat diubah. *Setting*

tempat duduk yang tidak permanen ini dimaksudkan agar dapat digunakan untuk pementasan umum baik dengan atau tanpa kursi. Area penonton diasumsikan untuk menampung kapasitas 250 tempat duduk. Dengan kapasitas tersebut, area penonton dirancang tidak menggunakan balkon.

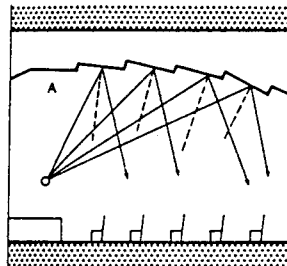
Untuk memperoleh kenyamanan visual, penggunaan tempat duduk tidak permanen mempengaruhi pandangan penonton ke arah panggung. Hal ini dapat diatasi dengan pengaturan *setting* tempat duduk.

### III. Pencahayaan

Pencahayaan buatan menggunakan jenis pencahayaan langsung simetris yang menyebar untuk pencahayaan baik umum maupun panggung, dan pencahayaan langsung terarah untuk mendukung aksi panggung.

### IV. Akustik

Adanya unsur musik dan suara pada pertunjukkan maka perlu adanya pengendalian akustik pada ruangan. Pengendalian dilakukan dengan membuat bentuk langit-langit yang dapat menghantar bunyi dan penggunaan bahan pada dinding yang dapat menyerap bunyi seperti bahan kayu untuk menghindari terjadinya gaung dan gema.



Gbr. 7. Bentuk langit-langit

(Data Arsitek jilid 33, Ernst Neufert, 1996, Erlangga)

### V. Struktur

Pada fasilitas pertunjukkan, pandangan penonton ke arah panggung hendaknya dapat langsung dan tidak terhalangi. Maka dibutuhkan ruang yang bebas kolom di tengah ruang sehingga struktur yang digunakan adalah struktur bentang lebar dimana keberadaan kolom di area tengah ruang dapat dihindari.

### VI. Akses dan sirkulasi

Akses ke fasilitas pertunjukkan ini dirancang dengan pertimbangan kebutuhan gerak dan faktor keamanan. Akses utama dirancang berhubungan langsung dengan Hall serta ditambah jalur sirkulasi lain sebagai sirkulasi darurat. Akses pemain dan pengunjung dipisahkan. Pengendalian dilakukan melalui *person* dan tiket.

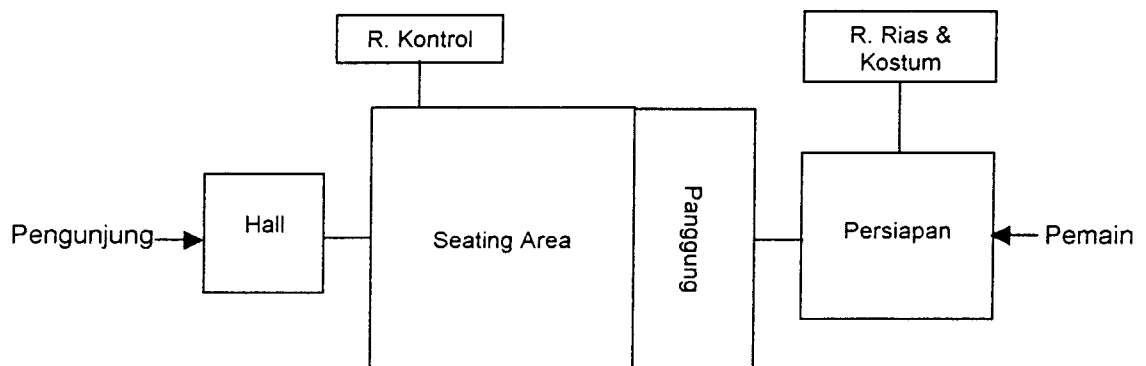
#### D. Besaran ruang

Besaran ruang yang digunakan untuk fasilitas pertunjukkan sebagai berikut :

| Ruang               | Perhitungan                                                  | Sumber     | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|---------------------|--------------------------------------------------------------|------------|------------------------|
| <i>Theater</i>      |                                                              |            |                        |
| - Panggung          |                                                              |            |                        |
| <i>Proscenium</i>   | Area gamelan (12x7,5m)                                       | Asumsi     | 90                     |
|                     | + apron                                                      |            | 9                      |
| - Area Penonton     | 250 tempat duduk @ 1,11 m <sup>2</sup>                       | Time Saver | 277,5 ≈ 280            |
| R. Persiapan        |                                                              |            |                        |
| - <i>back stage</i> | 50% panggung                                                 | Time Saver | 49,5 ≈ 50              |
| - <i>side stage</i> | 50% panggung                                                 | Asumsi     | 49,5 ≈ 50              |
| R. Rias dan Kostum  | 2 unit @ 10 orang @ 1,7m <sup>2</sup>                        | Time Saver | 34                     |
| R. Kontrol          | 1 unit                                                       | Asumsi     | 15                     |
| Gudang              | 1 unit                                                       | Asumsi     | 15                     |
| Peturasan           | 2 unit untuk pemain @ 2 <i>water closet</i> , 2 lavatori     | Time Saver | 18                     |
|                     | 2 unit untuk pengunjung @ 3 <i>water closet</i> , 3 lavatori |            | 36                     |

#### E. Organisasi ruang

Hubungan ruang pada kegiatan pentas seni sebagai berikut :



Gbr. 8. Skema hubungan ruang pada kegiatan pertunjukkan

### **2.2.2. Fasilitas Pameran**

#### **A. Kegiatan Pameran**

Kegiatan pameran yaitu kegiatan berupa penyajian benda untuk dipamerkan dengan tujuan memberi informasi dan promosi. Pelaku pada kegiatan pameran yaitu pengunjung dan peserta pameran. Kegiatan pameran yang diwadahi ditekankan pada pameran temporer. Fasilitas yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan pameran adalah ruang pameran, ruang kurator atau pengawas pameran, dan gudang untuk penyimpanan panel-panel.

Kebutuhan ruang pameran mempertimbangkan jenis benda yang akan dipamerkan. Jenis benda yang akan dipamerkan pada fasilitas ini diasumsikan adalah benda dengan skala sebenarnya yang dapat dalam bentuk dua dimensional atau tiga dimensional. Objek yang akan dipamerkan diasumsikan berupa lukisan dan batik yang merupakan kerajinan seni yang cukup terkenal di Cirebon.

Untuk lukisan, digolongkan menjadi dua ukuran lukisan yaitu ukuran besar dan ukuran kecil. Lukisan ukuran besar ditentukan ukuran lebar maksimal 2,5 meter dengan tinggi maksimal 2,5 meter sedangkan lukisan kecil dengan lebar maksimal 1,5 meter dan tinggi maksimal 1,5 meter.

Untuk penyajian batik, ada beberapa bentuk penyajian seperti dibentangkan secara keseluruhan apabila motif pada desain berupa gambaran yang berbeda pada seluruh bahan, dapat ditata sedemikian rupa secara dua dimensional atau tiga dimensional apabila motif yang digambarkan berupa *tyle* sehingga tidak perlu dilihat secara keseluruhan. Untuk penyajian batik, digunakan dua jenis penyajian yaitu dengan penyajian dua dimensional dengan diletakkan pada dinding untuk motif yang digambarkan berbeda pada seluruh bahan, serta penyajian tiga dimensional apabila motif yang diperlihatkan berupa *tyle* yang memiliki kemiripan diseluruh bahan.

Untuk penyajian batik yang diletakkan pada dinding, ruang dinding yang dibutuhkan mempertimbangkan luas kain panjang. Ukuran kain panjang umumnya memiliki panjang 230-250 cm dengan lebar 100-120 cm. Motif yang digambarkan secara keseluruhan terdiri dari dua jenis, yaitu digambarkan secara horizontal dan vertikal. Untuk motif yang digambarkan secara horizontal, lebar dinding yang dibutuhkan diasumsikan maksimal 250 cm sedangkan untuk motif yang digambarkan secara vertikal lebar dinding yang dibutuhkan diasumsikan maksimal 120 cm.

Penyajian batik dengan bentuk tiga dimensional ada yang berupa penutup tubuh atau penutup benda lain. Ukuran benda yang bermacam-macam membutuhkan area untuk benda pameran. Area lantai untuk benda terbesar diasumsikan sebesar 4 m<sup>2</sup>.

**B. Tinjauan fasilitas pameran**

- **Taman Budaya Yogyakarta (Lokasi : Komplek Universitas Gajah Mada)**

- *Lay out* ruang pamer terbuka dimana hanya terdapat kolom-kolom pada ruangan.
- Terdiri dari 2 buah ruang pamer yaitu untuk pameran tetap pada bagian atas dan pameran temporer pada bagian bawah tetapi pada kenyataannya, kedua ruang tersebut digunakan hanya pada saat diadakan pameran.
- Pencahayaan alami pada ruang bawah melalui bukaan-bukaan di bagian atas dinding (bukaan yang lebar sudah ditutup dengan panel kayu untuk menambah daya tampung benda), sedangkan pada bagian atas melalui bukaan pada atap (bukaan pada dinding juga ditutup oleh panel kayu).
- Pencahayaan buatan menggunakan lampu sorot yang ditempatkan pada langit-langit baik pada ruang bawah maupun ruang atas.

- **Taman Budaya (Art Centre) Yogyakarta**

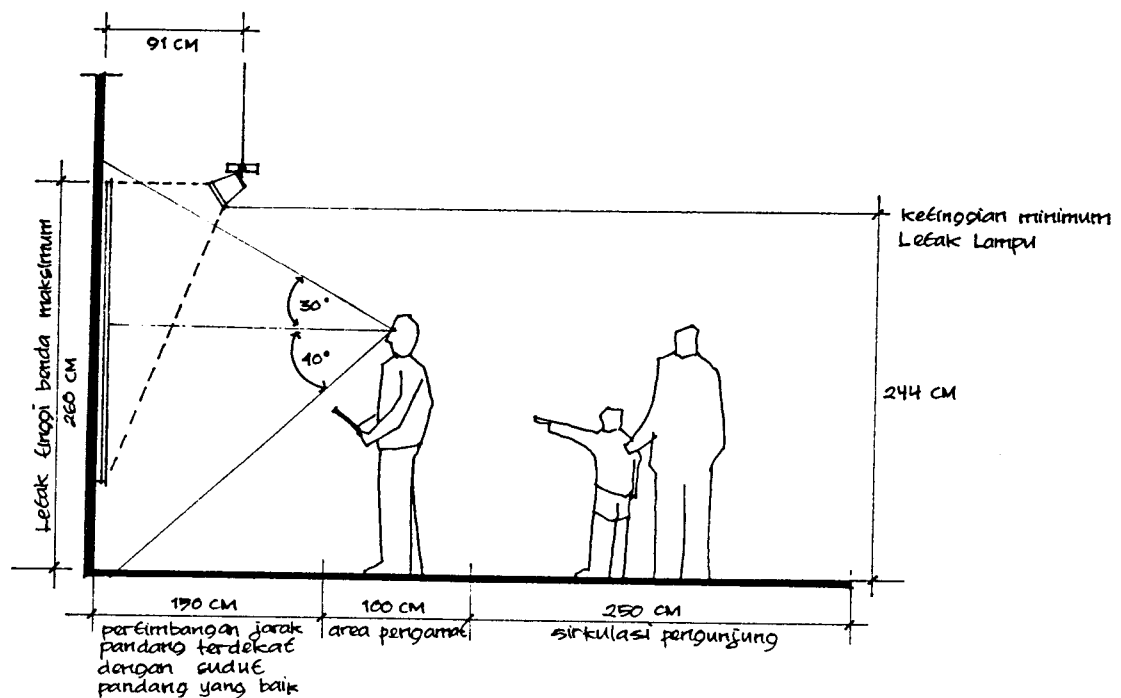
- *Lay out* ruang pamer terbuka dimana hanya terdapat kolom-kolom pada ruangan.
- Hanya terdapat sebuah ruang pamer untuk penyelenggaraan pameran temporer.
- Pencahayaan alami didapat dari bukaan-bukaan pada bagian atas dinding.
- Pencahayaan buatan menggunakan lampu sorot dengan rel untuk menerangi benda pamer dan *common lighting* untuk penerangan secara umum.

- **Sapto Hudoyo Art and Gallery (sumber : Sahat, Islamic Art Centre Yogyakarta, Tugas Akhir)**

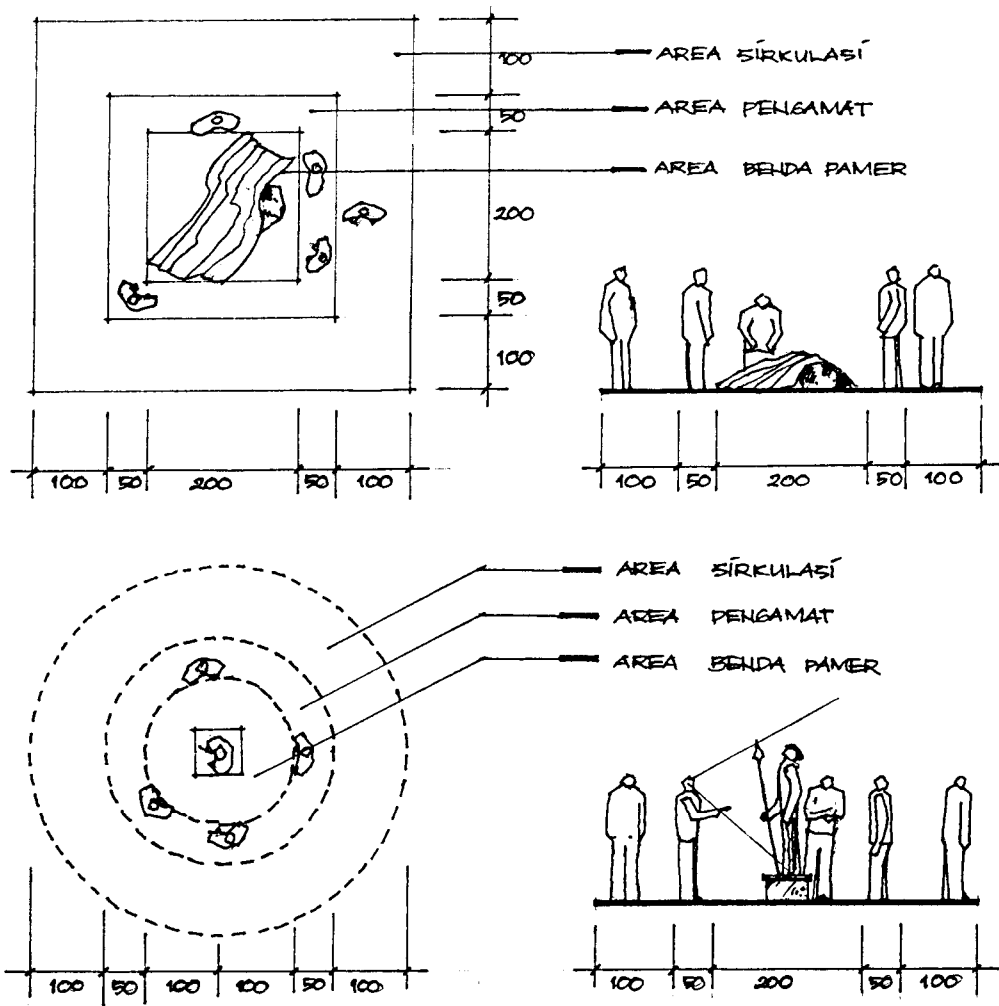
- *Lay out* ruang terbagi menjadi beberapa ruangan sesuai dengan jenis etnik dari benda yang dipamerkan.
- Jenis pameran yang ada adalah pameran tetap yang menggelar benda-benda koleksi dari pemilik.
- Pencahayaan siang hari menggunakan pencahayaan alami walaupun pada ruang tengah (ruang garmen) cahaya tidak dapat masuk secara maksimal sehingga dibutuhkan cahaya buatan penerangan tambahan.

### C. Kebutuhan Ruang

Ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan pameran berupa ruang pamer dimana ruang peragaan dirancang secara linier. Untuk ruang pamer benda dua dimensi, diasumsikan dapat menampung 30 benda ukuran besar. Untuk ruang pamer benda tiga dimensi diasumsikan dapat menampung 20 benda. Luas ruang ditentukan dengan pertimbangan ukuran *space* terbesar benda dengan penyajian dua dimensional dan penyajian tiga dimensional. Untuk pameran dengan jenis benda dan jenis penyajian yang berbeda, jumlah benda yang dipamerkan menyesuaikan ukuran ruang yang ada.



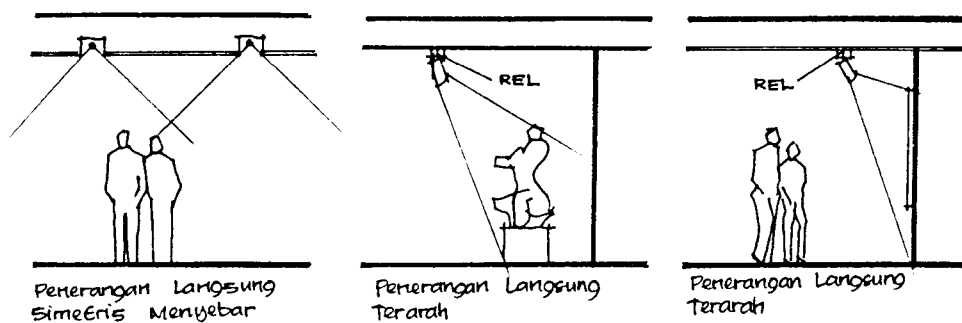
Gbr. 9. Penyajian Benda Dua Dimensi



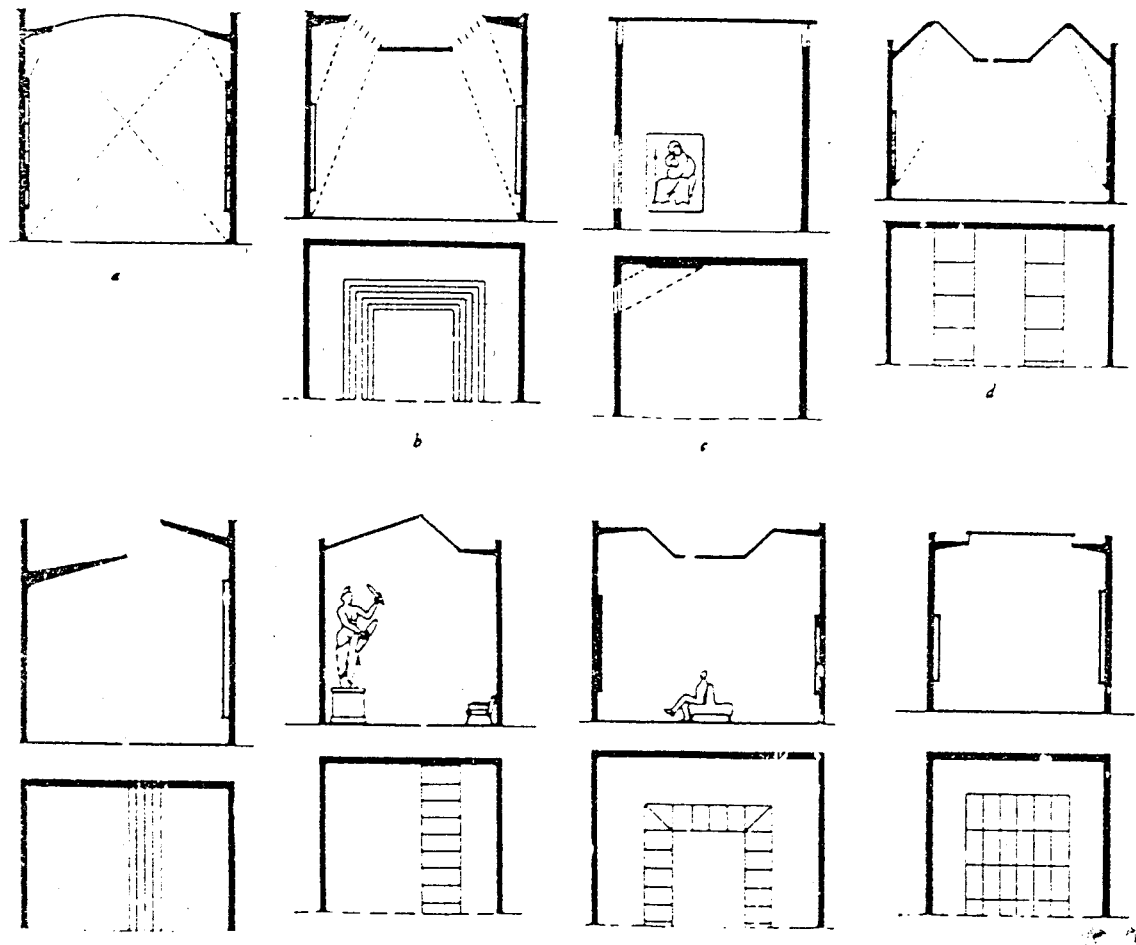
Gbr. 10. Penyajian Benda Tiga Dimensi

### I. Pencahayaan

Jenis pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami dapat diperoleh dari bukaan pada dinding dan atap tetapi tetap menghindari cahaya yang langsung memasuki ruang. Pencahayaan buatan menggunakan pencahayaan langsung simetris menyebar untuk pencahayaan umum dan pencahayaan langsung terarah untuk benda pameran.



Gbr. 11. Pencahayaan buatan



Gbr. 12. Macam bukaan untuk pencahayaan alami

(Time Saver Standards For Interior Design And Space Planning, 1992, De Chiara.J, Panero.J, Zelnik.M.)

## II. Akses dan sirkulasi

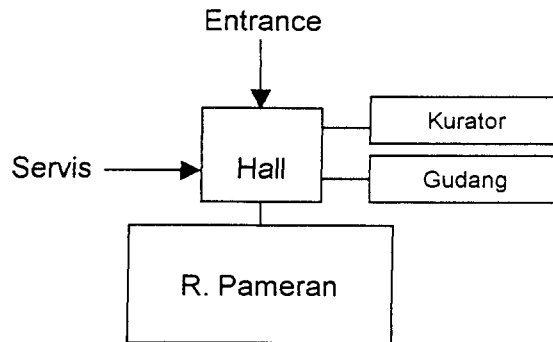
Ruang pameran dirancang secara linier untuk mengarahkan pengunjung mengamati objek secara kontinyu. Akses utama ke ruang pameran berhubungan langsung dengan Hall dan penempatan akses tambahan untuk keadaan darurat. Kontrol dilakukan oleh person pada saat berlangsungnya kegiatan pameran.

### D. Besaran ruang

Besaran ruang yang digunakan untuk fasilitas pameran sebagai berikut :

| Ruang      | Perhitungan                     | Sumber | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|------------|---------------------------------|--------|------------------------|
| R. Pameran | 30 benda 2D @ 15 m <sup>2</sup> | Asumsi | 450                    |
|            | 20 benda 3D @ 25 m <sup>2</sup> | Asumsi | 500                    |
| R. Kurator | 2 unit @ 2 orang                | Asumsi | 18                     |
| Gudang     | 1 unit                          | Asumsi | 12                     |

## E. Organisasi ruang



Gbr. 13. Skema hubungan ruang untuk kegiatan pameran

### 2.2.3. Fasilitas Diskusi dan Informasi Literatur

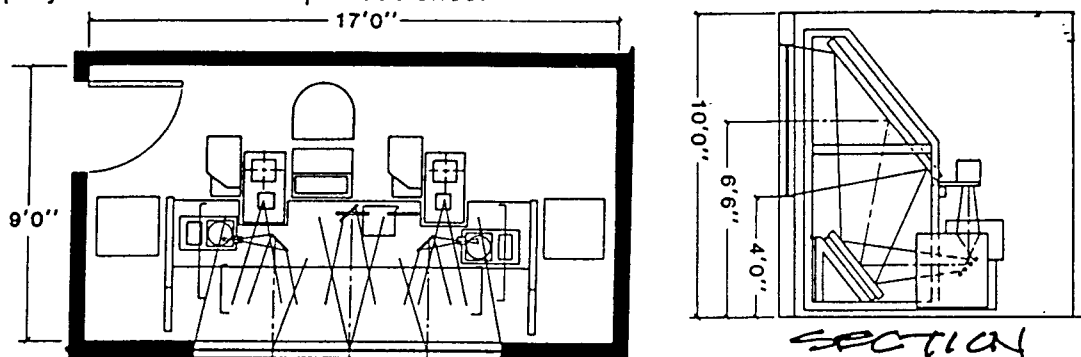
#### A. Kegiatan Diskusi dan Informasi Literatur

Kegiatan yang ditampung berupa diskusi atau pertemuan baik formal maupun informal dengan tujuan membahas tentang seni dan budaya, baik yang didapat dari literatur maupun dari kegiatan sehari-hari.

#### B. Kebutuhan ruang

Untuk pertemuan yang sifatnya lebih formal, fasilitas berupa ruang pertemuan tertutup yang dilengkapi dengan sarana display sehingga dapat digunakan untuk diskusi-diskusi yang membutuhkan penyajian display, baik itu berupa rekaman kegiatan-kegiatan seni atau berbentuk tulisan dan gambar-gambar. Ruang pertemuan ini memiliki kapasitas 100 orang dengan *lay out lecture style* (ruang kelas), ruang proyektor, serta ruang dokumentasi untuk menyimpan dokumen-dokumen seperti dokumen tertulis, *slide film*, dan dokumen lainnya. Untuk kegiatan diskusi informal, dapat dilakukan di ruang-ruang terbuka dan *hall*.

Ruang proyektor menggunakan jenis *rear projection screen* dimana ruang proyektor terletak di depan *audience*.



Gbr. 14. Ruang Proyektor

(Time Saver Standards For Interior Design And Space Planning, 1992, De Chiara.J, Panero.J, Zelnik.M.)

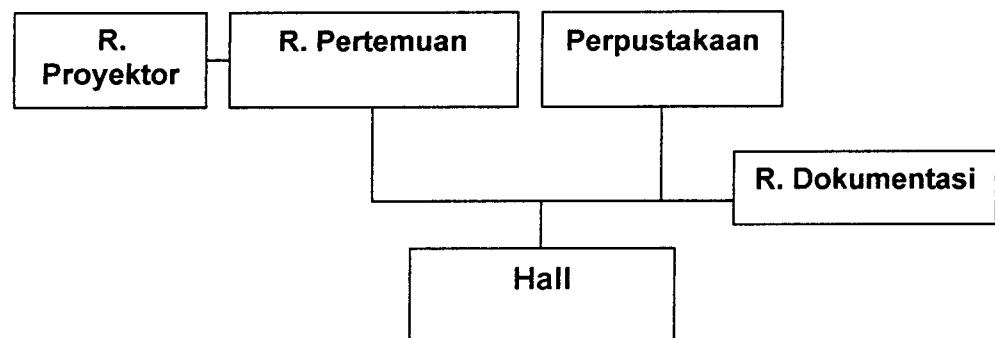
Kegiatan diskusi juga dilengkapi dengan sumber literatur dimana peletakkannya dapat diakses dengan mudah baik oleh peserta diskusi maupun pengunjung umum. Penyediaan sarana sumber literatur berupa perpustakaan yang meliputi ruang baca, ruang rak buku, area staf pengawas dan penitipan. Kapasitas pengunjung perpustakaan yang ditampung adalah 20 orang, serta 2 orang staf pengawas.

### C. Besaran ruang

Besaran ruang yang digunakan untuk fasilitas pameran sebagai berikut :

| Ruang             | Perhitungan                                   | Sumber       | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|-------------------|-----------------------------------------------|--------------|------------------------|
| Perpustakaan      |                                               |              |                        |
| -R. Baca          | 20 orang @ 2,32 m <sup>2</sup>                | Time Saver   | 46,4 ≈ 50              |
| -R. Rak Buku      | 20% dari R. Baca                              | Data Arsitek | 9,28 ≈ 10              |
| -R. Staf Pengawas | 2 orang @ 4 m <sup>2</sup> + penitipan barang | Asumsi       | 12                     |
| R. Pertemuan      | 100 orang @ 1,39 m <sup>2</sup>               | Time Saver   | 139 ≈ 140              |
| R. Proyektor      | 1 unit                                        | Time Saver   | 15, 25 ≈ 16            |
| R. Dokumentasi    | 1 unit                                        | Asumsi       | 9                      |
| Peturasan         | 2 unit @ 1 water closet, 1 lavatori           | Asumsi       | 9                      |

### D. Organisasi ruang



Gbr. 15. Skema hubungan ruang untuk kegiatan diskusidan informasi literatur

### 2.3. Fasilitas Penunjang

Kegiatan penunjang didalamnya mencakup kegiatan pengelolaan dan kegiatan servis pendukung baik servis teknis maupun servis pendukung kegiatan rekreasi. Fasilitas-fasilitas kegiatan penunjang ditempatkan berdekatan dengan kegiatan utama untuk memperlancar dan mendukung kegiatan utama.

### 2.3.1. Fasilitas Pengelolaan

#### A. Kegiatan pengelolaan

Kegiatan yang diwadahi berupa pengelolaan fasilitas. Kegiatan pengelolaan bersifat privat karena penggunaanya adalah orang-orang tertentu.

#### B. Kebutuhan ruang

Fasilitas pengelolaan ini meliputi ruang kepala (1 orang), ruang staf administrasi (1 orang), ruang staf koordinasi teknis (1 orang), ruang staf pengelola perpustakaan (1 orang), ruang arsip, dan ruang tamu.

#### C. Besaran ruang

Besaran ruang yang digunakan untuk fasilitas pengelola sebagai berikut :

| Ruang                | Perhitungan                         | Sumber     | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|----------------------|-------------------------------------|------------|------------------------|
| R. Kepala            | 1 orang @ 9 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 9                      |
| R. Staf Administrasi | 1 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 6                      |
| R. Staf Teknis       | 5 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 30                     |
| R. Koordinator       |                                     |            |                        |
| Perpustakaan         | 1 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 6                      |
| R. Staf umum         | 2 orang @ 6 m <sup>2</sup>          | Time Saver | 12                     |
| R. Arsip             | 1 unit                              | Asumsi     | 6                      |
| R. Tamu              | 5 orang                             | Asumsi     | 12                     |
| Peturasan            | 2 unit @ 1 water closet, 1 lavatori | Asumsi     | 9                      |

### 2.3.2. Fasilitas Servis Pendukung

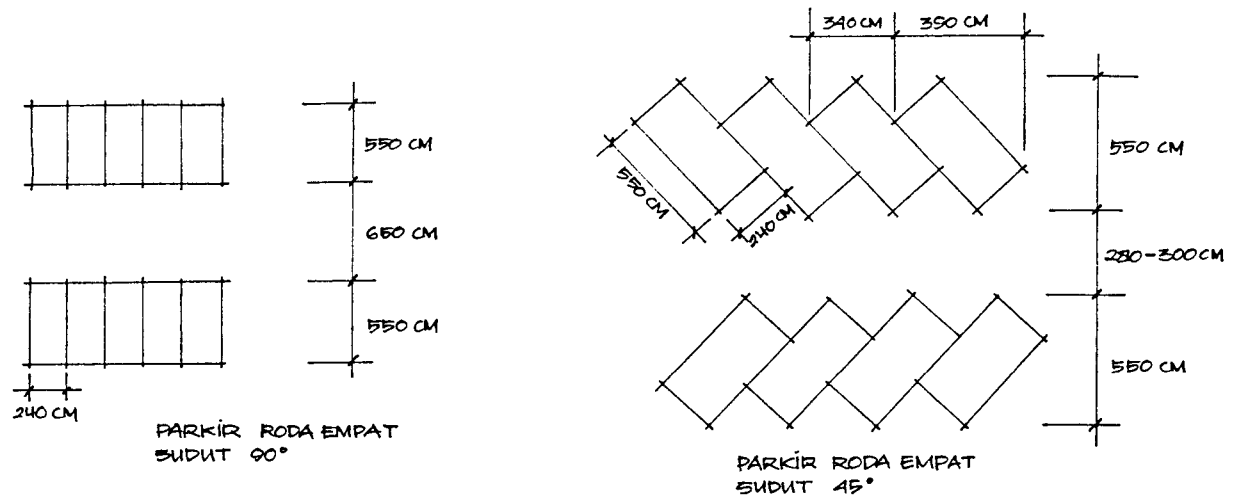
#### A. Kegiatan servis

Kegiatan yang diwadahi terdiri dari servis teknis dan servis pendukung kegiatan utama.

#### B. Kebutuhan ruang

Fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan utama yaitu area parkir, plaza, hall, mushola, ruang keamanan, toilet, serta kafetaria. Fasilitas servis teknis yang dibutuhkan yaitu ruang mekanikal dan elektrik, serta ruang penyimpanan barang.

Pada area parkir, kapasitas yang dapat ditampung diasumsikan untuk 30 mobil dan 30 motor. Besaran ruang untuk area parkir sebagai berikut, untuk mobil sebesar 22 m<sup>2</sup> per mobil dan untuk motor sebesar 1,5 m<sup>2</sup> per motor.



Gbr. 16. Area Parkir

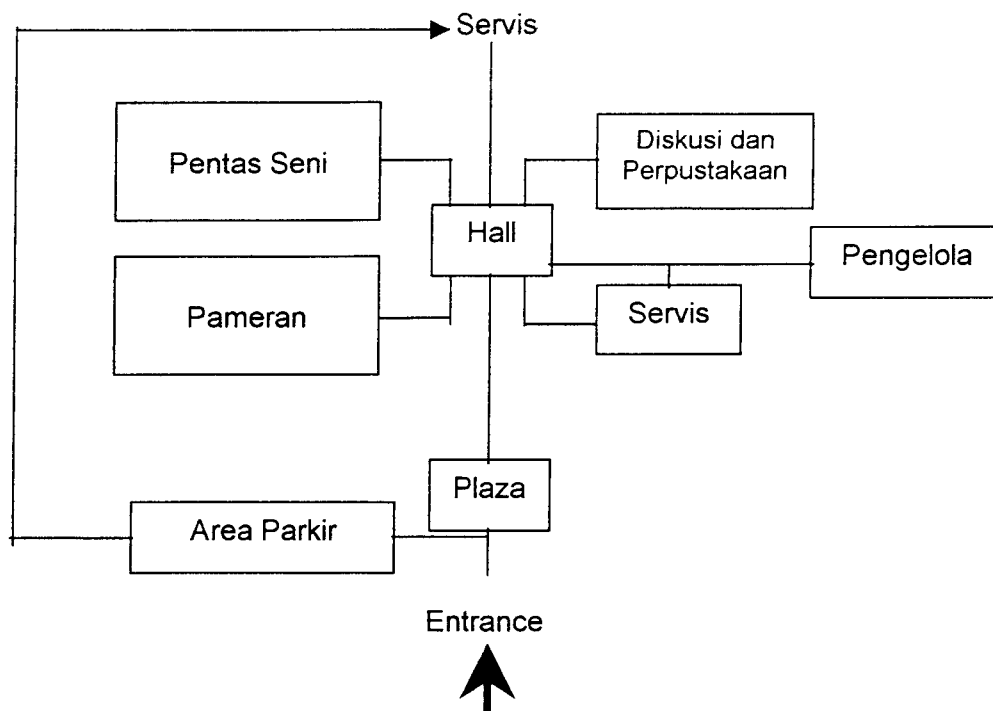
### C. Besaran ruang

Besaran ruang untuk fasilitas pendukung adalah :

| Ruang                  | Perhitungan                             | Sumber       | Luas (m <sup>2</sup> ) |
|------------------------|-----------------------------------------|--------------|------------------------|
| Parking Area           | 30 mobil, 30 motor                      | Data Arsitek | 795                    |
| Plaza                  |                                         | Asumsi       | 100                    |
| Hall                   | 100 orang                               | Asumsi       | 100                    |
| Cafetaria              | 10 meja (4 kursi) @ 5,75 m <sup>2</sup> | Data Arsitek | 57,5 ≈ 60              |
| Dapur                  | 1 unit                                  | Asumsi       | 15                     |
| R. Mekanikal           | 1 unit                                  | Asumsi       | 25                     |
| Elektrikal             |                                         |              |                        |
| R. Keamanan            | 1 unit @ 2 orang                        | Asumsi       | 6                      |
| Mushola + tempat wudlu | 1 unit                                  | Asumsi       | 25                     |

### 2.4. Hubungan Antar Kegiatan

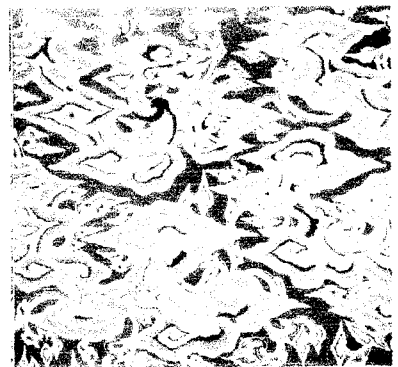
Penempatan fasilitas yang mewadahi tiap kegiatan utama yang ada dapat di akses secara langsung oleh pengunjung ke tiap-tiap kegiatan dengan pertimbangan bahwa tingkatan tiap kegiatan adalah sama. *Hall* ditempatkan sebagai pusat dimana dari *Hall* sirkulasi pengunjung dapat menuju ke masing-masing kegiatan. Penempatan fasilitas pendukung kegiatan utama berada tidak jauh dengan fasilitas utama sehingga benar-benar dapat mendukung kegiatan utama.



Gbr. 17. Skema hubungan antar kelompok kegiatan

Kontrol secara keseluruhan dilakukan dengan pengadaan pembatas berupa pagar, gerbang, dan pintu, penggunaan alarm, serta *person*.

### BAB III KAJIAN TEORI



## BAB III

### KAJIAN TEORI

#### 3.1. Desain Batik

(Sylvia Fraser-Lu, *Indonesian Batik Processes, Patern and Places, Chapter IV : Batik Design*, diterjemahkan penulis)

Desain dalam seni batik biasanya memiliki ciri khas pola atau motif tertentu. Ciri-ciri tersebut dapat digambarkan seperti dalam bentuk gambar, susunan gambar, pewarnaan dan lain-lain yang akan menimbulkan kesan tersendiri dari setiap motif.

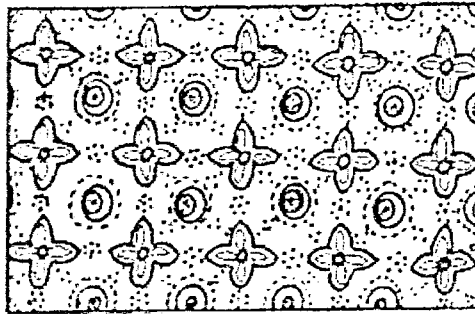
Desain batik dibedakan menjadi :

##### 1. Desain Geometris

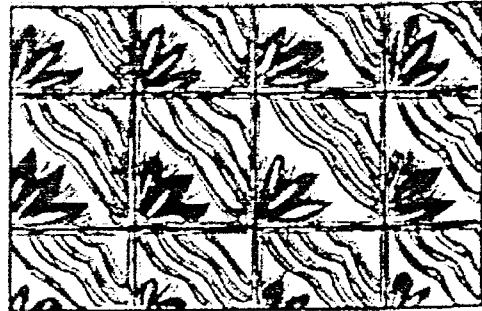
Desain ini dikatakan sebagai awal mula dari motif batik. Biasanya memiliki pola-pola yang geometris sehingga disebut motif atau pola geometris. Beberapa motif geometris antara lain :

- Ceplokan atau Pola Perulangan (Repetisi)

Desain ini terdiri dari motif-motif simetris dalam bentuk bintang, persilangan, bentuk bunga mawar, belah ketupat atau persegi banyak. Kadang hanya satu motif atau dapat juga beberapa motif yang disatukan, disusun dengan interval yang tetap. Tapi dapat juga motif ini menjadi elemen pelengkap dalam pola lainnya yang berbeda. Desain dalamnya dapat diisi dengan lingkaran atau persegi dalam susunan simetris dan menjadi lurus dalam arah horizontal atau diagonal. Dalam pola ini, juga biasa digunakan bentuk-bentuk alami seperti bunga, buah, burung, serangga dan hewan lainnya.



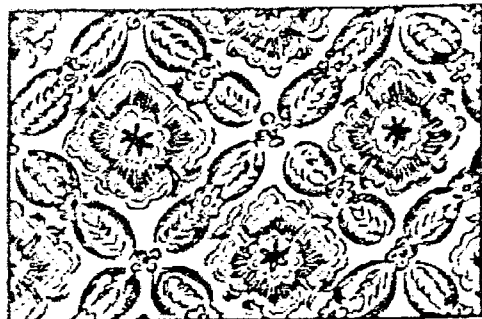
Grompol, a cluster



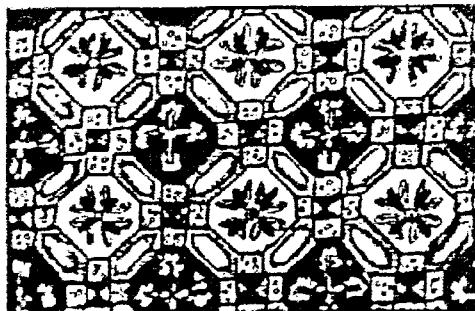
Surketan, a grass design



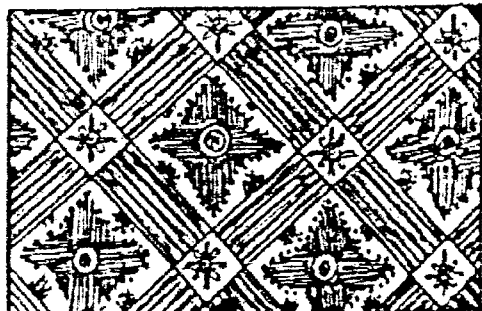
Swelogiri, a floral design



Supit urang, pinchers of the lobster



A geometric design

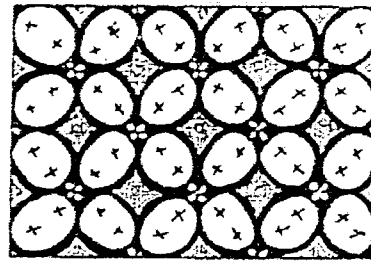


A gangong motif within a woven pattern

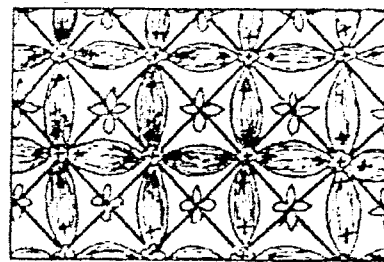
Gbr. 18. Desain Ceplokan atau Perulangan

- Kawung atau Pola Bundar (Circular)

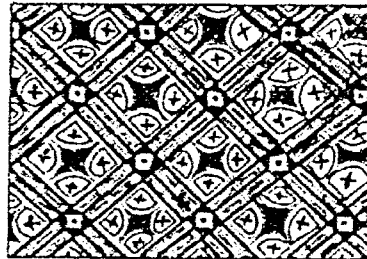
Terdiri dari bentuk elip yang disusun secara baris parallel. Bentuk elips dapat dihias oleh dua atau lebih persilangan, atau ornamen lain seperti garis atau titik-titik yang berpotongan. Banyak variasi dari pola kawung, sebagai pengganti dari garis diagonal, lingkaran diluruskan didalam bentuk persegi. Desain kawung kadang menjadi *background* dari motif lain, atau menjadi alternatif gabungan dengan beberapa desain lainnya.



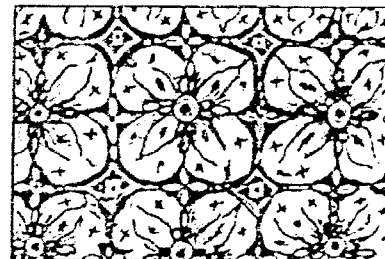
Kawung sari



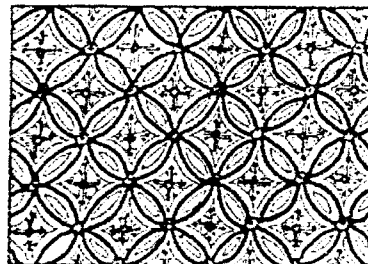
Kawung sawo



Kawung dedo nggamblok



Kawung kembang



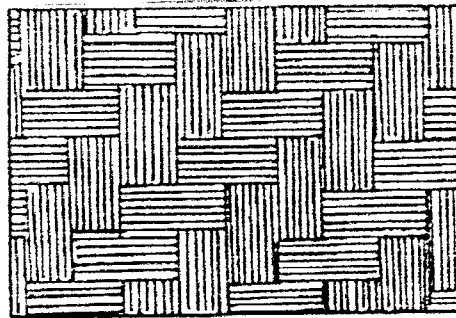
Kawung picus



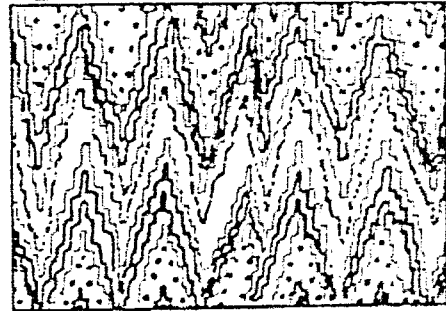
Kawung ageng

Gbr. 19. Desain Kawung

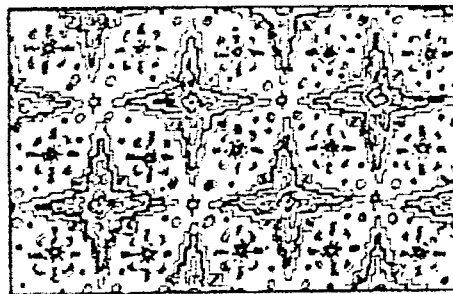
- **Jelamprang** atau desain berbasis tekstil India  
Berhubungan dekat dengan desain Kawung, berupa perulangan delapan motif mahkota mawar dalam bujursangkar, lingkaran, atau belah ketupat. Batas-batasnya saling bersentuhan tetapi tidak saling tumpang tindih. Desain ini juga gambaran inspirasi dari motif Patola yang terlihat pada kain Ikat Indonesia. Beberapa pola Jelamprang yang melingkar ditunjukkan sebagai cakar dan barangkali merepresentasikan Dharma atau 'roda kehidupan', sebuah konsep penting dari Budha.
- **Nitik** atau Desain Tenunan  
Disusun oleh titik-titik kecil dan garis yang merupakan imitasi dari kain tenun. Bintang, persegi, garis silang, dan lingkaran mirip dengan desain ceplokan dan biasanya dilukis dengan latar belakang warna gelap.



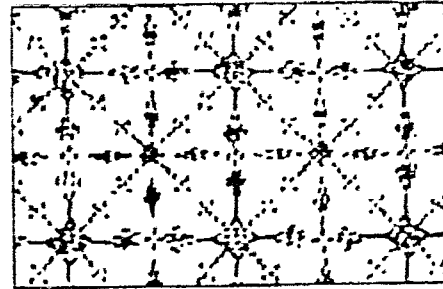
Nam kepang



Tirta teja



Jayakusuma



Onengan

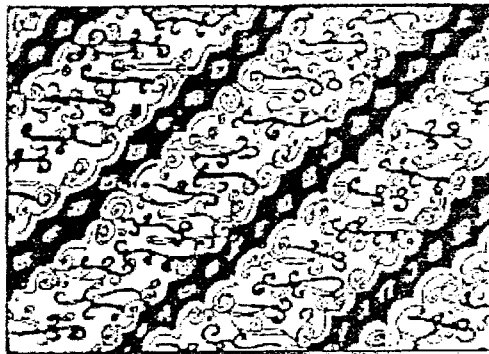
Gbr. 20. Desain Nitik

- **Garis Miring atau Desain Garis Diagonal Paralel**

Terdiri dari susunan garis diagonal, menjadi pola batik yang paling menarik perhatian. Desain ini memberi efek langsing pada si pemakai dan menjadi desain yang membawa keberuntungan. Beberapa pola dari desain Garis Miring ini yaitu :

- **Desain Parang**

Terdiri dari bentuk tali atau ulir dengan ruang terang yang lebar dibatasi oleh ujung-ujung bergelombang atau berbentuk siku keluang. Biasanya diselang oleh ikatan-ikatan dengan jarak lebih dekat dengan warna gelap yang kontras. Ruang gelap tersebut diisi oleh elemen desain yang lain yang disebut mlinjon.



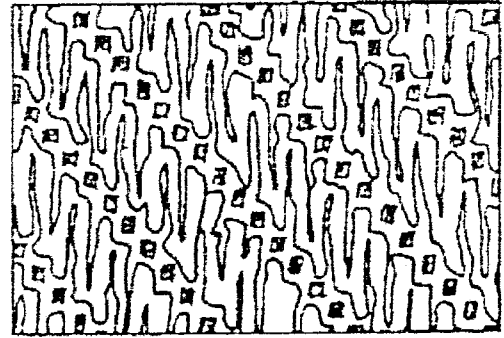
Parang sobrah



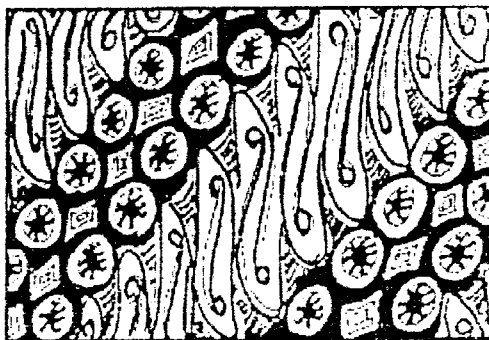
Parang ular



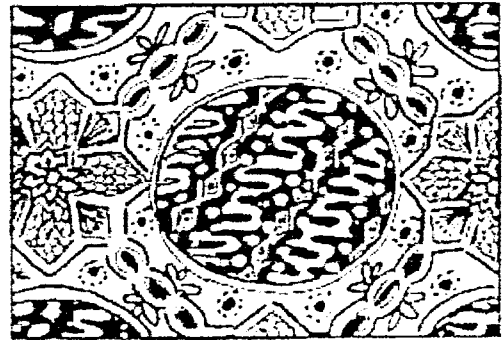
Parang godosuli



Parang curigo



Parang seling

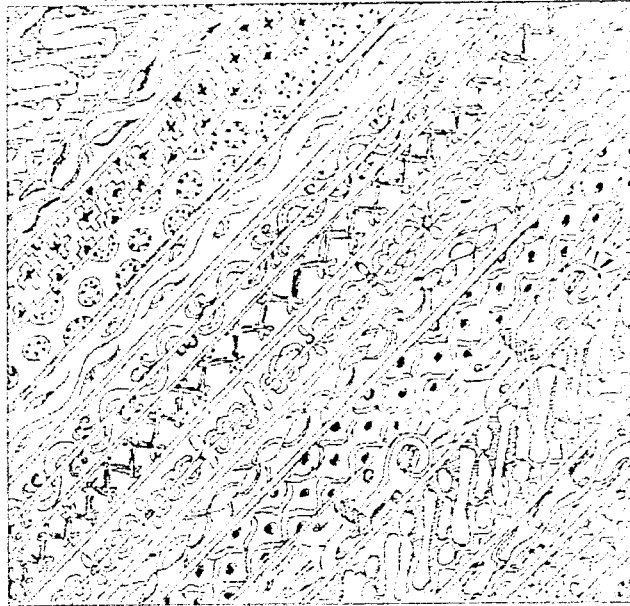


Parang kurung

Gbr. 21. Desain Parang

○ Desain Udan Liris

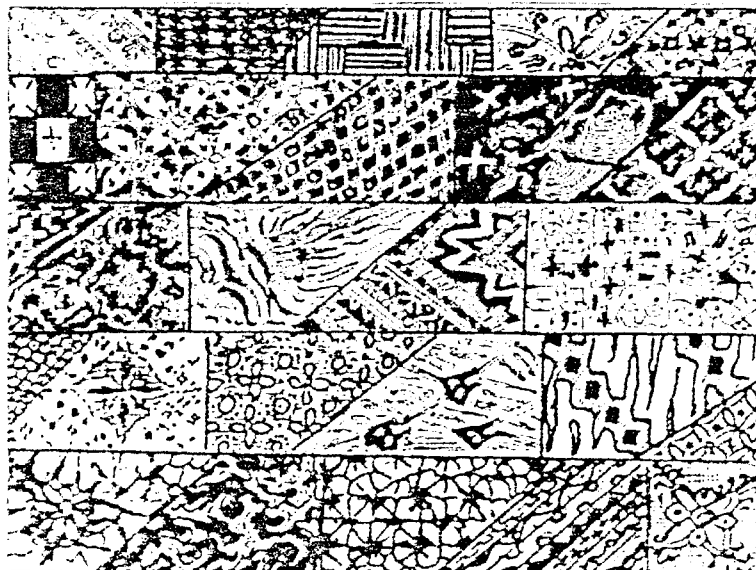
Terdiri dari baris-baris dengan jarak dekat secara sejajar. Berwarna coklat dengan latar putih. Tiap baris dapat diisi dengan motif yang berbeda. Sama seperti pola tradisional lainnya, udan liris dapat digunakan sebagai latar dari motif lainnya.



**Gbr. 22. Desain Udan Liris**

○ **Desain Tambal Miring**

Terdiri dari montase dari desain batik Jawa Tengah seperti segitiga, lingkaran, atau belah ketupat yang disusun dalam susunan horizontal atau baris-baris miring. Variasi elemen dari tiap komponen, dibedakan oleh kekontrasan antara kepadatan pola dan warna, yang memberi perbedaan pada setiap bidang kerja.



**Gbr. 23. Desain Tambal Miring**

- **Desain Tumpal atau Segitiga**  
Terdiri dari baris-baris segitiga. Didalam bentuk segitiga biasanya diisi oleh motif hewan atau tumbuhan. Tumpal zigzag mungkin dibagi menjadi tiga atau empat segitiga kecil dengan perbedaan elemen dan warna pada tiap sektor. Area antara garis-garis tumpal diwarnai gelap. Mungkin juga diisi oleh motif geometris atau tumbuhan dengan ukuran kecil.

## 2. Semen atau Desain Non Geometris

Dapat berarti tunas-tunas kecil atau daun-daun muda dimana diperlihatkan sebagai sulur-sulur ikal yang melengkapi latar belakang gambar tumbuhan, hewan, atau lambang simbolis.

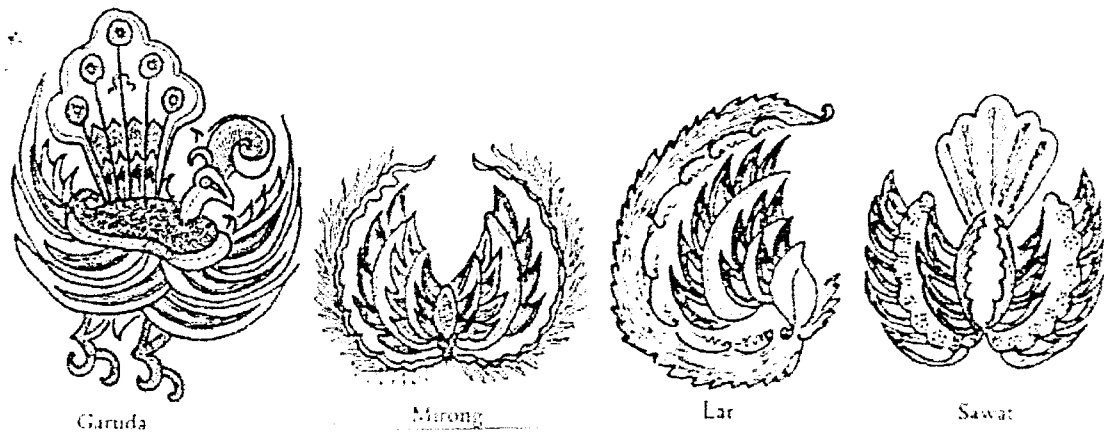
- **Motif Bunga, Buah, dan Daun**  
Dapat terdiri dari bunga dan daun secara keseluruhan. Fokus desain adalah rambatan yang sering disebut lung-lungan. Seperti ceplokan dan parang, beberapa desain semen dilengkapi oleh kata kembang untuk menjelaskan motif tumbuhan. Rambatan dapat digabungkan dengan buah dan sayuran.



Gbr. 24. Motif tumbuhan

- Motif Burung

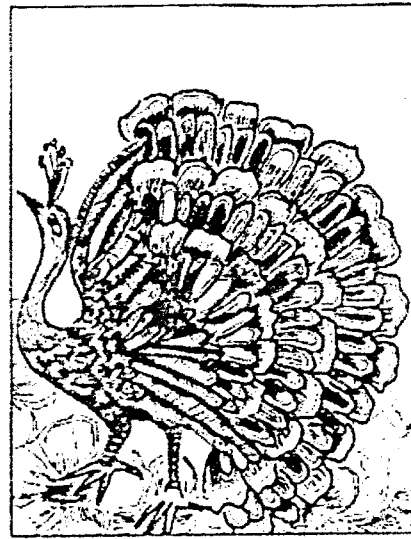
Beberapa dari desain semen terdiri dari desain tumbuhan yang digabungkan dengan hewan dan burung.



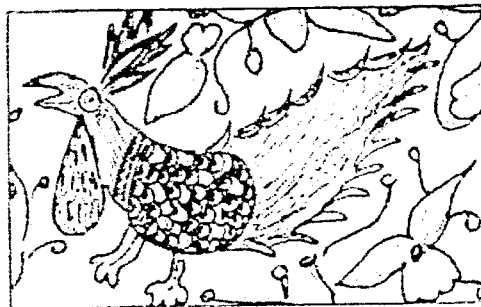
Gbr. 25. Motif Garuda



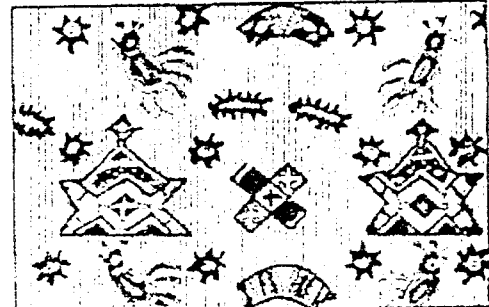
Phoenix



Peacock



Rooster

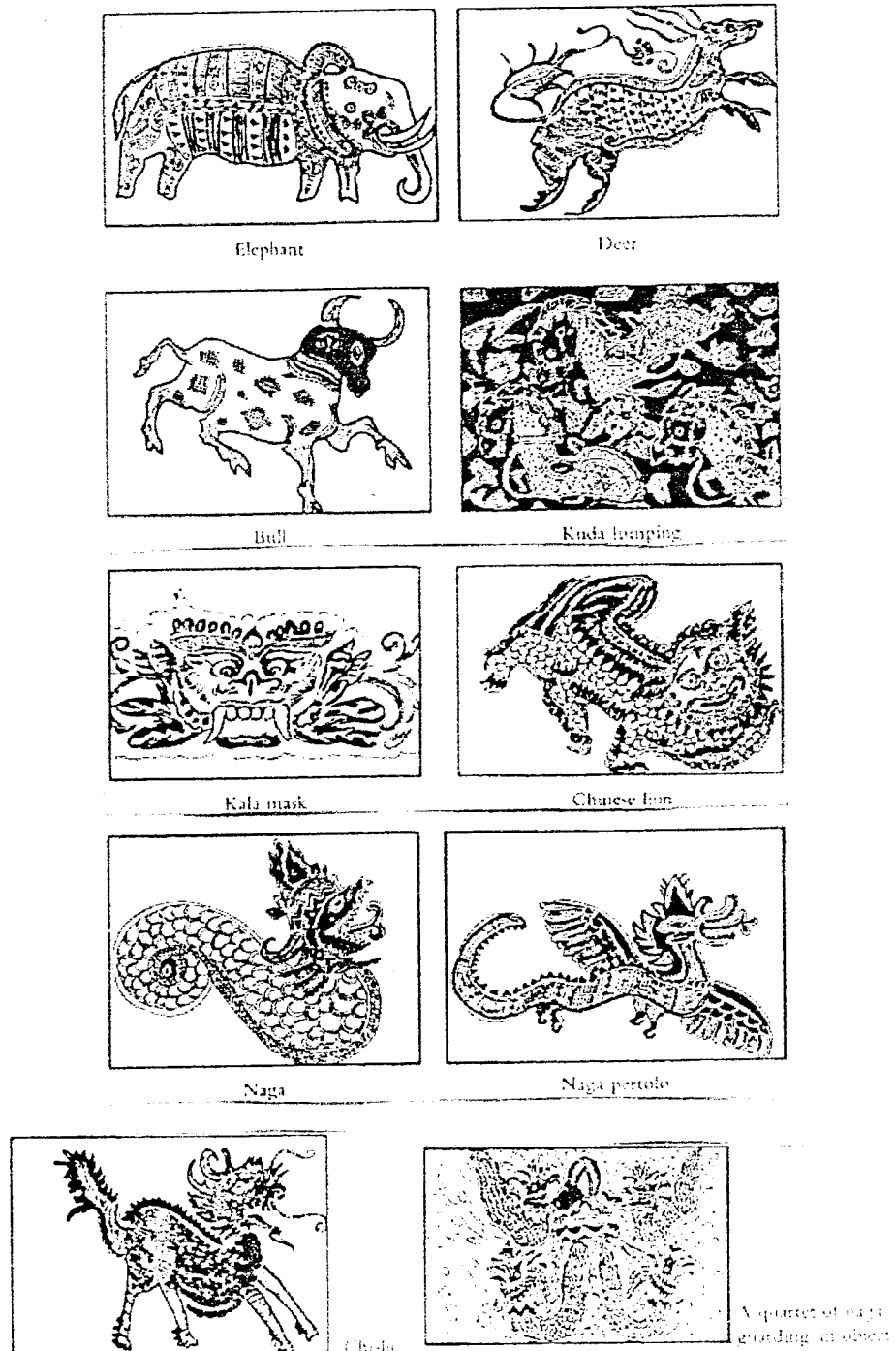


Ayam puyuh

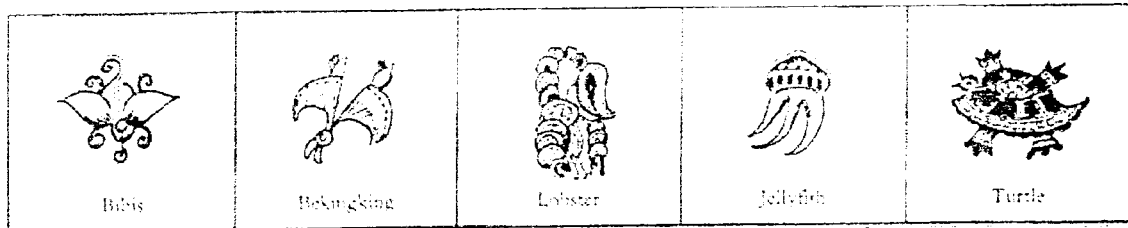
Gbr. 26. Motif burung

- **Motif Hewan**

Sama seperti motif burung dan tumbuhan, motif hewan juga digunakan sebagai pelengkap atau digabungkan dengan motif-motif lainnya dalam satu desain.



**Gbr. 27. Motif hewan**



Gbr. 28. Motif hewan *crustacea*



Gbr. 29. Motif serangga

- Desain Karang dan Awan

Fenomena alami seperti batu-batuan dan awan dilukiskan dalam cara yang penuh fantasi dan imajinatif, menarik dalam efek-efeknya. Batu-batuan diidentifikasi oleh lubang dan tumbuhan kecil yang timbul dari batuan tersebut. Terdapat pula bentuk spiral yang biasa dinamakan pantat keong. Pada motif awan, spiral lebih berbentuk belah ketupat, lebih tajam dan biasanya tersusun diagonal. Bagian dalam dari awan berwarna gelap. Karang dan awan biasanya diwarnai biru dengan batas-batas melengkung berwarna semakin terang, dengan latar merah, coklat atau putih.



Gbr. 30. Motif awan dan karang

- Desain Gunung dan *Landscape*

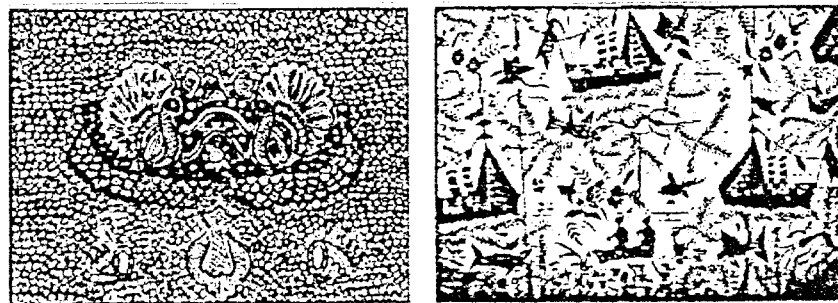
Dalam batik, gunung digambarkan sebagai seri hubungan yang hilang atau terputus, berbentuk lekukan. Sering diwarnai putih dengan latar gelap. Pada beberapa simbol gunung, ada motif tumbuhan lengkap, sehingga lebih dilukiskan sebagai pemandangan atau hutan.



Gbr. 31. Motif gunung dan *landscape*

- Motif Kapal

Melambangkan kekayaan. Gambaran berupa kapal atau perahu, ada yang hanya berdiri sendiri, dilengkapi dengan motif-motif lain, ada juga yang berupa pemandangan laut.



Kapal kandas

European ships

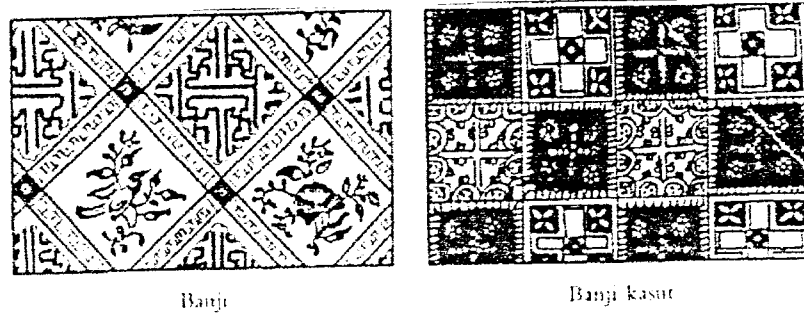
Gbr. 32. Motif kapal

- Figur Manusia

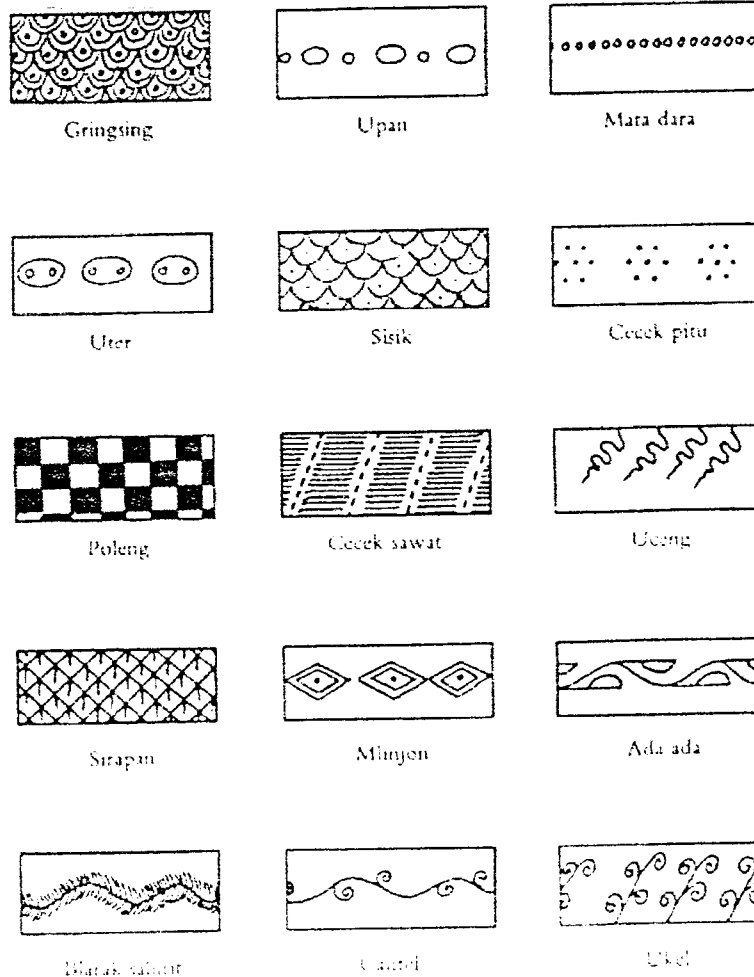
Biasanya terdiri dari gambaran wayang seperti pada cerita Ramayana dan mahabharata. Ada juga yang menggambarkan Dewi Sri. Atau ada juga yang berupa gambaran kegiatan manusia.

### 3. Isen atau Desain Latar

Terdiri dari desain perulangan elemen yang sederhana seperti titik, garis, persegi empat, garis silang, daun-daunan, dan bunga-bunga. Oleh beberapa desainer batik, motif isen mungkin sebagai elemen yang berdiri sendiri. Tetapi motif isen biasanya sebagai pelengkap motif-motif lainnya.



Gbr. 33. Motif Banji



Gbr. 34. Isen

### **3.2. Batik Cirebon**

Desain Batik Cirebon dimana banyak mendapat pengaruh dari Cina, memiliki berbagai macam desain dari motif dan warna yang digunakan. Desain yang banyak digunakan pada batik Cirebon adalah desain Semen atau non geometris. Walaupun ada juga beberapa desain geometris atau isen yang digunakan. Tetapi desain tersebut tidak mencirikan batik Cirebon dan sangat jarang.

Desain batik Cirebon berbeda dengan daerah lain di Jawa, lebih menggambarkan sesuatu yang nyata dan alami, kuat dalam bentuk, menghindari detail, dengan garis-garis tebal ditempatkan pada latar belakang yang bebas. Batik Cirebon kurang simetris, dalam arti seperti lukisan dan tidak bergaya geometris atau beraturan seperti pola-pola batik lainnya sehingga lebih condong ke dalam motif non geometris.

Karena pengaruh Cina di Indonesia tidak hanya di Cirebon saja, maka motif-motif seperti hewan, tumbuhan, dan motif pengaruh Cina lainnya tidak hanya terlihat pada batik Cirebon saja. Tetapi ada salah satu motif yang terkenal dan menjadi ciri khas batik Cirebon yaitu motif awan. Motif tersebut dinamakan motif Mega Mendung, dimana tidak terlihat pada batik-batik daerah lainnya. Pada desain Mega Mendung, motif yang digunakan biasanya hanya satu jenis, tetapi motif ini juga dapat digunakan sebagai pelengkap desain batik Cirebon yang lainnya.

### **3.3. Motif Mega Mendung**

Motif Mega Mendung sangat menyolok pada desain batik Cirebon. Motif tersebut dapat berdiri sendiri atau dapat sebagai penghias dan pelengkap desain-desain batik lainnya. Motif ini hanya terdapat pada desain batik Cirebon, tidak terdapat pada desain batik lainnya.

Bentuk-bentuk yang digambarkan pada motif Mega mendung memiliki keserupaan antara satu dengan lainnya dan digambarkan hanya oleh satu gambaran bentuk. Bentuk utama yang ada pada motif Mega mendung adalah gambaran awan dimana menyerupai bentuk belah ketupat.

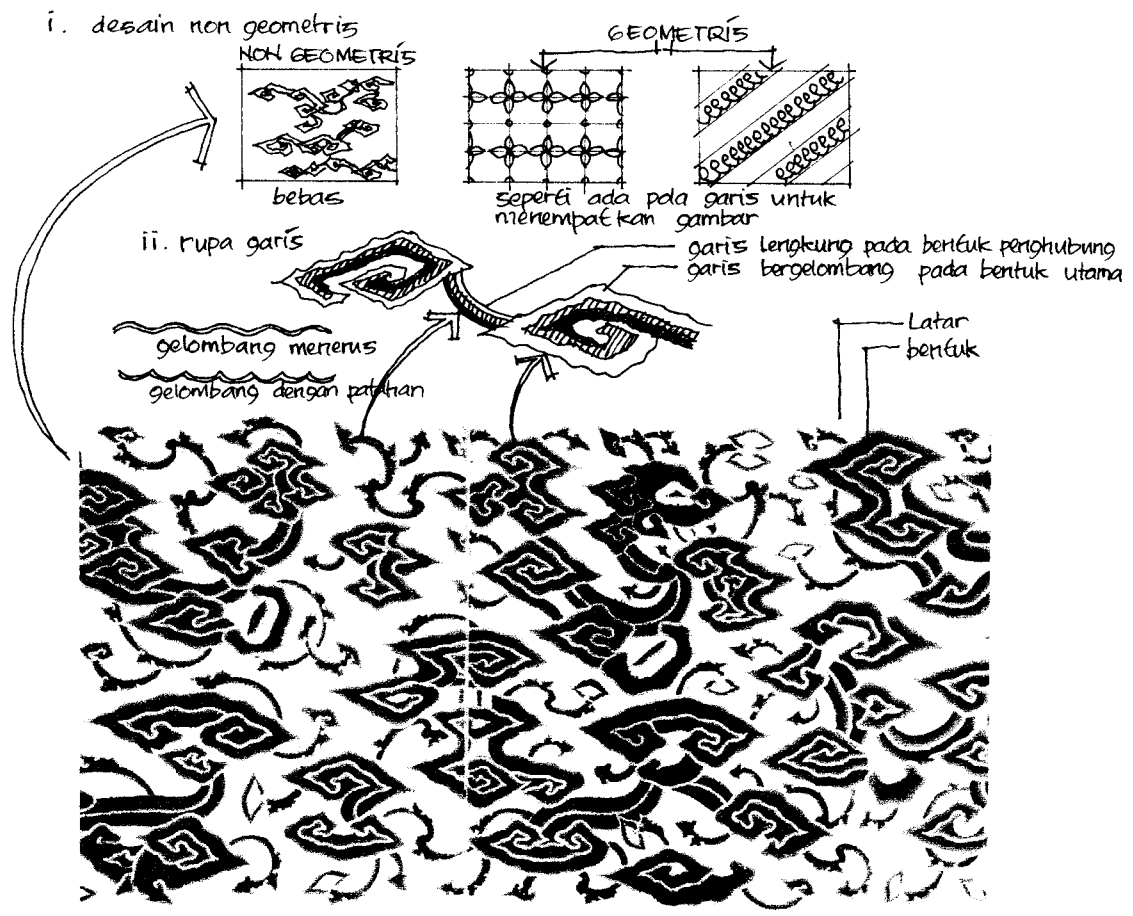
#### **i. Rupa bentuk garis**

Secara visual, pada bentuk Mega Mendung disusun oleh garis-garis lengkung dan bergelombang yang berlapis dimana pada akhir garis biasanya berbentuk spiral. Bentuk spiral dapat terletak pada salah satu atau pada kedua ujung garis. Pada penggambaran garis, baik garis lengkung atau bergelombang, tidak ada aturan ukuran pola yang sama secara keseluruhan. Garis yang bergelombang biasanya terdapat

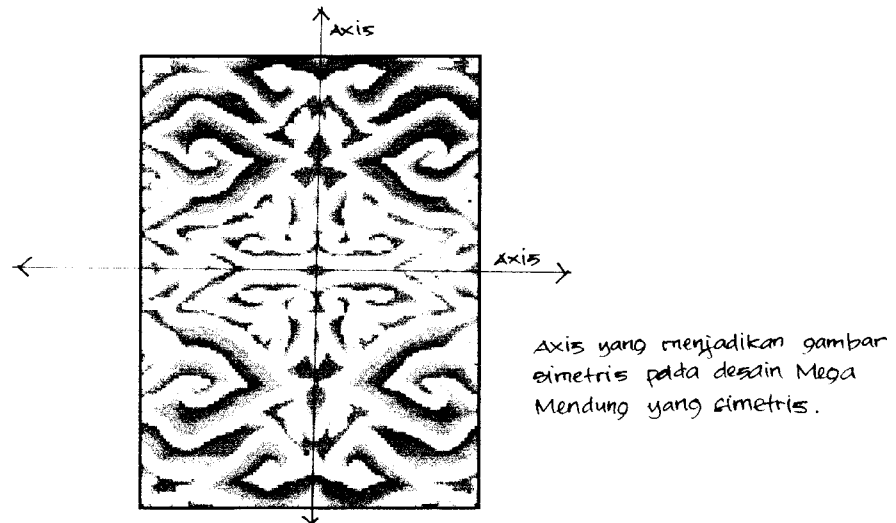
pada bentuk-bentuk utama yaitu bentuk mega dan berupa garis bergelombang yang menerus, tidak patah-patah. Sedangkan garis lengkung biasanya terdapat pada gambar bentuk-bentuk yang menghubungkan bentuk-bentuk utama. Unsur garis dan bentuk spiral membentuk suatu gambaran seperti awan atau mega. Garis-garis digambarkan secara diagonal bahan pada bentuk. Gambaran bentuk mega yang terlihat, memiliki bagian tebal ditengah dan semakin menipis pada ujungnya. Garis-garis digambarkan tebal dan menghindari detail dimana pada desain batik detail-detail disebut *isen*.

## ii. Susunan penempatan gambar

Pada susunan gambar secara keseluruhan, sama seperti desain batik non geometris lainnya, aturan penempatan bentuk-bentuk yang digambarkan tidak jelas, dalam arti bentuk-bentuk disusun secara bebas, tidak sama pada seluruh bahan, seperti lukisan. Mega Mendung digambarkan secara bergerombol secara asimetris, tidak ada aturan pola atau *pattern* penempatan gambar pada kain. Pada perkembangannya, desain Mega Mendung ada yang digambarkan secara simetris.



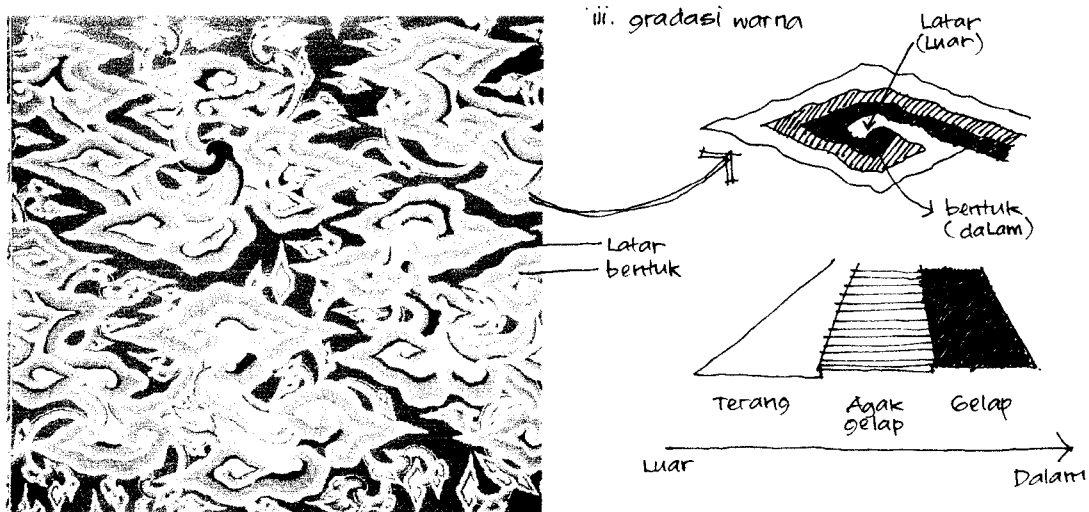
Gbr. 35. Motif Mega Mendung dengan susunan bebas



Gbr. 36. Motif Mega Mendung Simetris

### iii. Pewarnaan

Pewarnaan pada motif Mega Mendung menggunakan gradasi pada gambaran bentuk Mega Mendung, tetapi tidak pada latarnya. Gradasi warna memiliki tingkatan dari warna muda ke warna tua. Pada bagian luar garis, diberi warna muda, terang dan semakin ke dalam berangsur-angsur gelap. Warna yang biasa digunakan pada motif Mega Mendung adalah biru pada garis dengan latar belakang merah, putih atau coklat.



Motif Mega Mendung yang berarti awan, menggambarkan sekumpulan awan yang tebal, membawa air yang memberi hidup, dimana merupakan gejala alam yang sangat dihargai di daerah Cirebon karena adanya musim kemarau yang sangat panjang. Motif Mega Mendung juga dapat digambarkan sebagai langit yang menjadi penutup seperti terlihat pada atap kereta kencana milik Kraton Kanoman, dan umum dikenal sebagai pola awan dari Cirebon.

### 3.4. Elemen-elemen Transformasi

Dalam *Poetic of Architecture* di terangkan, banyak cara atau saluran yang digunakan oleh para arsitek untuk merancang bangunan. Salah satu saluran tersebut adalah transformasi. Dari saluran transformasi ini, terdapat strategi-strategi yang digunakan ke dalam perancangan. Salah satu strategi dari transformasi adalah peminjaman atau *borrowing*.

Strategi *borrowing* ini dapat dilakukan dengan meminjam dari lukisan, *sculpture*, objek, artefak lainnya, dan dengan mempelajari sisi 2 atau 3 dimensional dari objek-objek tersebut sambil berusaha menyelidiki interpretasi atau penggambaran dengan memperhatikan pengaplikasiannya dan keberlakuannya. Strategi transformasi *borrowing* merupakan kasus "transfer lukisan" dan juga dapat diklasifikasikan ke dalam "metafora lukisan".

Salah satu usaha untuk memahami prinsip-prinsip kerja dibawah kebenaran yang telah diselidiki yaitu komposisi komponen dari objek, hubungan *axis*, solid dan void, tekstur dari lukisan, warna dan bentuk penting dan berbeda, bayangan dan gradasi, ketinggian dan kedalaman, dan intinya adalah aura keseluruhan dari objek.

Dalam perancangan kali ini, objek yang digunakan adalah gambaran motif batik Mega Mendung dimana gambaran visual yang terlihat didalam motif tersebut akan digunakan sebagai konsep perancangan dan ditransformasikan ke dalam desain-desain arsitektur. Yang akan ditransformasikan ke dalam arsitektur sebagai berikut :

- **Pewarnaan**

Pada motif Mega Mendung terdapat ciri pewarnaan yaitu penggunaan gradasi warna. Gradasi warna yang ditampilkan, memiliki irama dari warna terang pada bagian luar, dan semakin gelap ke arah dalam. Warna terang pada bagian luar garis menjadi batas bentuk dengan latarnya. Apabila terjadi garis yang berlapis, maka warna terang ini menjadi batas antar garis tersebut. Gradasi warna ini hanya terlihat pada warna bentuk, tidak terlihat pada warna latar. Warna yang biasa digunakan dalam gradasi adalah warna biru.

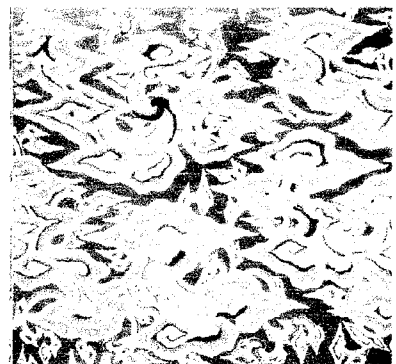
- **Rupa Bentuk**

Dari motif Mega Mendung, nilai-nilai yang diambil dan digunakan sebagai unsur-unsur transformasi pada bentuk-bentuk yang digambarkan yaitu gambaran garis-garis yang berbentuk lengkung atau bergelombang.

- **Susunan (Komposisi) Bentuk**

Aturan penempatan bentuk pada motif Mega Mendung tidak jelas, dimana bentuk-bentuk disusun secara bebas, tidak ada aturan yang sama pada seluruh bahan. Kebebasan dalam penggambaran disini dalam arti gambaran yang dilukiskan pada bahan tidak simetris atau tidak memiliki pengaturan pola jarak dan ukuran yang sama pada seluruh bahan.

## BAB IV TRANSFORMASI



## BAB IV

### TRANSFORMASI

Banyak cara atau saluran perancangan yang dapat dilakukan untuk mendesain bangunan, salah satunya adalah transformasi. Strategi dalam saluran transformasi ini dapat menggunakan *borrowing* atau peminjaman dari objek-objek tertentu dimana nilai dari objek tersebut ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur.

Konsep perancangan kali ini menggunakan motif batik Mega Mendung yang memiliki gambaran visual tertentu, dimana motif ini merupakan ciri khas batik Cirebon dan tidak terdapat pada daerah-daerah lainnya.

Dari gambaran visual pada motif Mega Mendung yang dijadikan konsep perancangan bangunan terdapat elemen-elemen yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk arsitektur, yaitu :

- pewarnaan
- rupa bentuk
- susunan (komposisi) bentuk

Elemen-elemen konsep tersebut akan ditransformasikan ke dalam perancangan dan dipadukan dengan konsep-konsep teknis.

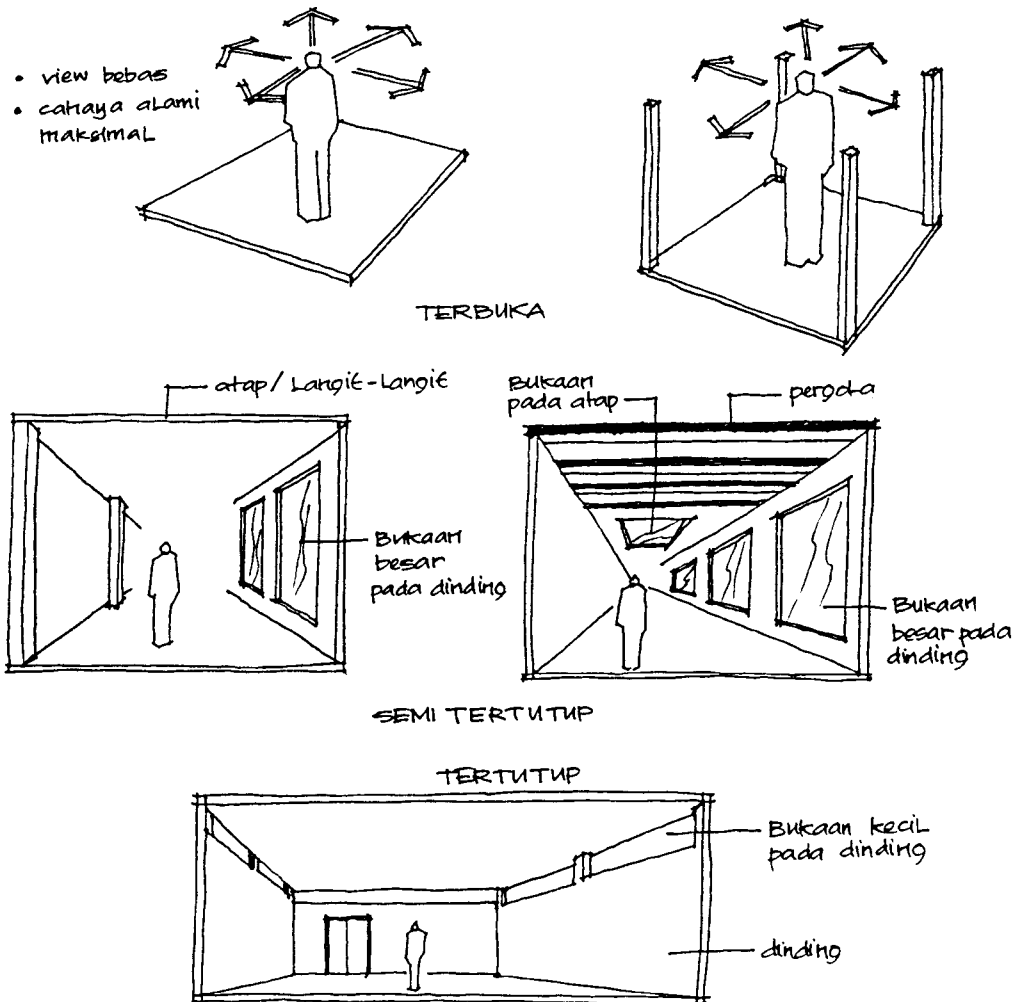
- **Pewarnaan**

Konsep pewarnaan pada desain motif Mega Mendung yaitu adanya gradasi warna yang terlihat pada warna bentuk. Gradasi yang terlihat itu, memiliki warna terang pada bagian sisi luar dari bentuk yang berbatasan dengan latar, kemudian berangsur-angsur gelap ke arah tengah (dalam). Konsep gradasi warna ini diangkat sebagai konsep utama dalam perancangan keseluruhan baik dalam tataran site, bangunan, ruang, serta tataran detail.

Dalam arsitektur, penggunaan gradasi atau transisi dalam perancangan banyak digunakan. Gradasi "gelap – terang" warna pada motif Mega Mendung, dapat dihubungkan dengan tingkat ketertutupan ruang, pencahayaan, pola, tekstur, serta pewarnaan itu sendiri.

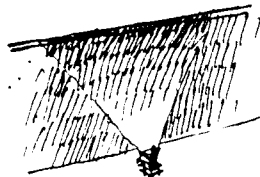
o Tingkat ketertutupan ruang

Dalam hubungannya dengan tingkat keterbukaan ruang, warna terang ditransformasikan sebagai bentuk void atau terbuka, warna agak gelap sebagai bentuk semi solid atau agak tertutup, dan warna gelap sebagai bentuk solid atau tertutup. Fungsi diatur berdasarkan kebutuhan jenis ruang sesuai dengan tingkat ketertutupan ruang tetapi tetap dikaitkan dengan perencanaan teknis. Tingkat keterbukaan ruang disini diterapkan pada bukaan pada dinding dan atap, yang dapat memberi kesan tingkat ketertutupan suatu ruang.



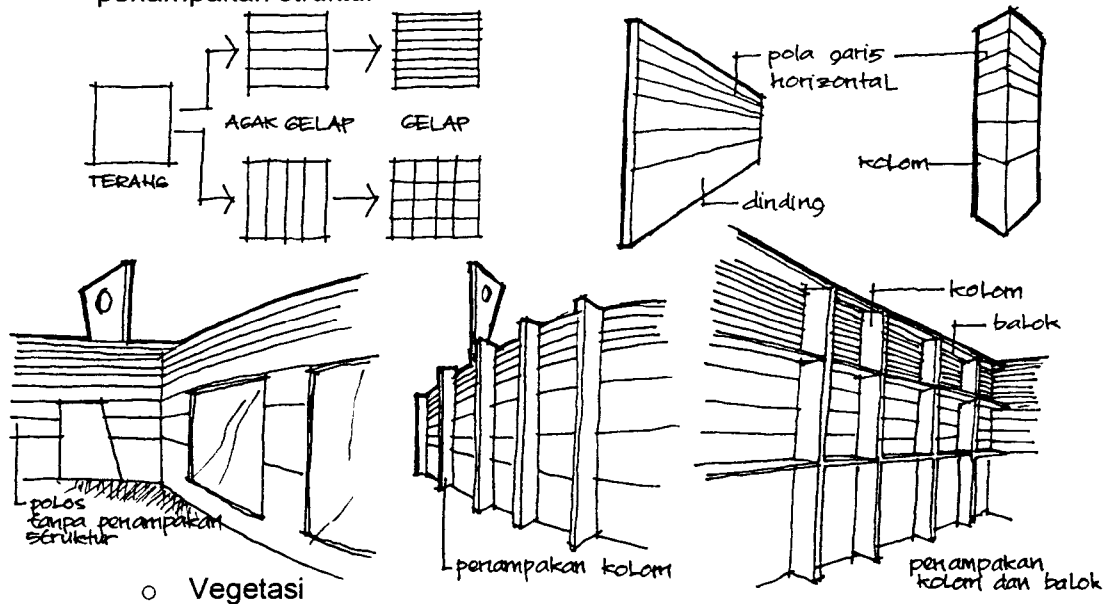
o Pencahayaan

Gradasi pada pencahayaan ditimbulkan dengan merancang efek-efek dari pencahayaan sehingga akan timbul kesan gradasi gelap-terang.



o Pola dan tekstur

Gradasi warna gelap – terang yang berhubungan dengan pola dan tekstur menggunakan pertimbangan tingkat kerapatan pola. Pola yang digunakan berupa pola garis, dapat berupa pola garis vertikal maupun horizontal, atau penggabungan keduanya. Penerapan gradasi pada pola, warna terang ditransformasikan ke dalam pola polos, warna semakin gelap maka tingkat kerapatan pola menjadi semakin rapat. Aplikasi dari gradasi pada pola ini akan diterapkan pada dinding dan kolom, serta pada *facade* bangunan berupa penampakan struktur



o Vegetasi

Gradasi yang berhubungan dengan vegetasi diterapkan dengan penggunaan permainan tinggi dari jenis vegetasi yang digunakan. Warna terang ditransformasikan berupa vegetasi rumput, warna agak gelap berupa vegetasi perdu (teh-tehan), dan warna gelap berupa vegetasi tinggi.



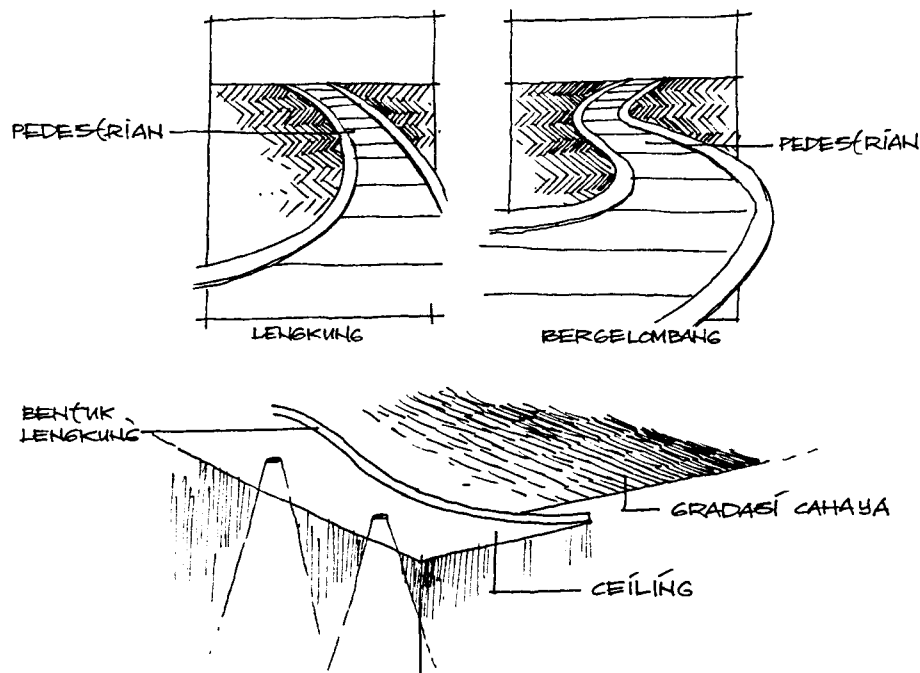
o Warna

Konsep gradasi warna terang – gelap yang berhubungan dengan desain pewarnaan, diterapkan langsung dengan penggunaan warna pada dinding. Warna yang akan digunakan adalah tingkatan warna dari putih hingga biru, seperti yang terlihat pada warna bentuk Mega Mendung.

- **Rupa Bentuk**

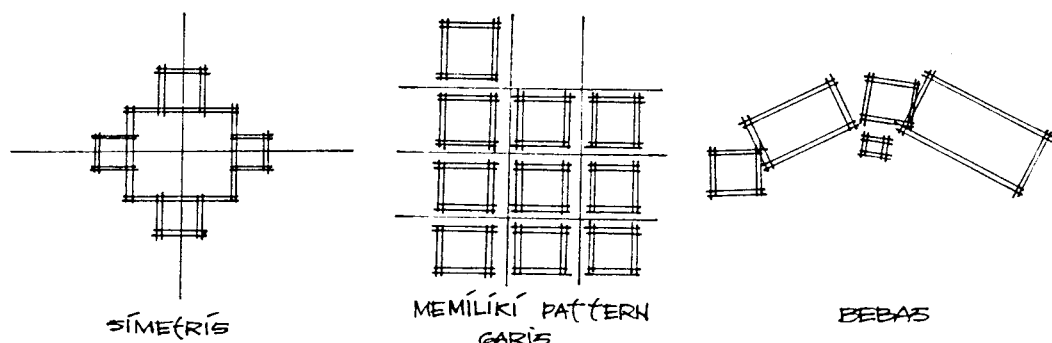
Rupa bentuk pada gambaran dari motif Mega Mendung dilihat dari rupa garis yang tidak lurus, dapat berupa garis lengkung atau bergelombang yang digambarkan secara bebas tanpa adanya patern ukuran tertentu tetapi tetap mengacu pada kebutuhan teknis bangunan.

Aplikasi bentuk lengkung dan bergelombang ini diarahkan pada bentuk jalur sirkulasi pedestrian terutama pada sirkulasi luar bangunan, serta pada bentuk *ceiling* langit-langit ruang dalam.



- **Konsep Susunan (Komposisi) Bentuk**

Aturan penempatan bentuk pada motif Mega Mendung tidak jelas, dimana bentuk-bentuk disusun secara bebas, tidak ada aturan yang berpola sama pada seluruh bahan berupa susunan bentuk yang tidak simetris. Aplikasi dari konsep ini diarahkan pada susunan massa yang dirancang tidak simetris secara keseluruhan.



## 1. Tataran Site

Site berada pada area pengembangan wisata dan rekreasi yang berdekatan dengan kompleks wisata Gua Sunyaragi Cirebon. Pada sisi-sisinya berbatasan langsung dengan jalur sirkulasi umum (jalan raya), jalan setapak dan sungai. Jalur sirkulasi yang melengkung dan aliran sungai yang berkelok menjadikan bentuk site yang bebas dan kurang teratur dalam arti tidak simetris dan berbeda (tidak serupa) pada setiap sisi batasnya.

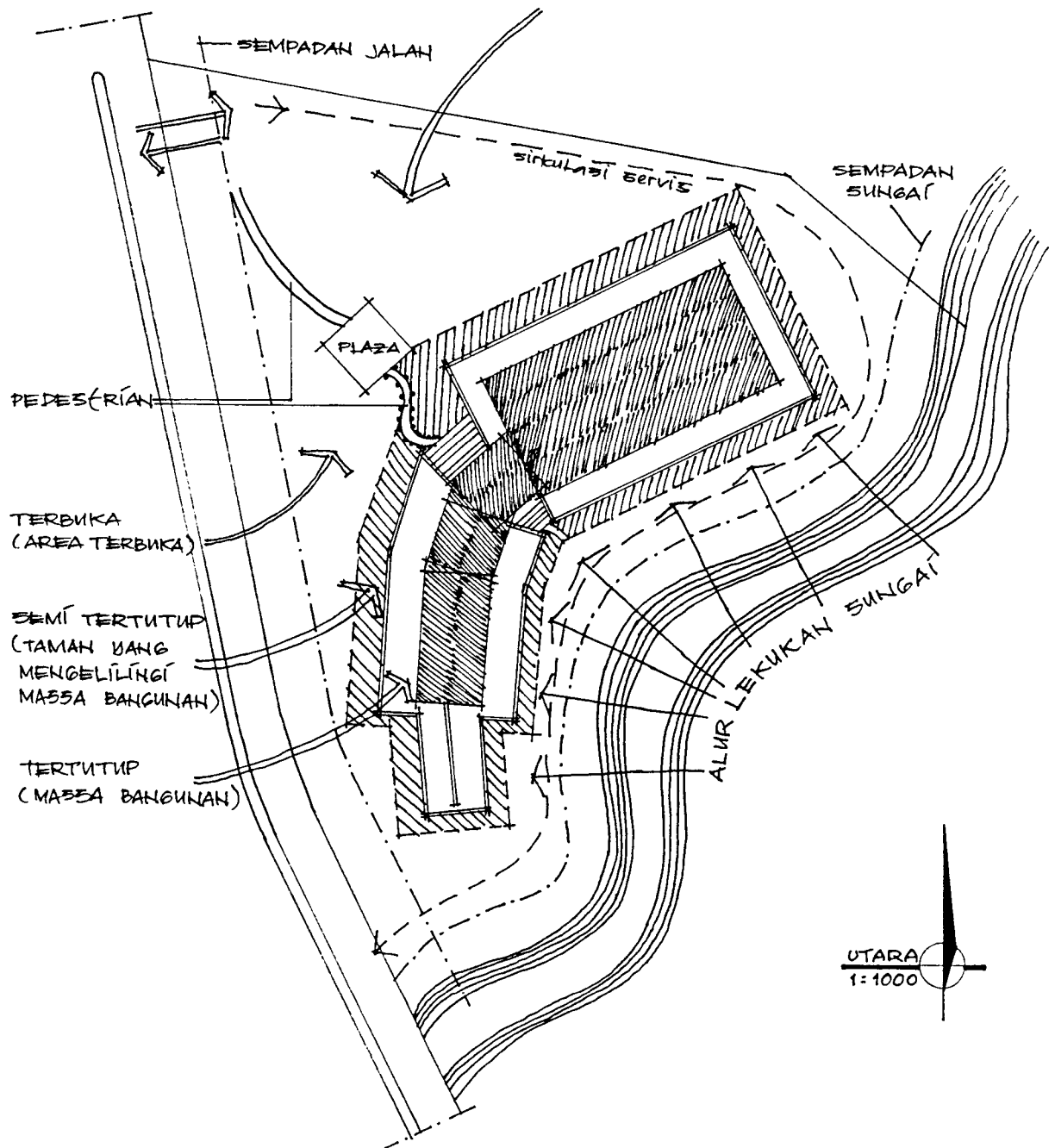
- **Tata Masa**

Penataan massa bangunan dalam *site* diatur berdasarkan konsep gradasi warna dalam gambaran visual bentuk Mega Mendung. Gradasi warna dari terang pada sisi luar ke warna gelap ke arah dalam ditransformasikan ke dalam transisi ruang dari ruang terbuka hingga ke massa bangunan. Penempatan fasilitas diatur berdasarkan konsep tersebut tetapi tetap dikaitkan dengan kebutuhan teknis.

Penataan bentuk massa bangunan dirancang mengikuti garis lekukan sungai dimana bentuknya berkelok dan ini merupakan transformasi dari bentuk-bentuk garis pada gambaran batik Mega Mendung yang memiliki bentuk melengkung atau bergelombang.

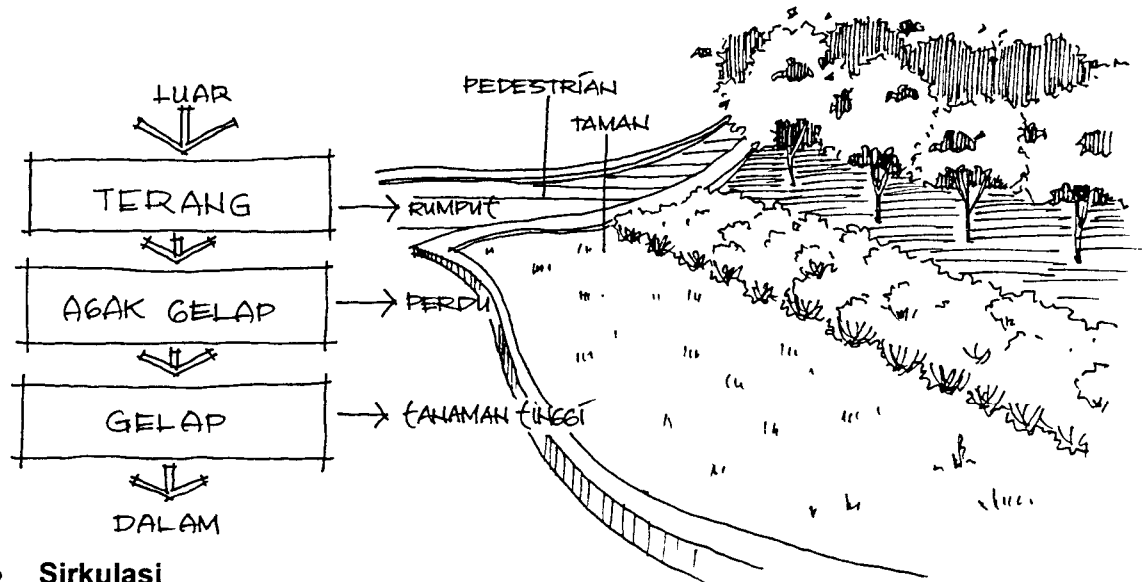
Massa bangunan diatur pada area tengah site dengan maksud menciptakan ruang-ruang terbuka pada sekeliling bangunan dimana ruang terbuka tersebut merupakan transformasi dari warna terang.

Warna terang adalah bentuk terbuka yang dianalogikan sebagai ruang terbuka pada *site*. Warna agak gelap dianalogikan sebagai taman yang mengelilingi massa bangunan. Dan massa bangunan sendiri sebagai analogi dari warna gelap.



- **Vegetasi Landscape**

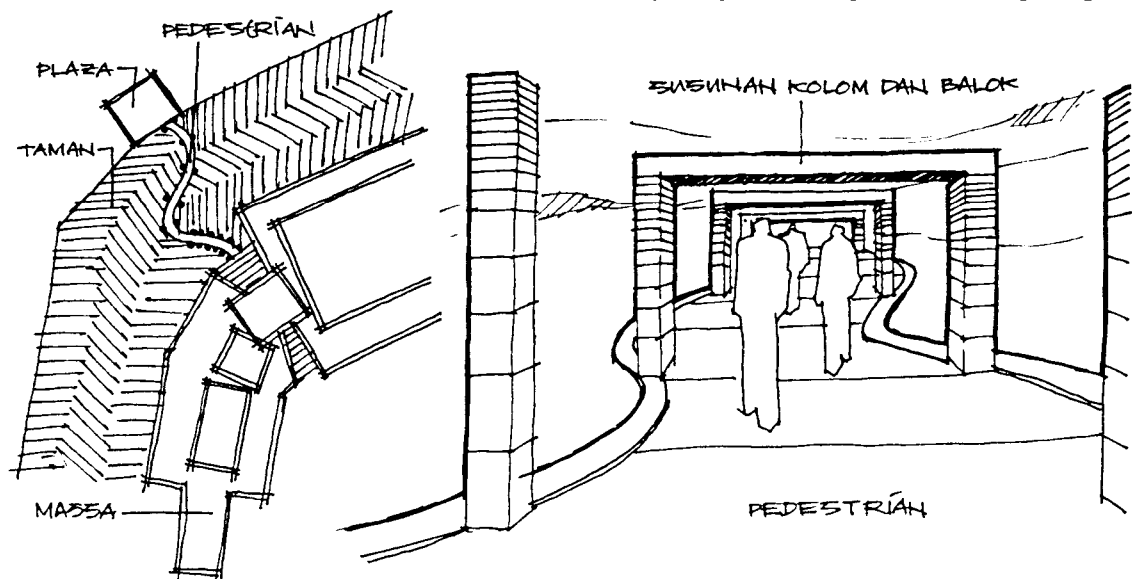
Konsep gradasi juga diterapkan untuk penataan vegetasi pada landscape. Warna terang ditransformasikan pada vegetasi berupa rumput, warna agak terang berupa vegetasi perdu dan warna gelap berupa vegetasi tinggi. Penataan dilakukan pada taman-taman dengan menerapkan gradasi yaitu semakin ke tengah vegetasi semakin tinggi dan penataan vegetasi disekeliling bangunan dimana semakin mendekati bangunan, vegetasi semakin tinggi.



- **Sirkulasi**

Untuk memperoleh kesan adanya gradasi atau transisi, sirkulasi dari ruang terbuka ke massa bangunan dirancang berupa permainan gradasi yang diterapkan pada susunan kerapatan balok dan kolom.

Bentuk lengkung atau bergelombang juga digunakan pada sirkulasi ini dan diterapkan sisi jalur sirkulasi yang dirancang bergelombang atau melengkung.



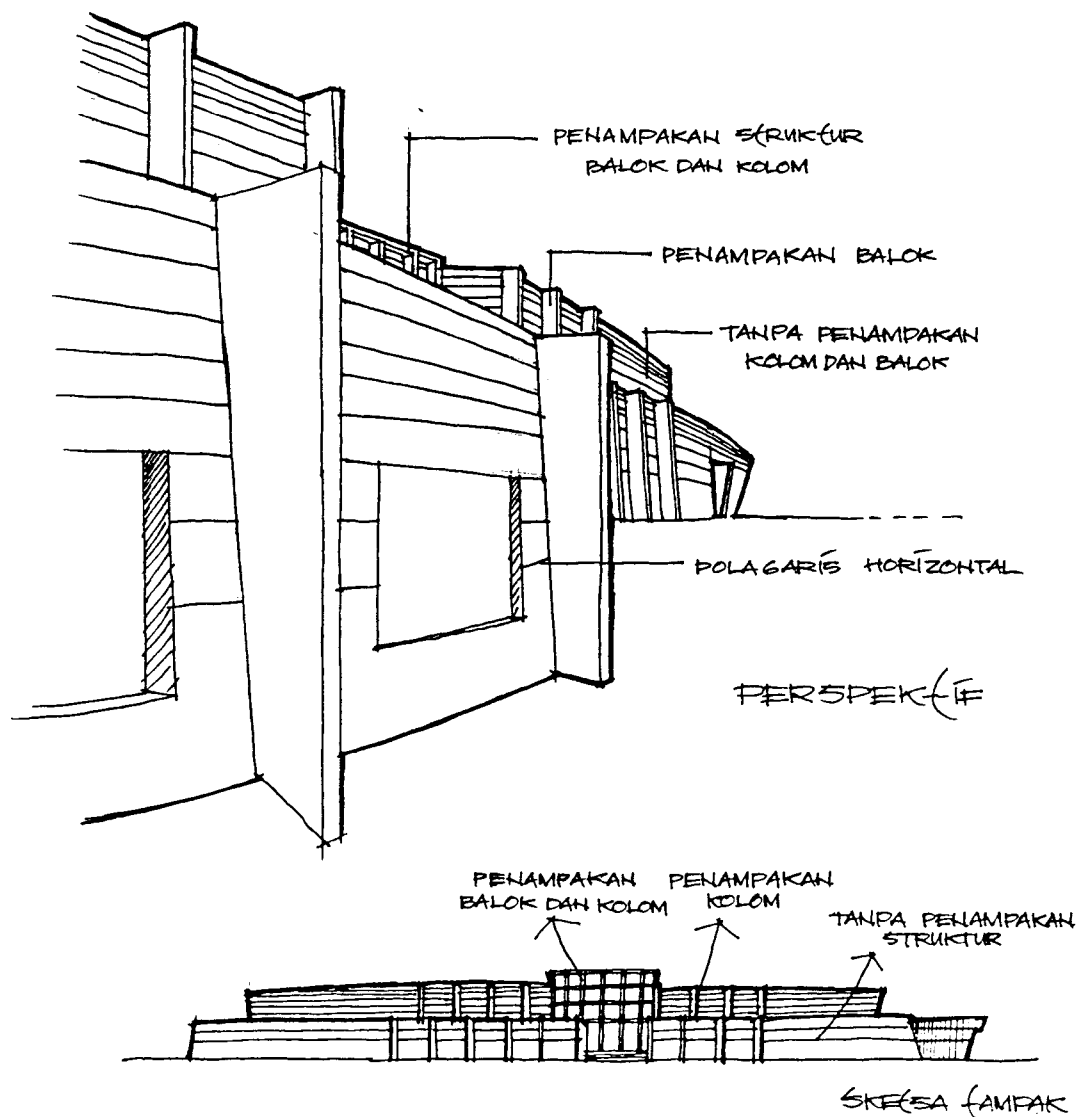
## 2. Tataran Bangunan

- **Penampilan bangunan**

Adanya gradasi pada penampilan bangunan diterapkan pada elemen vertikal ruang yaitu dinding dan kolom dengan memberikan pola garis horizontal serta warna pada dinding fasade. Pola garis ini dirancang semakin rapat ke arah atas.

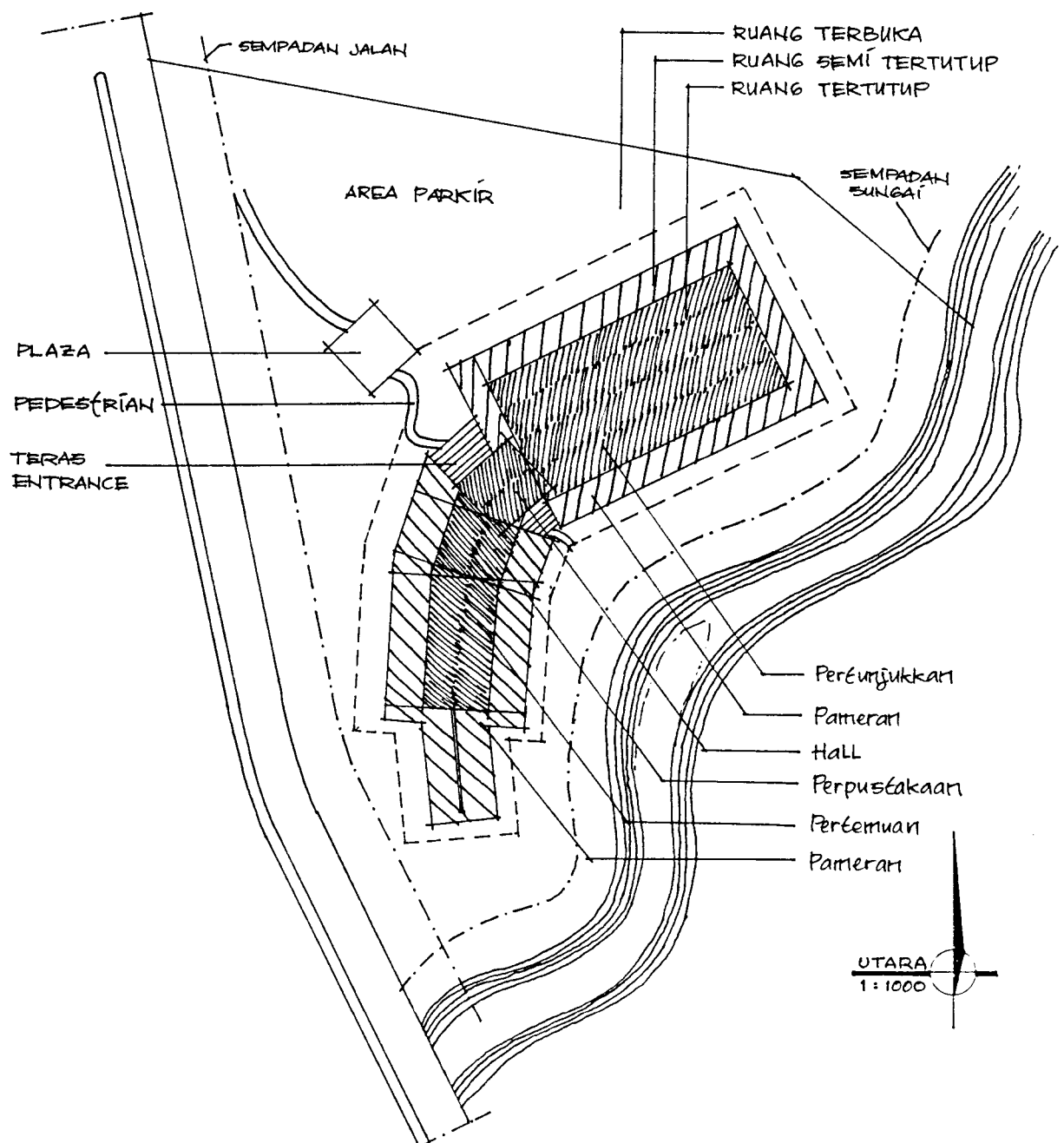
Penerapan gradasi warna diaplikasikan pada dinding dan kolom dengan memberikan warna terang pada bagian bawah dan semakin gelap ke arah atas. Gradasi warna yang digunakan adalah dari putih ke biru.

Selain itu, adanya gradasi juga ditunjukkan dengan penampakan struktur bangunan dimana pada pada sisi sayap bangunan dirancang polos dan semakin ke tengah, struktur bangunan (kolom dan balok) semakin ditimbulkan.



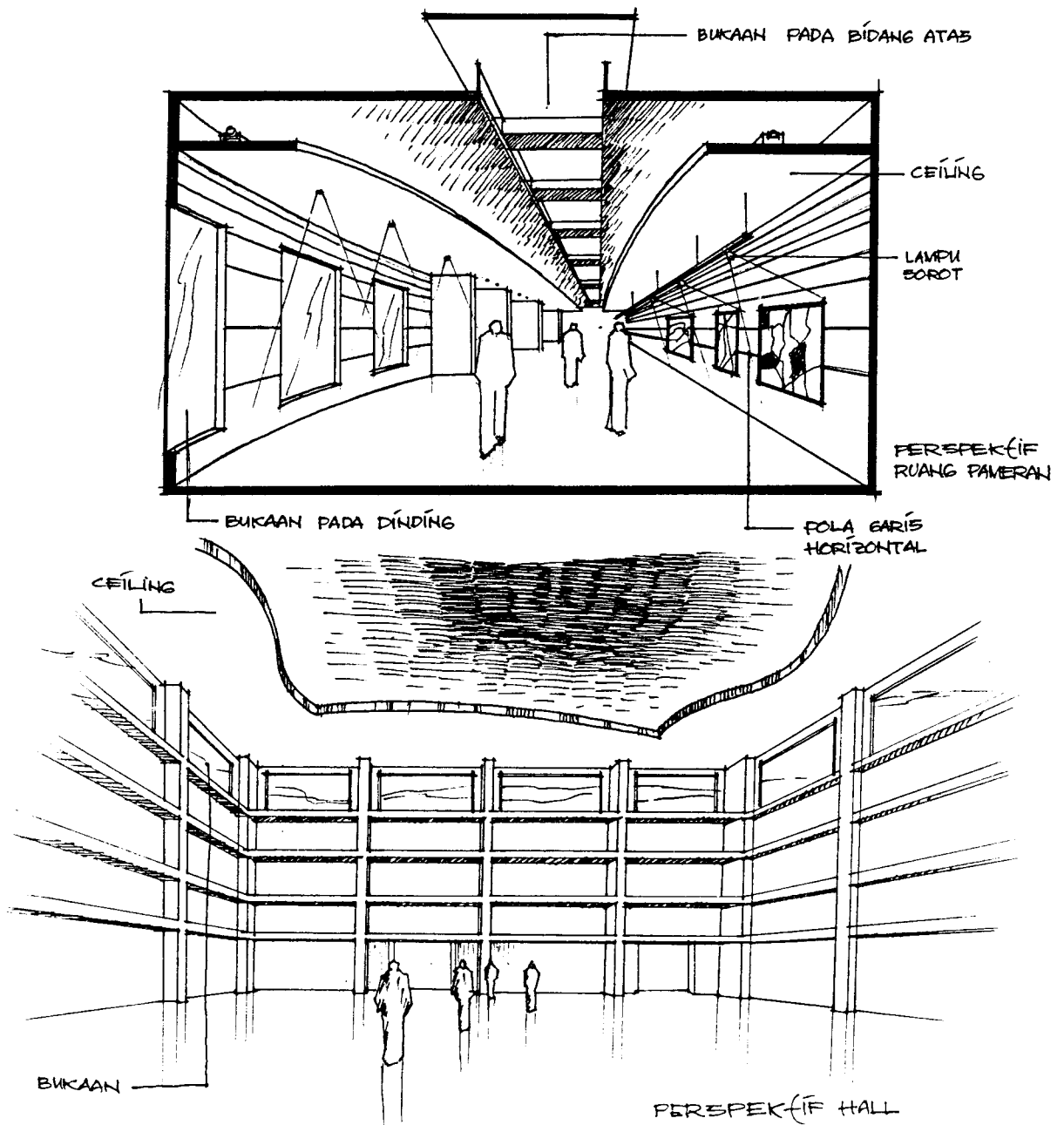
### 3. Tataran Ruang

Penerapan konsep gradasi pada tata ruang ditransformasikan ke dalam transisi ruang berdasarkan pertimbangan tingkat ketertutupan ruang. Tingkat ketertutupan disini dapat diterapkan pada elemen dinding dan atap penutup. Warna terang adalah bentuk terbuka yang dianalogikan sebagai ruang terbuka seperti area parkir, plaza, dan taman. Warna agak gelap dirancang sebagai bentuk semi tertutup dengan fasilitas yang diwadahi adalah ruang pameran dan selasar, dimana letaknya mengelilingi ruang solid. Warna gelap dirancang sebagai bentuk solid yang terletak dibagian tengah, dengan fasilitas yang diwadahi adalah hall, ruang pertunjukkan, diskusi dan informasi literatur, serta pengelolaan.



Pada tataran ruang, konsep gradasi juga diterapkan pada elemen vertikal pembentuk ruang yaitu dinding dan kolom dengan memberikan pola garis horizontal. Pola garis ini dirancang semakin rapat ke arah atas dan diaplikasikan pada semua ruang.

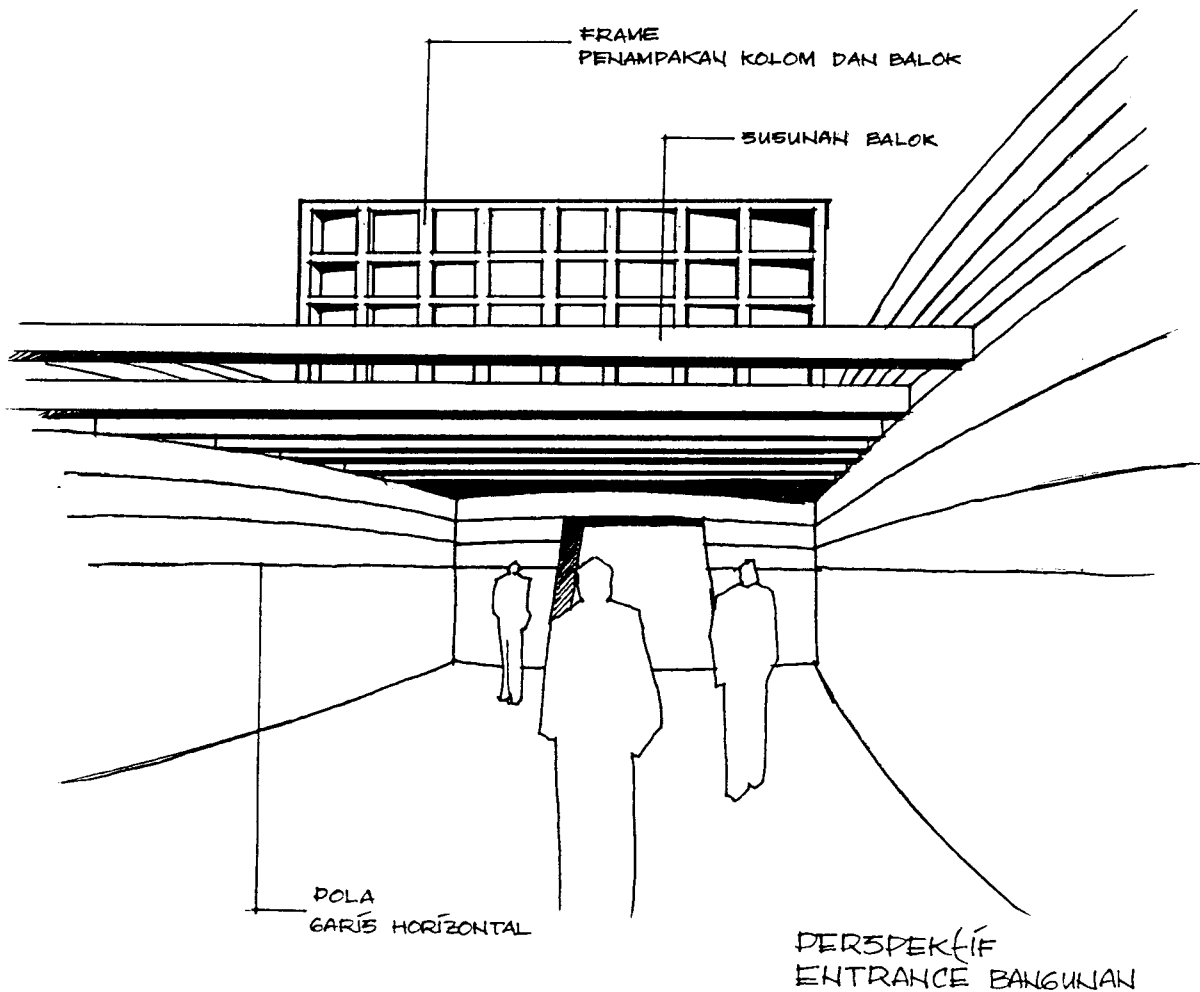
Bentuk-bentuk lengkung diaplikasikan pada bentuk ceiling langit-langit ruang dan digunakan pada setiap ruang.



#### 4. Tataran Detail

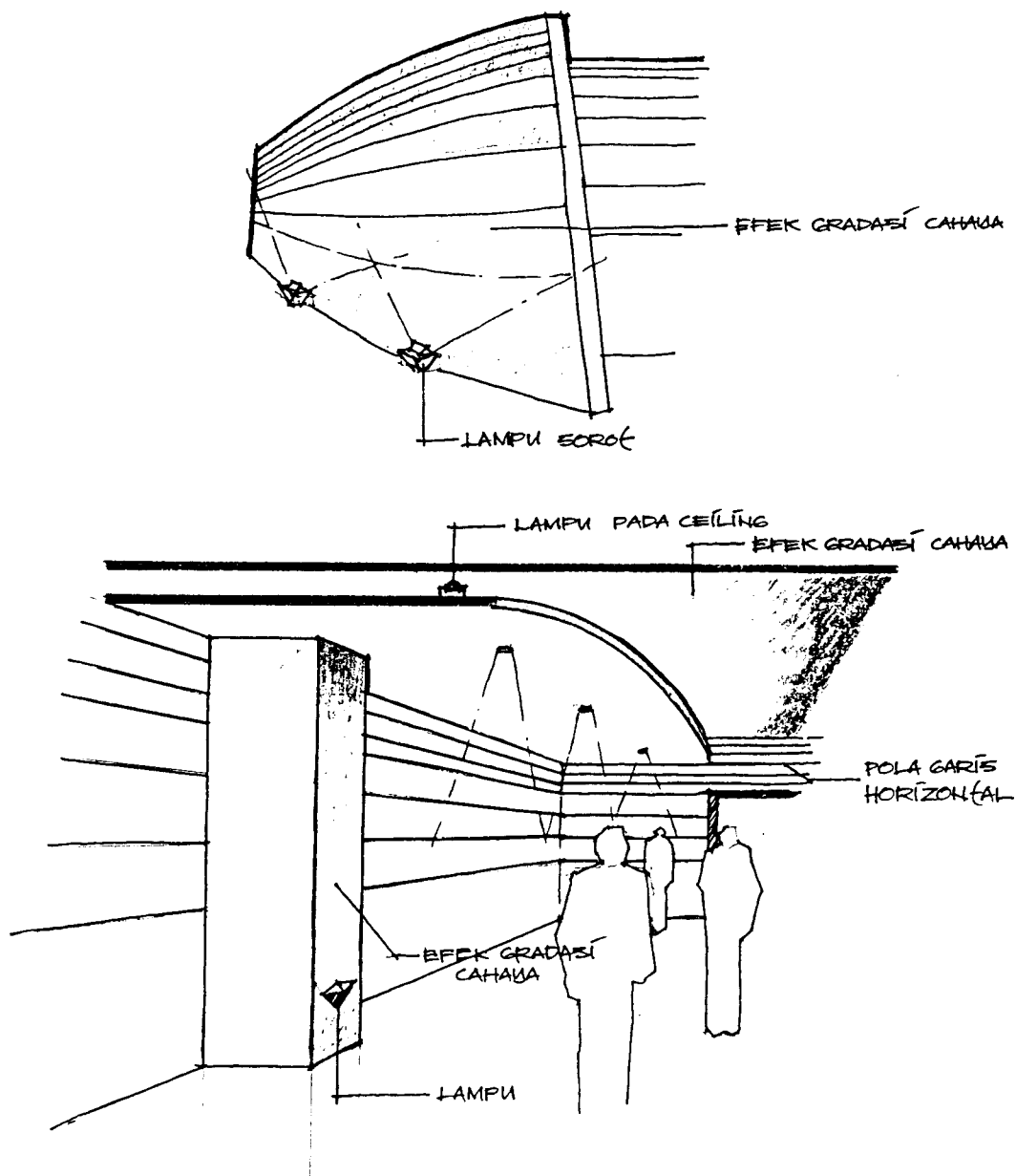
- *Entrance*

*Entrance* massa bangunan yang merupakan tahapan dari ruang luar (terbuka) ke dalam massa bangunan (tertutup) dirancang berupa ruang semi tertutup. Pengaplikasian konsep gradasi pada *entrance* yaitu dengan merancang atap tidak tertutup (pergola) berupa susunan balok, dimana susunan tersebut akan semakin rapat ketika memasuki massa bangunan.



- Pencahayaan

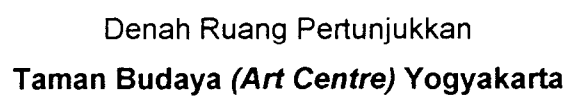
Pada pencahayaan, konsep gradasi diterapkan dengan memberikan pencahayaan tambahan sebagai estetika. Pada *facade* luar bangunan, menggunakan lampu sorot yang ditempatkan dibawah dengan mengarahkan cahaya ke dinding. Selain itu, untuk memberi efek gradasi pada dinding, dan kolom digunakan lampu yang diletakkan pada dinding. Lampu diletakkan sedemikian rupa dengan mengarahkan cahaya ke dinding atau kolom tetapi tetap tidak mengganggu kenyamanan visual. Sedangkan pada sisi atas ruang, efek gradasi ditimbulkan dengan memberi *ceiling* pada langit-langit dimana lampu diletakkan didalam *ceiling* tersebut.



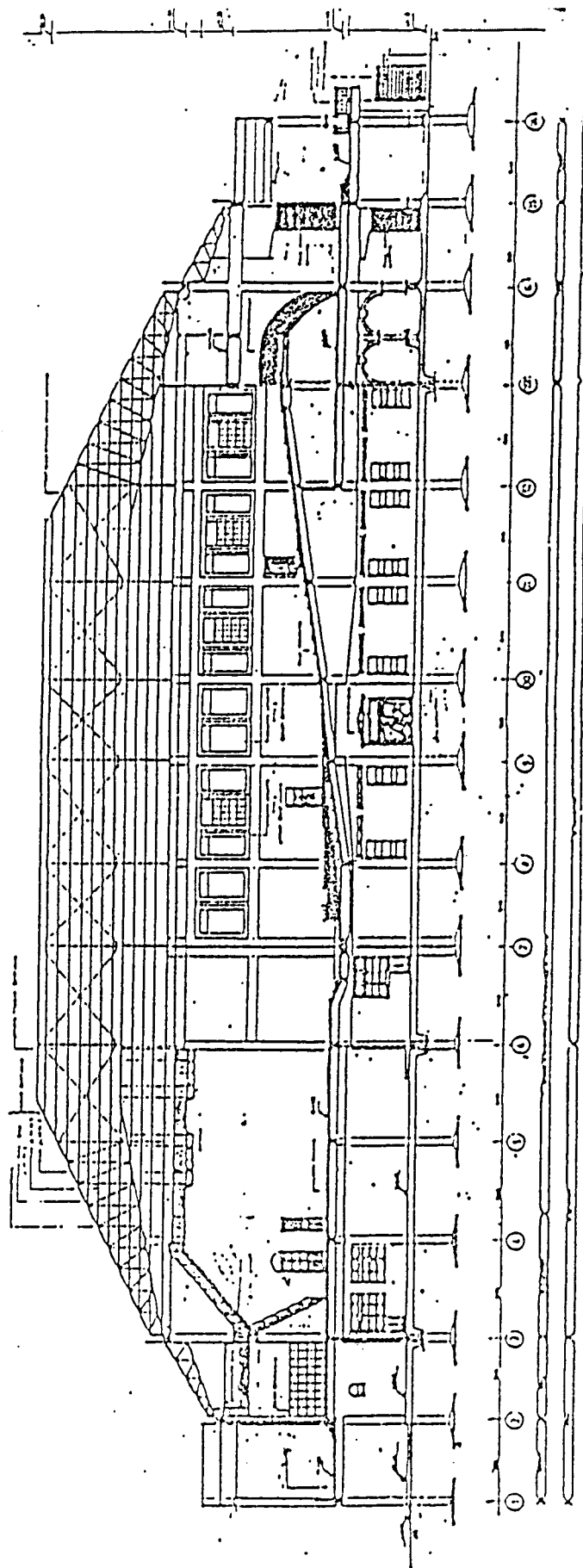
## DAFTAR PUSTAKA

- Antoniadou, Anthony C, 1990, ***Poetics of Architecture – Theory of Design***, Van Nostrand Reinhold New York.
- De Chiara.J, Panero.J, Zelnik.M, 1992, ***Time Saver Standards For Interior Design And Space Planning***, Mc Graw – Hill International Editions Architecture Series.
- De Chiara.J, Panero.J, Zelnik.M, 1992, ***Time Saver Standards For Building Types***, Mc Graw – Hill International Editions Architecture Series.
- D.K. Ching, Francis, 1996, ***Arsitektur: Bentuk, Ruang & Susunannya***, Erlangga Jakarta.
- D.K. Ching, Francis, 1996, ***Ilustrasi Desain Interior***, Erlangga Jakarta.
- Decca Evry Nugroho, 2000, ***Pusat Kebudayaan Betawi di Jakarta – Sebuah Pendekatan Aspek Etetika Instrumental Melalui Karakter Teater Lenong Betawi***, Tugas Akhir, Jurusan Arsitektur FTSP UII Yogyakarta.
- Dedy Iskandar, 1998/1999, ***Pusat Kesenian Tradisional di Yogyakarta***, Tugas Akhir, Jurusan Arsitektur FTSP UII Yogyakarta.
- Dian Ardiansyah, 1999, ***Taman Budaya Sebagai Fasilitas Rekreasi Seni dan Budaya***, Tugas Akhir, Jurusan Arsitektur FTSP UII Yogyakarta.
- Fraser – Lu, Sylvia, 1986, ***Indonesian Batik – Processes, Patterns and Places***, Oxford University Press.
- Kantor Negara Pariwisata dan Kesenian, 2000, ***Penyusunan Kriteria Sarana dan Prasarana Seni Pertunjukan***, Penerbit, Jakarta.
- Millet, Didier, 1998, ***Indonesian Heritage (Performing Arts)***, Archipelago Press.
- Neufert, Ernst, 1991, ***Data Arsitek*** jilid 1 edisi kedua, Erlangga Jakarta
- Neufert, Ernst, 1990, ***Data Arsitek*** jilid 2 edisi kedua, Erlangga Jakarta.
- Paramita R. Abdurachman (Penyunting), 1982, ***Cerbon***, Cetakan Pertama, Kerjasama Yayasan Mitra Budaya Indonesia - Sinar Harapan.

LAMPIRAN

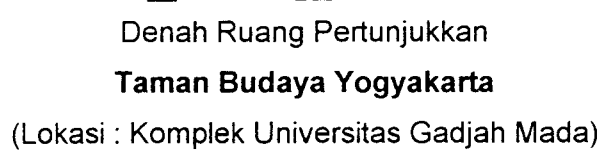


Denah Ruang Pertunjukkan  
**Taman Budaya (Art Centre) Yogyakarta**



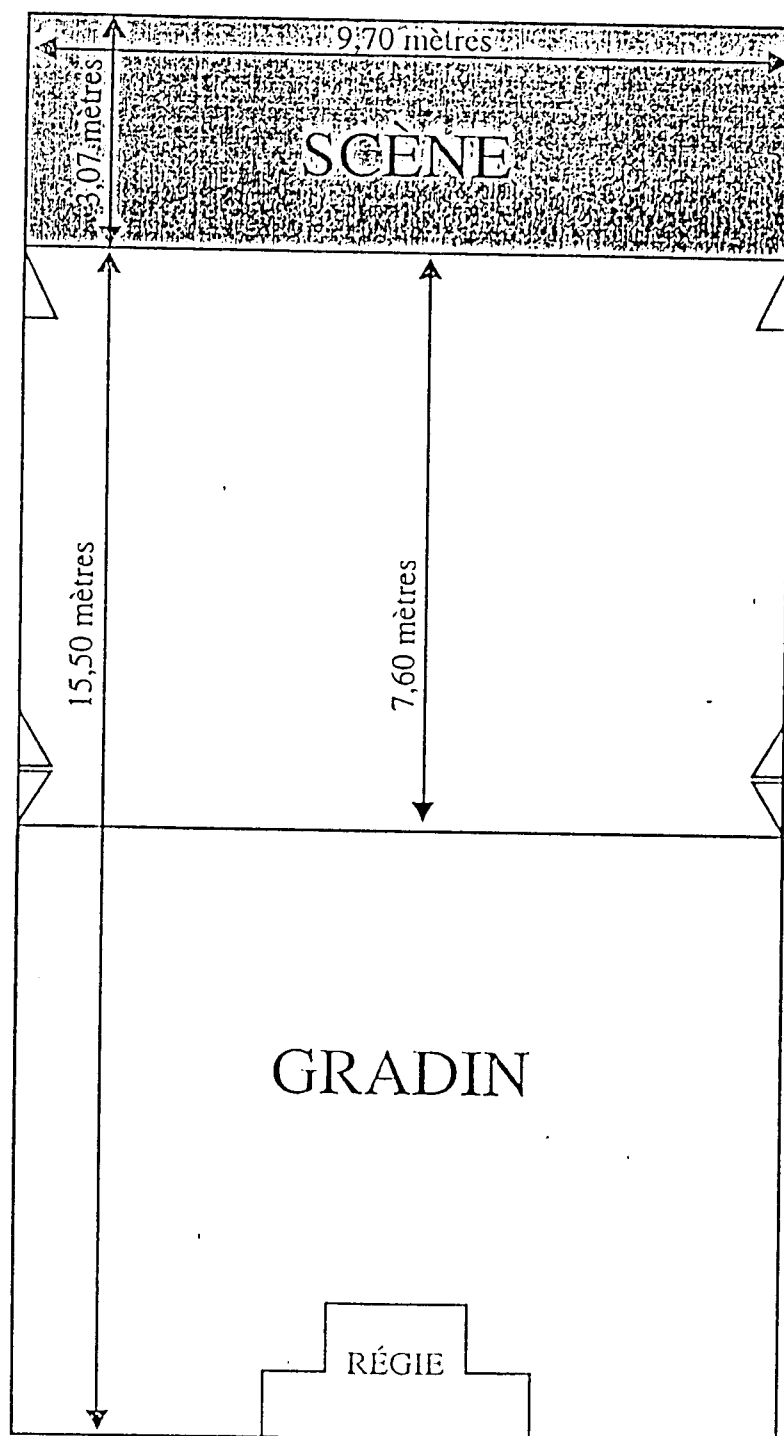
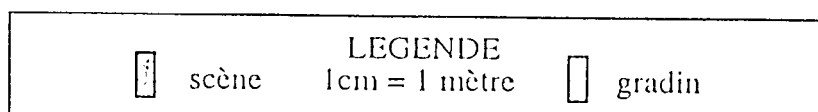
Potongan

Taman Budaya (*Art Centre*) Yogyakarta

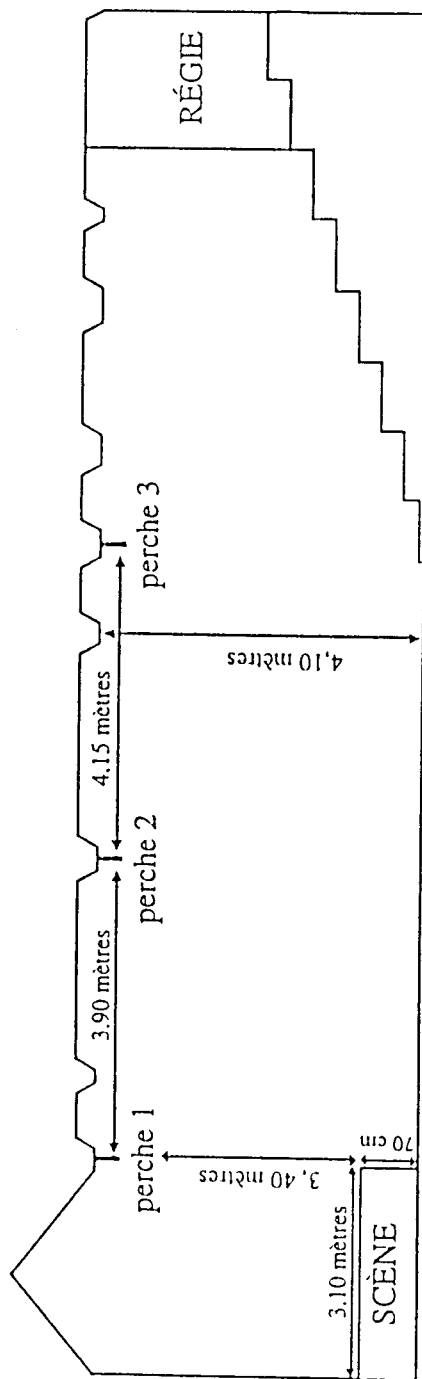


(Lokasi : Komplek Universitas Gadjah Mada)

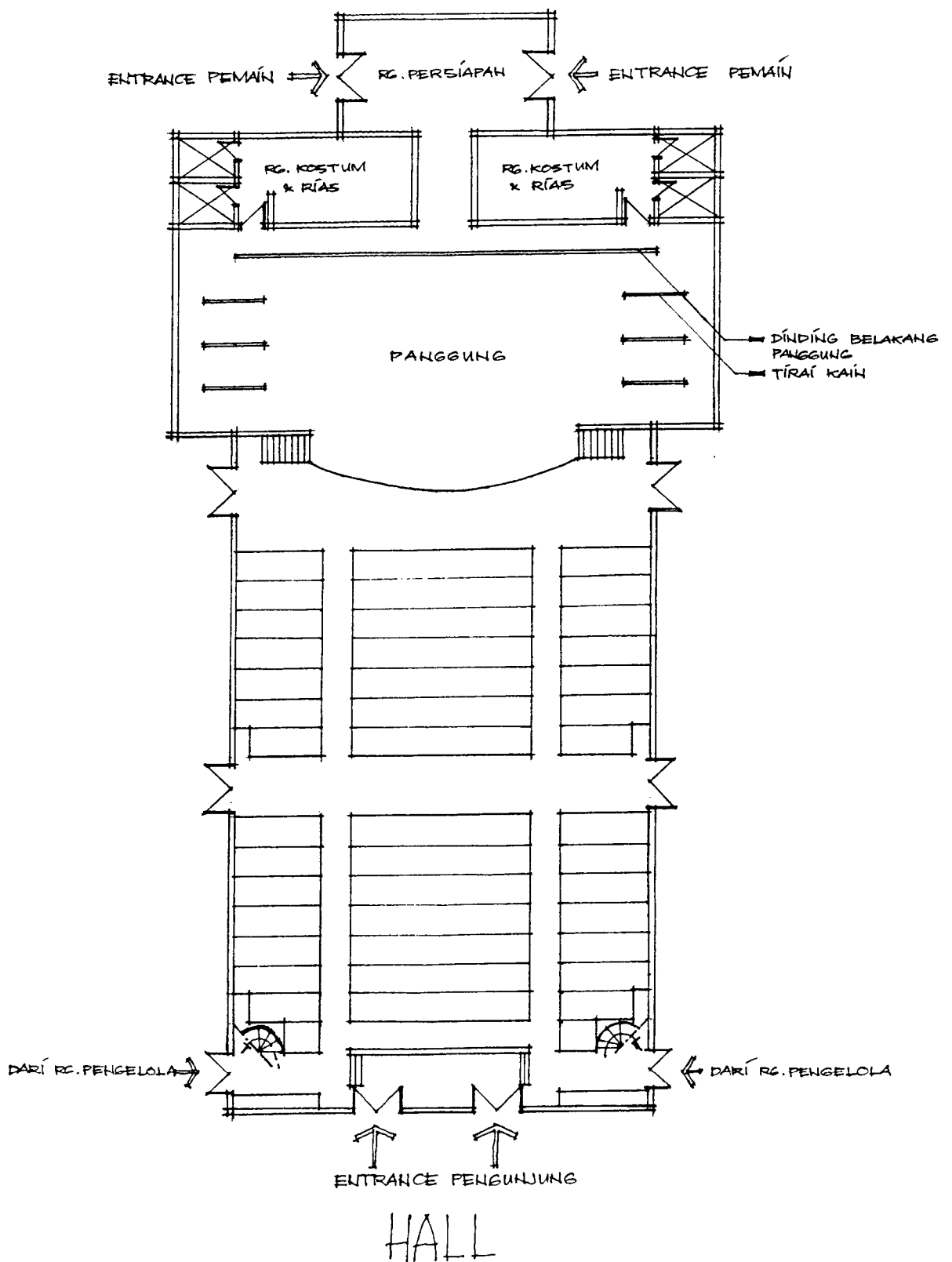
PLAN DE LA SALLE DE SPECTACLE  
DU C.C.F DE YOGYAKARTA



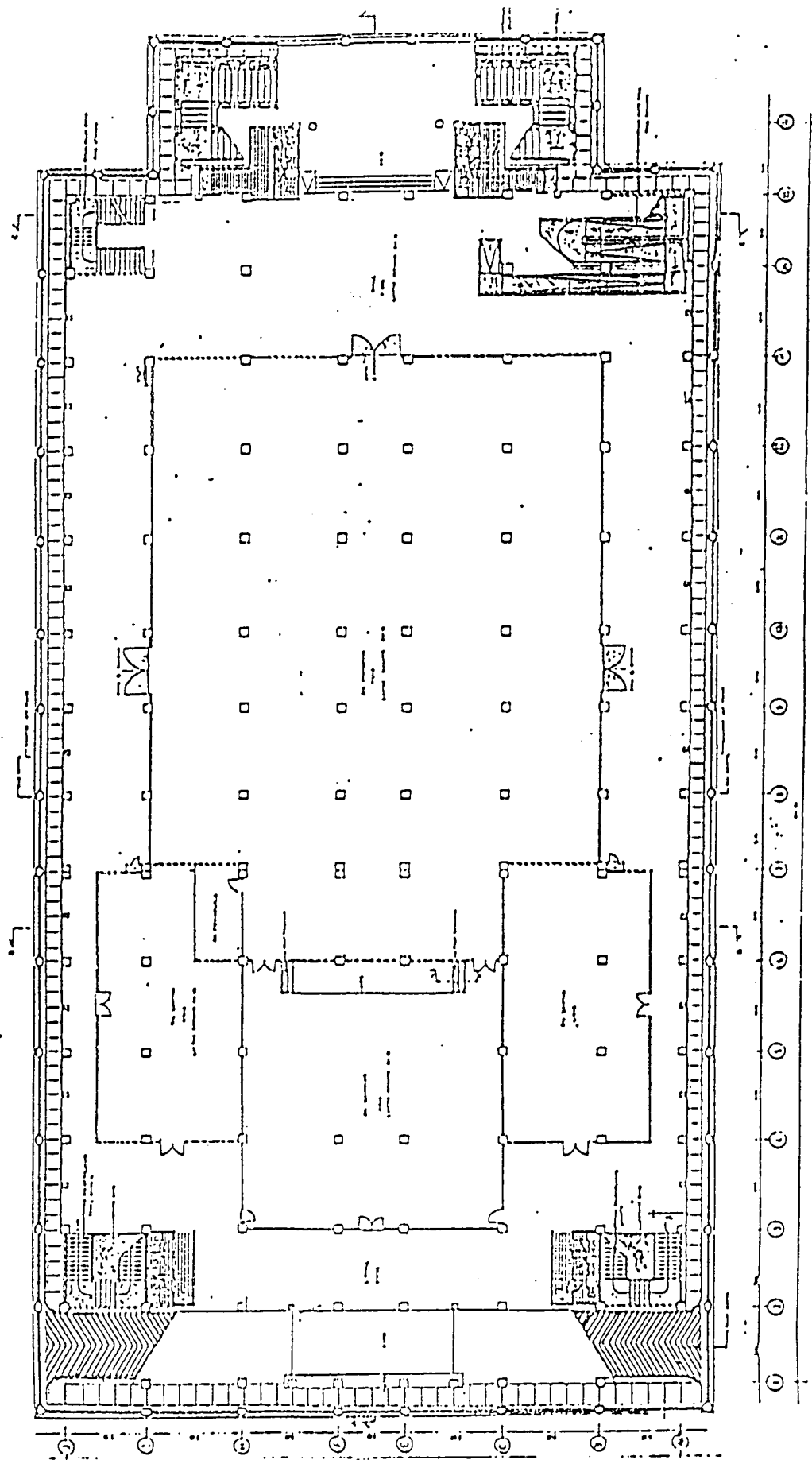
PLAN DÉCOUPE de la salle de spectacle  
du C.C.F de YOGYAKARTA



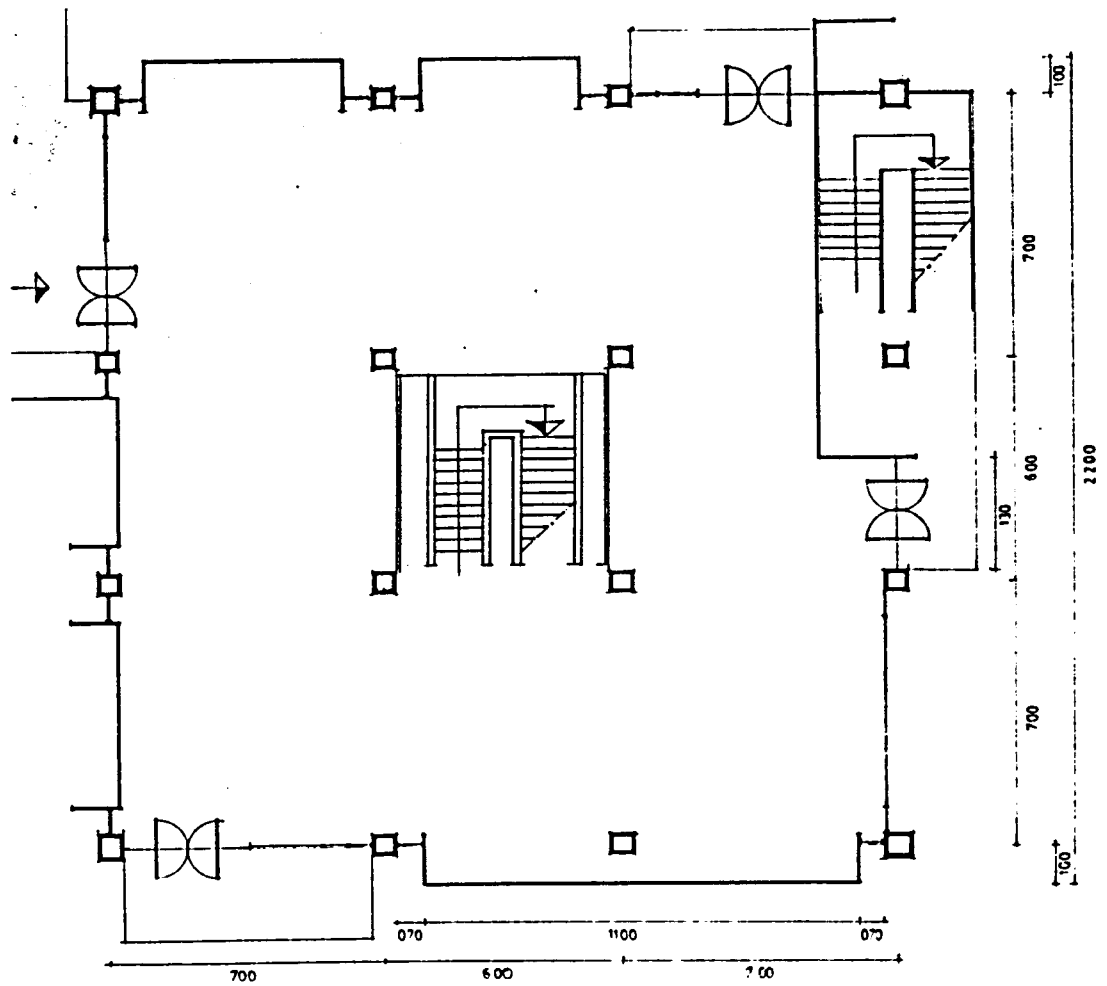
1 cm = 1 mètre



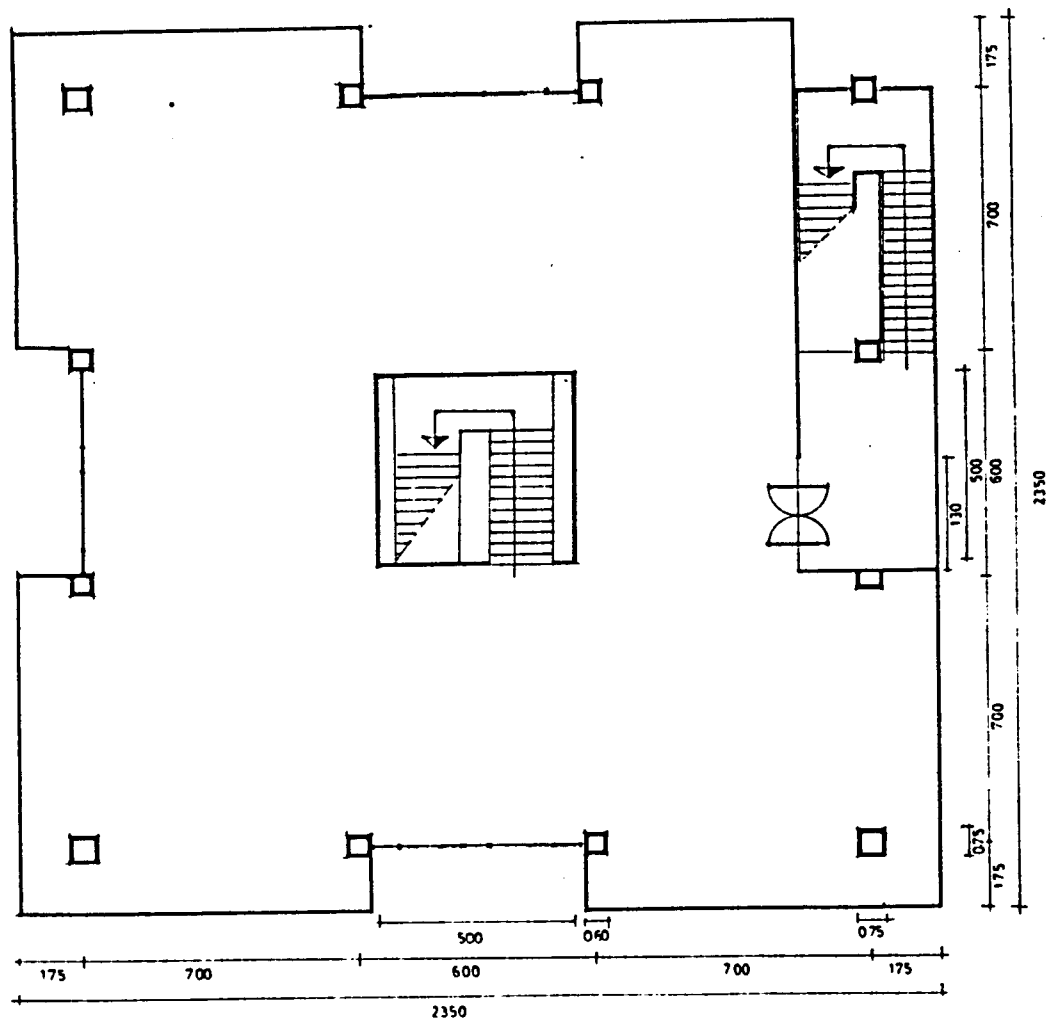
Denah Ruang Pertunjukkan  
Societeit Militair Yogyakarta



Denah Ruang Pameran  
**Taman Budaya (Art Centre) Yogyakarta**



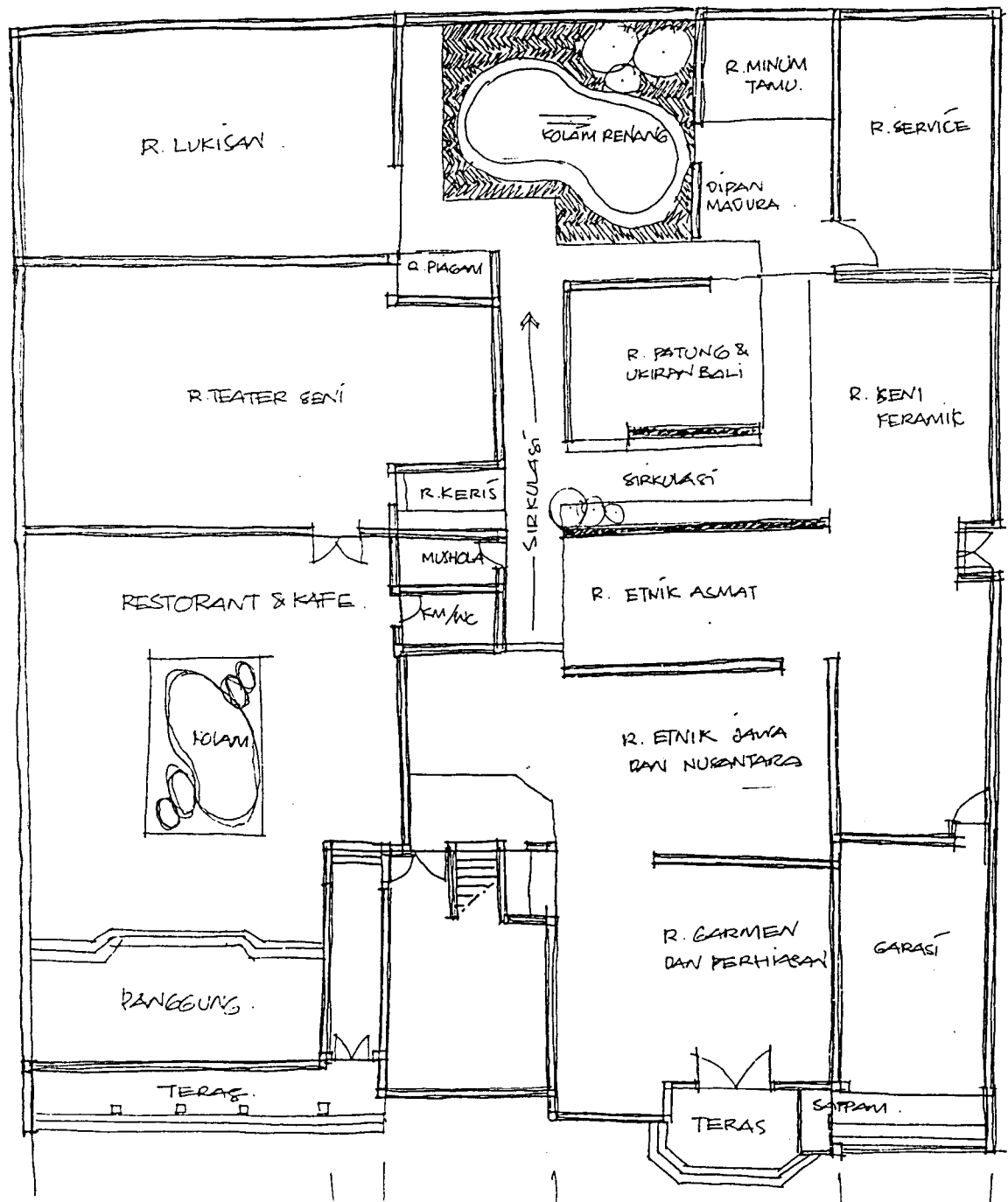
Denah Lantai 1 Ruang Pameran  
**Taman Budaya Yogyakarta**  
 (Lokasi : Komplek Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)



Denah Lantai 2 Ruang Pameran

**Taman Budaya Yogyakarta**

(Lokasi : Komplek Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)



Denah

Sapto Hudoyo Art and Gallery Yogyakarta