

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 PREMIS PERANCANGAN

Pakualaman merupakan kawasan yang terkenal dengan daerah tujuan pariwisata dan pendidikan kebudayaan. Pesona cagar budaya yang indah membuat daya tarik bagi para wisatawan. Kerajaan Pakualaman atau sering disebut Kadipaten Pakualaman merupakan kerajaan termuda sekaligus terkecil dibandingkan Kraton Yogyakarta. Perkembangan wilayah Pakualaman yang terjadi saat ini menyebabkan bangunan dan sarana prasarana berubah bahkan hilang sama sekali keberadaannya.

Gagasan awal proyek tugas akhir ini berasal dari adanya fenomena Pakualaman yang memiliki banyak potensi tetapi masih kurang tereskpose salah satunya adalah kuliner dan ketoprak thek-thek. Warga juga tidak memiliki lahan untuk berkumpul dan mengenalkan potensi di bidang kesenian dan kuliner tersebut. Hal itu dapat dilihat dari potensi dan latar belakang yang dapat ditemukan di Pakualaman sendiri.

Permasalahan arsitektural yaitu membuat pusat budaya sebagai ruang komunal warga yang menjadikan wisatawan tertarik untuk datang. Pusat budaya ini akan dibuat melalui pendekatan kontekstual agar tidak melupakan lingkungan asalnya. Idenya, selain memperkenalkan kepada wisatawan pusat budaya ini juga menjadi wahana melestarikan budaya agar tidak punah. Sehingga Pakualaman dapat dikenal dan menjadi sebuah kawasan yang kental akan khas daerah tersebut.

1.2 PENGERTIAN JUDUL

PUSAT BUDAYA PAKUALAMAN SEBAGAI RUANG KOMUNAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Pusat Budaya merupakan tempat yang menjadi pangkal, pokok kedudukan kebudayaan atau aktifitas kehidupan, baik itu pola berfikir, karya, dan hasil karya suku etnis tertentu.

Pakualaman merupakan Kecamatan yang terdiri dari dua kelurahan salah satunya adalah Kelurahan Gunung Ketur. Pada lokasi Pakualaman terdapat Puro Pakualaman yang menjadi sumber budaya berupa industri kreatif dan kesenian.

Ruang komunal adalah ruang publik atau ruang umum yang didefinisikan sebagai ruang terbuka yang dapat dijangkau oleh semua kalangan dan melakukan aktivitas seperti berkumpul dan berinteraksi. Ruang komunal juga dapat difungsikan sebagai pusat kegiatan sosial, ekonomi, dan budaya.

Arsitektur adalah ilmu dan seni perencanaan dan perancangan lingkungan binaan mulai dari lingkup makro hingga mikro atau bisa disebut juga seni perencanaan dan perancangan bangunan.

Kontekstual adalah mengambil sikap peduli akan eksisting yang sudah ada baik itu berupa bangunan buatan manusia maupun lingkungan alam.

1.3 LATAR BELAKANG

1.3.1 Potensi Pakualaman

Kawasan Pakualaman merupakan salah satu kecamatan yang terdapat di Propinsi Yogyakarta. Di Kecamatan Pakualaman terdapat sebuah Puro Pakualaman yang merupakan kediaman dari Sri Paduka Pakualaman.

Pakualaman merupakan kawasan yang terkenal dengan daerah tujuan pariwisata dan pendidikan kebudayaan. Pesona cagar budaya yang indah membuat daya tarik bagi para wisatawan. Kerajaan Pakualaman atau sering disebut Kadipaten Pakualaman merupakan kerajaan termuda sekaligus terkecil dibandingkan Kraton Yogyakarta. Perkembangan wilayah Pakualaman yang

terjadi saat ini menyebabkan bangunan dan sarana prasarana berubah bahkan hilang sama sekali keberadaannya. Sebagai kawasan warisan budaya yang memiliki arti penting terutama bagi Kota Yogyakarta tentunya hal ini sangat disayangkan.

Beragam hasil karya, rasa, dan cipta khas Jawa lahir dari kawasan Pakualaman. Kadipaten Pakualaman memiliki beberapa kebudayaan dari segi kesenian, kerajinan, dan kuliner rumahan. Kesenian khas Pakualaman berupa tari-tarian, pewayangan, music tek-tek, dan gamelan. Usaha kuliner khas Pakualaman seperti snack, martabak manis, bakmi kopyok, lempeng ketela, dawet ireng, baceman, anrem-arem, klepon, dan manggleng Kauman. Kerajinan meliputi kerajinan batik dan tas sulam pita. Banyaknya kebudayaan yang berasal di Kawasan Pakualaman maka dibutuhkan sebuah wadah untuk memfasilitasi dan mendorong berkembangnya usaha tersebut.

1.3.2 Pusat Budaya

Pusat Budaya dapat menjadi alternatif wadah rekreasi alam terbuka yang memiliki unsur edukasi sekaligus hiburan yang positif. Pusat Budaya tersebut harus mampu mewadahi setiap aktivitas pengguna dengan membuat bangunan lebih ekspresif sehingga dapat dinikmati secara visual dan menarik pengunjung.

1.3.3 Perumusan Masalah

Dengan adanya beberapa fakta yang ada, diperlukan wadah yang mampu memfasilitasi hal itu semua. Konsep rancangan yang akan diajukan yaitu pusat budaya yang berawal dari ruang komunal warga untuk melestarikan kesenian khas Pakualaman yang sekaligus mampu menarik minat wisatawan akan kebudayaan tradisional di Yogyakarta. Tujuan dibentuknya pusat budaya adalah membuat konsep kawasan dengan ruang-ruang komunal yang dapat memperkenalkan kebudayaan dari segi kesenian, kerajinan, dan kuliner rumahan sehingga tercipta ekspresi budaya masyarakat yang membentuk pusat budaya.

Pada desain pusat budaya ini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan yaitu, ruang komunal yang dapat menunjang aktivitas seperti membuat dan pegelaran seni ketoprak tek-tek serta menunjang aktivitas kuliner khas Pakualaman yang dilihat dari tata ruang, gubahan massa, serta landscape.

1.4 PERMASALAHAN

1.4.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah pusat budaya yang dimanfaatkan sebagai ruang komunal masyarakat yang dapat menarik minat pengunjung?

1.4.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang pada pusat budaya yang dapat mewadahi aktifitas ruang komunal warga dan menunjang aktifitas pengunjung dengan pendekatan kontekstual?
2. Bagaimana merancang gubahan massa pada pusat budaya yang dapat menunjang aktifitas ruang komunal sebagai pusat budaya?
3. Bagaimana merancang Landscape yang mendukung kenyamanan visual untuk dapat menarik pengunjung dan sebagai ruang komunal warga?

1.5 TUJUAN DAN SASARAN

1.5.1 Tujuan

Merancang sebuah Pusat budaya yang dapat mewadahi aktifitas ruang komunal dan menunjang aktifitas pengunjung pusat budaya.

1.5.2 Sasaran

1. Merancang tata ruang pada Pusat Budaya yang dapat mewadahi aktifitas ruang komunal warga dan menunjang aktifitas pengunjung Pusat Budaya dengan pendekatan kontekstual.
2. Merancang gubahan massa pada Pusat Budaya yang dapat menunjang aktifitas ruang komunal sebagai Pusat Budaya dengan pendekatan kontekstual.

3. Merancang *landscape* yang mendukung kenyamanan visual untuk menarik pengunjung.

1.6 LINGKUP PERMASALAHAN

Lingkup permasalahan untuk memfokuskan permasalahan perancangan Pusat Budaya Pakualaman sebagai Ruang Komunal Kelurahan Gunung Ketur yaitu:

1.6.1 Lingkup Ruang Komunal

Rancangan Ruang Komunal ini merupakan rancangan yang ditujukan kepada para warga pakualaman di kelurahan Gunung Ketur untuk melakukan kegiatan budaya.

1.6.2 Lingkup Pusat Budaya

Rancangan Pusat Budaya Pakualaman ini merupakan rancangan yang ditujukan kepada para wisatawan lokal maupun asing untuk mempelajari dan mengetahui kegiatan seni serta kuliner khas Pakualaman.

1.6.3 Lingkup Pendekatan Kontekstual

Rancangan pendekatan kontekstual ini merupakan rancangan yang di tujukan kepada para wisatawan dan warga pakualaman untuk tetap mengingat arsitektur di Pakualaman dan menjaga keselarasan pada daerah Pakualaman.

1.7 METODA PERANCANGAN

1.7.1 Skema Metode Perancangan



Gambar 1. 1 Skeman Metode Perancangan

1.7.2 Metoda Pengumpulan Data

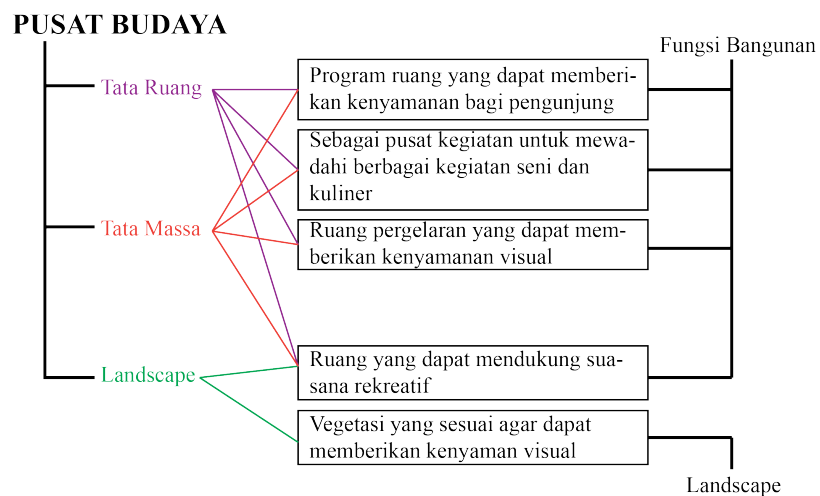
1. Secara Primer, melakukan survey langsung ke lokasi site untuk mendapatkan data existing misalnya: batas batas site beserta view, aksesibilitas site, foto-foto site dan lingkungannya.
2. Secara sekunder, melakukan pencarian informasi dengan studi literature (buku, jurnal maupun internet). Kajian yang dianalisis dalam literatur-literatur adalah kajian mengenai pusat budaya, kriteria, dan mengenai ruang komunal, serta lokasi site yang direncanakan.

1.7.3 Metode Penelusuran Masalah

Metoda ini melakukan analisis berdasarkan issue-issue yang selanjutnya menjadi latar belakang kemudian muncul permasalahan umum dan khusus. Berikut adalah skema penelusuran masalah.



Gambar 1. 2 Peta Penelusuran Permasalahan



Gambar 1. 3 Peta Konflik

1.7.4 Metoda Pemecahan Masalah

Metoda ini dengan melakukan analisis pada kajian-kajian berdasarkan rumusan permasalahan perancangan. Rumusan masalah perancang berdasarkan gabungan dari dua issue perancangan yaitu: menciptakan ruang komunal sebagai wadah masyarakat Gunungketur sebagai objek pusat budaya di Pakualaman. Kajian pustaka yang dianalisis meliputi:

1. Kajian tentang ruang komunal

Kajian ini membahas mengenai tipologi untuk mengetahui pembentukan ruang komunal sehingga ditemukan kebutuhan ruang, fungsi dan pengguna, serta penataan bangunan untuk mendapatkan ruang komunal *out-door* yang tepat. Dari kajian tersebut akan didapatkan kriteria untuk menentukan kenyamanan ruang komunal sesuai dengan aktifitas di dalamnya.

2. Kajian tentang pusat budaya

Kajian ini membahas tentang komponen Pusat Budaya dan aktifitas yang terjadi dalam Pusat Budaya sehingga didapatkan kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan antar ruang, dan tipe-tipe bangunan. Dari kajian tersebut dapat membantu menentukan zona ruang serta menentukan jenis vegetasi pada desain landscape pada pusat budaya yang berfungsi sebagai ruang komunal warga.

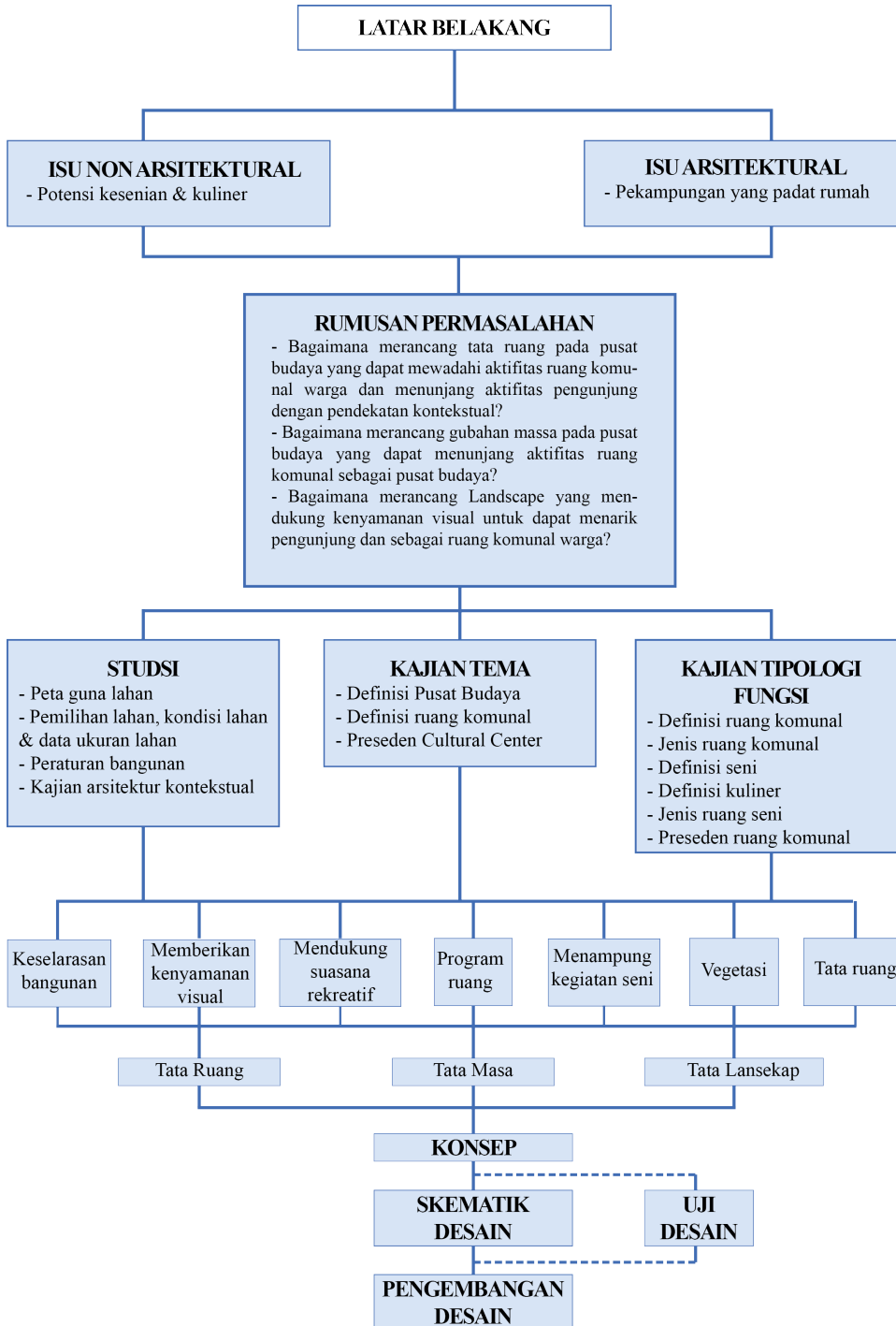
3. Kajian tentang lokasi site

Pada kajian ini membahas tentang kriteria lokasi site yang digunakan untuk pemilihan lokasi site kemudian lokasi site yang terpilih dianalisis untuk menentukan tata massa.

1.7.5 Metoda pengujian desain

Metoda pengujian desain ini berfungsi untuk mengetahui sejauh rancangan dapat menyelesaikan persoalan desain yang sesuai dengan penekanan dan kajian-kajian yang diperoleh. Rancangan akan diuji dengan cara membawa sample desain yang nantinya akan di cek oleh yang bersangkutan, desain mana yang telah memadai untuk dijadikan pusat budaya.

1.8 KERANGKA BERFIKIR



Gambar 1. 4 Kerangka berfikir

1.9 KEASLIAN PENULISAN

1. Nama : Faisal Rivai RM, Universitas Islam Indonesia 2003

Judul : Pusat Informasi Kebudayaan di Yogyakarta

Perbedaan yang mendasar dengan karya tulis ini :

Karya tulis Faisal Rivai ini mengambil rumusan masalah tentang bagaimana konsep perancangan gedung pusat informasi kebudayaan di Yogyakarta yang memberikan citra karakter DIY. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk merancang gedung pusat kebudayaan yang dapat memberikan citra karakter DIY yang dapat menambah sarana pelayanan informasi. Metode yang dipakai adalah dengan menganalisa program ruang yang dipengaruhi oleh fungsi bangunan. Gubahan massa yang dikaitkan dengan keadaan site.

2. Nama : Adisti Bunga Septarina, Universitas Negeri Sebelas Maret 2014

Judul : Konsep Perencanaan dan Perancangan Ruang Komunal Kelurahan Kemlyan sebagai Kampung Wisata di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Perbedaan yang mendasar dengan karya tulis ini :

Karya tulis Maharani ini mengambil rumusan masalah tentang konsep perancangan ruang komunal sebagai kampung wisata yang mempertimbangkan tampilan bangunan dan tata masa yang menciptakan fungsi bangunan dan lingkungannya melalui pendekatan arsitektur kontekstual, yang berarti karakter bangunan harus sesuai dengan lingkungan.

3. Nama : Mohammad Khaled, Universitas Islam Indonesia 2004

Judul : Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Yogyakarta

Perbedaan yang mendasar dengan karya tulis ini:

Karya tulis Khaled ini mengambil rumusan masalah tentang merancang bangunan interactive cultural center yang dapat menampung dan memfasilitasi interaksi antar seniman, budayawan dan masyarakat luas ke dalam bentuk aktivitas kesenian budaya.

4. Nama : Fakri Wahyudi, Universitas Islam Indonesia 1999
Judul : Pasar Festival di Yogyakarta (Bangunan Multi Fungsi yang Kontekstual Terhadap Lingkungan)

Perbedaan yang mendasar dengan karya tulis ini:

Perumusan masalah yang diambil pada karya tulis ini adalah bagaimana menciptakan bangunan *multi-use* yang mencakup berbagi macam fungsi, tetapi masih mempunyai relevan, sehingga lebih efektif dan efisien. Penulis menggabungkan dua sektor dalam sebuah bangunan yang terletak di pusat kota. Penulis menjawab isu dengan merancang sebuah pasar festival yang didalamnya menampung kegiatan pertunjukan dan kegiatan komersil. Bangunan pasar festival ini mempunyai kontekstual terhadap lingkungan.

5. Nama : Zuyyina Alfa Hasani, Universitas Negeri Sebelas Maret 2012
Judul : Solo Kriya Komunal (Dalam Konteks Pengembangan Kawasan Gilingan Menuju Sentra Industri Mebel dan Kampung Wisata Industri Mebel)

Perbedaan yang mendasar dengan karya tulis ini:

Perumusan masalah yang diambil pada karya tulis ini adalah bagaimana perencanaan dan perancangan Solo Kriya Komunal, didalam konteks pengembangan kawasan Gilingan menuju sentra industri mebel dan kampung wisata industri mebel. Dalam kasus ini penulis mengevaluasi kinerja bangunan Pasar Mebel Gilingan dan sebagai solusi yaitu dilakukan redesain pasar pada lokasi yang sama dan juga menambahkan fungsi kegiatan untuk meningkatkan mutu dan kualitas. Konsep arsitektur yang berfungsi sebagai pusat dan tempat komunal pada aspek kegiatan serta fasilitasnya menjadi satu konsep yang diangkat sebagai bagian dari kreasi inovatif.