

Bab III

Hasil Rancangan dan pembuktiannya

3.1 Konsep Perancangan

Tema dalam konsep perancangan performance space ini merupakan nilai yang diambil dari kesenian tradisional jawa dan riwayat Ki Ageng Gribig kepada masyarakat jatinom.



Konektivitas

Performance

Aksesibilitas

Harmoni

Edukasi

Konfigurasi

Nilai - nilai yang tergabung dalam *locality* dan *harmony* merupakan acuan dalam penyelesaian desain pada aspek tapak, bentuk, tata ruang dan material

Dalam proses perancangan terhadap area konservasi, terdapat tiga konsep dalam pengembangannya yaitu :

1. Desain yang **kontras** terhadap eksistingnya

Desain kontras merupakan desain yang mempunyai tujuan sebagai pembeda dari bangunan sekeliling yang telah ada, mulai dari bentuk, material dan tipologi yang digunakan. dengan hal ini rancangan akan terlihat baru dan berbeda dengan bangunan lainnya

2. Desain yang **harmoni** terhadap eksistingnya

Desain harmoni merupakan desain yang mempunyai tujuan sebagai penyatu dari bangunan sekeliling yang telah ada, hal ini dapat menjadikan pengembangan desain ataupun desain baru yang ada tidak menghilangkan eksistensi dari bangunan yang telah ada disekelilingnya

3. Desain yang **kompatibel - kontras** terhadap eksistingnya

Desain kompatibel-kontras merupakan desain dengan kombinasi antara sesuatu yang baru namun tanpa meninggalkan nilai eksisting yang telah ada di lingkungan sekitar.

Dari 3 konsep tersebut, penulis menggunakan konsep kompatibel - kontras, yakni dengan tetap mengikuti bagaimana bangunan yang telah ada yaitu rumah jawa (joglo), namun dengan menambahkan nilai baru dalam rancangannya yakni dengan penggunaan material bambu sebagai material utama pada rancangan. Meski bambu merupakan material baru pada pengaplikasiannya di joglo, bambu juga merupakan material lokal dan melimpah di area perancangan, sehingga meskipun bambu merupakan hal yang baru, dengan inovasi tersebut tetap akan menjaga eksistensi bangunan sejarah yang telah ada di kawasan Yaa Qowiyyu.

Dalam tujuannya dalam memenuhi metode participatory, telah digunakan usulan pengembangan kawasan oleh masyarakat, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap poin-poin berikut. Dari isi usulan pengembangan kawasan oleh masyarakat Jatinom, penulis mengidentifikasi dan mengevaluasi poin yang dapat di aplikasikan dan juga poin yang harus dikurangi atau bahkan di eliminasi, antara lain :

- Bagian tengah : Space datar \pm 3 meter dibuat saung-saung dua bangunan permanen dengan bentuk klasik (joglo kecil) di kanan-kiri saung-saung ditanam pohon perindang
- bengkel seni kreatif : untuk workshop seni dan *handycraft* di sebelah bawah selatan panggung pentas seni

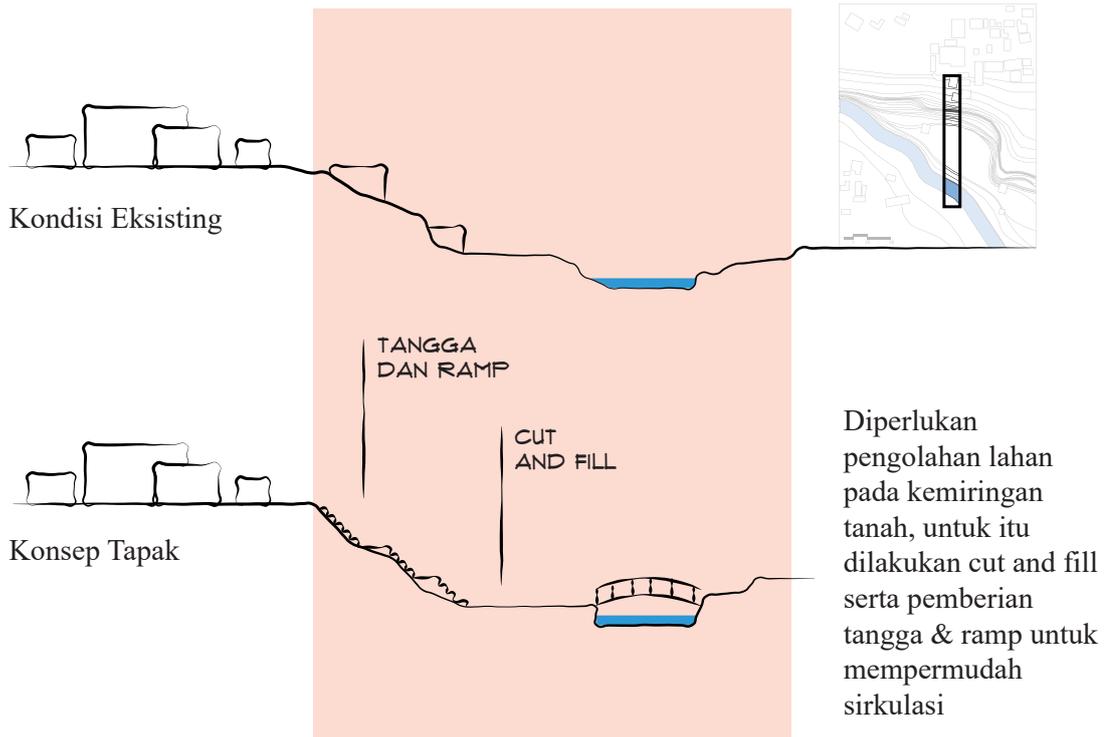
Hal ini diaplikasikan dengan fungsi workshop dan pameran pada area timur dari lokasi sebaran apem dalam tujuan ikut mendukung dalam pelestarian dan pengembangan budaya di Yaa Qowiyyu.

Beberapa poin yang tidak dijadikan acuan dikarenakan diluar cakupan kawasan desain antara lain :

1. Lingkungan goa sumber suran
2. Pelataran bawah, depan halaman langgar suran

3.1.1 Konsep Tapak

Kondisi area perancangan yang berada di bibir sungai purba Jatinom merupakan area dengan tingkat kecuraman tanah yang cukup tinggi, sehingga perlu dilakukan oleh lahan berupa perataan area dasar/bawah dan mempermudah sirkulasi bagi seluruh penggunaannya untuk mempermudah akses bagi pengguna

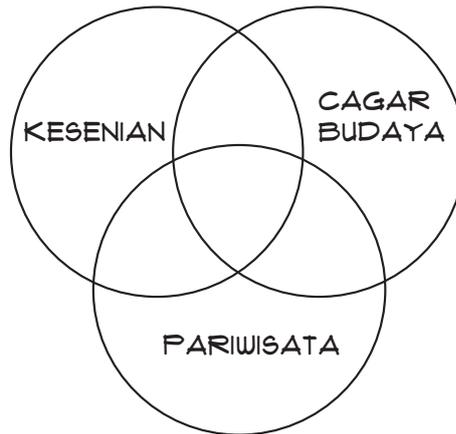


Gambar 3.1 Konsep tapak

Sumber : Penulis

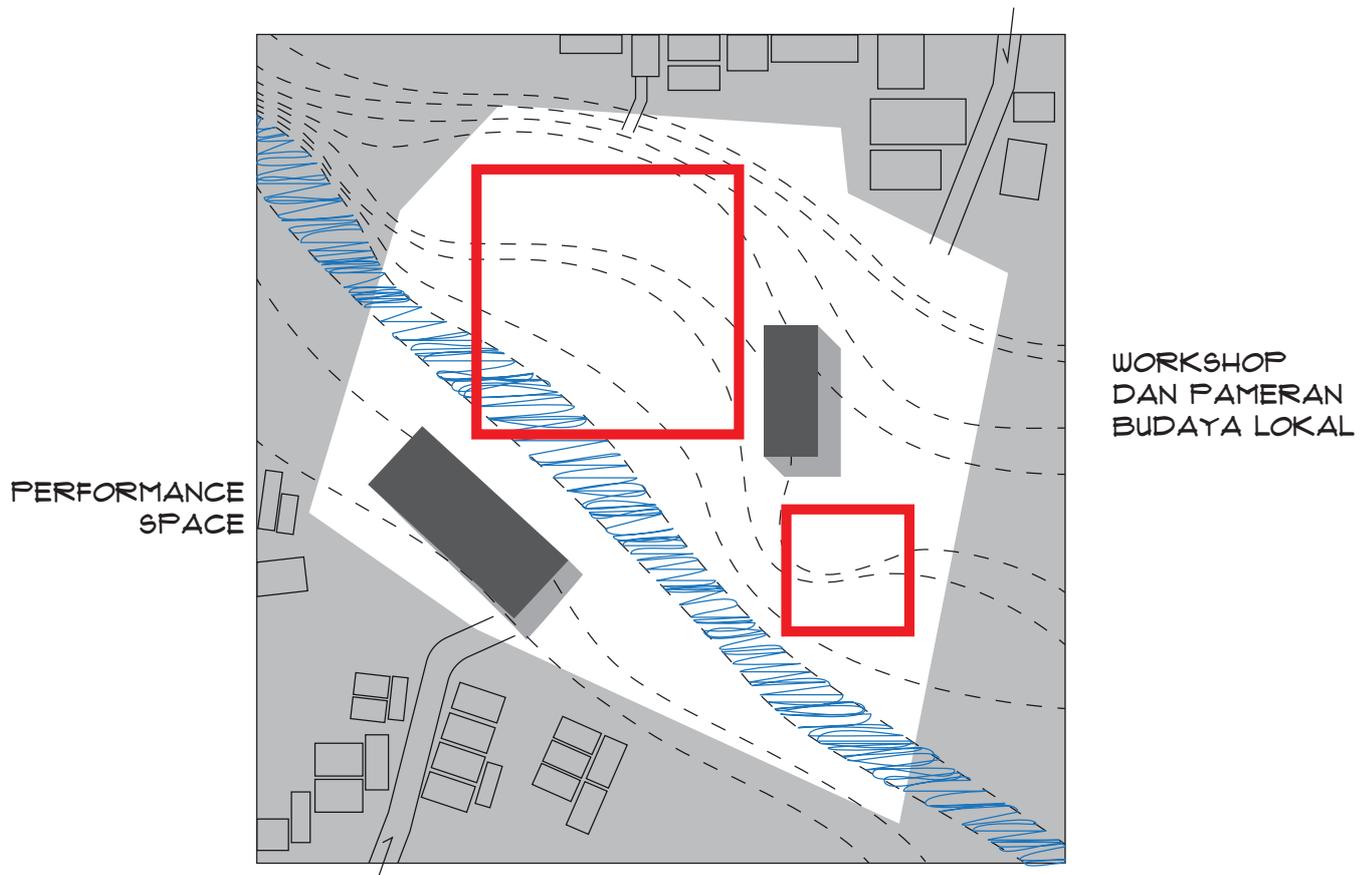
3.1.2 Konsep Tata Ruang

Konektivitas dalam area perancangan yang digunakan adalah terhubung antara kesenian, pariwisata dan cagar budaya. Oleh karenanya tata letak area cagar budaya (sendhang klampeyan dan lapangan klampeyan) tetap. Sedangkan fungsi kesenian berada di sekelilingnya yang melebur dengan cagar budaya.



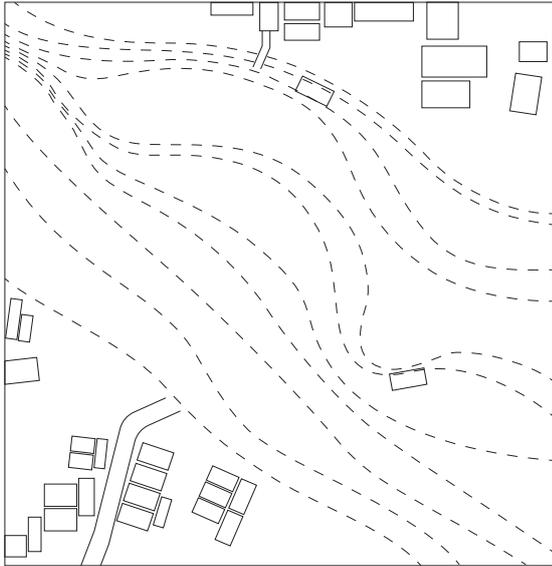
Gambar 3.4 Penggabungan 3 nilai fungsi

Sumber : Penulis

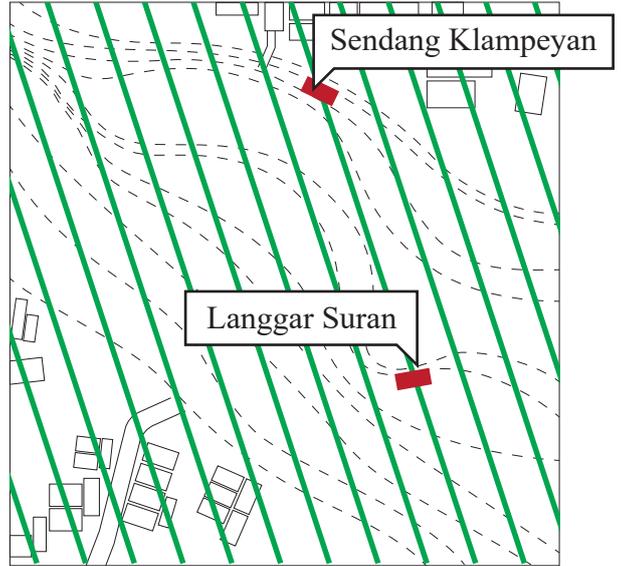


Gambar 3.5 Skema pembagian fungsi

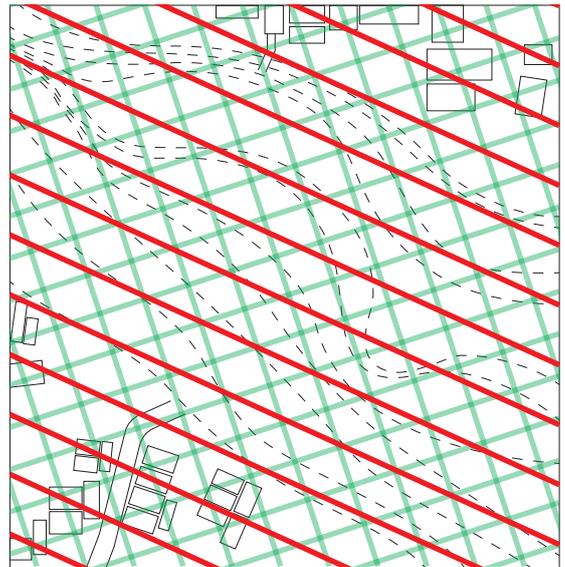
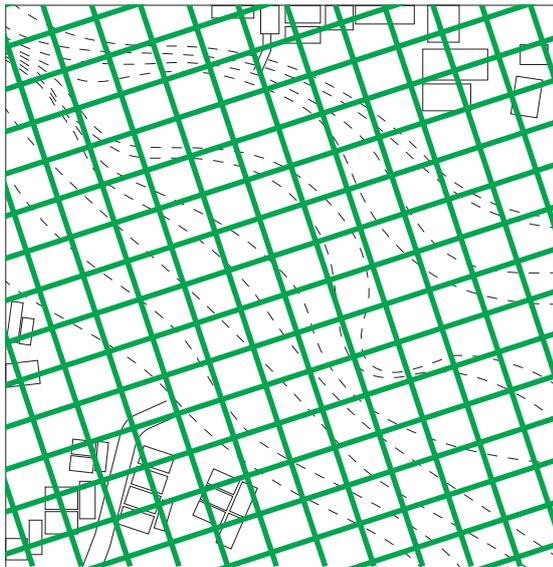
Sumber : Penulis



Site



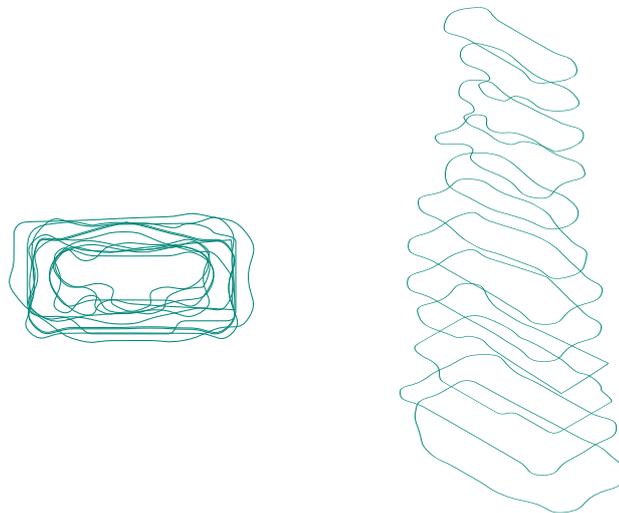
Grid berdasarkan 2 bangunan penting (Sendang Klampeyan dan Langgar Suran)



Penambahan Grid berdasarkan garis kontur

3.1.3 Konsep Panggung

Dalam memenuhi kebutuhan kesenian di Jatinom, dilakukan eksplorasi berdasarkan analisis pergerakan penampil seperti pada Bab II 2.8.1 Analisis Kesenian Tradisional. Bentuk yang diperoleh merupakan area dengan pemain terbanyak (karawitan) dengan pengaplikasian level (ketinggian) sehingga dapat digunakan pada kesenian tari/teater dengan tata letak penampil didepan dan musik/instrumen di belakang mapun formasi pertunjukan seni yang memiliki personel lebih banyak atau event kesenian tertentu.



Gambar 3.6 Analisis pergerakan dan penggunaan panggung pada kesenian tradisional

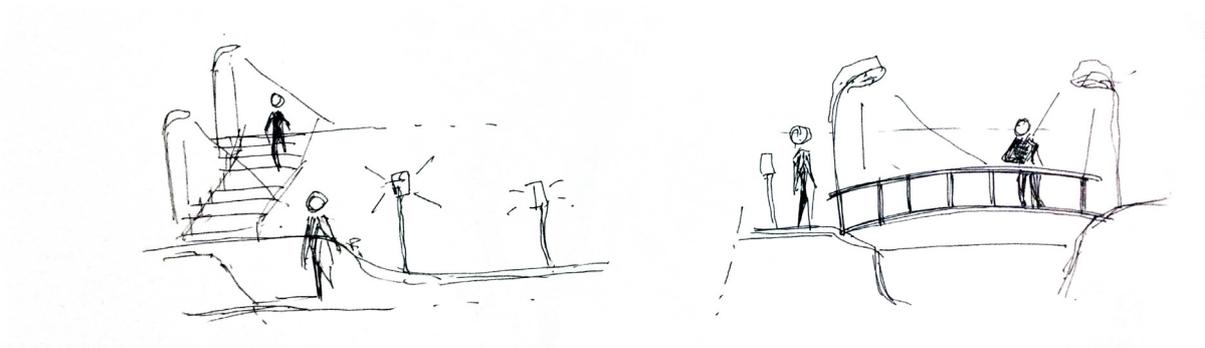


Gambar 3.7 Skema panggung (joglo)

Sumber : Penulis

3.1.6 Konsep Penerangan

Penerangan pada site terbagi menjadi 2 yakni penerangan landscape, dan panggung outdoor. Penerangan landscape berupa penerangan untuk keperluan sirkulasi, penerangan dioptimalkan untuk pertunjukan dengan penerangan spotlight fokus pada panggung dan penerangan general untuk keseluruhan penonton serta pada panggung outdoor diberikan penrangan ke arah panggung tanpa penerangan khusus ke arah penonton.



ENTRANCE KE RUANG
PERTUNJUKAN DILENGKAPI
PENRANGAN PADA
SIRKULASI PENGGUNA

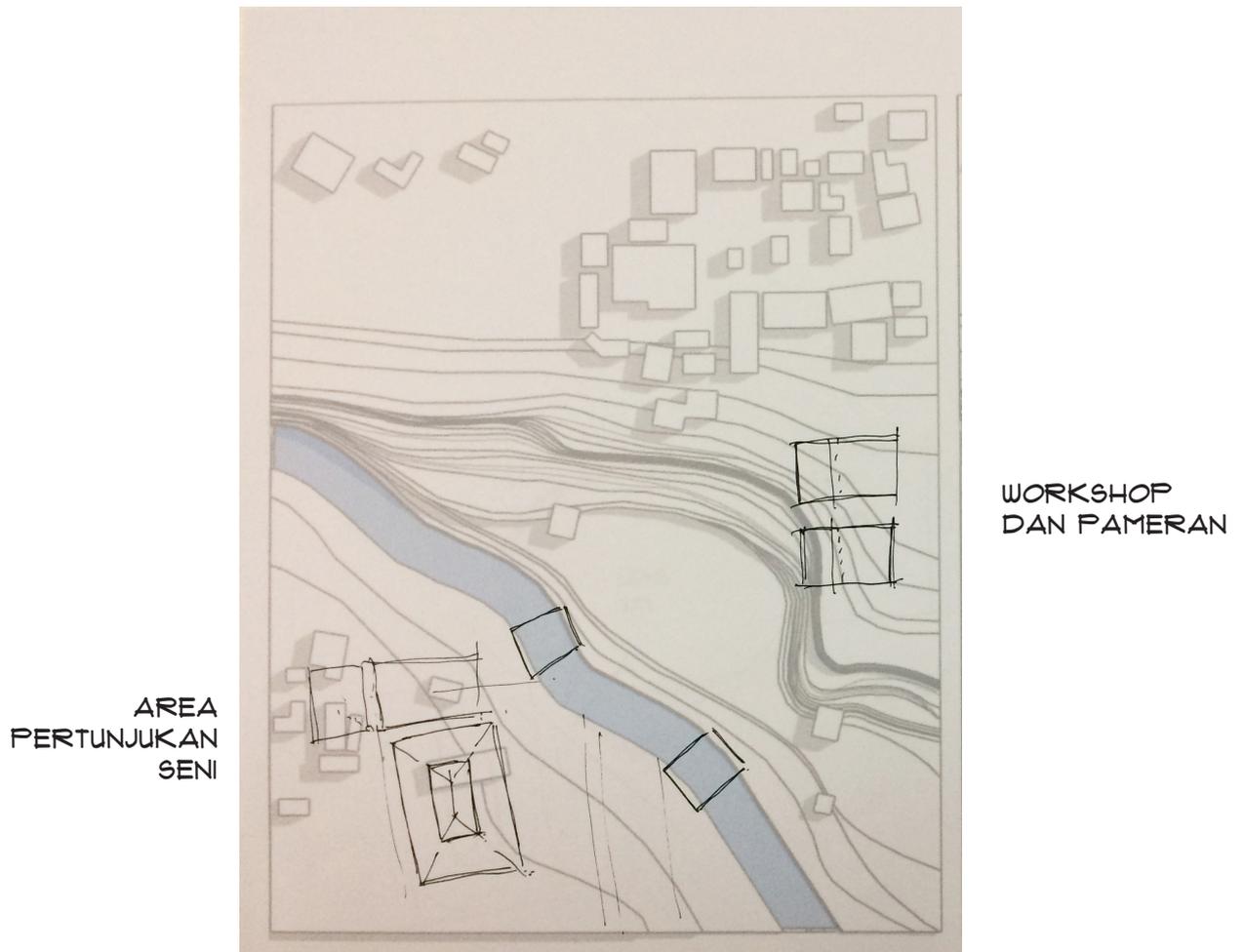
DI AREA SUNGAI,
PENERANGAN PADA
JEMBATAN DAN TEPI
SUNGAI UNTUK KEPERLUAN
SIRKULASI DAN
KEAMANAN PENGGUNA.

Gambar 3.10 Skema konsep penerangan

Sumber : Penulis

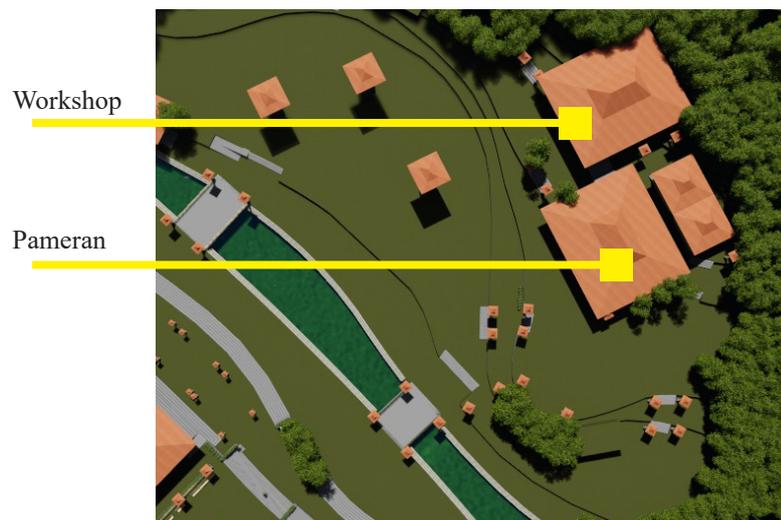
Skematik Pembagian Ruang

Skema ruang pada auditorium adalah dengan akses masuk dengan penambahan fungsi ruang administrasi atau tiket untuk kemudian masuk ke ruang utama auditorium. Area penonton memanfaatkan kontur tanah yang berundak dengan layout seperti pada ilustrasi dibawah. Fungsi pendukung kebutuhan seperti ruang persiapan dan ruang ganti dengan akses yang berbeda dengan akses yang dimiliki penonton.



Gambar 3.14 Skema denah auditorium
Sumber : Penulis

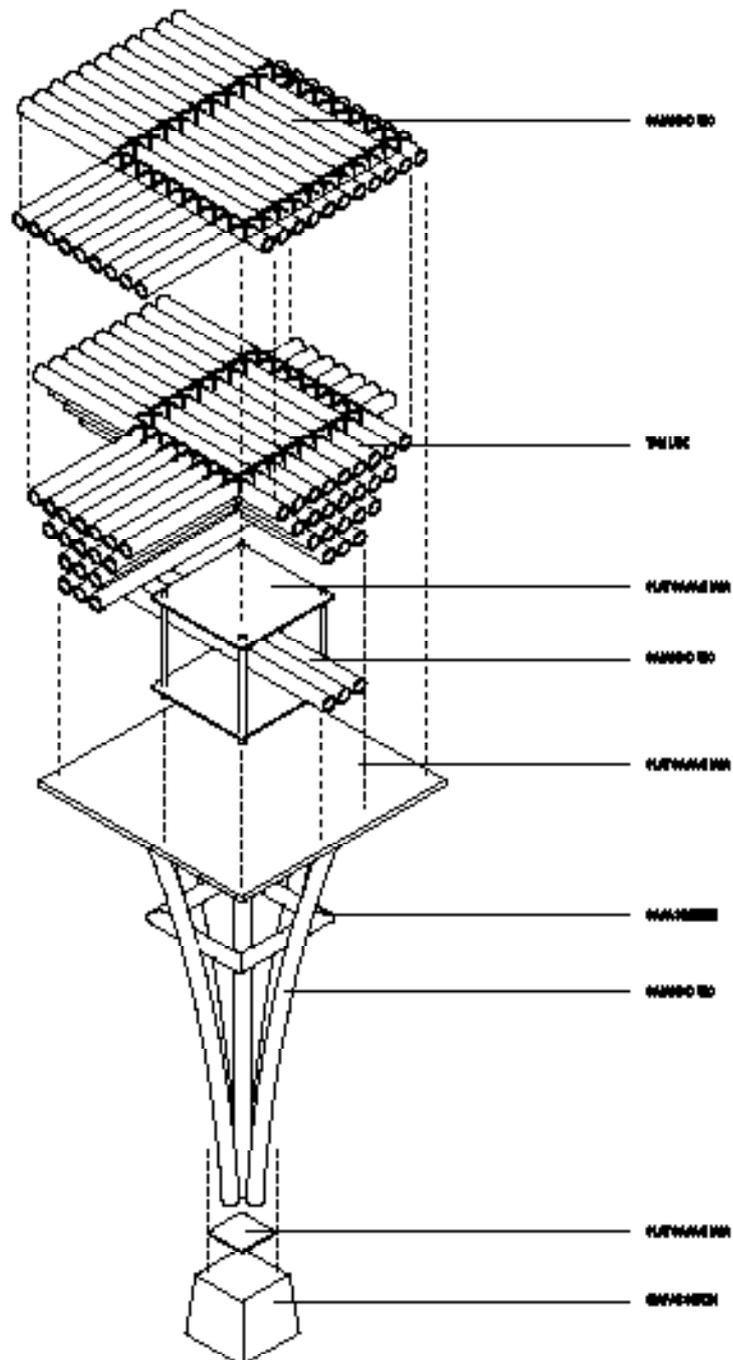
Pada area timur lapangan Klampeyan, fungsi pertunjukan workshop kesenian dibagi menjadi beberapa ruang untuk pameran dan workshop, desain ruangan memanfaatkan kontur tanah dengan kemiringan curam sehingga dapat mengoptimalkan ruang tanpa mengurangi area dan fungsi maupun kapasitas lapangan klampeyan, khususnya pada fungsi kegiatan festival Yaa Qowiyyu dengan pengunjung yang sangat



Gambar 3.14 Skema denah workshop dan pameran
Sumber : Penulis

3.2.3 Rancangan Skematik Sistem Struktur

Sistem struktur pada ruang pertunjukan ini menggunakan struktur permanen dengan struktur utama beton, sedangkan pondasi menggunakan pondasi tapak sebagai respon dari kondisi tanah yang berkontur.

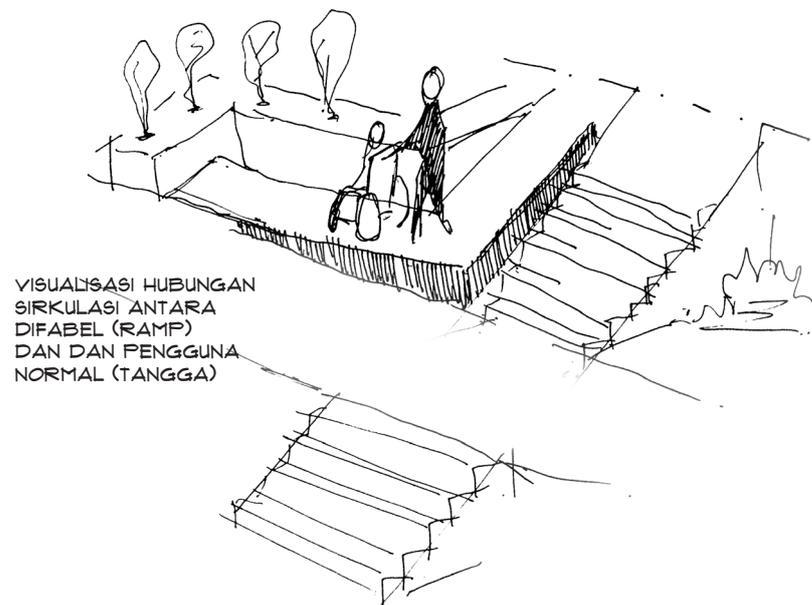


Gambar 3.14 Skema struktur bambu

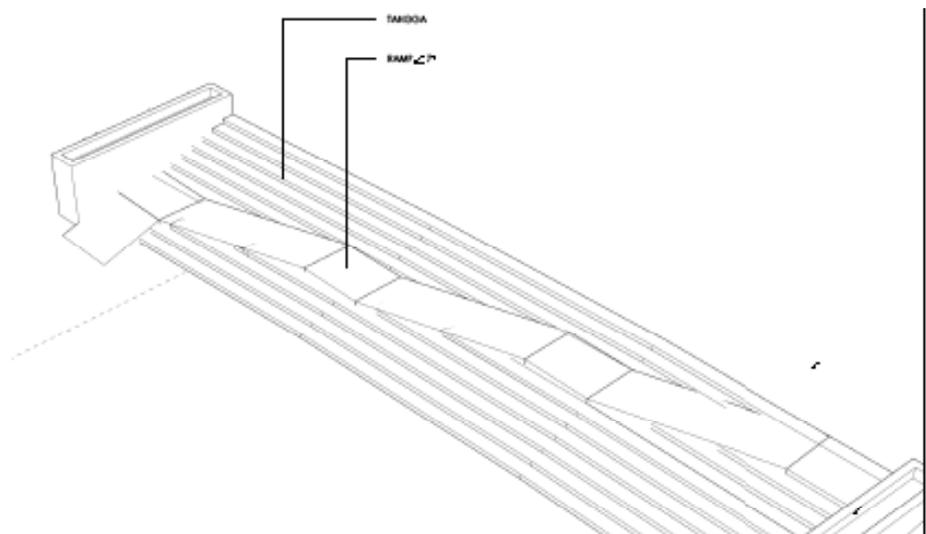
Sumber : Penulis

3.2.5 Rancangan Skematik Akses Difabel

Dalam merespon akses untuk pengguna dengan keterbatasan fisik, area berkontur dari lahan perancangan diberi *ramp* sehingga mempermudah akses difabel.



Gambar 3.20 Visualisasi jalur ramp
Sumber Penulis

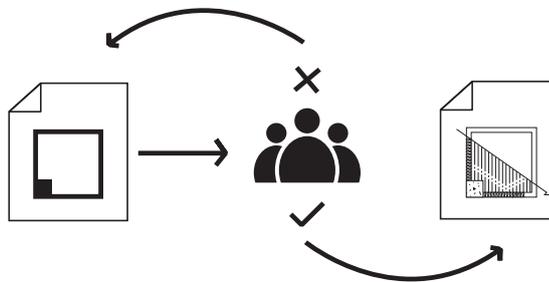


3.3 Uji Alternatif Desain

Pada tahap uji alternatif desain, hasil desain sementara diuji dengan cara yang bervariasi, dalam hal ini penulis mengusulkan uji desain dalam 2 cara yaitu :

a. *Participatory*

Uji desain dalam cara ini dengan melkuan wawancara kembali kepada pihak-pihak yang dijadikan sumber informasi dalam acuan merancang, sehingga mendapatkan *feedback* atau diskusi lanjutan berupa masukan dan saran. Selanjutnya ketika rasio responden yang setuju lebih banyak dari yang tidak setuju, maka tahapan desain dapat lanjut ke yang berikutnya.



Gambar 3.22 Evaluasi desain dalam participatory
Ilustrasi oleh penulis

b. *Komputasi*

Selain dengan menggunakan responden, dilakukan uji komputasi menggunakan tools dengan nama **Ant Road Planner**, yang merupakan tools online yang dapat mengevaluasi jalur sirkulasi. Pada kasus ini, area perancangan akan sangat dominan dengan jalur sirkulasi sehingga dinilai pengevaluasian jalur ini akan menjadi optimal.



CONTOH KASUS HASIL
RANCANGAN YANG TIDAK
DIGUNAKAN DENGAN
OPTIMAL OLEH PENGGUNA

Gambar 3.23 Permasalahan dalam sirkulasi pejalan kaki
Sumber antroadplanner.ru



Gambar 3.24 Skema evaluasi antroadpalnner.ru

Sumber : antroadplanner.ru

Ant Road Planner menggunakan algoritma tertentu berdasarkan perilaku natural dari semut yang mencari jalan terdekat dengan makanannya. Sehingga pada pengaplikasiannya, diharapkan sirkulasi yang terbentuk menjadi sirkulasi yang optimal bagi seluruh pengguna di area perancangan.