

BAB II

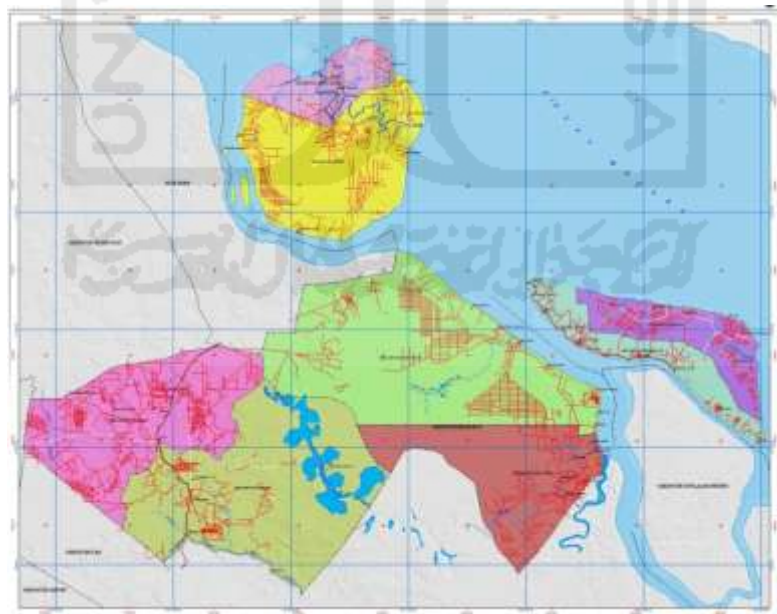
KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.1 Narasi Konteks lokasi, site dan arsitektur

2.1.1 Konteks Lokasi

Lokasi perancangan terletak di Provinsi Riau, Kabupaten Bengkalis. Kota Bengkalis merupakan sebuah kota yang mayoritas masyarakatnya bersuku melayu. Di kota Bengkalis banyak terdapat arsitektur tradisional melayu dan mempunyai ciri khas tersendiri. Rumah melayu merupakan suatu bangunan dan lingkungannya, yang bentuk, struktur, fungsi, ornament dan cara pembuatannya di wariskan secara turun temurun, yang berfungsi sebagai wadah bagi aktivitas kehidupan masyarakat melayu.

Kabupaten Bengkalis memiliki keberagaman kesenian yang terbagi menjadi beberapa jenis kesenian seperti seni rupa, seni tari, suara, seni musik, pantun, syair, gurindam, teater, seni rupa dan seni bina (seni membangun). Kabupaten Bengkalis mempunyai potensi yang sangat baik untuk di jadikan perancangan *Malay Traditional Culture Centre* untuk pengembangan dan pelestarian kesenian melayu Bengkalis.



Gambar 2.1 Peta Kabupaten Bengkalis

(Sumber: Modifikasi data dari

<https://www.google.co.id/maps/@1.4664372,102.1088436,17z>, 2015)

2.1.2 Konteks Site

Taman Pasir Bandar Sri Laksamana merupakan site perancangan *malay traditional culture centre*, karena lokasi ini merupakan area publik yang sering dikunjungi masyarakat Bengkulu sebagai tempat rekreasi dan tempat diselenggaranya beberapa *event* tahunan yang ada di Kabupaten Bengkulu sehingga menjadikan potensi yang sangat baik untuk melestarikan kesenian melayu Bengkulu. Sebagai Kabupaten yang terkenal akan budaya melayu, Bengkulu juga memiliki keindahan arsitektural tradisionalnya seperti rumah tradisional melayu serta balai adat melayu Bengkulu yang menyanggah keindahan arsitektur melayu Bengkulu.

Taman Pasir Bandar Sri Laksamana merupakan kawasan ruang publik yang terletak di pesisir selat Bengkulu. Pada sekitar kawasan tersebut terdapat area-area publik yang saling berhubungan sehingga banyak sekali terjadi aktivitas-aktivitas yang bersifat publik pada area ini, diantaranya terdapat Pelabuhan Bandar Sri Laksamana, Lapangan Tugu (Alun-alun Bengkulu), Taman Andam Dewi, dan Plaza Bengkulu. Taman Pasir Bandar Sri Laksamana sering dijadikan sebagai ruang publik yang mewadahi kegiatan masyarakat Bengkulu, seperti PKL, tempat berkumpul komunitas, dan pagelaran seni. Akan tetapi kegiatan-kegiatan tersebut hanya bersifat *nomaden* karena pada taman ini tidak terdapat suatu fasilitas berupa bangunan yang sifatnya permanen dan menetap. Berikut gambar lokasi site Taman Pasir Bandar Sri Laksamana.



Gambar 2.2 Lokasi site Taman Pasir Bandar Sri Laksamana/Blok merah

(Sumber: Modifikasi data dari <https://www.google.co.id/maps/@1.4664372,102.1088436,17z>, 2015)

Taman Pasir Bandar Sri Laksamana yang terletak bersebrangan langsung dengan selat Bengkalis ini mempunyai potensi yang cukup besar, lokasi taman ini sangat strategis karena dilewati dua jenis transportasi laut (kapal *boat* dan ro-ro) yang merupakan satu-satunya gerbang menuju Kabupaten Bengkalis. Selain itu, lokasi ini juga memiliki daya tarik karena letaknya tepat di sisi pesisir selat Bengkalis.



Gambar 2.3 Potensi pada Taman Pasir Bandar Sri Laksamana, (a) Kapal *boat* (b) Pelabuhan Bandar Sri Laksamana, (c) *Bird Eye* Taman Pasir Bandar Sri Laksamana, (d) Lokasi Site
(Sumber: http://merantionline.com/assets/berita/32199778035-taman_Bengkalis_Riau.jpg dan dokumentasi penulis, 2015)

Karena letaknya yang berada di pesisir selat Kabupaten Bengkalis, Taman Pasir Bandar Sri Laksamana memiliki kondisi tanah yang tidak padat, seperti terdapatnya genangan air dan tanah yang tidak datar. Selain itu, angin laut pada lokasi ini memiliki kecepatan angin yang lebih tinggi dibandingkan dengan area lainnya (lihat gambar 2.3.d).

2.1.3 Konteks Arsitektur

Kajian yang digunakan adalah Resume dari Mata Kuliah Karya Tulis Ilmiah yaitu *Tipologi Arsitektur Rumah Melayu*, *Study* kasus berdasarkan Letak Geografis di Kabupaten Bengkalis yang menghasilkan Analisis Kajian Awal sebagai berikut:

	Area Pesisir			Area Perkotaan			Area Perkebunan	
Bentuk site								
Denah								
Zonasi								
organisasi ruang								

Gambar 2.4 Klasifikasi rumah melayu Bengkalis berdasarkan site
(Sumber: KTI Penulis, *Tipologi Arsitektur Rumah Melayu Bengkalis*, 2015)

Pada gambar 2.4, dapat dilihat pada kolom pertama menjelaskan karakteristik rumah melayu Bengkalis tipe pesisir. Tipe site memiliki tipe lurus konsentris pada tengah rumah, dikarenakan adanya hubungan dengan pola ruang dalam rumah tinggal berupa konsep rumah tinggal Melayu arah pintu lurus dari pintu depan ke pintu belakang karena adanya kepercayaan masyarakat setempat jika ada kiriman hal-hal yang menghancurkan rumah tangga tidak akan tertahan didalam rumah, melainkan akan terus keluar rumah. Jadi hubungan antara ruang dalam dan ruang luar berlaku pada konsep tata letak dan sirkulasi site.



Gambar 2.5. Klasifikasi rumah melayu Bengkalis berdasarkan massa dan hubungan ruangan
 (Sumber: KTI Penulis, Tipologi Arsitektur Rumah Melayu Bengkalis, 2015)

Pada gambar 2.5 menjelaskan type massa, dan hubungan antar ruang pada rumah melayu Bengkalis type pesisir. Untuk menentukan suatu tipologi dari rumah melayu type pesisir, maka perlu diklasifikasikan identitas dari setiap *sample* rumah yang berfungsi untuk menunjukkan bukti kesamaan maupun perbedaan dari setiap rumah. Variabel yang diambil adalah hubungan antar ruang dan bentuk *type* massa setiap bangunan. Dilihat dari bentuk rumah itu sendiri terdapat bentuk-bentuk umum pada rumah melayu ini, yaitu bentuk utama pada bangunan berupa persegi. Hal ini di jumpai pada setiap *sample* rumah yang mengidentifikasi karakter bentuk dari rumah melayu. Sehingga bagian-bagian yang lain hanya menempel di salah satu sisi pada bagian bangunan utama. Secara keseluruhan bentuk-bentuk massa pada bangunan ini mempunyai keberagaman pada setiap area. Variabel berikutnya adalah diagram ruang yang sasarannya untuk menentukan hubungan antar ruang, ruangan umum atau ruangan yang sering muncul dari setiap rumah melayu adalah kamar tidur, ruang keluarga, dan ruang tamu, sehingga ruangan ini di jadikan parameter untuk menentukan hubungan antar ruang pada rumah melayu.

Diagram ruang yang di identifikasikan mempunyai beberapa persamaan dan perbedaan yang signifikan, di lihat dari segi ruangan yang menjadi penghubung antar ruangan dan ruangan yang tidak mempunyai hubungan sama sekali.

	Area Pesisir			Area Perkotaan			Area Perkebunan	
Bentuk atap								
Tangga								
Dinding								
Bukaan								
KOLONG								

Gambar 2.6 Klasifikasi rumah melayu Bengkalis berdasarkan bentuk fisik
(Sumber: KTI Penulis, Tipologi Arsitektur Rumah Melayu Bengkalis, 2015)

Untuk analisis *system* fisik, bentuk atap yang mendominasi di area pesisir adalah atap limasan, area perkotaan atap limasan dan area perkebunan menggunakan atap limasan. Susunan papan yang di gunakan untuk dinding pada area pesisir di susun secara vertical, area perkotaan secara horizontal dan area perkebunan secara vertical. Klasifikasi yang terakhir pada bagian bukaan, area pesisir dan perkotaan menggunakan jendela panjang dan area perkebunan tidak memiliki acuan.

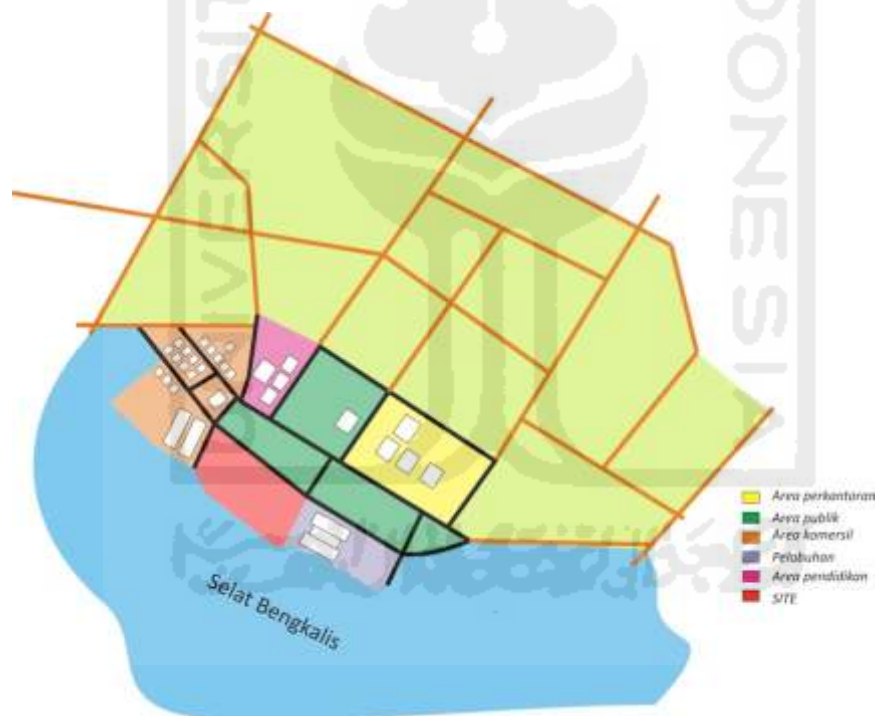
Berdasarkan kajian dari Karya Tulis Ilmiah (KTI) penulis, dapat di simpulkan bahwa karakter dari rumah melayu type pesisir memiliki ciri kolong yang tinggi, atap limasan dengan posisi tangga di depan dan bangunan membelakangi laut. Maka pada ini dapat diterapkan karakter-karakter dari

bentuk rumah melayu khususnya pada area pesisir, sehingga dapat dijadikan acuan dalam proses perancangan *Malay Traditional Culture Centre*.

2.2 Peta Kondisik Fisik

2.2.1 Peta Kawasan Kabupaten Bengkulu

Kawasan Taman Pasir Bandar Sri Laksamana merupakan kawasan terpilih untuk perancangan *Malay Traditional Culture Centre*, area ini sangat dekat dengan area perkotaan Bengkulu dan pada area ini banyak kegiatan-kegiatan yang dilakukan, salah satunya kegiatan kesenian. Hal ini disebabkan karena lahan pada kawasan ini difungsikan sebagai ruang publik guna untuk menampung kegiatan masyarakat Kabupaten Bengkulu. Berikut zonasi fungsi kawasan penggunaan lahan di sekitar lokasi site:



Gambar 2.7 Zonasi fungsi kawasan penggunaan lahan di sekitar lokasi site
(Sumber: Data Penulis, 2015)

Gambar 2.7 menunjukkan di mana posisi dan letak area-area yang berpengaruh pada kawasan ini, terdapat beberapa area seperti, area publik, perkantoran, pemukiman, pendidikan, komersil serta terdapat sebuah pelabuhan yang menghubungkan pulau Bengkulu ke pulau Sumatera. Pelabuhan ini merupakan potensi yang baik bagi Taman Pasir Bandar Sri

Laksamana karena pelabuhan ini terletak di samping site. Pelabuhan ini melayani keberangkatan domestik antar pulau. Pada area publik terdapat publik *space* yang mewadahi interaksi dari masyarakat Bengkalis, terdapat fasilitas seperti air mancur, taman bermain, serta lapangan tugu yang di jadikan sebagai alun-alun Kabupaten Bengkalis. Area komersil mewadahi kebutuhan pengunjung atau wisatawan yang datang ke Kabupaten Bengkalis seperti perhotelan, mall dan lainnya.

2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan

2.3.1 Fakta dan Data Lokasi

Kabupaten Bengkalis adalah salah satu Kabupaten di Provinsi Riau, Indonesia. Wilayahnya mencakup daratan bagian timur pulau Sumatera dan wilayah kepulauan, dengan luas adalah 6.975,41 km². Ibukota Kabupaten ini berada di Bengkalis tepatnya berada di Pulau Bengkalis yang terpisah dari Pulau Sumatera. Pulau Bengkalis sendiri berada tepat di muara sungai Siak, sehingga dikatakan bahwa pulau Bengkalis adalah delta sungai Siak (Wikipedia, 2015).

Area perancangan *Malay Traditional Culture Centre* terletak di area Taman Pasir Bandar Sri Laksamana. Taman Pasir Bandar Sri Laksamana merupakan kawasan ruang publik yang terletak di pesisir selat Bengkalis. Pada sekitar kawasan tersebut terdapat beberapa area yang mempunyai daya Tarik yang cukup baik, diantaranya terdapat Pelabuhan Bandar Sri Laksamana, Lapangan Tugu (Alun-alun Bengkalis), Taman Andam Dewi, dan Plaza Bengkalis. Taman Pasir Bandar Sri Laksamana sering digunakan sebagai ruang publik yang mewadahi kegiatan masyarakat Bengkalis, seperti PKL, tempat berkumpul komunitas, dan pagelaran seni. Akan tetapi kegiatan-kegiatan tersebut hanya bersifat *nomaden* karena pada taman ini tidak terdapat suatu fasilitas berupa bangunan yang sifatnya permanen dan menetap. Berikut gambar lokasi site Taman Pasir Bandar Sri Laksamana.

Keadaan Taman Pasir Bandar Sri Laksamana saat ini sudah menjadi ruang publik yang baik bagi masyarakat Bengkalis, tetapi pada dasarnya tidak

terdapat fasilitas dan ruang untuk pengembangan dan pelestarian kesenian melayu Bengkalis. Berikut keadaan eksisting sekitar site dan dalam site:



Gambar 2.8 Eksisting sekitar site (a) Hotel Marina (b) Pelabuhan Bandar Sri Laksamana, (c) Taman Andam Dewi, (d) Lapangan tugu

(Sumber: http://merantionline.com/assets/berita/32199778035-taman_Bengkalis_Riau.jpg dan dokumentasi penulis, 2015)

Pada gambar eksisting site terdapat beberapa bangunan yang mempunyai potensi yang cukup baik, seperti hotel marina yang menyediakan fasilitas penginapan bagi wisatawan yang datang dari luar Bengkalis, pelabuhan Bandar Sri laksamana yang merupakan satu-satunya pelabuhan yang menjadi pintu masuk utama Kabupaten Bengkalis, Taman Andam Dewi yang merupakan tempat berkumpul masyarakat Bengkalis serta terdapat Lapangan Tugu yang menjadi alun-alun kota Bengkalis.



Gambar 2.9 Eksisting dalam site, (a) Turap (b) Pasir atau site, (c) Pepohonan,
(Sumber: http://merantionline.com/assets/berita/32199778035-taman_Bengkalis_Riau.jpg dan dokumentasi penulis, 2015)

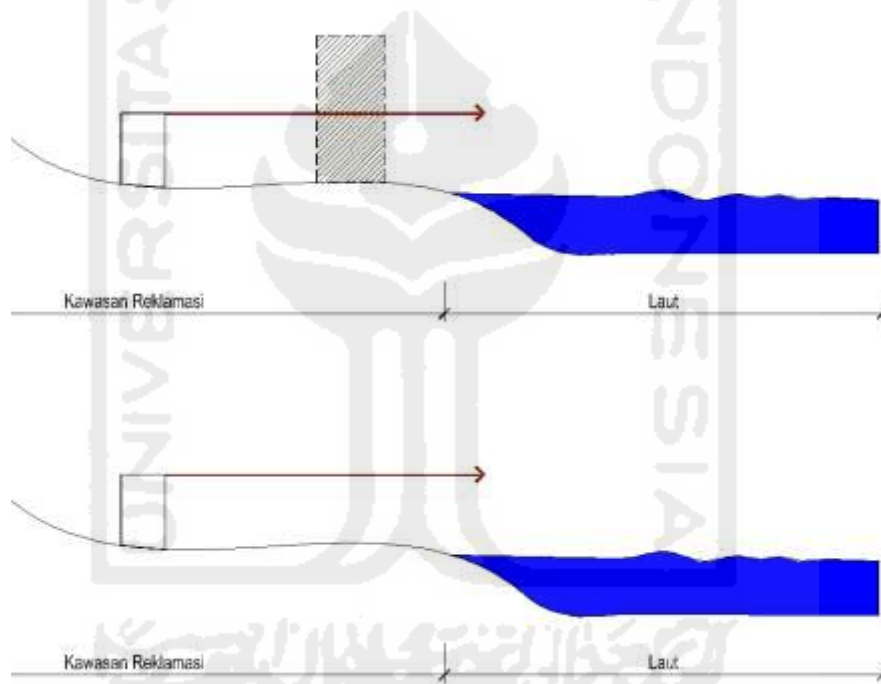
2.3.2 Peraturan Bangunan

Tata Bangunan adalah produk dari penyelenggaraan bangunan gedung beserta lingkungannya sebagai wujud pemanfaatan ruang, meliputi beberapa aspek termasuk pembentukan citra/karakter lingkungan, besaran dan konfigurasi dari elemen-elemen: blok, kaveling/petak lahan, bangunan serta ketinggian dan elevasi lantai bangunan, yang dapat menciptakan dan mendefinisikan berbagai kualitas ruang kota yang akomodatif terhadap keragaman kegiatan yang ada terutama yang berlangsung dalam ruang-ruang publik (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 6/PRT/2007).

Sempadan Pantai merupakan daerah sepanjang pantai yang diperuntukkan bagi pengamanan dan pelestarian pantai. Kawasan Sempadan pantai berfungsi untuk mencegah terjadinya abrasi pantai dari kegiatan yang dapat mengganggu/merusak fungsi dan kelestarian kawasan pantai. Sempadan pantai sebagaimana dimaksud dalam uraian diatas ditetapkan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, dalam hal ini Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2007 tentang Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil yang mengamankan kepada Pemerintah daerah untuk menetapkan batas sempadan pantai yang disesuaikan dengan karakteristik topografi, biofisik, hidro-oseanografi pesisir, kebutuhan ekonomi dan budaya.

Lebih lanjut dalam Undang-Undang Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2007 tentang Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil tersebut juga mengatur tentang penetapan batas sempadan pantai yang lebih lanjut diatur dalam Peraturan Presiden (Peraturan Pelaksana dari undang-undang tersebut). Untuk melaksanakan ketentuan pasal 31 ayat (3) dari Undang-undang Nomor 27 Tahun 2007 tentang Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil diatas, Senin 11 November 2013 diadakan rapat pengharmonisasian Rancangan Peraturan Presiden tentang Batas Sempadan Pantai. Dalam Rancangan Peraturan Presiden ini mengatur tentang:

1. penetapan batas sempadan pantai yang disahkan/ditetapkan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten /Kota dalam Peraturan Daerah atau diintegrasikan dengan Peraturan Daerah mengenai Zonasi Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil atau rencana Tata Ruang Wilayah,
2. penetapan batas sempadan pantai yang ditentukan berdasarkan tingkat risiko bencana (indeks ancaman dan indeks kerentanan)
3. Penetapan batas sempadan pantai untuk daerah khusus ibukota Jakarta
4. Penetapan batas sempadan pantai untuk daerah rawan bencana
5. Pemanfaatan sempadan pantai untuk ruang terbuka hijau dan mitigasi bencana di wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil.



Gambar 2.10 Peraturan daerah, (a) Kemudahan publik yang hilang (b) Kemudahan publik yang baik, (Sumber: http://merantionline.com/assets/berita/32199778035-taman_Bengkalis_Riau.jpg dan dokumentasi penulis, 2015)

Kemudahan publik hilang akibat bangunan depan menghalangi kemudahan bangunan di belakangnya yang jauh lebih rendah dalam menikmati ruang publik/pantai.

2.4 Data Ukuran Lahan

Lokasi site menjadi pilihan karena berada di dekat pesisir pantai yang dapat menunjukkan identitas dan karakter arsitektur melayu Bengkalis, site ini merupakan tanah kosong yang sering digunakan sebagai ruang publik masyarakat. Diharapkan pada lokasi site yang terpilih dapat menjadi lokasi yang strategis untuk dirancangnya *Malay Traditional Culture Centre* yang akan menarik perhatian pengunjung yang datang ke Kabupaten Bengkalis.

Ukuran Site di Lokasi Perencanaan Gedung Kesenian Melayu memiliki ukuran +/- 160,5 x 348,9 x 151,4 x 343,5 m. Dengan luas site +/- 59.616 m²/sekitar 6 hektar.



Gambar 2.11 Detail Ukuran Site
(Sumber: Data Penulis, 2015)

Site memiliki sekitar ± 59.616 m² dengan bentuk site mengikuti keadaan eksisting yang sudah ada sebelumnya. Lokasi dipilih karena lokasi ini memiliki potensi pengunjung yang banyak karena lokasi yang berada dipesisir pantai bagian utara jalan utama dan sekitarnya terdapat banyak bangunan pendukung seperti area komersil, bangunan pemerintahan, area publik, bangunan pendidikan dan permukiman.

Lokasi site memiliki peraturan pembangunan yang berupa aturan dari batas koefisien dasar bangunan (KDB) dan koefisien lantai bangunan (KLB). Batasan KDB yang ditetapkan di kawasan Pakualaman adalah 60% dari total luas tanah. Dan batasan KLB yang ditetapkan di kawasan tersebut dengan ketinggian 18m. Maka sudah diperhitungkan dengan total luas lahan ± 59,161 m²

didapatkan 60% adalah 35.496 m². Dan untuk ketinggian bangunan hanya 4 lantai.

2.5 Data Pengguna

Perancangan *Malay Traditional Culture Centre* memiliki beberapa potensi yang nantinya berfungsi sebagai tempat pertunjukan dan tempat edukasi kesenian, sehingga hal ini dapat menjadi wadah bagi masyarakat, serta komunitas-komunitas untuk ikut berkontribusi dalam pengembangan dan pelestarian kesenian Melayu Bengkulu. Berikut data pengguna dari perancangan Malay Traditional Culture Centre :

- a. Pengelola: Merupakan organisasi yang di bawah naungan dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Bengkulu yang nantinya akan bertanggung jawab atas pengelolaan bangunan ini.
- b. Staff : Staff merupakan beberapa orang yang di perkerjakan untuk membantu pengelolaan *Malay Traditional Culture Centre* yang di bagi menjadi beberapa bagian.
 1. Bagian administrasi tata usaha.
 - Penyuratan
 - Melakukan urusan ketertiban.
 - Melakukan urusan perlengkapan.
 - Melakukan urusan keuangan.
 - Melaksanakan urusan kepegawaian.
 - Melaksanakan urusan registrasi.
 2. Bagian Entertaint.
 - Menyediakan artis atau seniman.
 - Mempersiapkan jadwal pementasan.
 - Mengatur jalannya acara pementasan.
 3. Bagian Properasi.
 - Melaksanakan persiapan pementasan.
 - Melaksanakan pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif kultural.
 -

4. Bagian edukasi dan publikasi.
 - Melaksanakan bimbingan edukasi kesenian untuk pengunjung maupun siswa yang belajar dengan cara workshop, ceramah atau pemutaran film.
 - Melakukan kerja sama dengan organisasi kesenian dan budaya di bidang kesenian melayu edukatif.
 - Melaksanakan perancangan kurikulum bagi siswa serta pementasan akhir sebagai daya eksistensi.
 - Melakukan publikasi tentang kesenian melayu Bengkulu.
5. Bagian mekanikal elektrikal.
 - Melakukan cek kondisi, perawatan, dan perbaikan peralatan dan sistem elektrikal yang rusak.
6. Bagian keamanan.
 - Bertugas menjaga keamanan lingkungan.
 - Bertugas menjaga keamanan koleksi galery.
 - Bertugas menjaga keamanan pengelola, staff, dan pengunjung.
 - Bekerjasama dengan pihak keamanan wilayah setempat.
7. Bagian kebersihan.
 - Bertanggung jawab atas kebersihan lingkungan bangunan.
8. Pengguna khusus (menggunakan fasilitas atau sewa)
 - Seniman yang ingin memamerkan karyanya,
 - Organisasi kesenian,
 - Masyarakat umum.

Perilaku penonton pertunjukan pada umumnya adalah orang-orang yang sedang berpariwisata, masyarakat sekitar, wartawan yang meliput atau mungkin yang memang bertujuan datang untuk menonton kesenian melayu Bengkulu. Macam-macam pengunjung dan prilakunya juga berbeda-beda, Pengguna fasilitas pada *Malay Traditional Culture Centre* ini adalah pihak-pihak yang terkait dalam aktivitas di *Malay Traditional Culture* ini baik sebagai pengunjung, seniman, maupun pengelola. Kategori pengunjung di *Malay Traditional Culture* ini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

No.	PENGUNJUNG	CONTOH	PRILAKU
1.	Individu	Wisatawan, wartawan, dan lain-lain	Melihat pertunjukan, menikmati pertunjukan, foto.
2.	Pasangan	Keluarga tanpa anak, Pasangan muda, dan lain-lain	Melihat pertunjukan, menikmati pertunjukan, ngobrol, komentar, foto.
3.	Keluarga	Suami-istri, manula dan anak-anak	Melihat pertunjukan, menikmati pertunjukan, menjaga anak. (untuk manula biasanya disediakan kursi)
4.	Sekumpulan orang	Anak-anak kuliah, anak-anak sekolahan, wisatawan berkelompok dan lain-lain	Melihat pertunjukan, menikmati pertunjukan, ngobrol, foto, komentar.
5.	Pengunjung motivasi jelas	Pengamat, seniman, ilmuwan, kolektor, mahasiswa dan pelajar	

Tabel 2.1. Prilaku Pengunjung

(Sumber: Data Penulis, 2015)

2.6 Kajian Tema Perancangan

Rantai permasalahan yang mendasar di dalam merancang *Malay Traditional Culture Centre* adalah bagaimana menunjukkan identitas arsitektur melayu Bengkulu yang dapat menunjukkan karakter melayu serta dapat merespon bentang alam pesisir dengan baik.

2.7 Kajian Gedung Pertunjukan

Pada gedung pertunjukan ruang yang paling utama adalah ruang pertunjukan, yang biasa disebut sebagai ruang auditorium, karena terdapat area penonton dan area panggung di dalamnya. Ruang pertunjukan merupakan ruang

yang lebih banyak mendapat perhatian dalam perancangan ini. Karena di dalam ruang ini harus menyediakan dan memiliki aspek-aspek pendukung lainnya guna kelancaran pertunjukan yang berlangsung.

Ciri khas gedung pertunjukan adalah dengan adanya bentuk tempat duduk di lantai bawah (yaitu penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menaik/naik) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas, depan 7 panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu gerbang di ruang penonton) (Neufert, 2002:137).

Maka perancangan gedung pertunjukan teater ini harus mampu mewadahi segala kegiatan pertunjukan dan latihan teater tradisional. Gedung pertunjukan merupakan ruang yang penting untuk para seniman khususnya, karena kemampuan para pelaku seni tersebut dapat mempertunjukkannya langsung kepada masyarakat dan masyarakat dapat langsung menilai kemampuan mereka dan menikmatinya.

Gedung pertunjukan pada umumnya di bagi menjadi 3 bagian:

- a. Bagian penerimaan: Pintu masuk, penerimaan karcis, serambi depan, tempat penyimpanan pakaian dan lainnya.
- b. Auditorium
- c. Panggung: Panggung utama, sayap, daerah belakang panggung, gudang layar pertunjukan, bengkel kerja, ruang pakaian, ruang latihan, dan lainnya.

Situasi bangunan untuk pertunjukan umum harus di tempatkan sedemikian rupa sehingga penonton dapat meninggalkan ruangan lebih cepat dari waktu yang di perkirakan. Serambi depan untuk gedung pertunjukan 100m-500m² / orang.

Auditorium pada gedung yang di gunakan untuk konser, panggung, dan tempat penonton di perhitungkan sebagai satu kesatuan isi gedung. Pada gedung serba guna keadaan tersebut di atasi dengan memasang dinding penutup atau pembatas guna memperkeras suara-suara musik orchestra dimana panggung di

gunakan sepenuhnya hanya untuk tempat mengadakan pertunjukan dan gerak saja.

2.7.1 Klasifikasi Jenis Aktivitas

Pada pembahasan ini, segala aktivitas yang dibahas merupakan aktivitas yang dilakukan di dalam area gedung pertunjukan secara umum. Berikut adalah kasifikasi dari setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ;

NO.	PENGGUNA	AKTIVITAS	KLASIFIKASI
1.	Entertaint	-Persiapan pertunjukan	Aktivitas yang dilakukan seperti latihan dapat dilakukan beberapa saat sebelum pertunjukan dimulai langsung di atas panggung, latihan pun hanya sebatas penentuan <i>blocking</i> saat pentas.
		-Pentas pertunjukan	Para pemain yang tidak sedang tampil dapat menunggu giliran di belakang panggung atau menunggu di area samping panggung.
2.	Tim produksi (<i>crew</i>)	-Persiapan pertunjukan	tim produksi akan mengutamakan pemasangan properti untuk <i>setting</i> panggung.
		-Penanganan properti	Properti yang digunakan untuk pementasan biasanya dikerjakan di tempat lain (<i>workshop</i>). Properti tersebut dibawa ke area gedung dan dipasang untuk pertunjukan, kemudian dibongkar lagi.
3.	Penonton	-Duduk	Pertunjukan teater biasanya berlangsung selama 2 sampai 3 jam. Dengan waktu yang cukup panjang tersebut, kenyamanan duduk dan ruang sirkulasi menjadi perhatian utama dalam mendesain area duduk penonton.
		-Melihat	Jarak pandangan penoton tentu memiliki batas maksimum untuk dapat melihat penampilan pemain dengan jelas, nyaman, dan detail.
		-Mendengarkan	Aktivitas mendengarkan yang dilakukan oleh penonton sangat berkaitan erat dengan karakter akustik ruang pada area penonton.
		-Menunggu pertunjukan	Sebelum pertunjukan siap dimulai, atau pada kebiasaan di Indonesia sebelum bunyi gong pertama, para penonton dilarang memasuki ruang pertunjukan. Penonton pun diwajibkan untuk data paling tidak 30 menit sebelum pertunjukan dimulai.

4.	Pengelola	-Mengatur program dan pertunjukan	Menangani grup pementasan dan mengelola pertunjukan, mengatur tata cahaya dan tata suara pertunjukan.
		-Menjalankan administrasi	Kegiatan promosi ke pihak-pihak terkait dan ke khalayak umum (hubungan masyarakat), mengelola keuangan dan kepegawaian.
		-Mengelola sarana dan prasarana	Melakukan perawatan gedung dan menyediakan peralatan yang mendukung fasilitas gedung.

Tabel 2.2. Klasifikasi Aktivitas

(Sumber: Data Penulis, 2015)

2.7.2 Bentuk Panggung

Panggung adalah ruang yang menjadi orientasi utama dalam sebuah ruang pertunjukan. Panggung diperuntukan bagi penampil untuk mengekspresikan materi yang disajikan. Bentuk dan dimensi panggung sangat bermacam-macam. *Mediastika (2005:93)* mengklasifikasi panggung menurut bentuk dan tingkat komunikasinya dengan penonton, dibedakan menjadi 3 jenis:

BENTUK PANGGUNG	PENGERTIAN	ILUSTRASI
<i>Arena Stage</i>	Tribun penonton mengelilingi panggung di semua sisi. <i>Arena stage</i> tidak bisa digunakan untuk pementasan yang membutuhkan layar <i>background</i> maupun properti yang terlalu besar karena dapat menghalangi pandangan penonton di sisi lain.	
<i>Proscenium Stage</i>	Disebut juga sebagai <i>picture frame stage</i> , ciri utamanya adalah bukaan lebar yang biasa disebut <i>proscenium arch</i> yang seolah-olah tampak seperti membingkai pertunjukannya. Penonton melihat hanya dari satu sisi saja.	
<i>Thrust Stage</i>	Berbentuk menjorok ke arah penonton sehingga tiga sisi tempat duduk penonton. Keuntungan dari bentuk ini adanya keintiman yang lebih banyak antara pementas dan penonton. Memiliki <i>background</i> dan area balik layar.	

Tabel 2.3. Bentuk Panggung

(Sumber: Data Penulis, 2015)

2.8 Kajian Museum

Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni, ilmu pengetahuan dan tempat menyimpan barang kuno (KBBI). Museum juga merupakan sebuah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Peraturan pemerintah no.19 tahun 1995).

2.8.1 Klasifikasi Museum

Menurut ICOM, museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori yaitu:

- a. Art Museum (Museum seni)
- b. Arheologi and History (Museum sejarah dan arkeologi)
- c. Ethnographical Museum (Museum nasional)
- d. Natural History Museum (Museum Ilmu alam)
- e. Science and Technology Museum (Museum ilmu pengetahuan dan teknologi)
- f. Specialized Museum (Museum khusus)

2.8.2 Kesimpulan

Di dalam perencanaan Malay Traditional Culture Centre terdapat sebuah fasilitas museum yang merujuk pada kategori museum yaitu museum art yang memajukan kesenian-kesenian melayu Bengkalis.

2.9 Kajian Pantai

Dalam pengertian pantai menurut definisi para ahli dan macam-macam pantai atau jenis-jenis pantai menurut bentuknya yakni terbagi atas 4 macam, pantai landai, pantai curam, pantai bertebing (flaise), dan pantai karang. Pengertian pantai menurut definis para ahli mengatakan bahwa pengertian pantai adalah batas antara daratan dengan laut. Batas ini merupakan zona laut sampai dengan kedalaman 200 m (garis isobath 200 m). Jadi, sifat-sifatnya sama dengan daratan yang disebut *shelf*. Berikut pembahasan macam-macam pantai:

a. Pantai Landai

landai, yaitu pantai yang permukaannya relatif datar. Termasuk pantai jenis ini adalah pantai mangrove, pantai bukit pasir, pantai delta. dan pantai estuari.

b. Pantai Curam

Pantai curam biasanya bergunung-gunung. Karena peretakan yang memanjang sejajar pantai dan terkikis ombak yang besar, terjadilah tebing-tebing curam dan laut dalam. Contohnya, pantai di selatan pulau Jawa dan barat Pulau Sumatera.

c. Pantai Bertebing (Flaise)

Pantai bertebing (Flaise) adalah pantai yang curam di muka tebing karena adanya pegunungan melintang tegak lurus terhadap pantai. Di pantai ini sering dijumpai laut yang dangkal. Terjadinya flaise karena penimbunan hasil perusakan tebing pantai itu sendiri yang disebabkan oleh abrasi atau erosi marine.

d. Pantai Karang

Pantai karang terjadi jika di dasar laut sepanjang pantai terdapat terumbu karang, misalnya pantai di pulau sulawesi, maluku, dan nusa tenggara. Pantai seperti ini biasanya dijadikan objek wisata laut. Misalnya, Taman Bunaken di Manado.

2.9.1 Tipe-tipe Pantai

sederhana, pantai dapat diklasifikasikan berdasarkan material penyusunnya, yaitu menjadi:

1. Pantai Batu (*rocky shore*), yaitu pantai yang tersusun oleh batuan induk yang keras seperti batuan beku atau sedimen yang keras.
2. *Beach*, yaitu pantai yang tersusun oleh material lepas. Pantai tipe ini dapat dibedakan menjadi:
 1. *Sandy beach* (pantai pasir), yaitu bila pantai tersusun oleh endapan pasir.
 2. *Gravelly beach* (pantai gravel, pantai berbatu), yaitu bila pantai tersusun oleh gravel atau batuan lepas. Seperti pantai kerakal.

3. Pantai bervegetasi, yaitu pantai yang ditumbuhi oleh vegetasi pantai. Di daerah tropis, vegetasi pantai yang dijumpai tumbuh di sepanjang garis pantai adalah mangrove, sehingga dapat disebut Pantai Mangrove.

2.9.2 Kesimpulan

Dari kajian di atas bahwa jenis-jenis pantai di lihat dari bentuk, material pantai serta karakter laut atau sungai. Pada area Taman Pasir Bandar Sri Laksamana berdasarkan tinjauan di atas merupakan jenis pantai landai, yaitu pantai yang permukaannya relatif datar. Termasuk pantai jenis ini adalah pantai mangrove, pantai bukit pasir, pantai delta, dan pantai estuari.

2.10 Kajian Waterfront

Pengertian *waterfront* dalam Bahasa Indonesia secara harafiah adalah daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan (Echols, 2003 dalam Siska & Alexander). Sedangkan, *urban waterfront* mempunyai arti suatu lingkungan perkotaan yang berada di tepi atau dekat wilayah perairan, misalnya lokasi di area pelabuhan besar di kota metropolitan (Wrenn, 1983 dalam Siska & Alexander). Dari kedua pengertian tersebut maka definisi *waterfront* adalah suatu daerah atau area yang terletak di dekat/berbatasan dengan kawasan perairan dimana terdapat satu atau beberapa kegiatan dan aktivitas pada area pertemuan tersebut (Siska dan Alexander).

2.10.1 Jenis-Jenis *Waterfront*

Berdasarkan tipe proyeknya, *waterfront* dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu (Siska dan Alexander):

1. Konservasi adalah penataan *waterfront* kuno atau lama yang masih ada sampai saat ini dan menjaganya agar tetap dinikmati masyarakat.
2. Redevelopment/Pembangunan kembali adalah upaya menghidupkan kembali fungsi-fungsi *waterfront* lama yang sampai saat ini masih digunakan

untuk kepentingan masyarakat dengan mengubah atau membangun kembali fasilitas-fasilitas yang ada.

3. *Development/Pengembangan* adalah usaha menciptakan waterfront yang memenuhi kebutuhan kota saat ini dan masa depan dengan cara mereklamasi pantai.

Berdasarkan fungsinya, *waterfront* dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu (Siska dan Alexander):

1. *Mixed-used waterfront* adalah waterfront yang merupakan kombinasi dari perumahan, perkantoran, restoran, pasar, rumah sakit, dan/atau tempat-tempat kebudayaan.
2. *Recreational waterfront* adalah semua kawasan *waterfront* yang menyediakan sarana-sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, arena bermain, tempat pemancingan, dll.
3. *Residential waterfront* adalah perumahan, apartemen, dan resort yang dibangun di pinggir perairan.
4. *Working waterfront* adalah tempat-tempat penangkapan ikan komersial, reparasi kapal pesiar, industri berat, dan fungsi-fungsi pelabuhan.

2.10.2 Kriteria Waterfront

Kriteria umum dari penataan dan pendesainan *waterfront* adalah (Prabudiantoro, 1997 dalam Siska dan Alexander).

- ✓ Berlokasi dan berada di tepi suatu wilayah perairan yang besar (laut, danau, sungai, dan sebagainya).
- ✓ Biasanya merupakan area pelabuhan, perdagangan, permukiman, atau pariwisata.
- ✓ Memiliki fungsi-fungsi utama sebagai tempat rekreasi, permukiman, industri, atau pelabuhan.
- ✓ Dominan dengan pemandangan dan orientasi ke arah perairan.
- ✓ Pembangunannya dilakukan ke arah vertikalhorisontal.

2.10.3 Aspek Perencanaan *Waterfront*

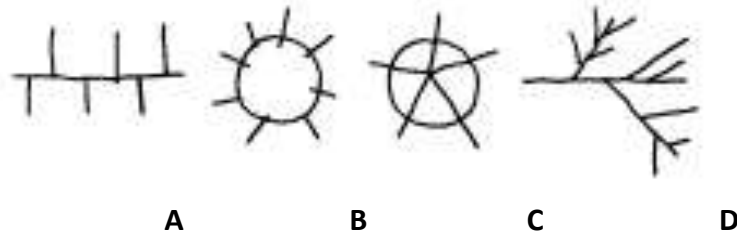
Dalam perencanaan *waterfront* ada 3 aspek yang dominan, yaitu (Siska dan Alexander):

1. Aspek arsitektural berkaitan dengan pembentukan citra (*image*) dari kawasan *waterfront* dan bagaimana menciptakan kawasan *waterfront* yang memenuhi nilai-nilai estetika.
2. Aspek keteknikan berkaitan terutama dalam perencanaan struktur dan teknologi konstruksi yang dapat mengatasi kendala-kendala dalam mewujudkan rancangan *waterfront*, seperti stabilisasi perairan, banjir, korosi, erosi, kondisi alam setempat, dan sebagainya.
3. Aspek sosial budaya bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang tinggal di dalam dan disekitar kawasan *waterfront* tersebut.

Pola susunan massa dan ruang pada zona-zona yang berada di area *waterfront* harus mengacu dan berorientasi ke arah perairan. Apabila hal ini tidak diterapkan maka area tersebut akan kehilangan ciri khas dan karakternya sebagai area *waterfront*. Zona-zona yang ada di area *waterfront* tercipta karena area *waterfront* merupakan suatu area yang menjadi tempat bertemu dan berintegrasinya beberapa fungsi kegiatan menjadi satu.

Pada umumnya, zona yang berada langsung berbatasan dengan daerah perairan utama mempunyai fungsi-fungsi kegiatan utama yang bersifat publik sehingga dapat diakses dari segala arah oleh semua orang. Setelah zona utama terbentuk barulah kemudian di sekitarnya dibangun zona-zona ruang yang lebih kecil yang berisi fungsi-fungsi penunjang kawasan utama tersebut yaitu Gedung Kesenian Melayu.

Ruang-ruang pada suatu area *waterfront* terbentuk sesuai dengan bentuk dan morfologi dari kawasannya. Pola morfologi yang umum pada area *waterfront* adalah linear, radial, konsentrik dan *brach* (Siska dan Alexander).



Gambar 2. 12. Pola-pola Morfologi Umum Penataan Waterfront
(Sumber: Jurnal Ilmiah, "Pola Penataan Zona, Massa, Dan Ruang Terbuka Pada Perumahan Waterfront")

- (a) **Pola linear** biasanya menyebar dan memanjang sepanjang garis tepi air seperti pantai dan sungai.
- (b) **Pola radial** adalah pola susunan ruang dan massanya mengelilingi suatu wilayah perairan seperti danau dan teluk.
- (c) **Pola konsentrik** merupakan pengembangan dari bentuk radial yang menyebar secara linear ke arah belakang dari pusat radial.
- (d) **Pola branch** terbentuk jika ada anak-anak sungai dan kanal-kanal.

2.10.4 Kesimpulan

Berdasarkan jenis dan kriteria teori waterfront bahwa, pada perancangan *Malay Traditional Culture Centre* termasuk jenis development waterfront yang fungsinya termasuk jenis *recreation waterfront* dengan menggunakan pola linear yang memanjang sepanjang garis tepi air.

2.11 Kajian Komponen Kolong

Kolong merupakan sebuah pondasi yang tingginya bervariasi, Kolong rumah selain merupakan hasil dari respon arsitektural rumah adat Melayu Bengkalis type pesisir terhadap kondisi geografisnya, juga memiliki berbagai fungsi seperti tempat menyimpan berbagai stok seperti kayu bakar untuk memasak pada musim panas. Selain itu pada saat sungai surut, kolong rumah juga menjadi bengkel untuk memperbaiki dan menyimpan perahu atau sampan.



Gambar 2.13 . Kolong rumah melayu
(Sumber: <http://melayu-malay.org>, 2015)

Bangunan tradisional Melayu Bengkalis type pesisir adalah bangunan yang memiliki kolong, kolong dapat berbentuk bulat atau persegi. Pada dasarnya kolong merupakan bagian dari tiang-tiang yang sifatnya sebagai struktur rumah. Material untuk kolong haruslah kayu pilihan, biasanya teras kayu kuli, naling, resak, dan tembesu. Ukuran maksimum dan minimum sebuah kolong tidak ditentukan, ukuran ini bergantung pada besar kecilnya ruangan. Semakin besar ruangan yang digunakan maka semakin besar pula ukuran kolong yang digunakan. Kolong juga dapat diberikan hiasan berupa ukiran. Untuk pemilik rumah yang mampu, seluruh kolong dibuat persegi.

Kolong merupakan suatu ruangan atau area yang jarang dikunjungi bagi pemilik rumah, sehingga area kolong selalu kotor dan tidak mendapat perawatan yang khusus dibandingkan dengan ruangan rumah yang lain.

2.11.1 Kesimpulan

Dari paparan tentang komponen kolong, maka diketahui beberapa karakter tentang kolong yang dapat di aplikasikan dalam perancangan *Malay Traditional Culture Centre*.

2.12 Kajian Atap Lipat Kajang

Bangunan rumah melayu Atap Lipat Kajang, yang diambil sesuai dengan bentuk atap bangunan. Bangunan ini juga sulit ditemui di perkampungan sebagai tempat tinggal warga. Hanya terlihat pada bangunan perkantoran yang baru dibangun oleh pemerintah dengan konsep bangunan arsitektur modern.



Gambar 2.14 . Atap lipat kajang
(Sumber: <http://melayu-malay.org>, 2015)

Bentuk bumbung yang curam yang dipanggil “lipat kajang” dapat memudahkan curahan air hujan. Lantai dan dinding rumah yang diperbuat daripada anyaman peluhan adalah untuk memudahkan pengedaran udara dan untuk mengurangkan rasa bahang panas. Bahan-bahan yang digunakan seperti kayu, atap nipah, atap rumbia, atap bertam, buluh berayam, pelupuh, kayu buluh atau batang nibung, telah digantikan dengan bahan-bahan lain seperti zing dan genting untuk bumbung dan simen serta batu bata. Bentuk rumah tradisional adalah berbeda bagi setiap negeri. Rumah-rumah ini mempunyai ciri-ciri seperti berikut:

- a. Lambang pada atap: Bentuk atap ini dikaitnya dengan fungsinya, yaitu tempat berteduh dari hujan dan panas. Yang memiliki makna, hendaknya

sikap hidup orang Melayu dapat pula menjadi naungan bagi keluarga dan masyarakat.

- b. Selembayung: Selembayung juga disebut juga Sulo Bayung dan Tanduk Buang, adalah hiasan yang terletak bersilang pada kedua ujung perabung bangunan belah bubung dan rumah lontik. Pada bagian bawah adakalanya diberi pula hiasan tambahan seperti tombak terhunus, menyambung kedua ujung perabung (tombak-tombak).
- c. Sayap layang-layang atau sayap layangan: Hiasan ini terdapat pada keempat sudut cucuran atap. Bentuknya hampir sama dengan selembayung. Setiap bangunan yang berselmbayung haruslah memakai sayap layangan sebagai padanannya.
- d. Singap atau bidai: Bagian ini biasanya dibuat bertingkat dan diberi hiasan yang sekaligus berfungsi sebagai ventilas. Pada bagian menjorok keluar di beri lantai yang disebut teban layaratau lantai alang buang atau disebut juga Undang- undang.

2.12.1. Kesimpulan

Di dalam jenis atap Lipat kajang terdapat beberapa komponen lain yang mempengaruhi variasi bentuk atap lipat kajang, tetapi pada dasarnya bentuk atap lipat kajang memiliki undakan yang semakin tinggi.

2.13 Kajian Kesenian Melayu Bengkalis

Kabupaten Bengkalis memiliki beragam kesenian, Kesenian tersebut merupakan kesenian tradisional yang diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang masyarakat Bengkalis, berikut jenis-jenis kesenian melayu Bengkalis yang akan di wadahi *dalam Malay Traditional Culture Centre*:

NO.	JENIS KESENIAN MELAYU	JUMLAH PEMAIN	GAMBAR	JENIS PENAMPILAN
1.	Tari tradisional (zapin, pulut hitam, serampang 12 dll)	5 sampai 15 orang		Visual, Pendengaran

2.	Musik	5 sampai 20 Orang		Pendengaran, <i>Visual</i>
3.	Langgam Melayu	1 sampai 2 orang		Pendengaran, <i>Visual</i>
4.	Gurindam	1 sampai 5 orang		Pendengaran, <i>Visual</i>
5.	Syair	1 sampai 2 orang		Pendengaran, <i>Visual</i>
6.	Celoteh	1 orang		Pendengaran, <i>Visual</i>
7.	Berpantun	1 sampai 2 orang		Pendengaran, <i>Visual</i>
8.	Teater (drama, lawak, kabaret dll)	7 sampai 20 orang		<i>Visual</i> , Pendengaran
9.	Seni rupa (lukis, mahat, dl)	-		<i>Visual</i>
10.	Seni bina (seni membangun)	-		<i>Visual</i>

Tabel 2.4. Jenis kesenian melayu Bengkalis

(Sumber: Data penulis, 2015)

2.13.1 Kesimpulan

Dari data yang di peroleh dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat 10 jenis kesenian tradisional melayu Bengkalis yang jenis penampilanya berbedabeda, kesenian ini akan di kembangkan berdasarkan kebutuhan penikmat kesenian dari segi *visual* dan pendengaran yang dapat menciptakan ruang yang baru.

2.14 Kajian Sanggar Kesenian Malay Traditional Culture Centre

Sanggar kesenian melayu Bengkalis merupakan tempat belajar dan mengenal lebih dalam akan kesenian Bengkalis, tujuan dari sanggar ini untuk meningkatkan minat dari masyarakat Bengkalis dan untuk melestarikan kesenian melayu Bengkalis agar kesenian tradisional ini tetap terjaga. Sanggar kesenian di *Malay Traditional Culture Centre* menerapkan kurikulum dari Sanggar Tasik Kabupaten Bengkalis yang merupakan sanggar budaya yang sudah berdiri lama di Kabupaten Bengkalis, dan melibatkan instansi ini dalam proses pembelajaran kesenian melayu Bengkalis.

Berikut sistem kurikulum ruang edukasi di Malay Traditional Culture Centre yang menerapkan kurikulum Sanggar Tasik Kabupaten Bengkalis:

Daftar Kesenian	Alokasi Waktu Belajar Per Bulan						Jumlah
	I	II	III	IV	V	VI	
Kelompok A							
Tari tradisioanl	4	4	4	4	4	4	24
Teater	4	4	4	4	4	4	24
Seni rupa	8	8	8	8	8	8	48
Seni bina	8	8	8	8	8	8	48
Kelompok B							
Musik	8	8	8	8	8	8	48
Langgam	8	8	8	8	8	8	48
Gurindam	8	8	8	8	8	8	48

Syair	8	8	8	8	8	8	48
Celoteh	4	4	4	4	4	4	24
Pantun	4	4	4	4	4	4	24
Jumlah							384

Tabel 2.5. Kurikulum pembelajaran kesenian

(Sumber: Data penulis, 2015)

2.14.1 Kesimpulan

Daftar tabel alokasi waktu pembelajaran kesenian ini merujuk pada Sanggar Tasik Bengkalis yang membuat sistem pembelajaran yang cukup efisien, dari tabel di atas dapat di tarik kesimpulan rata-rata perbulan terdapat 64 kali waktu pembelajaran kesenian melayu yang sistem belajar dalam tenggang waktu 6 bulan . Data ini dapat menjadi rujukan untuk penerapan ruang-ruang belajar serta dimensi dalam merancang *Malay Traditional Culture Centre*.

2.15 Kajian Jadwal Rutinitas Pertunjukan Di *Malay Traditional Culture Centre*

Pertunjukan kesenian Melayu Bengkalis yang sudah ada di Kabupaten Bengkalis ini memiliki jadwal pertunjukan yang sudah menjadi rutinitas dalam setahun. Data jadwal pertunjukan didapatkan dari website dinas pariwisata Kabupaten Bengkalis dan beberapa *event* bulanan yang dilakukan oleh masyarakat setempat. Terdapat jadwal dalam bentuk *event* tertentu, *event* besar dan *event* yang sudah tetap setiap bulannya. Data yang didapat masih berupa data jadwal yang berupa susunan acara yang dilaksanakan di Kabupaten Bengkalis, sehingga data diolah kembali dengan diagram waktu dalam kurun waktu satu bulan. Jenis penampilan yang akan di masukkan di dalam *event* bulanan akan di tempatkan di beberapa spot panggung yang ada di *Malay Traditional Culture Centre* yaitu jenis panggung outdoor dan panggung indoor. Panggung outdoor di utamakan untuk jenis penampilan yang tidak komersil, yang bisa menciptakan interaksi lebih terhadap masyarakat Bengkalis, sedangkan panggung indoor bersifat komersil atau *event-event* besar seperti *event* bulanan

dan tahunan. Berikut adalah diagram kurun waktu pertunjukan tari tradisional yang dipertunjukkan dalam kurun waktu bulanan:

Daftar Kesenian	Alokasi Waktu Penampilan Per Bulan												Jumlah
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
Tari tradisionanl													4
Teater													2
Seni rupa													1
Seni bina													1
Musik													7
Langgam													2
Gurindam													6
Syair													4
Celoteh													12
Pantun													12
Jumlah penampilan selama setahun												57	

Tabel 2.6. Jadwal penampilan kesenian

(Sumber: Data penulis, 2015)

Dari beberapa gambar di atas dapat di lihat bahwa setiap pertunjukan mempunyai jadwal tersendiri untuk menampilkan karya seninya, pada seni tari tradisional dan syair memiliki 4 kali dalam setahun penampilan, seni musik dan gurindam memiliki 6 sampai 7 pertunjukan di dalam setahun, seni teater dan langgam 2 kali pertunjukan, celoteh dan berpantun memiliki pertunjukan setiap bulan, seni rupa dan seni bina memiliki pertunjukan setahun sekali yang di tampilkan pada bulan oktober bertepatan pada ulang tahun Kabupaten Bengkalis.

Jenis penampilan ini akan di tampilkan di panggung utama karena setiap jenis kesenian ini memiliki kebutuhan kesenian yang sama, di harapkan data-data serta kurikulum yang di dapatkan dari Sanggar Tasik Bengkalis dapat menjdai bahan rujukan dalam perancangan *Malay Traditional Cilture Centre*.

2.16 Kajian Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan (*Facade*) adalah elemen yang paling dapat mencitrakan ekspresi suatu bangunan. *Facade* sebagai wajah adalah point pertama dari suatu bangunan yang langsung bisa direview oleh orang-orang yang berada di sekitarnya. Dengan kata lain *facade* memiliki kesempatan secara langsung untuk "berbicara" atau memberi penjelasan tentang tema suatu bangunan.

Fasade tersusun dari elemen tunggal: suatu kesatuan tersendiri dengan kemampuan untuk mengekspresikan dirinya sendiri. Namun demikian, komposisi suatu fasade terdiri dari penstrukturan di satu sisi dan penataan pada sisi lainnya (*Krier, 2001: 123*).

1. Proporsi fasade

- a. Proporsi bukaan, lokasi pintu masuk, ukuran pintu, jendela yang mengatur artikulasi rasio solid void pada dinding .
- b. Bahan bangunan permukaan material dan tekstur untuk menghasilkan motif batangan.
- c. Warna

2. Komposisi massa bangunan

- a. Tinggi bangunan untuk menciptakan skala yang tepat dengan bangunan sekitar dan skala manusia.
- b. Garis sempadan bangunan depan dan samping yang mengatur jarak kemunduran bangunan dari jalan dan bangunan eksisting
- c. Komposisi bentuk massa

3. Lain-lain

- a. Langgam arsitektur
- b. Penataan landscape

2.17 Kajian Landmark

Landmark merupakan titik referensi seperti elemen *node*, tetapi orang tidak masuk ke dalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. *Landmark* adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk *visual* yang menonjol dari kota, misalnya gunung atau bukit, gedung tinggi, menara, tanda tinggi, tempat ibadah, pohon tinggi, dan sebagainya. *Landmark* adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang untuk mengorientasikan diri di dalam kota dan membantu orang mengenali suatu daerah. *Landmark* mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada sekuens dari beberapa *landmark* (merasa nyaman dalam orientasi), serta ada perbedaan skala masing-masing. (Markus Zahnd, 1999, p.158)

Landmark merupakan tanda fisik yang dapat memberikan info bagi pengamat dari suatu jarak.

a. Unsur landmark yaitu:

1. Tanda fisik, berupa elemen *visual*
2. Informasi yang memberikan gambaran secara cepat dan pasti
3. Jarak, harus dikenali pada suatu jarak

b. Kriteria landmark yaitu:

1. *Visual*
2. Nilai lebih dibanding historis dan ciri khas yang mudah diingat
3. Bentuk yang jelas
4. Mudah dikenali
5. Memiliki hirarki fisik secara estetis

Elemen *visual* diperkuat dengan suara dan bau

c. Macam landmark

1. Ditinjau dari aspek bentuk
 - Dibentuk dari suatu elemen atau bangunan

- Berupa kawasan / urban *space* yang memanjang atau cluster
- 2. Ditinjau dari aspek jarak
 - Distant landmark
 - Local landmark
- d. Proses pembentukan landmark
 - Memperluas arah pandang
 - Membuat kontras
 - Meletakkan landmark pada suatu tempat yang memiliki hirarki secara *visual* secara strategi atau istimewa
- e. Kedudukan landmark
 - Secara tidak terencana, seperti terjadi pada kota-kota kuno
 - Terencana, melalui kesadaran tentang urban design
- f. Fungsi landmark
 - Sebagai sarana informasi
 - Sebagai orientasi lingkungan

Salah satu bentuk landmark adalah *node*, yaitu pusat aktivitas atau kegiatan. Contohnya adalah square yang merupakan suatu pusat kegiatan atau aktivitas rekreatif dan budaya. *Node* merupakan suatu titik pusat kegiatan fungsional atau suatu kota.

1. Ciri-ciri *node*:
 - Pusat kegiatan
 - Pertemuan beberapa ruas jalan
 - Tempat pergantian alat transportasi
 - Perwujudan *node*
 - Secara konseptual, berupa titik kecil dalam kota
 - Secara realitas, berupa square skala besar, bentuk linear, keseluruhan pusat distrik pada tingkat yang luas
2. Tipe *node*
 - Junction *node*, missal, stasiun bawah tanah, stasiun kereta api utama

- Thematic concentration, berfungsi sebagai inti yang merupakan fokus dan simbol sebuah wilayah yang penting
 - Junction dan concentration
3. Kualitas *node*
- Introvert *node*, memberikan kesan sedikit mengarahkan
 - Ekstrovert *node*, yaitu menerangkan arah-arah umum, penghubung yang jelas ke berbagai distrik, pendekatan terlihat datang dari sisi tertentu

2.17.1 Kesimpulan

Dari paparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan Malay Traditional Culture Centre untuk merumuskan permasalahan dapat diambil dari beberapa parameter landmark yaitu scale dan orientasi sebagai solusi dari perancangan.

2.18 Kajian Interaksi sosial

Sebagai makhluk individu dan sosial, individu membentuk interaksi sosial (hubungan sosial) dengan individu lain. Menurut pendapat Young (Gunawan, 2000:31) adalah kontak timbal balik antara dua orang atau lebih. Sedangkan menurut psikologi tingkah laku (Behavioristic Psychology), interaksi sosial berisikan saling perangsangan dan pereaksian antara kedua belah pihak individu.

a. Aspek-aspek interaksi sosial:

- Adanya hubungan
- Ada individu
- Ada tujuan
- Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok

b. Macam-macam interaksi sosial:

- Interaksi antara individu dan individu
- Interaksi antara individu dan kelompok
- Interaksi antara kelompok dan kelompok

c. Pelaku interaksi:

1. Pengunjung
2. Pelaku kesenian (latihan)

2.18.1 Interaksi Antara Lingkungan dan Prilaku

Konsep-konsep tentang pengetahuan interaksi antara pola tata ruang dengan prilaku manusia sebagai pelaku ruang dapat di abstraksikan dalam hal-hal sbagai berikut (Snyder,1994)

Personal *Space* merupakan Individu memiliki batas maya di sekitarnya dan tidak boleh dilalui oelh orang lain. Luas atau sempitnya ruang tergantung pada kadar dan sifat hubungan antar individu lainnya. Menurut Hall terdapat 4 macam personal *space* yaitu:


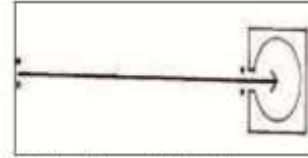
- Jarak intim, aktivitas yang terjadi pada jarak ini ialah hubungan yang terjadi antar anggota keluarga atau orang-orang terdekat dengan fase 15-45cm dan fase dekat 0-15cm
- Jarak personal, aktifitas yang terjadi pada jarak ini ialah percakapan antar 2 individu dengan fase dekat 0.45-0.75 dan fase jauh 0.75-1.2 m
- Jarak sosial, aktifitas yang terjadi pada jarak ini adalah hubungan yang bersifat formal seperti antar relasi bisnis dan sebagainya dengan fase jauh 2.1-3.6 m dan fase dekat 1.2-2.1 m
- Jarak publik, aktifitas yang terjadi pada jarak ini adalah hubungan yang lebih formal dibandingkan hubungan pada jarak publik dengan fase jauh >7.5 m dan fase dekat 3.6-7.5 m

2.18.2 Sirkulasi Sebagai elemen pembentuk interaksi

Menurut Francis D.K.Ching dalam bukunya Teori Arsitektur (1993), alur sirkulasi dapat di artikaan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan. Oleh karena itu kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan ruang. Kita merasakan ruang ketika kita berada didalamnya dan ketika kita menetapkan tujuan.

a. Sirkulasi sebagai penghubung ruang

Sirkulasi penghubung ruang adalah pergerakan atau ruang lingkup gerak suatu ruang yang saling berhubungan baik dengan fungsi, bentuk dan lain-lain. Sirkulasi penghubung ruang di bagi menjadi 3 yaitu sirkulasi melewati ruang, sirkulasi menembus ruang, dan sirkulasi berakhir dalam ruang.

Gambar	 <p data-bbox="391 730 667 763"><i>Sirkulasi melewati ruang</i></p>	 <p data-bbox="742 730 1034 763"><i>Sirkulasi menembus ruang</i></p>	 <p data-bbox="1085 730 1422 763"><i>Sirkulasi berakhir dalam ruang</i></p>
Keterangan	<p data-bbox="357 768 699 880">Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya.</p>	<p data-bbox="718 768 1059 902">Sirkulasi pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai penghubung ruang satu dengan lainnya melalui atau menembus ruang yang lain.</p>	<p data-bbox="1078 768 1420 936">Suatu pergerakan atau ruang lingkup gerak yang berfungsi sebagai pemfokus akses penghubung ruang yang dianggap penting dan berakhir pada satu ruang.</p>

Tabel 2.7. Jenis sirkulasi terhadap ruang

(Sumber: Modifikasi data dari //httppengertiansirkulasi.blogspot.com, 2015)

b. Bentuk ruang sirkulasi

Ruan-ruang sirkulasi membentuk bagian yang tak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan dan memakan tempat yang cukup besar di dalam ruang bangunan. Jika dilihat sebagai alat penghubung semata-mata, maka jalur sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalan.

Gambar	 <p data-bbox="528 1671 619 1700"><i>Tertutup</i></p>	 <p data-bbox="791 1671 1023 1700"><i>Terbuka pada satu sisi</i></p>	 <p data-bbox="1114 1671 1361 1700"><i>Terbuka pada kedua sisi</i></p>
Keterangan	<p data-bbox="419 1706 729 1841">Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.</p>	<p data-bbox="748 1706 1058 1807">Untuk memberikan kontinuitas visual atau ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.</p>	<p data-bbox="1077 1706 1390 1756">Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.</p>

Tabel 2.8. Jenis sirkulasi


(Sumber: Modifikasi data dari //httppengertiansirkulasi.blogspot.com, 2015)

c. Zona fungsi ruang

Zoning adalah pembagian kawasan ke beberapa zona sesuai dengan fungsi dan karakteristik semula atau diarahkan bagi pengembangan fungsi-fungsi lain. Zoning fungsi juga merupakan pembagian zona-zona yang berdasarkan pengendalian pemanfaatan ruang yang mengacu kepada aktivitas-aktivitas pada zona tersebut.

d. Pola sirkulasi ruang

Pola sirkulasi ruang adalah bentuk rancangan atau alur-alur ruang pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya dengan maksud menambah estetika agar dapat memaksimalkan sirkulasi ruang untuk dipergunakan.

Jenis Sirkulasi	Keterangan
 <p>1. Radial</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Radial</i> : Konfigurasi Radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari sebuah pusat bersama. 2. <i>Network (Jaringan)</i> : Konfigurasi yang terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang. 3. <i>Linier</i> : Jalan yg lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama deretan ruang. 4. <i>Grid</i> : Konfigurasi Grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan ruang segi empat. 5. <i>Spiral (Berputar)</i> : Konfigurasi Spiral memiliki suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.
 <p>2. Network</p>	
 <p>3. Linier</p>	
 <p>4. Grid</p>	
 <p>5. Spiral</p>	

Tabel 2.9. Pola sirkulasi

(Sumber: Modifikasi data dari //httppengertiansirkulasi.blogspot.com, 2015)

2.18.3 Kesimpulan

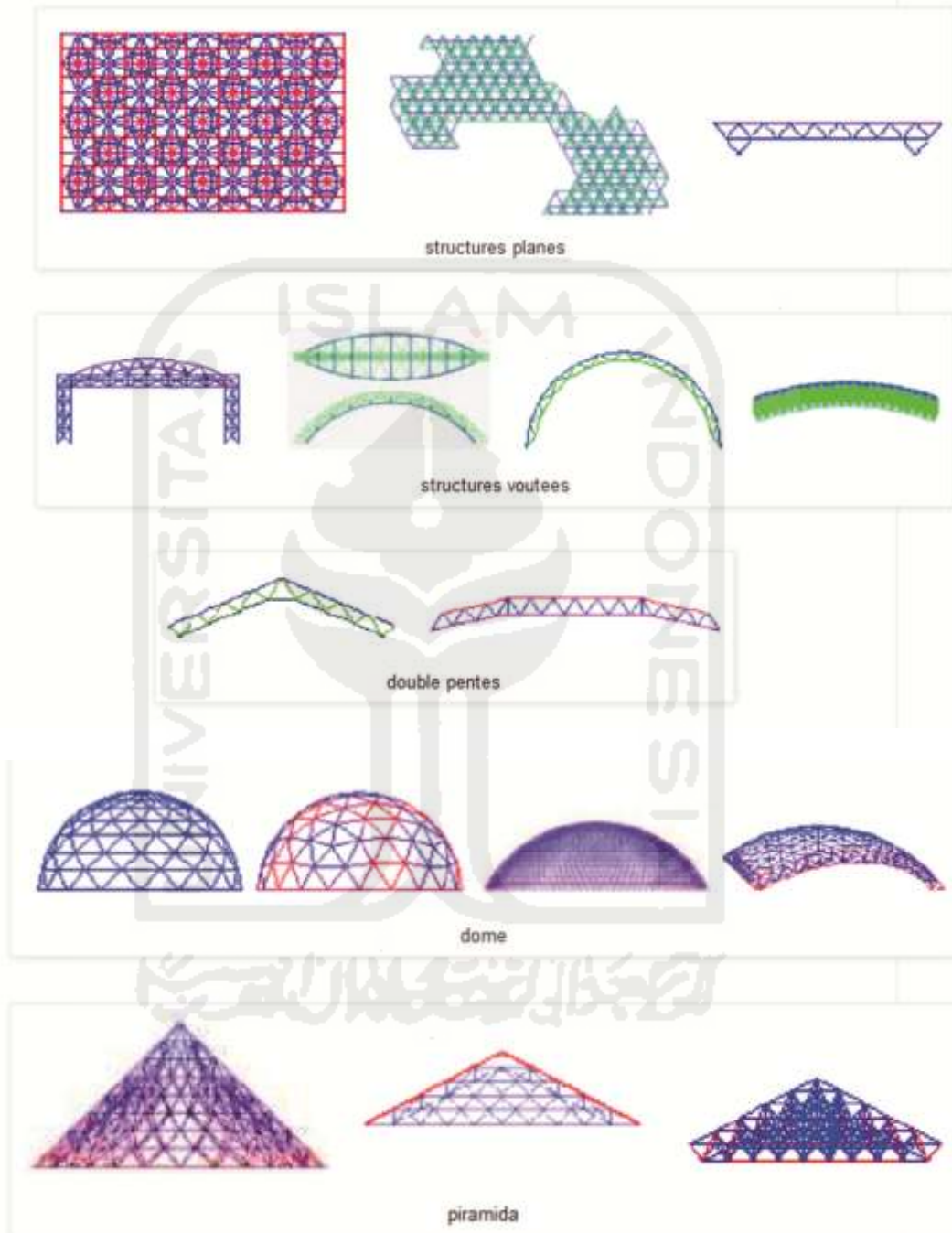
Di dalam kajian sirkulasi terdapat 4 jenis pola sirkulasi, sehingga di dalam perencanaan dapat di gabungkan atau di pilih salas satu untuk menjadi teori dasar pada perncanaan.

2.19 Kajian Space Truss

Space truss adalah sistem struktur yang menggunakan rangka batang tiga dimensi, dimana batang yang di gunakan menggunakan matrial yang kuat dan ringan. Space truss biasanya digunakan pada struktur yang memiliki bentang yang panjang tanpa penyangga. Sistem ini memiliki kekuatan dari penyatuan

kekakuan rangka triangular. Beban-beban yang ada akan di transformasikan ke dalam gaya tekan dan tarik. (Cahyono,2005)

Berikut jenis-jenis *space truss*:



Gambar 2.15. Jenis-jenis space truss
(Sumber: <http://spacetrussbuilding.blogspot.com>, 2015)

2.20 Kajian Struktur Kabel

Struktur Kabel Adalah sebuah sistem struktur yang bekerja berdasarkan prinsip gaya tarik, terdiri atas kabel baja, sendi, batang, dsb yang menyanggah sebuah penutup yang menjamin tertutupnya sebuah bangunan.

Prinsip konstruksi kabel sudah dikenal sejak zaman dahulu pada jembatan gantung, di mana gaya-gaya tarik digunakan tali. Contoh lainnya adalah tenda-tenda yang dipakai para musafir yang menempuh perjalanan jarak jauh lewat padang pasir. Setelah orang mengenal baja, maka baja digunakan sebagai gantungan pada jembatan. Pada taraf permulaan baja itu dapat berkarat. Pada zaman setengah abad sebelum sekarang, ditemukanlah baja dengan tegangan tinggi yang tahan terhadap karat.

2.20.1 Penerapan Struktur Kabel dalam Arsitektur

Struktur kabel merupakan suatu generalisasi terhadap beberapa struktur yang menggunakan elemen tarik berupa kabel sebagai ciri khasnya. Struktur ini bekerja terhadap gaya tarik sehingga lebih mudah berubah bentuk jika terjadi perubahan besar atau arah gaya. Struktur kabel merupakan struktur funicular dimana beban pada struktur diteruskan dalam bentuk gaya tarik searah dengan material konstruksinya, sehingga memungkinkan peniadaan momen.



Gambar 2.16. System struktur kabel
(Sumber: <http://spacetrussbuilding.blogspot.com>, 2015)

2.20.2 Keuntungan Struktur Kabel

Keuntungan struktur kabel :

1. Elemen kabel merupakan elemen konstruksi paling ekonomis untuk menutup permukaan yang luas

2. Ringan, meminimalisasi beban sendiri sebuah konstruksi
3. Memiliki daya tahan yang besar terhadap gaya tarik, untuk bentangan ratusan meter mengungguli semua sistem lain
4. Memberikan efisiensi ruang lebih besar
5. Memiliki faktor keamanan terhadap api lebih baik dibandingkan struktur tradisional yang sering runtuh oleh pembengkokan elemen tekan di bawah temperatur tinggi. Kabel baja lebih dapat menjaga konstruksi dari temperatur tinggi dalam jangka waktu lebih panjang, sehingga mengurangi resiko kehancuran
6. Dari segi teknik, pada saat terjadi penurunan penopang, kabel segera menyesuaikan diri pada kondisi keseimbangan yang baru, tanpa adanya perubahan yang berarti dari tegangan
7. Cocok untuk bangunan bersifat permanen.

2.21 Kajian Preseden



Gambar 2.17. Zayed National Museum
(Sumber: <http://norman.foster.bio.com>, 2015)

Nama : Zayed National Museum, Abu Dhabi

Karya : Norman Foster

Karya Norman Foster ini merupakan salah satu karya terbaik yang pernah diciptakan oleh Norman, Norman merupakan arsitek yang berasal dari Inggris. Arsitektur visioner merupakan salah satu nama yang diberikan untuk arsitektur yang visioner.

Pada bangunan ini memiliki skala besar dari elemen fasade atau struktur dapat menciptakan daya Tarik yang sangat baik, sehingga dengan komponen menjulang ke atas dapat di artikan sebagai gerbang masuk dari suatu daerah atau area.



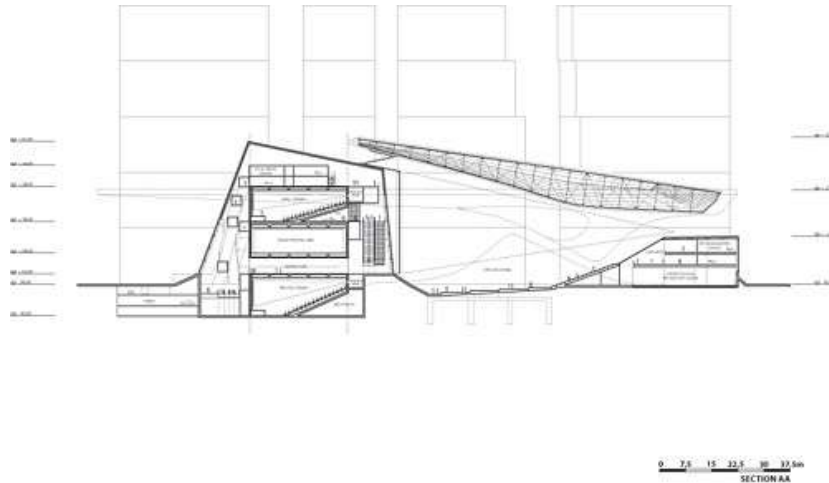
Gambar 2.18 . Wuxy Grand Theatre
(Sumber: <http://wuxygrandtheater-PES.htm>, 2015)

Nama : Wuxy Grand Theatre

Karya : PES-Architects

Pada tahun 2008 PES-Architects memenangkan penghargaan terhadap sayembara Wuxy Grand Theatre, area perancangan ini terletak langsung berhadapan dengan danau Taihu. Ide pada perancangan ini adalah menjadikan wuxy grand theatre sebagai landmark kota yang dapat menjadikan tempat welcome atau penyambutan bagi wisatawan yang datang.

Pada bentuk bangunan ini dapat dilihat bahwa wuxy grand theatre memiliki dua massa yang saling berhubungan dengan tetap mempertahankan elemen atap cina sebagai petanda arsitektur tradisionalnya. Dua massa ini juga dapat diartikan sebagai gerbang yang mempunyai daya Tarik sehingga banyak pengunjung yang datang sekedar lewat menonton pertunjukan teater pada gedung ini.

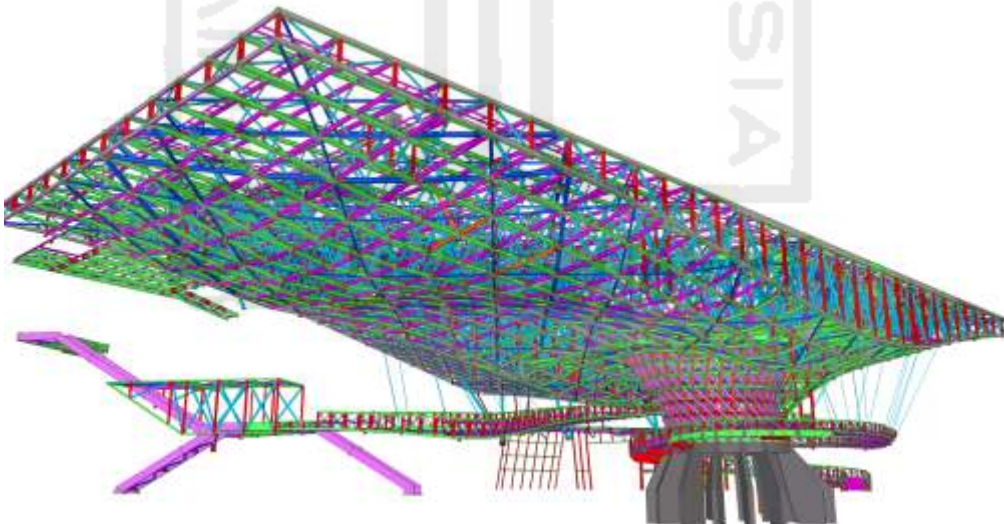


Gambar 2.19 . Busan cinema center
(Sumber: <http://busancinematicenterr-PES.htm>, 2015)

Nama : Busan Cinema Center

Karya : Coop Himmelbl[]am, Wolfgang Prix

Busan Cinema Center merupakan sebuah pusat cinema di korea, bangunan ini dijadikan preseden di dalam perancangan karena Busan Cinema Center menggunakan *space truss* yang di aplikasikan pada atap dan mempunyai fungsi yang lain.



Gambar 2.20. Space truss Busan cinema center
(Sumber: <http://busancinematicenterr-PES.htm>, 2015)

Jarak space truss Busan Cinema Center adalah 85m, dengan menampung semua beban di bagian kolom utama dengan di puntirkan. Dari pespektif arsitektur Busan Cinema Center memiliki keunikan dengan menggabungkan beberapa theater kedalam *space truss* dan pada area bawah dapat dimainkan dengan beberapa aspek *visual*.

