

BAB III

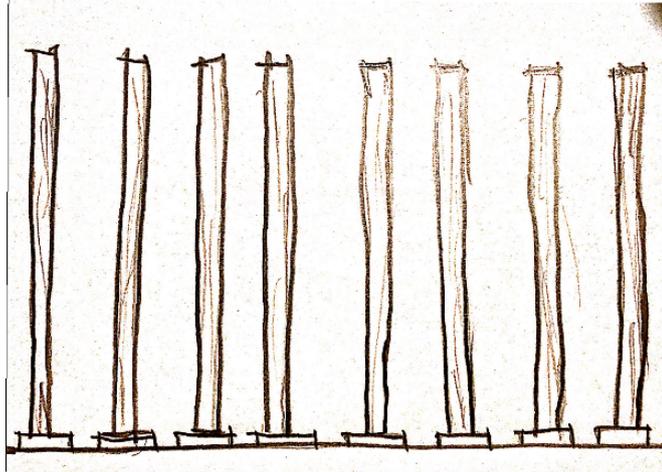
ANALISIS KONSEP

3.1 Analisis Hasta Brata

Hasta Brata adalah delapan perilaku utama yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin dalam menjalankan pemerintahan. Cerita dalam pewayangan ini diilhami oleh laku utama dalam agama Hindu yang kemudian mengalami inkulturasi-modifikasi dalam ajaran Jawa-Islam (Islam Jawa). Perwujudannya berubah dari anasir Dewa / Bhatara menjadi watak / sifat-sifat alam.

Berdasarkan hasil dari study preseden yang didapatkan oleh penulis, ada dua buah preseden yang dapat membantu dalam analisis Hasta Brata ini, yaitu preseden tentang Monumen Democracy yang berada di Thailand dan Tugu Digulis yang berada di Pontianak, kedua preseden ini memiliki kesamaan yaitu membuat monument berdasarkan angka yang terdapat dalam kejadian ataupun peristiwa yang melatar belakangi dibangunnya monument tersebut.

Berdasarkan dua preseden tersebut, perancang akan membuat penanda Keistimewaan ini dengan lebih menekankan kepada jumlah dari Hasta Brata itu sendiri yang berupa 8.



Gambar 3.1 Sketsa Jumlah Tetenger

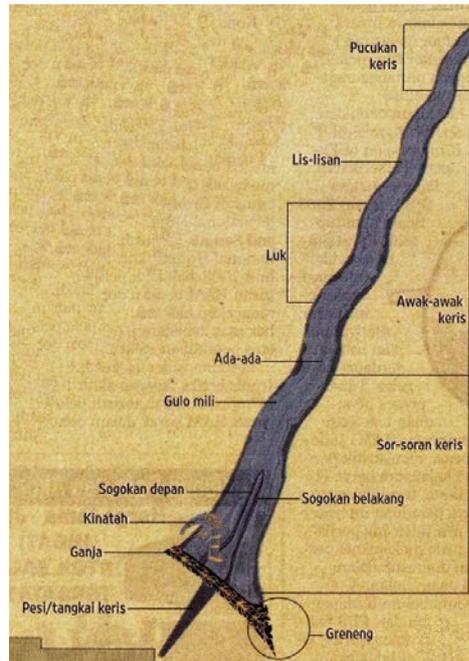
8 tetenger ini nantinya akan di kombinasikan dengan nilai-nilai Hasta Brata yang dapat dilihat di bagian data dan analisis 2.1.3

3.2 Transformasi Bentuk Tetenger

Transformasi bentuk yang akan di pakai dalam menganalisis bentuk tetenger ialah menggunakan bentuk keris, keris di pilih karena keris sangat erat hubungannya dengan Hasta Brata, yang mana kita ketahui bersama bahwa Hasta Brata merupakan 8 sifat yang di miliki oleh seorang pemimpin, sedangkan keris merupakan simbol bagi seorang pemimpin itu sendiri.

Adapun bagian keris yang nantinya akan di adopsi ke dalam bentuk tetenger, pemilihan bagian ini berdasarkan pada ciri khas dari keris tersebut yang mana keris tersebut berciri kan lengkungan-lengkungan yang berada pada bagian Wilahan. Pada bagian Wilahan ini juga merupakan bagian yang paling relevean karena bentuknya yang menjulang sehingga jika diterapkan dalam bentuk tetenger akan membentuk objek yang vertical.

Wilahan

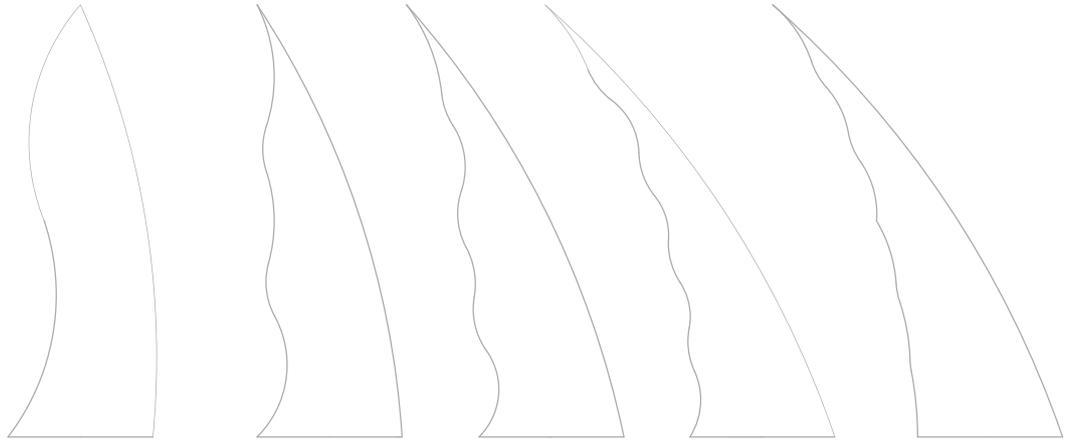


Gambar 3.2 Anatomi Keris

Sumber : Google Image

Wilahan sendiri merupakan bagian utama dari keris. Di dalam wilayahan sendiri terdapat macam-macam bagian, wilayahan ini nantinya akan akan di transformasikan sebagai bagian monument yang menjulang tinggi.

Dari bentuk dasar Wilahan tersebut, perancang mencoba mentransformasikan bentuk tersebut dengan tetap mempertahankan Wilahan tersebut, sehingga didapatkan beberapa modul yang nantinya akan dipilih salah satu modul untuk di kombinasikan dengan nilai Hasta Brata



Gambar 3.3 Simulasi Tetenger

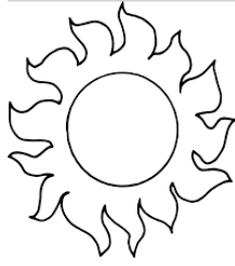
Pada awalnya perancang membuat 5 bentuk tetenger yang masing-masing mempunyai jumlah lekukan yang berbeda, hal ini dikarenakan untuk membantu perancang kira-kira tetenger dengan jumlah lekukan yang mana yang paling relevan, jika kembali lagi dengan bentuk dasar keris, keris dari bentuk dasar keris menuju atas keris berbentuk lancip dan mempunyai lekukan-lekukan yang mana tetenger nomor 4 jika dilihat sudah mendekati, yaitu diujungnya paling lancip namun juga tetap menegaskan lekukan-lekukan dari keris tersebut.

3.3 Analisis Konsep Hasta Brata dan Keris

Agar penonton lebih dapat memahami nilai dari Hasta Brata ini sendiri nantinya transformasi bentuk keris ini akan di kombinasikan dengan 8 elemen alam berdasarkan analisis Hasta Brata yaitu Matahari, Angin, Bulan, Api, Bumi, Air, Laut dan Bintang.

1. Transformasi bentuk keris dan elemen alam Hasta Brata.

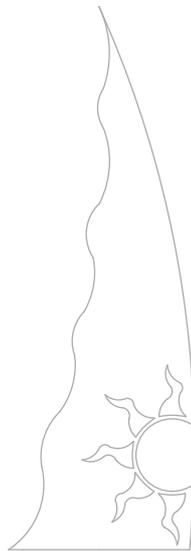
Matahari melambangkan pemimpin yang dapat menginspirasi pengikutnya. Bentuk matahari ialah bulat dengan sekitarnya terdapat plasma panas yang mengelilingi matahari tersebut sehingga membentuk sebuah bentukan-bentukan tertentu, biasa orang menggambarannya dengan bentuk seperti berikut :



*Gambar 3.4*Vektor Matahari

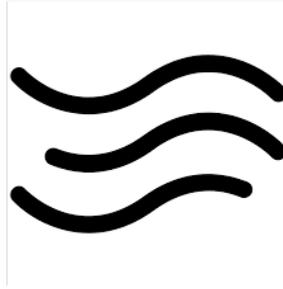
Sumber : Google Image

Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



*Gambar 3.5*Tetenger Matahari

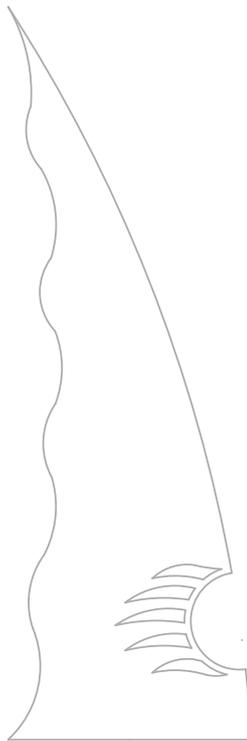
Angin melambangkan sifat pemimpin yang dapat menasihati dan mengawasi tingkah laku pengikutnya. Terdapat banyak sekali macam-macam angin yang ada dunia ini, namun secara umum angina ialah udara yang berhembur karena adanya rotasi bumi, angina sendiri bergerak dari tempat yang mempunyai tekanan tinggi ke tempat yang tekanannya rendah, sehingga orang-orang melambangkannya dengan bentuk beberapa garis-garis yang naik turun sehingga melambangkan kalau angina ini berhembus.



Gambar 3.6 Vektor Angin

Sumber : Google Image

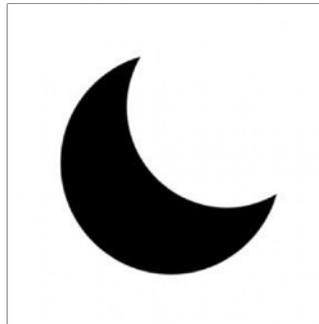
Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



Gambar 3.7 Tetenger Angin

Bulan yang melambangkan seorang pemimpin yang dapat menerangi dan membahagiakan pengikutnya. Bulan sendiri pada bentukan awalnya ialah bulat sama seperti bumi dan matahari, namun bulan sendiri memiliki beberapa fenomena alam, yang paling sering terlihat dan dapat dengan mudah dilihat untuk mata manusia ialah bulan sabit, bulan sabit ialah posisi ketika bulan hanya terlihat separo saja dan melengkung, disebut sabit karena bentuknya mirip dengan senjata

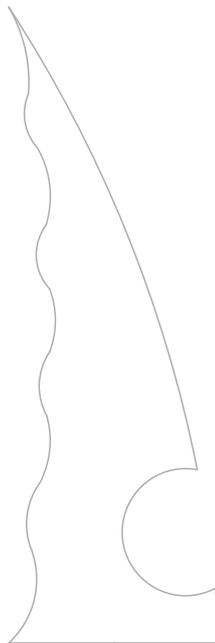
tradisional yang ada di Indonesia, biasanya orang mengilustrasikan bulan sabit sebagai gambar berikut:



Gambar 3.8 Vektor Bulan

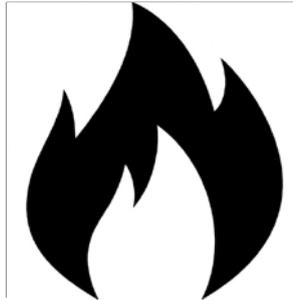
Sumber : Google Image

Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



Gambar 3.9 Tetenger Bulan

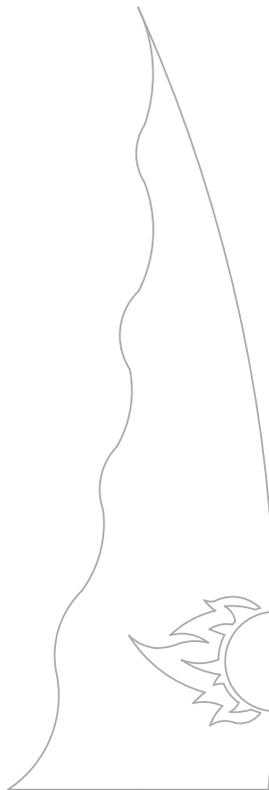
Api yang melambangkan seorang pemimpin yang tegas, menghukum pengikut jika terbuksi bersalah. Api merupakan suatu reaksi kimia yang dapat menyebabkan benda yang terkena api menjadi terbakar. Bentuk dari api sendiri biasanya berbebtuk seperti lengkungan-lengkungan yang memiliki ujung yang tajam diatas, jika di ilustrasikan ke dalam bentuk gambar, maka :



Gambar 3.10 Vektor Api

Sumber : Google Image

Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



Gambar 3.11 Tetenger Api

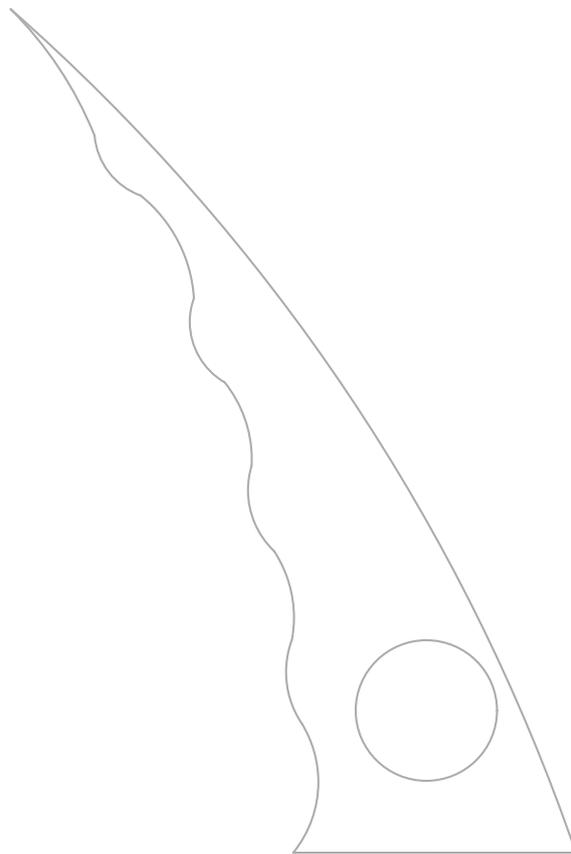
Bumi melambangkan pemimpin yang dermawan, kaya. Bumi merupakan sebuah planet yang berada di system tata surya dan merupakan tempat tinggal untuk umat manusia. Bentukan dari bumi sendiri secara keseluruhan berbentuk bulat seperti bola dan memiliki beberapa tonjolan yang di sebabkan oleh rotasi bumi. Dalam islustrasinya, bumi biasa digambarkan seperti



Gambar 3.12 Vektor Bumi

Sumber : Google Image

Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



Gambar 3.13 Tetenger Bumi

Air melambangkan seorang pemimpin yang adil dan tidak pilih kasih. Air merupakan sebuah senyawa cair yang biasa digunakan manusia untuk beraktifitas sehari-hari, air memiliki bentukan senyawa yang jika dalam jumlah banyak akan membentuk sungai, danau ataupun juga laut. Namun bentukan air yang paling mudah dikenali orang bentukan seperti lingkarat yang memiliki ujung lancip diatas,

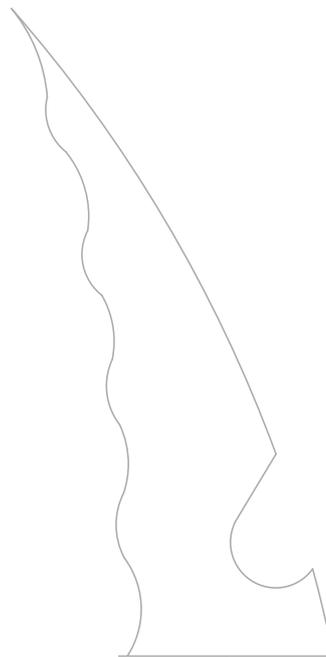
seolah-olah air tersebut menetes, dan jika di ilustrasikan ke dalam bentuk gambar, maka:



Gambar 3.14 Vektor Air

Sumber : Google Image

Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



Gambar 3.15 Tetenger Air

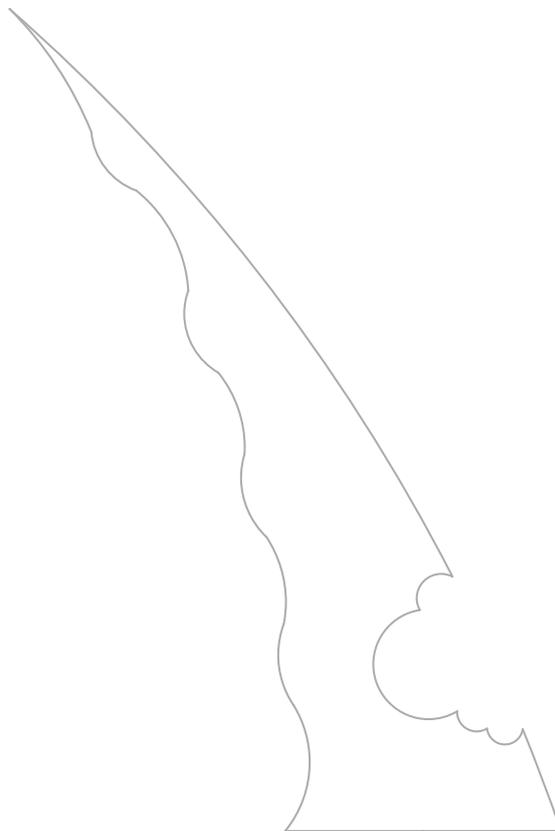
Awan atau langit melambangkan seorang pemimpin yang mudah memaafkan dan lapang dada. Awan merupakan suatu massa yang terbentuk karena proses alam sehingga terbentuk suatu massa yang dapat kita lihat di langit kita. Awaan sendiri biasa berbentuk gelombang-gelombang dan juga setengah lingkaran tidak beraturan, jika di ilustrasikan ke bentuk gambar, maka:



Gambar 3.16 Vektor Awan

Sumber : Google Image

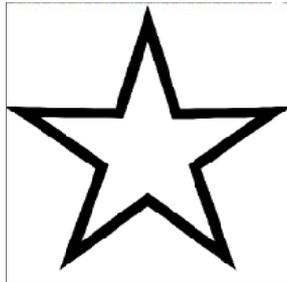
Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



Gambar 3.17 Tetenger Awan

Bintang melambangkan pemimpin yang memegang teguh prinsipnya. Bintang merupakan suatu benda yang berada di langit dan dapat memancarkan sinar, biasanya dapat terlihat pada malam hari, dalam bentuknya, orang-orang

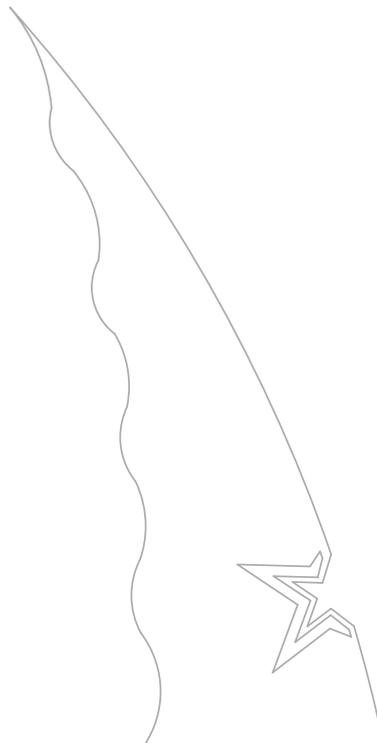
biasa menggambarkan bintang dengan 5 buah segitiga yang disusun, jika di ilustrasikan, maka :



Gambar 3.18 Vektor Bintang

Sumber : Google Image

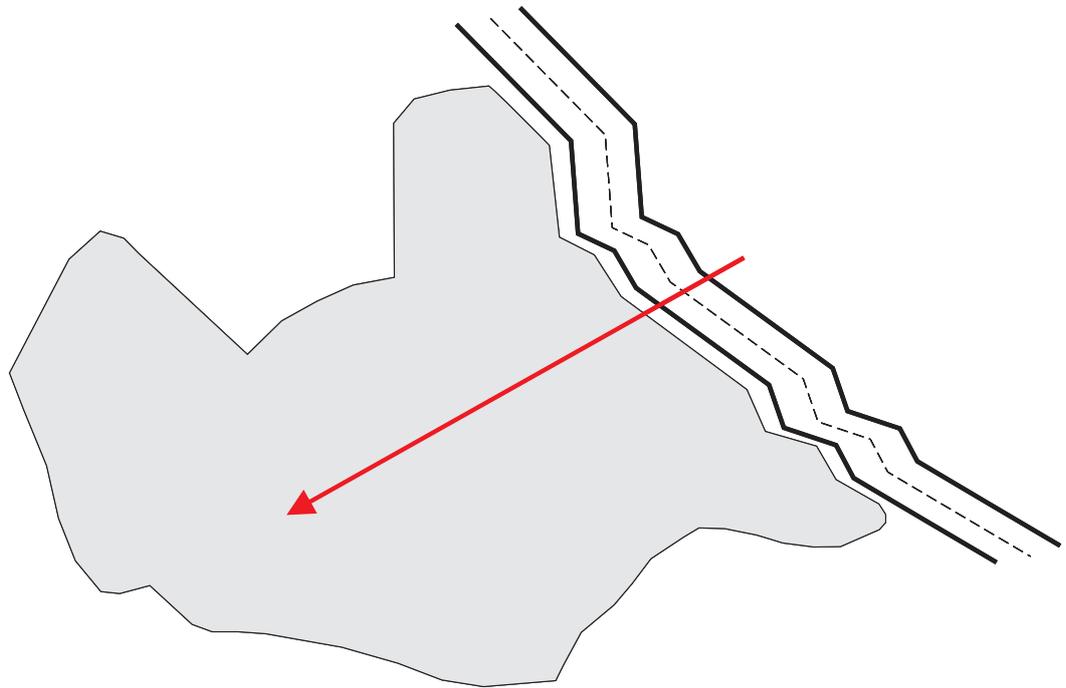
Dari bentukan ini, perancang menerapkannya ke dalam bentuk keris yang sudah di transformasikan, sehingga membentuk bentukan sebagai berikut :



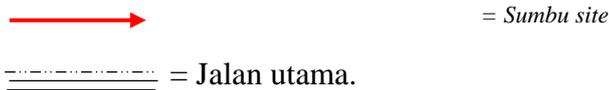
Gambar 3.19 Tetenger Bintang

3.4 Analisis Letak Sub Kawasan

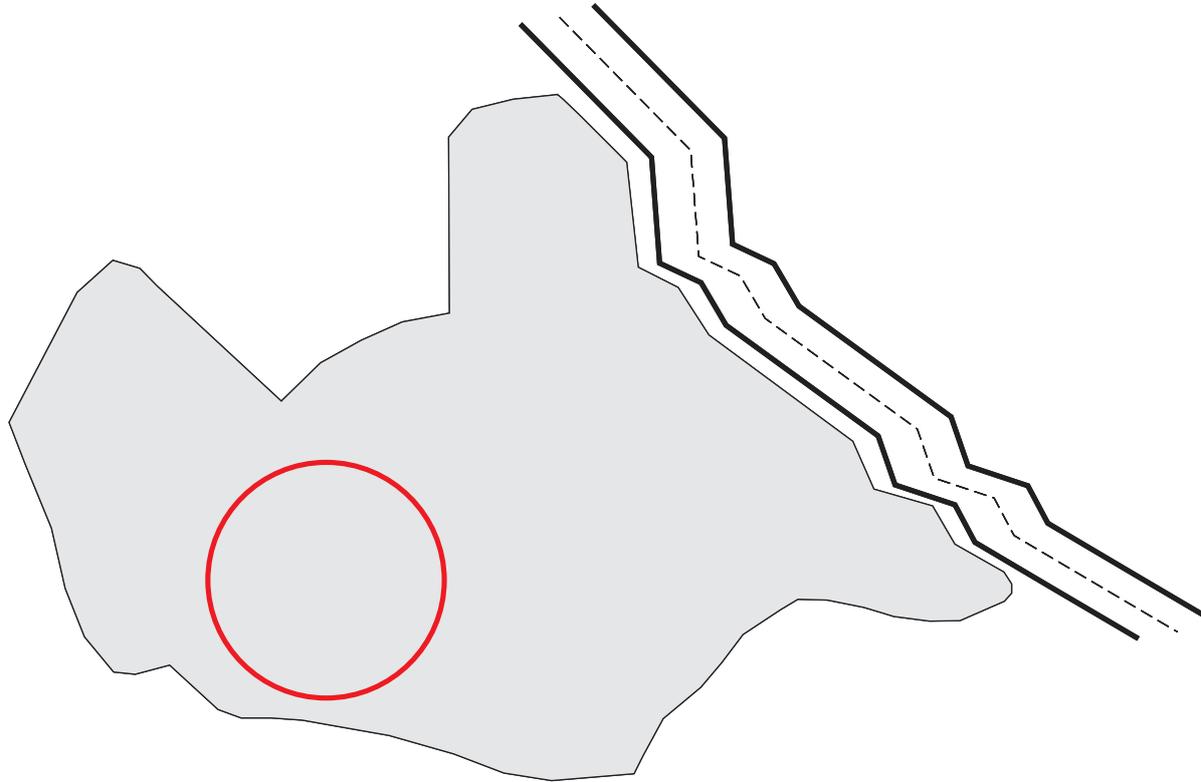
Ada beberapa point yang menentukan peletakan massa bangunan pada site. Untuk amphitheater didasari pada peletakan tetenger, karena tetenger nantinya akan menjadi background dari pertunjukan yang ada di amphitheater tersebut. Sub kawasan ekonomi kreatif dan sub kawasan pendidikan akan dipisah karena berdasarkan analisis pengguna, pengguna dari kedua sub kawasan ini berbeda, sub kawasan ekonomi kreatif yang terdapat MICE akan digunakan oleh pengunjung yang bertujuan untuk pekerjaan, dan sub kawasan pendidikan dan tetenger digunakan untuk pengunjung regular.



Gambar 3.20 Garis Sumbu Kawasan



Amphitheater dan Tetenger

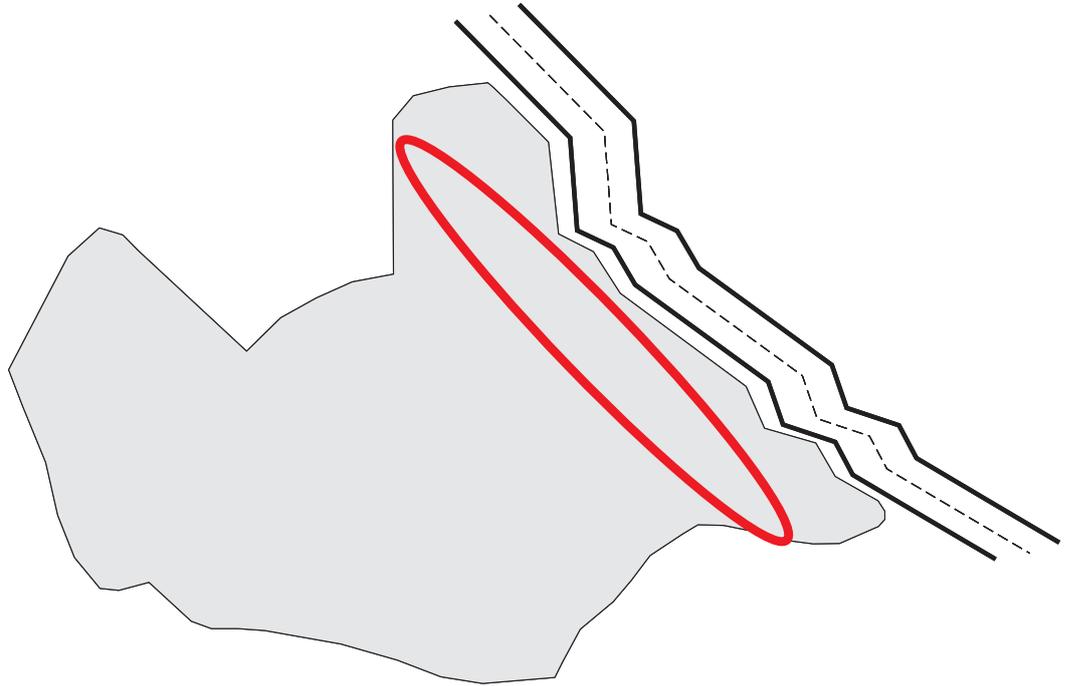


Gambar 3.21 Letak Amphitheater

Peletakan amphitheater dan tetenger berada di paling sisi barat site karena untuk memanfaatkan matahari terbenam, yang mana matahari terbenam ini nantinya di damping oleh tetenger yang menjadi background dari pentas yang di tampilkan.

Amphiteater ini sendiri nantinya dapat menampung 5.000 orang, dan menghadap ke barat barat site.

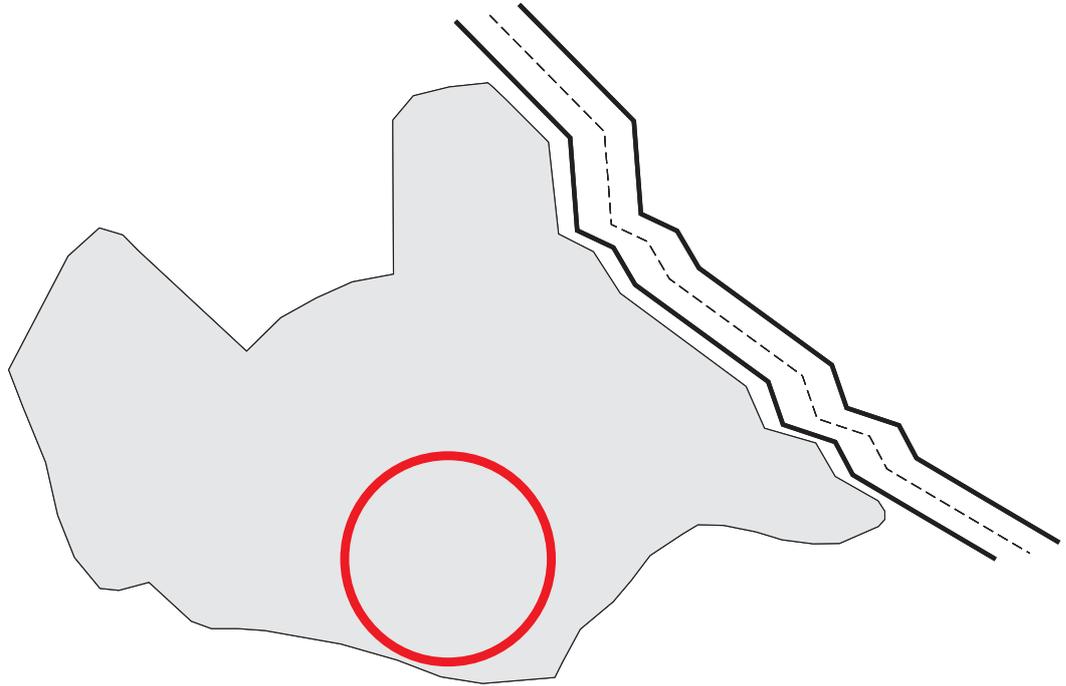
Parkir



Gambar 3.22 Letak Parkir

Parkir diletakan paling dekat dengan jalan utama untuk memudahkan keluar masuk kendaraan.

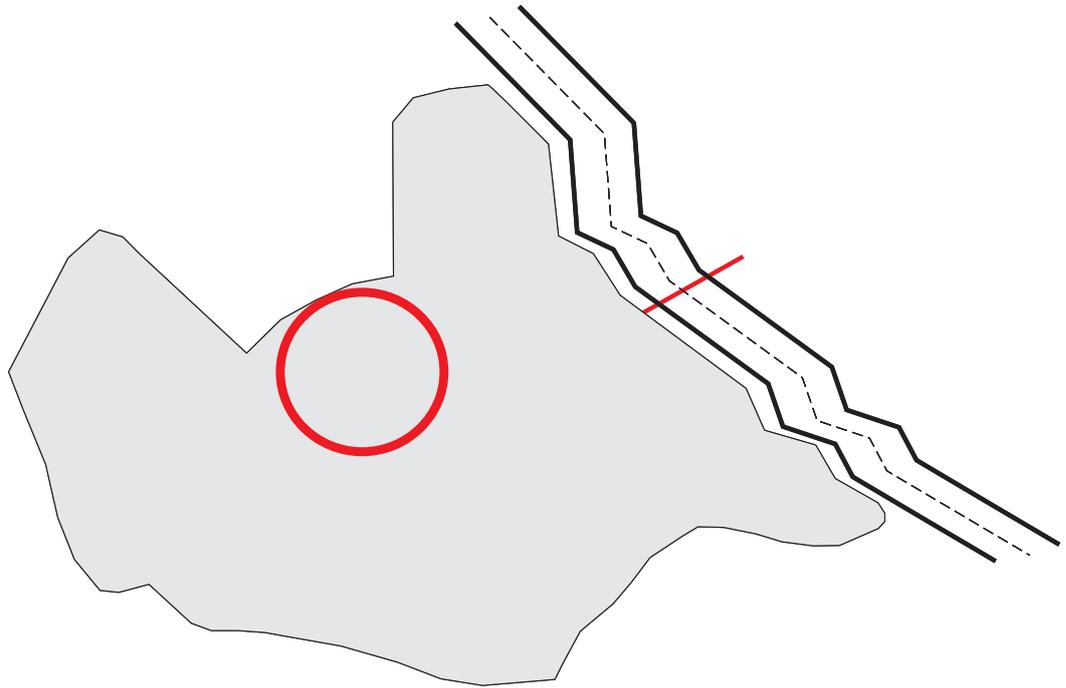
Sub Kawasan Pendidikan



Gambar 3.23 Letak Sub Kawasan Pendidikan

Sub kawasan pendidikan terbagi menjadi 3 bagian fungsi yang berbeda yaitu : Education Theme Park dengan total luas 4.000m^2 , Museum dengan total luas 4.000m^2 , dan fasilitas edukasi wisata sejarah dengan luas 4.000m^2 .

Sub Kawasan Ekonomi Kreatif

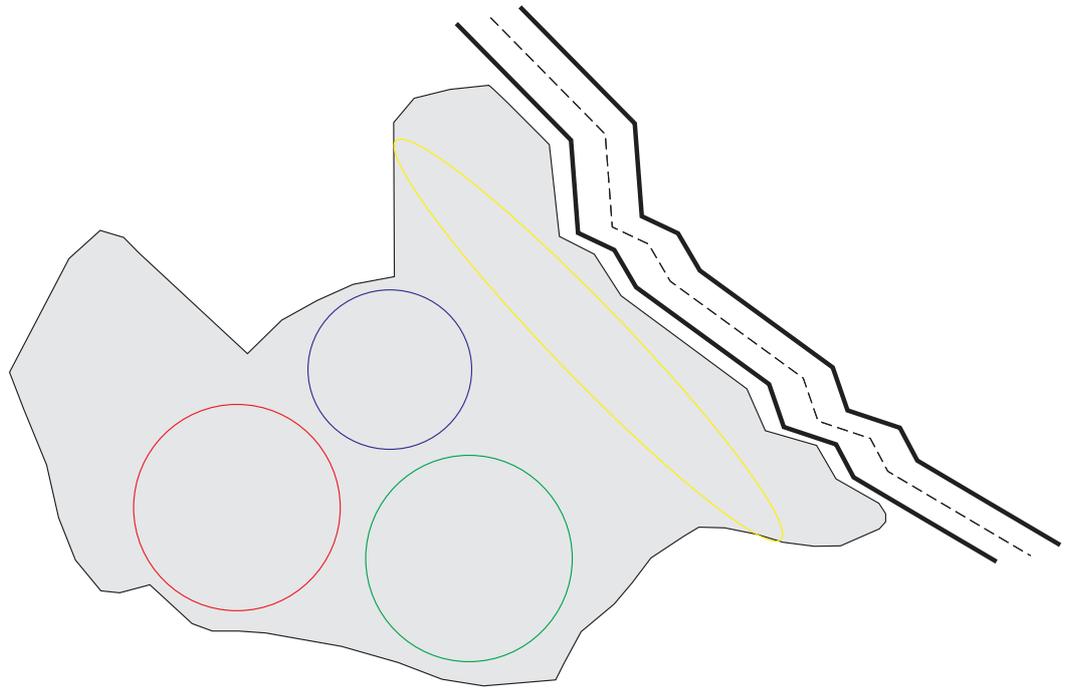


Gambar 3.24 Letak Sub Kawasan Ekonomi Kreatif

Sub kawasan ekonomi kreatif terdapat fasilitas galeri kerajinan, kuliner, ruang pengembangan aplikasi digital, animasi dan film yang total luas mencapai 4.000m². Selain itu juga terdapat convention center dengan luas 4.000m².

3.5 Peletakan Massa Bangunan

Berdasarkan hasil analisis tentang letak sub kawasan maka didapatkan hasil:

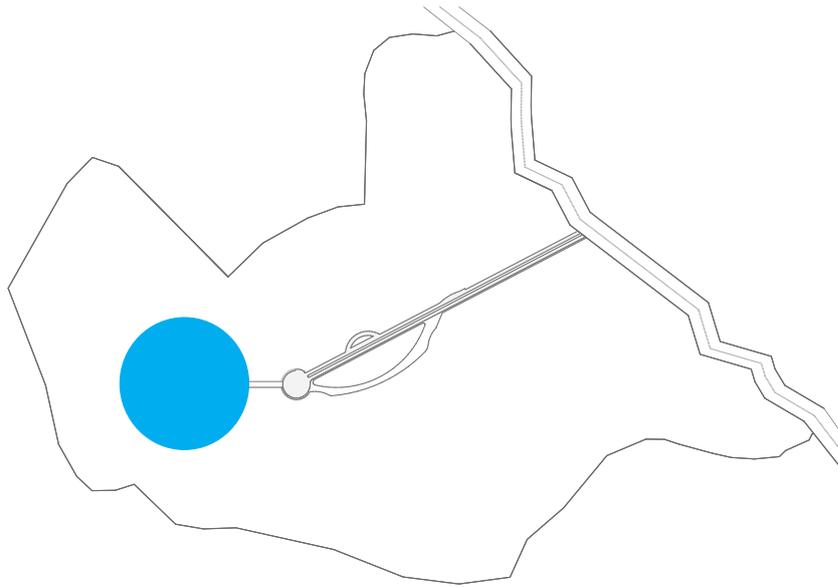


Gambar 3.25 Hasil Letak Kawasan

- | | | | |
|---|--------------------------|---|-------------------------------|
|  | = Area Parkir |  | = Sub Kawasan Ekonomi Kreatif |
|  | = Sub Kawasan Pendidikan |  | = Amphitheater dan Tetenger |

Amphiteater dan Tetenger

Konsep dari amphitheater dan tetenger ini ialah bagaimana membuat tetenger yang dapat menjadi background yang baik bagi amphiteater dan dapat menjadi landmark bagi suatu kawasan. Oleh karena itu peletakan amphitheater ini terletak di barat site dan memiliki background tetenger, terletak di barat site untuk memanfaatkan matahari yang terbenam.

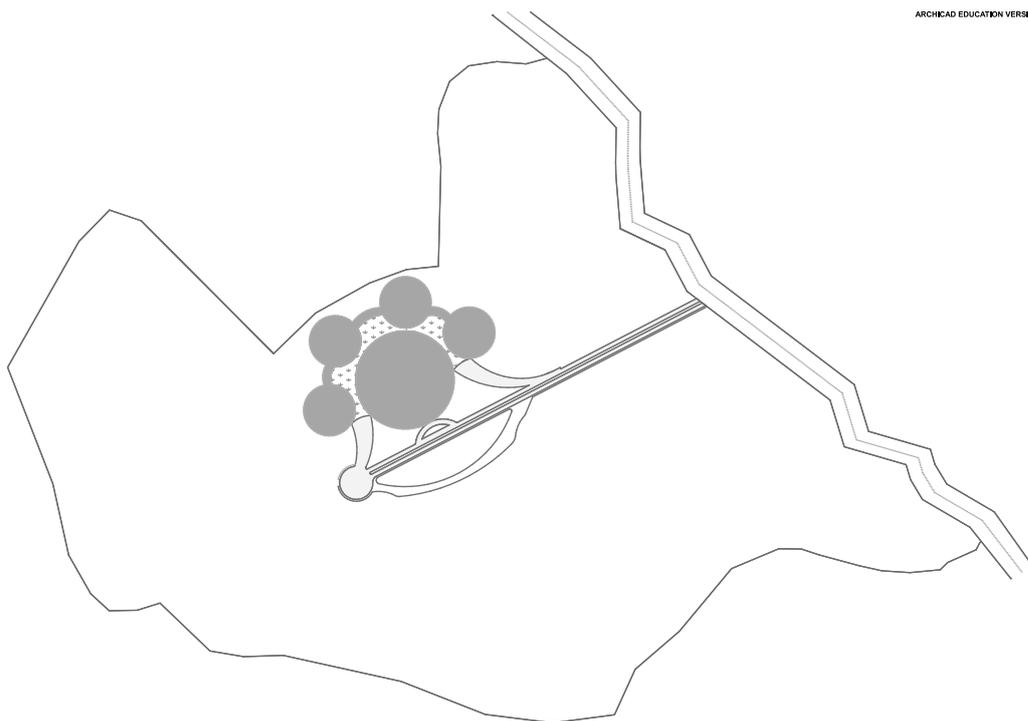


Gambar 3.26 Massa Tetenger dan Amphitheater

Sub Kawasan Ekonomi Kreatif

Sub kawasan ekonomi kreatif terdiri galeri kerajinan, kuliner, ruang pengembangan aplikasi digital, animasi dan film yang total luas mencapai 4.000m². Selain itu juga terdapat convention center dengan luas 4.000m². Pusat dari sub kawasan ini ialah terdapat pada convencion center (MICE) dengan luasan 4.000m², dan fasilitas seperti aplikasi digital, animasi dan film merupakan fasilitas pameran yang menunjang dari convencion center.

Oleh karena itu perancang membuat 4 massa bangunan yang dipisah namun saling terhubung satu dengan yang lain, 4 massa bangunan tersebut yaitu aplikasi digital, animasi, film dan kuliner. Sedangkan convencion center menjadi center dari sub kawasan ini dengan satu massa bangunan di tengah dan dekat dengan jalan.

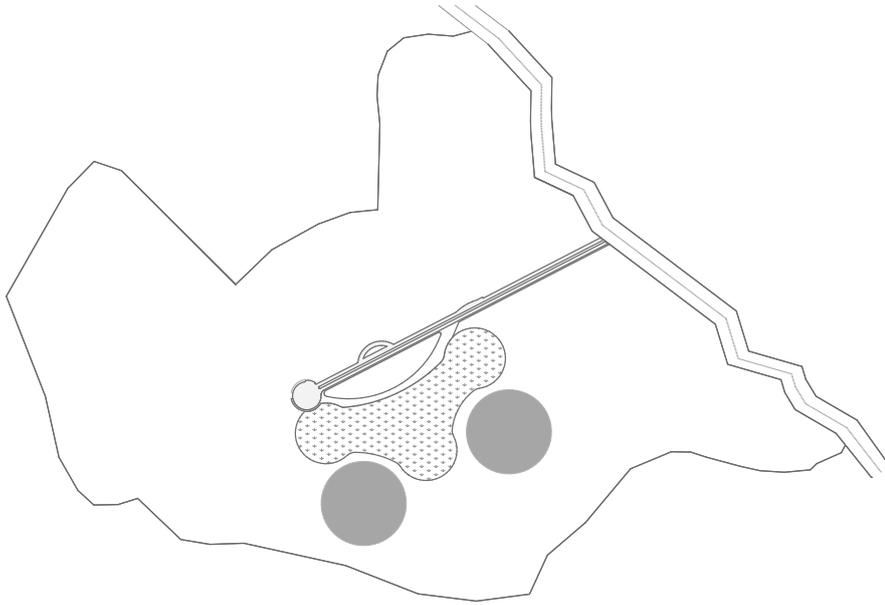


Gambar 3.27 Massa Bangunan Sub Kawasan Ekonomi Kreatif

Sub Kawasan Pendidikan

Sub kawasan ini terdapat 3 fungsi bangunan yang berbeda dan salah satunya merupakan taman yang bertemakan education theme park. Sedangkan 2 fungsi lainnya ialah museum dan fasilitas edukasi wisata sejarah dengan total luas masing-masing 4.000m². Museum dan fasilitas edukasi terletak dibelakang education theme park, hal ini disebabkan agar education theme park ini menjadi halaman depan dari

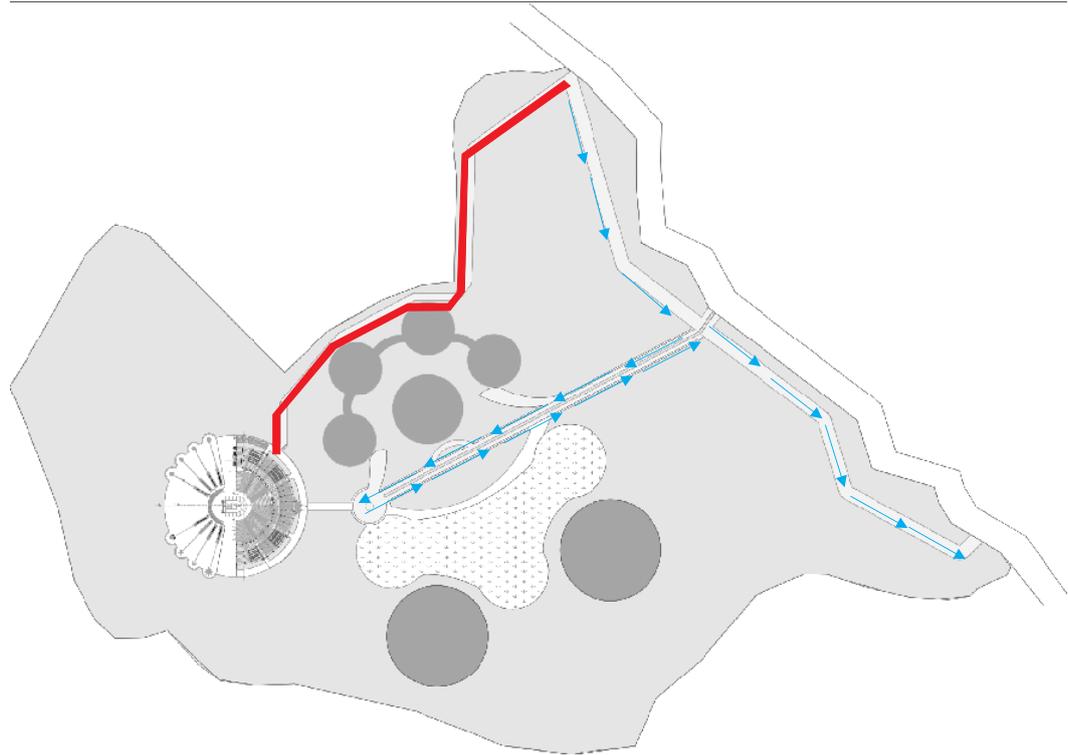
museum dan fasilitas edukasi tersebut.



Gambar 3.28 Massa Bangunan Sub Kawasan Pendidikan

Akses Kendaraan

Terdapat 2 macam akses kendaraan yang dapat masuk ke site, yang pertama untuk service dan yang kedua untuk drop pengunjung. Untuk akses service di letakan pada bagian utara site, hal ini untuk merespon fasilitas pada sub kawasan ekonomi kreatif yang mana pada sub kawasan ini intensitas untuk memasukan dan mengeluarkan alat-alat berat sering dilakukan, selain itu juga akses service diteruskan ke amphitheater, hal ini bertujuan agar jika nantinya diperlukan alat-alat berat di amphitheater ataupun juga alat-alat tambahan untuk panggung, akan mudah dalam instalasi dan juga aksesnya.



Gambar 3.29 Akses Kendaraan dan Service

-  Akses service
-  Akses kendaraan pengunjung