

PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 03/27/2006
NO. JUDUL : 002134
NO. INV. : S120002134001

TUGAS AKHIR

**PUSAT KESENIAN DAN KEBUDAYAAN
DI KABUPATEN GARUT**

Arsitektur Sunda Modern Sebagai Wujud Citra Bangunan

GARUT CENTER FOR THE ART AND CULTURE

Modern Sundanese Architecture As Building Visual Image



Disusun Oleh :

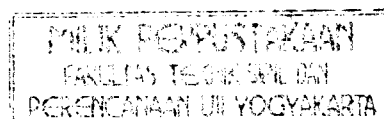
IRFAN RAMDANI (01512059)

Dosen Pembimbing :

IR. ARMAN YULIANTA, MUP.

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2006



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala taufik dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam bagi Nabi besar Muhammad SAW, Keluarga, sahabat dan para pengikutnya

Berkat rahmat dari-Nya pula sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan Judul “ **PUSAT KESENIAN DAN KEBUDAYAAN DI KABUPATEN GARUT** “ sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Tugas Akhir ini merupakan wujud antusiasme penulis untuk merespon perkembangan seni dan budaya daerah di Kabupaten Garut pada khususnya dan perkembangan budaya bangsa Indonesia pada umumnya yang kemudian dire-presentasikan ke dalam arsitektural.

Penulis menyadari selama pelaksanaan hingga tersusunnya Tugas Akhir ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada :

1. Bapak Ir. H. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, terima kasih telah menjadi bapak bagi kami yang selalu membimbing anak-anaknya, telah menjadi kakak bagi kami yang selalu memberikan semangat kepada adik-adiknya, dan telah menjadi teman bagi kami yang selalu berbagi dalam segala hal.
2. Bapak Ir. Arman Yulianto, MUP selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan dan wejangan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Banyak sekali ilmu-ilmu yang bapak berikan, baik yang bersifat teknis ataupun non teknis, yang

seringkali diberikan secara tersirat. Terima kasih pak..... “bekal” yang bapak berikan akan menjadi hal yang luar biasa bagi saya.

3. Bapak Priyo Pratikno, ST, MSA selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ayahanda Muchtar Saleh dan ibunda Popon Rohaeni, serta seluruh keluarga tercinta, abang, iwan, dan irma, atas segala bantuan dan motivasinya selama ini.
5. sahabatku joz.....'teuing rek ngomong naon... rieur euy...maneh rea pisan ngabantuan urang ' tapi yang pasti thanks a lot bro...atas semuanya, lain kali kita ngobrol-ngobrol lagi tentang kehidupan ok!...mudah-mudahan kita bisa menjadi orang yang sukses, baik fisik maupun mental.
6. Opie...makasih udah banyak banget ngebantu, bukan hanya berupa fisik tapi kadang-kadang suka ngasih motivasi, makasih juga suka nemenin terus tanpa lelah, walau kadang suka nge-bete-in, but keep fun ok...banyaklah belajar tentang kehidupan karena mungkin disana lah terdapat makna kehidupan yang sebenarnya.
7. Teman-temanku arsitek '01, bimo (thanks bim dah bantuin bikin maket tapi sebenarnya kamu juga dah ngasih kita semangat...matur nuwun dab...), aloen, bandit, mumun, ikbal, koplak, hanan, aga, hanif, dan lain-lain yang tidak bisa disebutin satu-satu karena buanyak banget (ada sekitar 200 orang..."gila aja kalo harus disebutin satu-satu").
8. Teman-teman sekelompok bimbingan pak Arman, yang suka saling memberi semangat, keep the spirit ok....
9. Teman-teman studio perancangan, semoga sukses dunia dan akhirat.
10. Teman-teman di Sakarepe Percussion, bersama teman-teman di Sakarepe Percussion lah saya biasa melepaskan lelah, mencurahkan ide-ide dalam membuat komposisi musik yang gila.
11. Teman-teman kost, ade, dedi, rendi, dani, danang, endra, dan arif.

12. Teman-temanku di Garut dan di Bandung, resty si dodol rewog, bebi, handi, oik, ikbal, oeoey, vani, anak-anak siliwangi (tong raribut wae atuh euy...piss), dan anak-anak alumni 2-6 SMUNSTAR.

13. Yang terakhir, buat semua yang tidak bisa atau tidak sempat saya tuliskan di sini, Makasih banget.....

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih kurang dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran sangat saya harapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jogjakarta, Mei 2006

Penulis



Infan Ramdani

LEMBAR PERSEMBAHAN

*“waktu bagaikan layar kapal yang mengembang,
yang membawa kapal mengikuti kemanapun arah angin bertiup,
telapi kita dapat memegangnya, mengarahkannya untuk membawa kita menuju
negeri impian,
Tuhan terimakasih.....Engkau telah memberi kesempatan padaku untuk mengarungi
samudera kehidupan,
bimbinglah aku, berikantah petunjuk padaku untuk bisa sampai ke pulau surga-Mu “.*

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada :
Allah SWT atas kasih sayang dan karunia yang sangat besar,
Kedua orangtuaku yang sangat aku cintai dan sangat aku sayangi,
Ayahanda Muchtar Saleh dan Ibunda Popon Rohaeni,
Saudara-saudaraku Andian Shofian, Irwani Setiawan, dan Irma Fitriani,
Sahabat-sahabat karibku,
Guru dan dosen-dosenku,
dan ALMAMATERKU Tercinta UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Judul	1
1.2. Latar Belakang	1
1.2.1. Potensi Pengembangan Kesenian Di Kabupaten Garut	2
1.2.2. Fasilitas Gedung Kesenian Yang Kurang Layak	4
1.3. Permasalahan dan Tanggapan Desain	6
1.4. Tujuan Dan Sasaran	7
1.4.1. Tujuan	7
1.4.2. Sasaran	7
1.5. Lingkup Pembahasan	7
1.5.1. Arsitektural	7
1.5.2. Non Arsitektural	8
1.6. Metoda Pembahasan	8
1.7. Spesifikasi Proyek	8
1.7.1. Judul Proyek	8
1.7.2. Fungsi Bangunan	9
1.7.3. Lokasi Proyek	10
1.7.4. Fasilitas Proyek	13

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PUSAT KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

DI KABUPATEN GARUT

Arsitektur Sunda Modern Sebagai Wujud Citra Bangunan

GARUT CENTER FOR THE ART AND CULTURE

Modern Sundanese Architecture As Building Visual Image

Disusun Oleh :

IRFAN RAMDANI

(01512059)

Jogjakarta, 1 Mei 2006

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



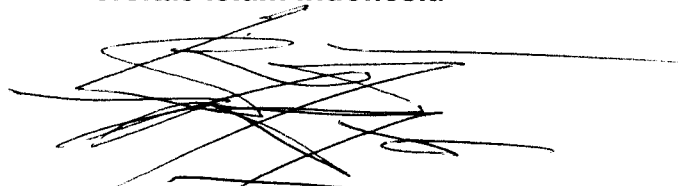
(Ir. Arman Yulianta, MUP)

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



(Ir. H. Revianto Budi Santosa, M.Arch)

1.7.5. Profil Pengguna	14
1.8. Keaslian Penulisan	15
1.9. Kerangka Pola Pikir	16
BAB II KAJIAN KONSEP DAN TEORI	
2.1. Persyaratan Teknis Fungsional	17
2.1.1. Persyaratan Umum	17
2.1.2. Persyaratan Berdasarkan Kegiatan	18
2.1.3. Standarisasi	20
2.2. Studi Kasus	25
A. California Centre for The Arts, Escondido	26
B. San Antonio Art Institute	28
2.3. Kajian Konsep	31
2.3.1. Arsitektur Tradisional Sunda	32
A. Pengertian Arsitektur Tradisional	32
B. Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Menyatu Dengan Alam	33
C. Karakteristik Arsitektur Tradisional Sunda	36
2.3.2. Arsitektur Modern	41
BAB III ANALISA PERANCANGAN	
3.1. Analisa Kebutuhan Ruang	43
3.1.1. Identifikasi Pengguna Bangunan	43
3.1.2. Pola Kegiatan	44
3.1.3. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	50
3.2. Analisa Penampilan Bangunan	58
3.2.1. Bentuk Bangunan	58
3.2.2. Bahan/material	59
3.2.3. Warna	59
3.3. Analisa Tata Ruang Luar	59
3.4. Analisa Tata Ruang Dalam	61
3.4.1. Hubungan Ruang	61
3.4.2. Sirkulasi	62

3.4.3. Organisasi Ruang	64
3.4.4. Pencahayaan	65
BAB IV	
KONSEP PERANCANGAN	
4.1. Konsep Tata Massa Bangunan	70
4.1.1. Zoning	71
4.1.2. Penempatan Massa Bangunan pada Site	76
4.1.3. Sirkulasi	77
4.2. Konsep Bentuk	78
4.3. Konsep Struktur	79
LAMPIRAN	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 1.1.	Foto Keadaan Gedung Kesenian Bale Paminton Inten Dewata	5
2.	Gambar 1.2.	Peta Wilayah Kabupaten Garut	10
3.	Gambar 1.3.	Peta Lokasi	11
4.	Gambar 2.1.	Standar Ruang Pameran	22
5.	Gambar 2.2.	Standar Ruang Pertunjukkan	24
6.	Gambar 2.3.	Standar Ruang Kerja	24
7.	Gambar 2.4.	Standar Ruang Parkir	25
8.	Gambar 2.5.	Gedung California Center for The Arts, Escondido	26
9.	Gambar 2.6.	Pengelompokkan Massa Bangunan California Center for The Arts	27
10.	Gambar 2.7.	San Antonio Art Institute	29
11.	Gambar 2.8.	Pengelompokkan Massa Bangunan San Antonio Art Institute	29
12.	Gambar 2.9.	Kampus ITB	35
13.	Gambar 2.10.	Kampung Naga	35
14.	Gambar 2.11.	Bentuk Atap Suhunan jolopong	37
15.	Gambar 2.12.	Bentuk Atap Tagog Anjing	37
16.	Gambar 2.13.	Bentuk Atap Badak Heuay	38
17.	Gambar 2.14.	Bentuk Atap Perahu Kumureb	38
18.	Gambar 2.15.	Bentuk Atap Buka Palayu	39
19.	Gambar 2.16.	Bentuk Atap Buka Pongpok	39
20.	Gambar 2.17.	Bentuk Atap Julang Ngapak	40
21.	Gambar 3.1.	Penataan Sirkulasi	60
22.	Gambar 3.2.	Pola Hubungan Ruang	61
23.	Gambar 3.3.	Bentuk Sirkulasi Dalam Ruang	62
24.	Gambar 3.4.	Jalur Pergerakan Dalam Ruang	63
25.	Gambar 3.5.	Organisasi Ruang	64

26.	Gambar 3.6.	Pengendalian Daylight	66
27.	Gambar 3.7.	Skema Pencahayaan Dalam Ruang ...	69
28.	Gambar 4.1.	Zoning Massa Bangunan	70
29.	Gambar 4.2.	Zoning Massa Bangunan Art Gallery	71
30.	Gambar 4.3.	Zoning Massa Bangunan Concert Hall	72
31.	Gambar 4.4.	Zoning Massa Bangunan Studio	73
32.	Gambar 4.5.	Zoning Massa Bangunan Pengelola	74
33.	Gambar 4.6.	Zoning Massa Bangunan Wisma Seni	75
34.	Gambar 4.7.	Penempatan Massa Pada Site	76
35.	Gambar 4.8.	Konsep Bentuk	78
36.	Gambar 4.9.	Detail Struktur Pada Lantai Dasar	79

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Pola Kegiatan Pengelola	44
2. Tabel 3.2. Pola Kegiatan Pengunjung	46
3. Tabel 3.3. Pola kegiatan Seniman/Budayawan	48
4. Tabel 3.4. Kebutuhan Ruang dan Jenis Kegiatan	51
5. Tabel 3.5. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	58

DAFTAR DIAGRAM

1. Diagram 1.1. Kerangka Pola Pikir	16
2. Diagram 3.1. Pola Kegiatan Pengelola	45
3. Diagram 3.2. Pola Kegiatan Pengunjung	47
4. Diagram 3.3. Pola Kegiatan Seniman/Budayawan	49

PUSAT KESENIAN DAN KEBUDAYAAN DI KABUPATEN GARUT

Arsitektur Sunda Modern Sebagai Wujud Citra Bangunan

Oleh :

Irfan Ramdani

01512059

Pembimbing

Ir. Arman Yulianto, MUP

ABSTRAKSI

Kesenian dan kebudayaan daerah merupakan identitas suatu suku bangsa. Hal tersebut tidak akan pernah lepas dari kehidupan kita. Banyak perkumpulan, sanggar seni dan budaya yang menunjukkan tingkat predikat yang cukup baik untuk dikembangkan. Dengan potensi tersebut merupakan peluang bagi Kabupaten Garut untuk memperkuat simpul-simpul kesenian. Dengan fenomena-fenomena yang terjadi menyebabkan potensi dan predikat yang ada menjadi menurun. Yang menjadi penyebab utamanya adalah tidak adanya suatu pusat pengembangan yang dapat menjadi acuan dalam memajukan kesenian dan kebudayaan daerah, dan minimnya fasilitas-fasilitas yang ada untuk mewedahi aktifitas kesenian.

Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut merupakan pusat dari pengembangan kesenian dan kebudayaan daerah yang diharapkan mampu meningkatkan upaya pelestarian dan pengembangan seni budaya Sunda baik di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam perancangannya, bangunan ini merupakan penerapan dari kebudayaan daerah yang dire-presentasikan melalui arsitektural sebagai jati diri daerah yang diseiramakan dengan arsitektur modern. Hal ini diharapkan dapat merangsang masyarakat luas untuk ikut serta berpartisipasi dalam mengembangkan seni budaya daerah.



BAB I PENDAHULUAN

I.1. Judul

Judul : **Pusat Kesenian dan Kebudayaan Di Kabupaten Garut (Garut Center For The Art and Culture)**

*Sub judul : **Arsitektur Sunda Modern Sebagai Wujud Citra Bangunan (Modern Sundanese Architecture As Building Visual Image)***

Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut merupakan suatu apresiasi dari Pemerintah Kabupaten Garut kepada para seniman yang telah berupaya dalam mewujudkan pengembangan ragam seni budaya, dengan harapan Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini dijadikan ajang kreativitas dan publikasi karya-karya kreatifnya. Rangkaian kegiatan ini diharapkan dapat mewarnai kehidupan berkesenian di Kabupaten Garut, dan menjadi sumber untuk mengembangkan simpul-simpul berkesenian pada masyarakat luas, sehingga pada gilirannya akan memperkuat kehidupan seni budaya dalam upaya mewujudkan Kabupaten Garut sebagai salah satu daerah budaya dan tujuan wisata andalan.

I.2. Latar Belakang

Kabupaten Garut sebagai salah satu kabupaten di Jawa Barat mempunyai luas wilayah 3.066,88 km². Berada pada posisi 6° 57' 34" - 7° 44'57" LS dan 107° 24'3" - 108° 24'34" BT. Terdiri dari 42 kecamatan dan 235 desa, dengan jumlah penduduk 2.204.175 orang dan dengan penambahan orang sebesar 1,66 %. (sumber : *badan statistik daerah Kabupaten Garut, tahun 2004*).



Kesenian dan kebudayaan daerah sebagai kekayaan daerah yang tidak ternilai harganya, haruslah dilestarikan, karena hal tersebut menjadi ciri atau identitas dari suatu suku bangsa. Kabupaten Garut yang terletak di propinsi Jawa Barat, yang terkenal dengan daerah Sunda, memiliki berbagai macam kesenian yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut, seperti tari jaipong, seni bela diri pencak silat, wayang golek, dan lain-lain. Tetapi pada saat ini, kesenian dan kebudayaan daerah tersebut sudah mulai 'redup', hal tersebut dikarenakan mulai masuknya kesenian dan kebudayaan luar dan generasi-generasi muda lebih banyak yang menyukai budaya luar tersebut, walaupun masih tetap ada yang menjaga kesenian dan kebudayaan daerah agar tetap 'hidup'. Kita tidak bisa menolak kebudayaan luar untuk masuk, karena arus perkembangan zaman yang cukup deras dan bagaimanapun juga terdapat hal-hal positif yang dapat kita ambil dari kebudayaan luar tersebut. Sikap terbaik yang dapat dilakukan yaitu menjaga agar kedua kebudayaan tersebut seimbang, saling mempengaruhi dalam hal-hal positif, dan mencoba untuk mengkolaborasikan kedua kesenian tersebut sehingga dapat menghasilkan suatu karya seni baru yang baik, misalnya dibidang seni musik, yaitu menggabungkan alat-alat musik modern dengan alat-alat musik tradisional ke dalam suatu komposisi musik sehingga menghasilkan musik yang berbeda dari biasanya.

I.2.1. Potensi Pengembangan Kesenian Di Kabupaten Garut

Dengan minat penduduk terhadap kesenian cukup tinggi, maka kebutuhan akan fasilitas kesenian sangat diperlukan di Kabupaten Garut, terutama dalam upaya pengembangan kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Garut pada khususnya dan di Jawa Barat pada umumnya. Minat

Kesenian yang sedang berkembang pada saat ini ialah:



- Seni musik tradisional dan modern
- Seni drama dan sastra tradisional dan modern (teater)
- Seni tari
- Seni rupa
- Seni pertunjukan rakyat (tradisional)

(sumber : Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Garut, tahun 2003)

Saat ini jumlah kelompok kesenian yang ada di Kabupaten Garut cukup banyak yaitu :

- Seni musik tradisional, terdiri dari :
 - 13 kelompok seni tembang sunda
 - 82 kelompok seni calungtergabung dalam Gabungan Pamatri Tembang Sunda.
- Seni musik modern, terdiri dari 30 kelompok seni musik, tergabung dalam Asosiasi Seni Musik Garut, HAPMI, dan PAMMI.
- Seni drama dan sastra tradisional, terdiri dari :
 - 7 kelompok seni reog putra
 - 8 kelompok seni reog putritergabung dalam Lembaga Bahasa Sastra Sunda.
- Seni drama dan sastra modern, terdiri dari 17 kelompok seni teater, tergabung dalam HISSDRAGA (Himpunan Seni Sastra dan Drama Garut).
- Seni tari, terdiri dari :
 - 26 kelompok seni tari tradisional (kliningan / jaipongan)
 - 1 kelompok seni tari klasik / kreasitergabung dalam Simpay Tresna Seni Budaya Sunda.
- Seni rupa, terdiri dari :
 - 1 kelompok seni lukis
 - 1 kelompok seni patungtergabung dalam Kharisma Rencana Perupa.



- Seni pertunjukkan rakyat, terdiri dari 12 jenis seni, tergabung dalam beberapa organisasi yaitu Persatuan Pencak Silat Indonesia, Yayasan Padalangan, dll.

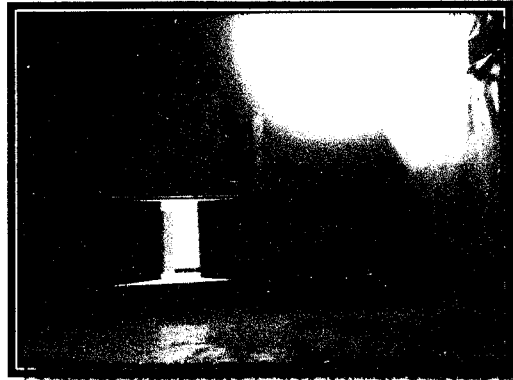
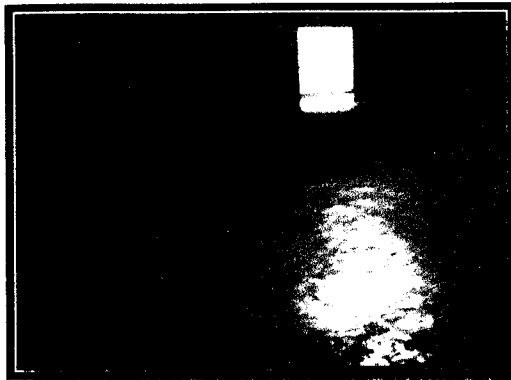
(sumber : Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Garut, tahun 2003)

Dengan banyaknya kelompok-kelompok kesenian yang sedang berkembang saat ini, maka diperlukan suatu pusat kesenian yang dapat menyatukan visi dan misi sehingga kesenian dan kebudayaan di Kabupaten Garut dapat lebih maju.

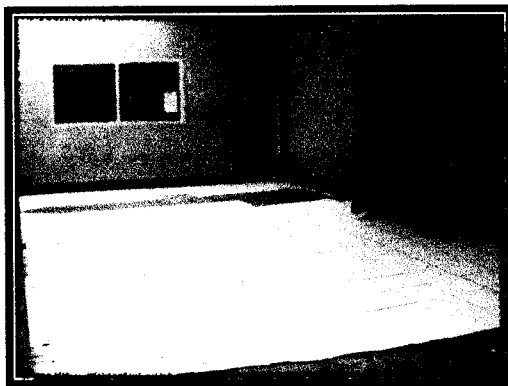
I.2.2. Fasilitas Gedung Kesenian Yang Kurang Layak

Saat ini gedung kesenian yang ada adalah gedung kesenian Bale Paminton Inten Dewata, tetapi gedung kesenian ini kurang layak untuk dipergunakan sebagai sarana latihan dan pertunjukan. Selain karena umur bangunan yang sudah tua, juga dilihat dari aspek kapasitas yang sangat terbatas, baik kapasitas ruang pertunjukkan maupun kapasitas tempat parkir, yang mengakibatkan gedung ini kurang layak untuk dipergunakan. Sebelumnya gedung ini merupakan bekas gedung bioskop yang sudah lama tidak difungsikan. Luas keseluruhan gedung kesenian tersebut yaitu $\pm 500 \text{ m}^2$, dan luas parkir $\pm 100 \text{ m}^2$.

Pada saat ini gedung kesenian tersebut hanya dipergunakan oleh kelompok seni teater untuk berlatih, sedangkan kelompok-kelompok kesenian yang lain berlatih di tempat lain yang berbeda-beda. Jika ada event-event pertunjukkan, biasanya diadakan diluar bangunan yaitu di halaman parkir, karena kapasitas bangunan yang tidak memadai, sehingga sering membuat jalanan menjadi macet.



Keadaan r. latihan sekaligus r. pertunjukan yang kurang pencahayaan

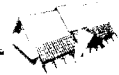


Keadaan r. Sevis dan selasar yang kurang terawat



Keadaan area parkir yang luasnya sangat terbatas

*Gambar 1.1
Foto keadaan gedung kesenian Bale Paminton Inten Dewata
Sumber : survey*



Dengan jumlah penonton yang bervariasi antara 300 – 1500 orang, diharapkan dengan fasilitas yang akan dibangun dapat menampung segala aktivitas kesenian dalam rangka mengembangkan kesenian di Kabupaten Garut pada khususnya dan Jawa Barat pada umumnya.

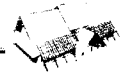
I.3. Permasalahan dan Tanggapan Desain

- **Permasalahan Desain**

Permasalahan yang paling mendasar dalam merancang bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut ini adalah bagaimana merancang bangunan dengan ruang-ruang yang dapat menampung berbagai aktivitas yang dapat **mengembangkan** seni dan budaya daerah, dengan kata lain yaitu memberikan fasilitas kepada para seniman untuk berkarya dan mempertunjukkan hasil karyanya, dan menarik minat masyarakat awam untuk ikut serta dalam mengembangkan seni dan budaya daerah tersebut. Oleh karena itu, hal yang menjadi pokok perhatian yaitu bagaimana fungsi dapat terwadahi secara maksimal dan terpolakan dalam dimensi-dimensi ruang yang efektif dan efisien, dengan penampilan bangunan yang mencirikan kesenian dan kebudayaan lokal daerah itu sendiri sekaligus menarik bagi masyarakat awam.

- **Tanggapan Desain**

Untuk menanggapi permasalahan desain yang ada yaitu diperlukannya ruang-ruang dengan fungsi penciptaan dan penyajian karya seni, dimana ruang-ruang dengan fungsi yang berbeda tersebut saling menyatu dan terkait untuk mengembangkan kesenian dan kebudayaan daerah, maka diambillah **arsitektur tradisional sunda** yang diseiramakan



dengan **arsitektur modern** untuk diterapkan dalam konsep pola tata massa bangunan dan wujud bangunan.

I.4. Tujuan dan Sasaran

I.4.1. Tujuan

Mendesain Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut sebagai wadah fisik dari berbagai aktiitas kesenian, dengan memasukkan elemen-elemen arsitektur sunda dan arsitektur modern sebagai pembentuk citra bangunan.

I.4.2. Sasaran

- a. Mendapatkan rancangan yang dapat mewadahi berbagai aktiitas kesenian di Kabupaten Garut.
- b. Mendapatkan rancangan bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan yang mencerminkan kebudayaan lokal yaitu arsitektur sunda.

Dengan rancangan tersebut diharapkan seniman-seniman lokal memiliki tempat untuk mengekspresikan kreativitas seninya sehingga menarik minat masyarakat untuk ikut serta mengembangkan kesenian dan kebudayaan.

1.5. Lingkup Pembahasan

1.5.1. Arsitektural

Lingkup pembahasan dalam aspek arsitektural meliputi :

- a. Mengenai arsitektur tradisional sunda dan arsitektur modern sebagai pembentuk citra bangunan.
- b. Sirkulasi ruang dalam dan luar yang nyaman.
- c. Pengolahan open space.
- d. Perancangan akustik ruang yang baik.



1.5.2. Non Arsitektural

Pembahasan meliputi pengertian pusat kesenian dan kebudayaan, keadaan kesenian dan fasilitasnya di Kabupaten Garut pada saat ini, serta keberadaan kelompok-kelompok kesenian dan jenis kesenian yang sedang berkembang saat ini.

1.6. Metoda Pembahasan

a. Survey lokasi

- Observasi terhadap lokasi, analisa site dan lingkungan sekitar site.
- Observasi langsung pada bangunan pusat kesenian dan kebudayaan, juga bangunan lain yang dapat dijadikan sebagai referensi.
- Mengamati perilaku masyarakat sekitar.

b. Studi literatur

- Mempelajari hal-hal tentang pusat kesenian dan kebudayaan.
- Studi data-data yang didapat dari instansi-instansi terkait.
- Studi tentang arsitektur sunda dan arsitektur modern.
- Studi literatur tentang perancangan-perancangan yang terkait dengan judul.

c. Wawancara

Mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait maupun masyarakat sekitar.

d. Analisa

Menganalisa data-data yang didapat dan literatur yang telah dipelajari untuk mendapatkan konsep perancangan bangunan.

1.7. Spesifikasi Proyek

1.7.1. Judul Proyek



Judul proyek adalah Pusat **Kesenian dan Kebudayaan Di Kabupaten Garut**, dengan konsep perancangan yaitu **Arsitektur Sunda Modern Sebagai Pembentuk Citra Bangunan**.

Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut ini merupakan sebuah instansi milik negara sebagai sub bidang pemerintahan daerah yang bergerak dibidang seni dan budaya yang diwadahi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Daerah Kabupaten Garut. Pengelolaan dan pengembangan fungsi dari wadah itu sendiri dilakukan oleh suatu balai pengelolaan, yang berada dibawah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

1.7.2. Fungsi Bangunan

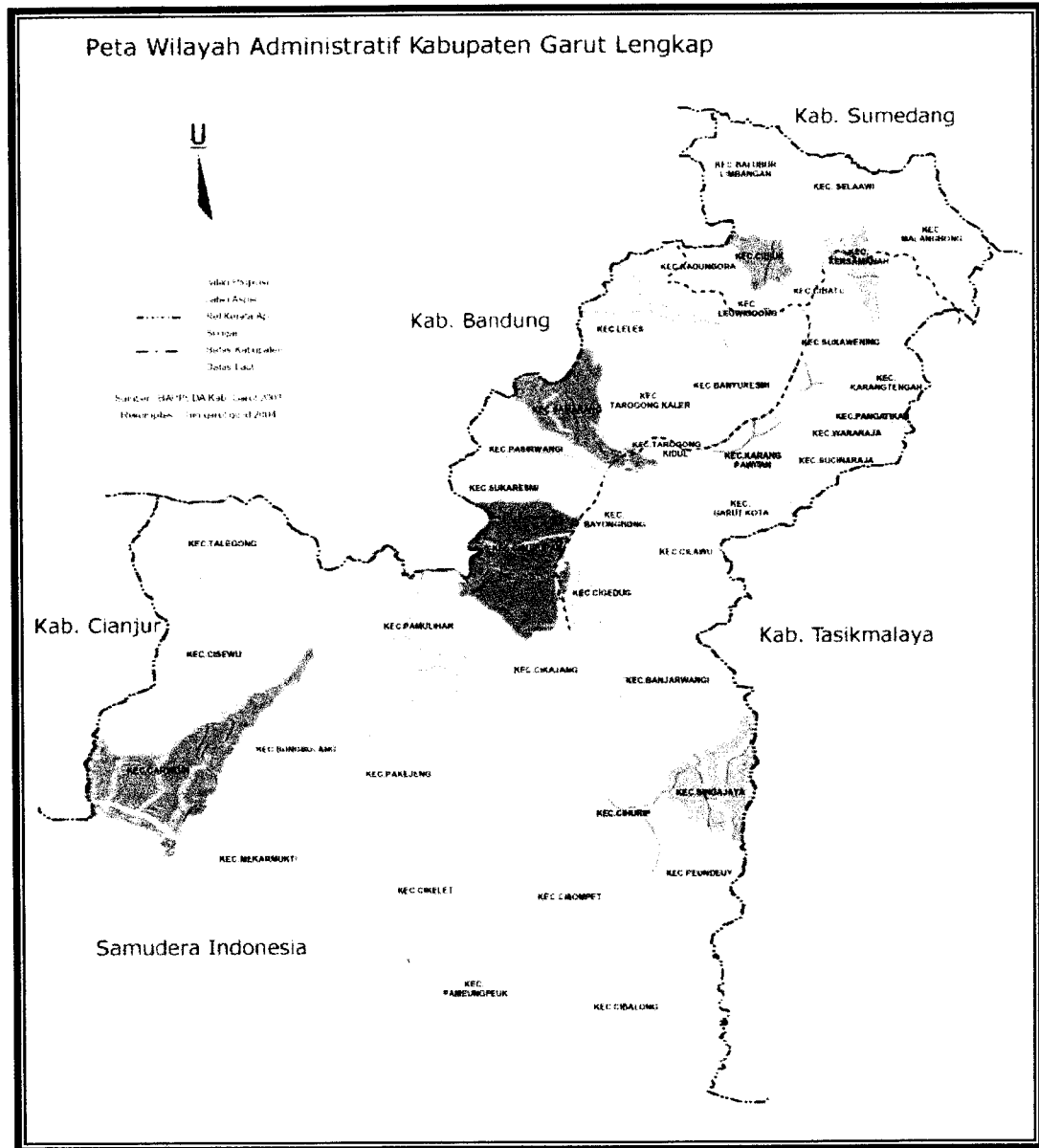
Fungsi utama dari bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut ini yaitu sebagai pusat dalam mengembangkan kesenian dan kebudayaan daerah, khususnya Kabupaten Garut dan umumnya Jawa Barat.

Keanekaragaman seni dan budaya daerah merupakan salah satu kekayaan Nasional yang mencerminkan nilai luhur suatu bangsa. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan yang bersifat pembinaan dan pengembangan secara menyeluruh dan terpusat serta berkesinambungan guna meningkatkan upaya pelestarian, pengembangan, dan pemanfaatan aset seni budaya tersebut. Disisi lain, potensi dari para seniman lokal yang cukup tinggi, yang sampai sekarang masih belum terfasilitasi. Maka sangatlah perlu dibentuk suatu wadah dalam mengembangkan ragam kreativitas seni budaya daerah, yang akan menggagas, mengembangkan, dan memberikan pelatihan dan pertunjukan pada masyarakat, guna meningkatkan rasa bangga terhadap seni budaya daerah.

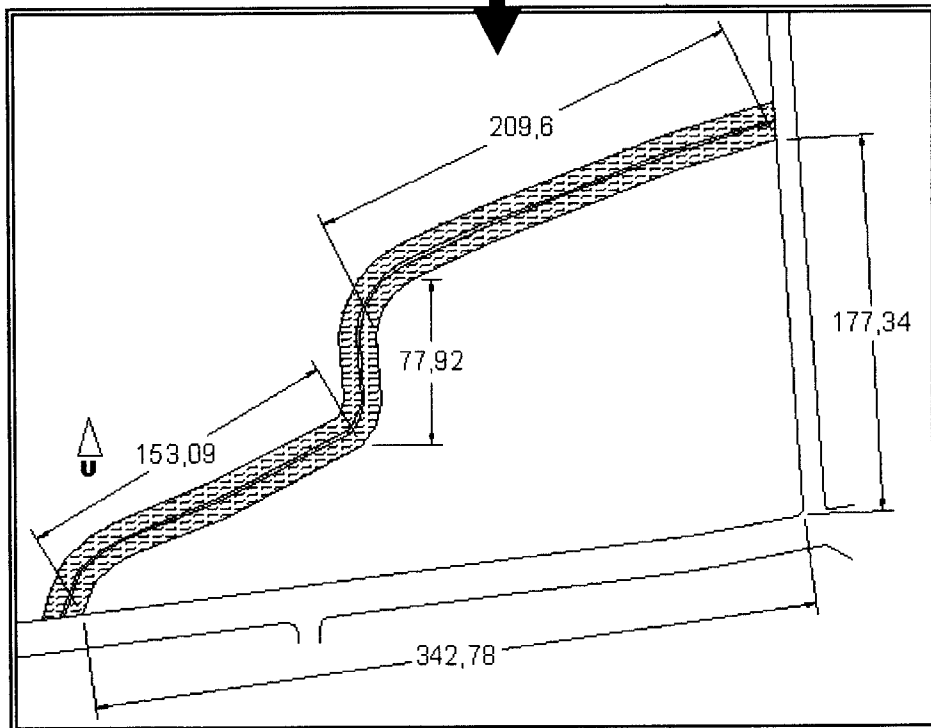
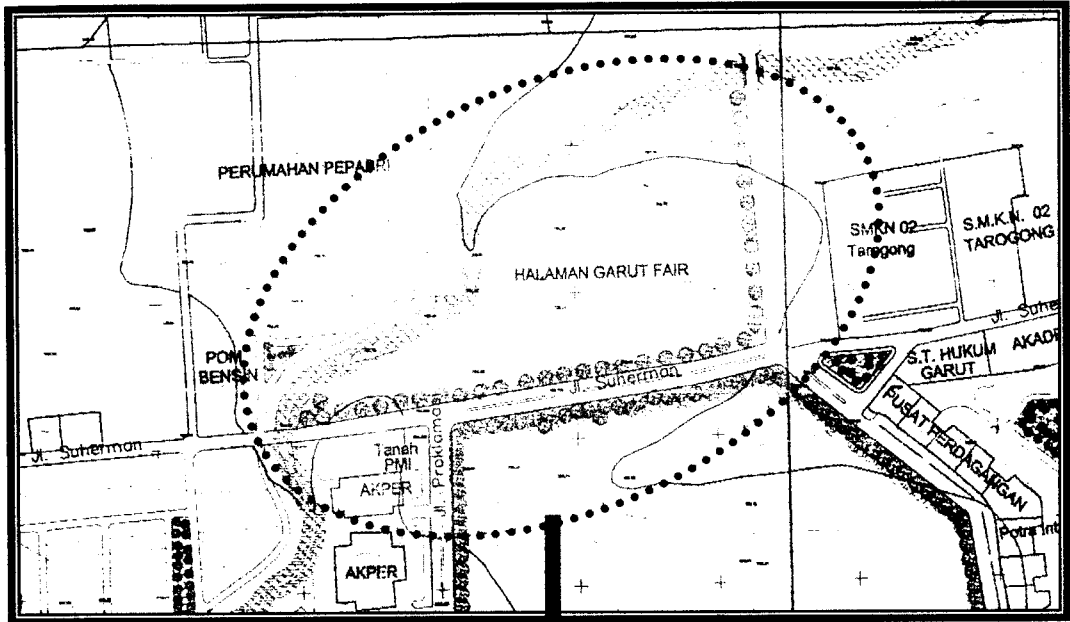


1.7.3. Lokasi Proyek

Lokasi proyek yaitu di daerah Ciateul, jalan Suherman, Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat.



Gambar 1.2
Peta Wilayah Kabupaten Garut
Sumber : Bappeda Kabupaten Garut



Luas total site yaitu : ± 40.000 m²

Gambar 1.3
Peta lokasi
Sumber : Bappeda Kabupaten Garut



- **Sebab Umum** pemilihan Kabupaten Garut sebagai lokasi **Pusat Kesenian dan Kebudayaan**.
 1. Kabupaten Garut merupakan kota yang sedang melakukan pembangunan baik fisik ataupun mental, dimana dengan pembangunan **Pusat Kesenian dan Kebudayaan** ini diharapkan akan membanguan jiwa dan mental masyarakat.
 2. Kabupaten Garut merupakan salah satu daerah dengan potensi seni yang cukup tinggi, ditambah dengan minat masyarakat yang sudah berkembang, baik seni tradisional maupun modern. Minat masyarakat tersebut terlihat dari mulai banyak berdirinya kelompok-kelompok atau sanggar-sanggar kesenian.
- **Sebab Khusus** pemilihan daerah Ciateul sebagai lokasi **Pusat Kesenian dan Kebudayaan**.
 1. Sesuai dengan Rencana Umum Tata Ruang Kota Pemerintah Daerah Kabupaten Garut, dimana di daerah Ciateul ini akan dibangun gedung kesenian.
 2. Daerah Ciateul merupakan wilayah yang memiliki udara yang sejuk dan tenang karena merupakan daerah pesawahan, sehingga sangat cocok untuk para seniman dalam berkarya.
 3. Daerah Ciateul merupakan daerah yang mudah dijangkau, karena dilalui angkutan umum, dan pelayanan angkutan dari pukul 04.00 – 21.00 wib, sehingga akan mempermudah bagi pengguna yang akan menggunakan hingga malam hari.

Dari site yang terpilih terdapat potensi – potensi dan kendala yang ada di lokasi ;

1. **Potensi**

- a. Lokasi berada di daerah Ciateul, tepatnya di jalan Suherman, yang merupakan area pesawahan sehingga sangat tepat untuk dijadikan tempat beraktivitas para



seniman yang membutuhkan suasana yang tenang.

Batas – Batas Site

- Sebelah Timur : SMKN 2 Tarogong
 - Sebelah Selatan : Area pesawahan
 - Sebelah Barat : Pom bensin
 - Sebelah Utara : Area pesawahan
- b. Terletak cukup jauh dari pusat kota, sehingga membagi pusat-pusat kepadatan.
- c. Daerah Ciateul terletak di tengah-tengah Kabupaten Garut sehingga akses dari berbagai daerah di Kabupaten Garut memiliki jarak yang sama.
- d. Jalan Suherman merupakan jalur utama menuju terminal bus dan angkutan kota, sehingga memberi dampak positif terhadap upaya promosi bangunan.

2. Kendala

- a. Penataan bangunan di daerah ciateul masih kurang baik
- b. Dekat dengan sekolahan, sehingga harus diatur jarak bangunan agar tidak mengganggu aktiitas sekolah.

1.7.4. Fasilitas Proyek

Fasilitas-fasilitas dari berbagai aktivitas yang akan terwadahi dalam Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini, antara lain :

1. Aktivitas pengelolaan, merupakan tempat pemilik/pihak-pihak yang mengelola dan mengatur setiap kegiatan yang berada di dalam gedung Pusat Kesenian dan Kebudayaan.
2. Aktivitas latihan, merupakan kegiatan dalam menciptakan suatu karya seni. Contoh aktivitas ruang yang dilingkupi adalah studio dan workshop.
3. Aktivitas pertunjukkan, merupakan kegiatan berupa pertunjukkan kesenian atau kebudayaan. Contoh aktivitas ruang



yang dilingkupi pertunjukkan karya seni berupa gubahan lagu, gubahan tari, dll.

4. Aktivitas pameran, merupakan kegiatan berupa pameran karya seni berupa benda dua dimensi dan tiga dimensi seperti lukisan, patung, dll.

Dari berbagai aktivitas tersebut dapat disimpulkan fasilitas pokok, yaitu :

1. Ruang pengelola, yaitu tempat bekerja pengelola dalam mengelola gedung Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini.
2. Ruang latihan/studio, yaitu tempat latihan para seniman ataupun juga masyarakat awam yang ingin belajar atau ikut serta dalam mengembangkan kesenian dan kebudayaan daerah.
3. Ruang pertunjukkan atau panggung. Terbagi menjadi panggung terbuka/amphitheatre dan panggung tertutup/auditorium.
4. Ruang pameran, yaitu tempat para seniman memamerkan hasil karya berupa lukisan atau patung atau karya seni dua dimensi dan tiga dimensi lainnya. Ruang pameran terbagi menjadi dua yaitu ruang pameran permanen dan ruang pameran temporer.

1.7.5. Profil Pengguna

Yang dimaksud dengan pengguna yaitu orang-orang yang terlibat dalam kegiatan yang berada di dalam **Pusat Kesenian dan Kebudayaan**.

Profil pengguna dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Pihak Pengelola, yaitu pihak yang tugasnya mengelola dan mengatur setiap kegiatan yang berada di dalam bangunan.
 - Kepala Pengelola
 - Staf administrasi/ personalia
2. Pihak Pengunjung, yaitu masyarakat luas yang ingin menikmati hasil karya sebuah kesenian atau kebudayaan, dan yang ingin mengetahui lebih banyak tentang kesenian dan kebudayaan.



3. Pihak Seniman / Budayawan

- Seniman / Budayawan yang secara rutin menggunakan fasilitas di Pusat Kesenian dan Kebudayaan. Pengguna ini sebelumnya meminta izin kepada pihak pengelola dan telah memiliki jadwal rutin setiap minggunya untuk menggunakan fasilitas yang ada.
- Seniman / Budayawan yang secara tidak rutin menggunakan fasilitas Pusat Kesenian dan Kebudayaan. Yaitu pengguna yang akan menggunakan fasilitas Pusat Kesenian dan Kebudayaan dalam jangka waktu tertentu, misalnya untuk mengadakan pertunjukan atau pameran.

I.8. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari penjiplakan penulisan dengan penulisan lainnya yang sejenis, berikut ini disebutkan beberapa penulisan Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi literature :

- a. Pusat Kesenian Traisional di Bengkulu (Re-presentasi Arsitektural Tabot Ke Dalam Perancangan Melalui Konsep Bernard Tschumi "Transformasi dan Superimposisi").
Oleh : Marzal Rakhmadi (98512034), TA/UII.
- b. Taman Rekreasi Budaya di Tepian Sungai Mahakam (Perpaduan Dua Budaya Asli Kalimantan Timur (Dayak dan Kutai) Dan Penataan Ruang Luar).
Oleh :Nur Eny Fitriany (01512199), TA/UII.
- c. Pusat Seni Tradisional Jogakarta (Ekspresi Arsitektur Tradisional Jawa Pada Tata Ruang dan Penampilan Bangunan).
Oleh : Shima Regnalia (98512130), TA/UII.



I.9. Kerangka Pola Pikir

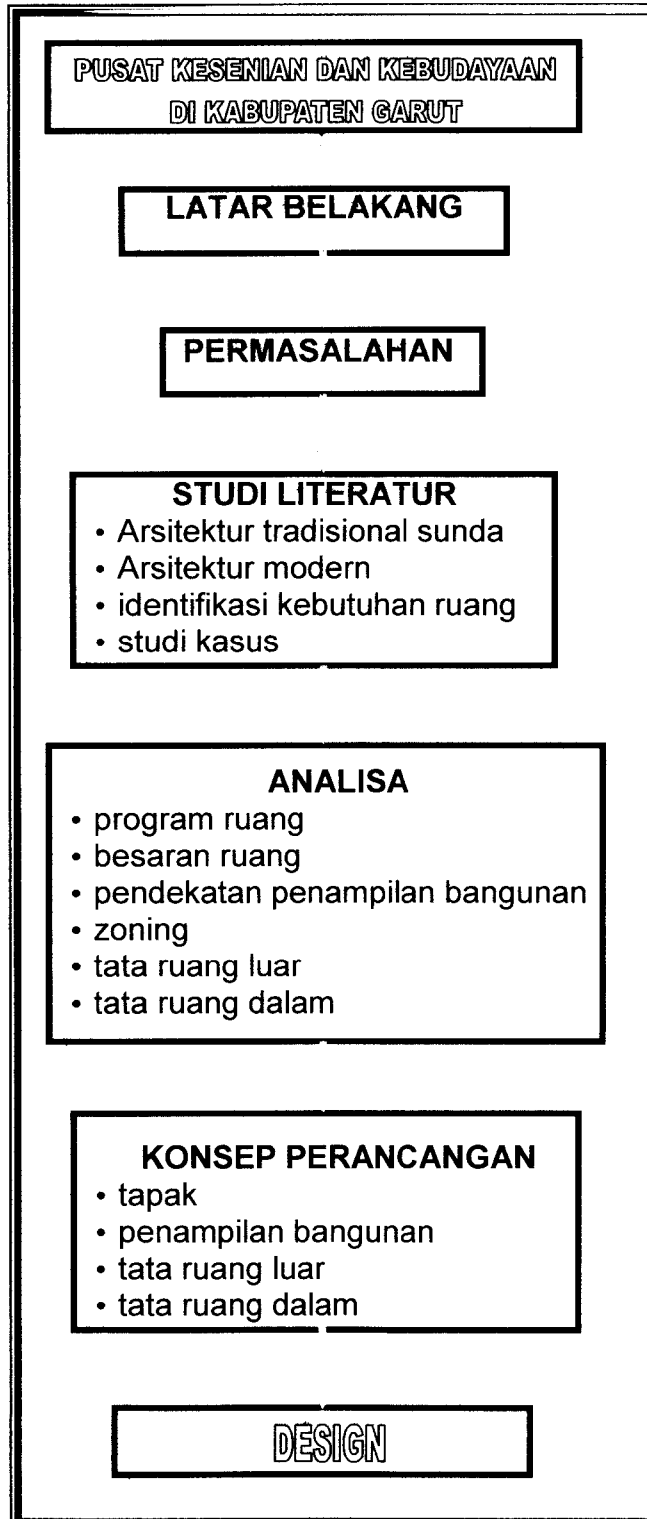


Diagram 1.1
Kerangka pola pikir
Sumber : analisa



BAB II

KAJIAN KONSEP DAN TEORI

2.1. Persyaratan Teknis Fungsional

2.1.1. Persyaratan Umum

Pusat Kesenian dan Kebudayaan sebagai pusat dari berbagai ragam kreativitas seni dan budaya yang berkembang di Kabupaten Garut, memiliki keragaman karakter dan spesifikasi ruang yang berdasar pada kegiatan masing-masing yang diwadahi.

- **Aksesibilitas**

Aksesibilitas adalah tingkat kemudahan untuk menuju, mencapai, memasuki, dan menggunakan segala fasilitas umum yang ada oleh semua orang.

- **Fleksibilitas dan Kapabilitas**

Fleksibilitas yang memungkinkan alih citra dan alih fungsi yang membawa pengunjung untuk mencari dan mendapat apa yang diinginkan. Ruang-ruang yang dibuat harus mengacu pada kapasitas yang akan diwadahi dan memiliki fleksibilitas.

- **Efektifitas dan Efisiensi**

Untuk mengefektifkan fungsi ruang dan efisiensi serta kemudahan pelayanan kegiatan.

- **Keamanan dan Keselamatan**

Bangunan didukung dengan sistem proteksi yang baik dengan tidak mengesampingkan aspek estetis dan psikologis pengguna.

- **Kenyamanan**

Kondisi alamiah lebih diutamakan walaupun tetap menggunakan sistem "air conditionings" untuk menciptakan ruang-ruang yang nyaman, seperti pemanfaatan daylight dan penghawaan alami.



2.1.2. Persyaratan Berdasarkan Kegiatan

- **Kelompok Kegiatan Studio**

Dibagi menjadi lima , yaitu

1. Studio **Seni Tari**

Kegiatan ini bersifat praktis yaitu pelatihan tari dan penciptaan tari kreasi baru, sehingga dibutuhkan ruang standar yang sesuai dengan dimensi ruang studio tari. Kegiatan tari ini ada yang bersifat individual dan komunal. Kedua jenis tersebut memiliki ruang dan spesifikasi tersendiri, tergantung dari kapasitas.

2. Studio **Seni Teater**

Kegiatan ini memiliki beberapa kesamaan karakter dengan kegiatan tari, akan tetapi studio seni teater bersifat lebih bebas, dalam artian dapat dilakukan di ruang terbuka.

3. Studio **Seni Musik**

Akustik ruang harus diperhatikan, karena suara dari dalam ruangan tidak boleh keluar sehingga mengganggu aktifitas diruang lain. Ada dua jenis ruang pada kegiatan seni musik ini yaitu studio musik untuk musik modern dan untuk musik tradisional. Studio untuk musik tradisional memerlukan dimensi ruang yang lebih besar daripada studio seni musik modern karena alat-alat musik tradisional mempunyai dimensi yang lebih besar dan jumlahnya lebih banyak.

4. Studio **Seni Lukis**

Selain kenyamanan, suasana-suasana yang dapat merangsang ide kreativitas para pengguna ruangan ini sangatlah perlu untuk diperhatikan

5. Studio **Seni Patung dan Handycraft**

Kegiatan ini memerlukan dimensi yang cukup besar bagi para seniman dalam berkreasi, karena perlu diperhitungkannya peralatan-peralatan yang digunakan.



- **Kelompok Kegiatan Pertunjukkan**

Kegiatan-kegiatan pertunjukkan/pementasan meliputi berbagai macam ragam kreativitas seni dan budaya. Area pertunjukkan ini dibagi dalam tiga bagian, yaitu bagian penerimaan (pintu masuk, pemesanan karcis, lobby, dsb), tribun penonton, dan panggung (panggung utama, sayap, daerah belakang panggung, ruang layar pertunjukkan, ruang pakaian, ruang tunggu pemain, dsb).

- **Amphitheatre** atau Ruang Pertunjukkan Terbuka

Hal-hal yang harus diperhatikan dari sebuah amphitheatre antara lain layout tempat duduk, sudut pandang, jarak pandang, dan sirkulasi penonton dan kapasitas penonton.

- **Auditorium** atau Ruang Pertunjukkan Tertutup

Pada gedung Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini, auditorium selain digunakan untuk ruang pertunjukkan seni tertutup, juga dapat dipergunakan acara-acara seminar atau talkshow dalam skala besar.

Oleh karena itu harus memenuhi persyaratan-persyaratan mengenai fungsi ruang dan faktor utilitas seperti faktor akustik serta faktor-faktor penentu yaitu luasan, besaran, dan fleksibilitas. Hal-hal lain yang juga harus diperhatikan sama halnya dengan amphitheatre, yaitu layout tempat duduk, sudut pandang, jarak pandang, dan sirkulasi penonton serta kapasitas penonton.

- **Kelompok Kegiatan Pameran**

Kegiatan ini merupakan kegiatan memamerkan hasil karya berupa lukisan, patung/sculpture, handycraft, dll. Pameran benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman bentuk, dan urutan ruang-ruang yang sesuai. Pencahayaan juga cukup berpengaruh pada pameran benda-



benda seni tersebut. Selain pencahayaan alami, pencahayaan buatan juga digunakan. Untuk pencahayaan alami, pada kasus rancangan Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini, memanfaatkan cahaya dari jendela, karena terdapat beberapa keuntungan yaitu mudah melihat keluar (memberi suasana santai), ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya.

- **Kelompok Kegiatan Pengelola**

Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kegiatan pengelola, yaitu pola sirkulasi, layout ruang, dan kenyamanan. Untuk ruang rapat dengan kapasitas 8-12 orang, hal yang harus diperhatikan yaitu kemudahan akses dari semua bagian dan tidak melalui daerah kerja.

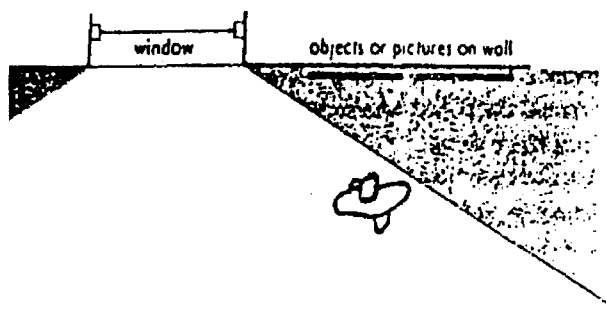
- **Kelompok Kegiatan Penunjang**

Untuk kegiatan tambahan yang menunjang kegiatan inti Pusat Kesenian dan Kebudayaan yaitu dengan penataan pola sirkulasi yang nyaman dan tidak membosankan.

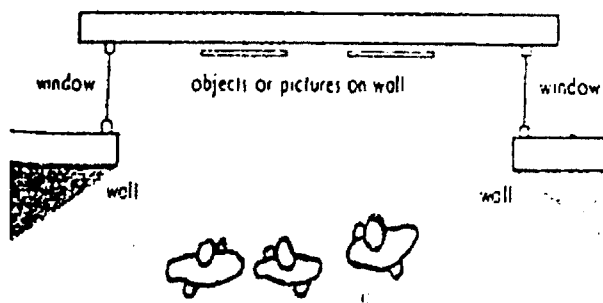
2.1.3. Standarisasi

1. Kegiatan Pameran

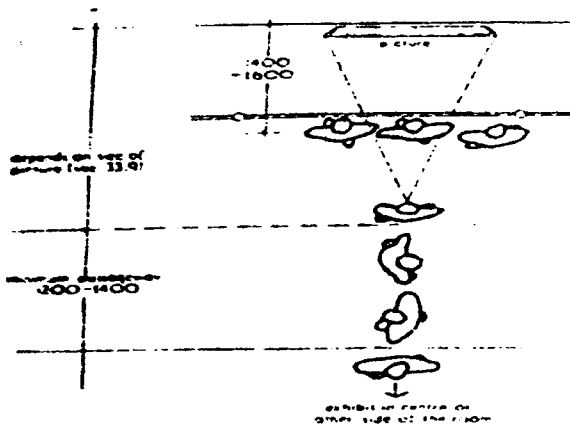
Selain jarak ideal masalah pencahayaan dan tata letak objek juga berpengaruh dalam menciptakan kenyamanan bagi pengguna.



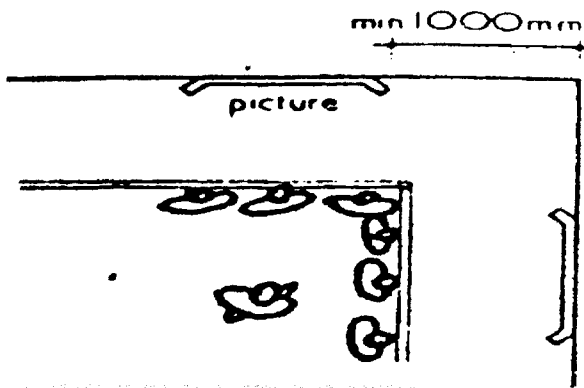
Bukaan yang menonjol keluar memberi efek yang berbeda.



Pencahayaan samping (jendela) memberi suasana santai, ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya.



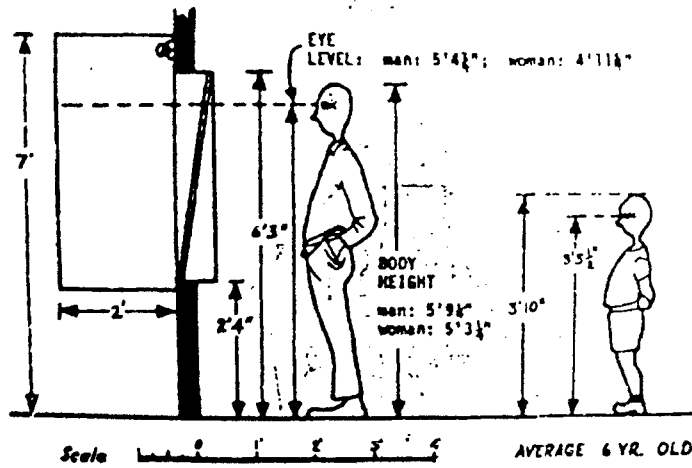
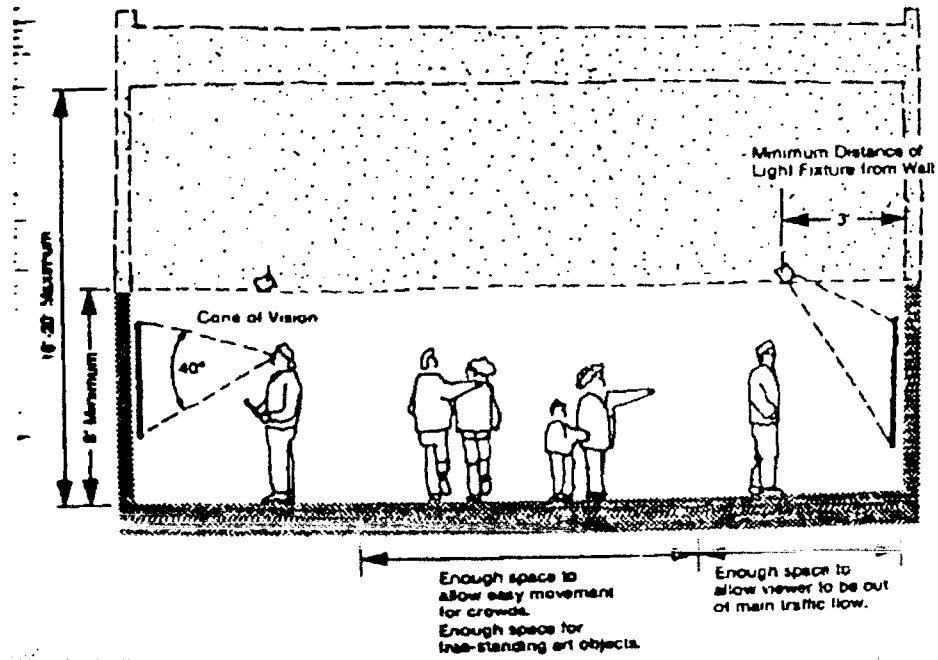
Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di dinding.



Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di sudut ruangan.



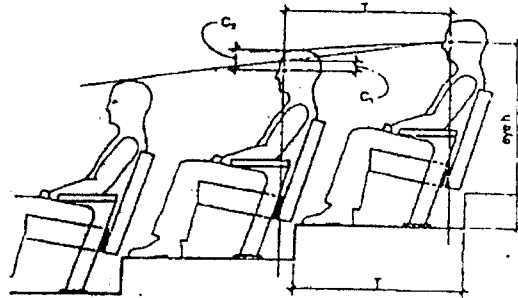
Standar jarak pandang



Gambar 2.1
Standar Ruang Pameran
Sumber : Buku Data Arsitek

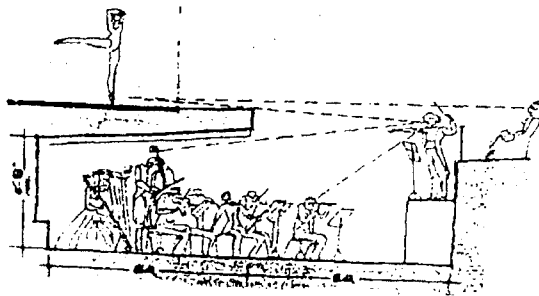


2. Kegiatan Pertunjukan

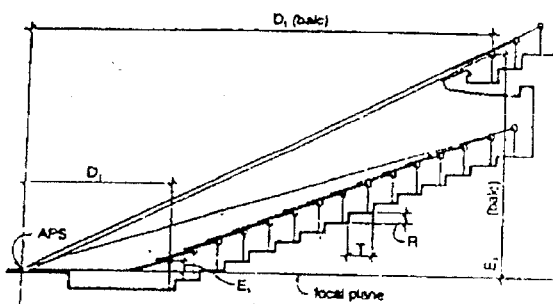


1 Typical seated spectator

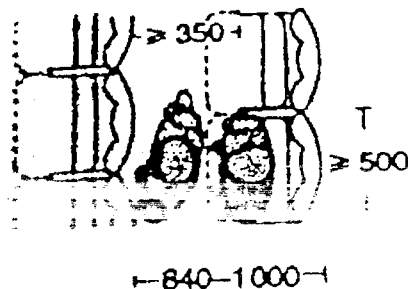
Standar tribune penonton, dimana T (jarak deretan) = 1m; $C1 = 6,5$ cm, asumsi bahwa penonton dapat melihat diantara kepala penonton deretan depannya ; $C2 = 13$ cm, memungkinkan rata-rata penonton melihat dari atas kepala rata-rata penonton didepannya.



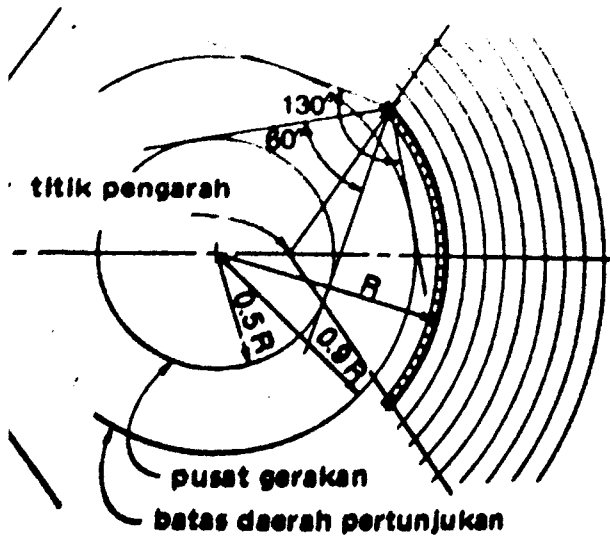
Tipe hubungan panggung dengan tribune yang akan digunakan pada rancangan, dimana jarak antara panggung dengan penonton digunakan untuk ruang musik/orkestra.



APS = perpotongan garis pandang tertinggi pada bidang focal yang terletak 50 cm diatas lantai panggung.
 $D = 5-10$ m ; jarak dari deretan pertama ke titik APS.
 $E = \pm 1120$ cm ; tinggi titik mata penonton.



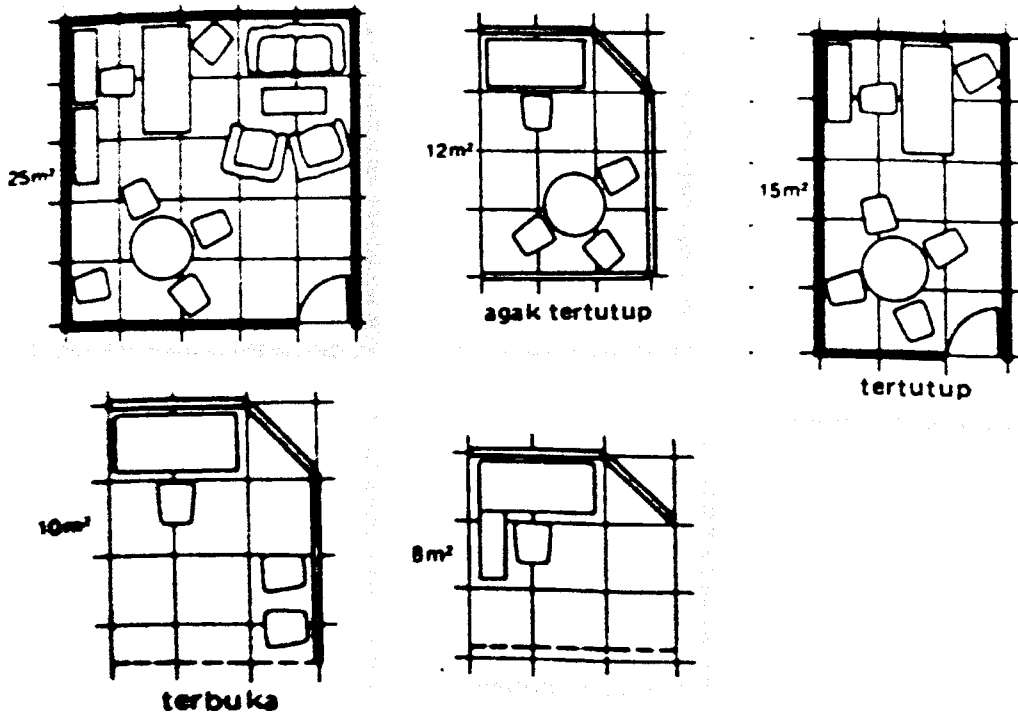
Jarak antar kursi = 1m ; dan lebar kursi 60 cm ; sehingga luas per orang 0,6 m².



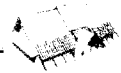
$R = \pm 10 \text{ m}$; jarak dari titik pusat panggung ke deretan pertama penonton.
Sudut pandang normal manusia adalah 60° , dan jangkauan luas pandangan

Gambar 2.2
Standar Ruang pertunjukan
Sumber : Buku Data Arsitek

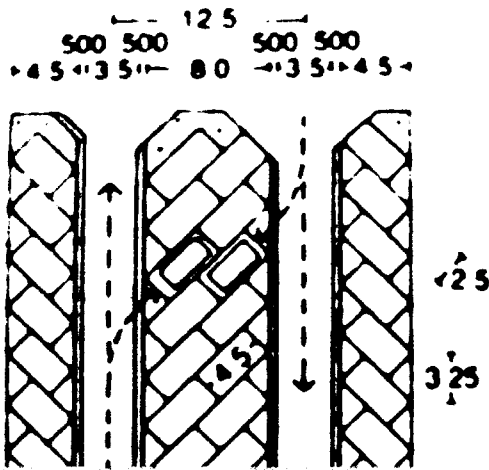
3. Kegiatan Pengelola



Gambar 2.3
Standar Ruang kerja
Sumber : Buku Data Arsitek



4. Parkir



Tipe parkir yang digunakan yaitu parkir menyerong 45°, karena lebih mudah dalam memarkir kendaraan. Standar ukuran area parkir dapat dilihat pada gambar disamping.

Gambar 2.4
Standar Ruang Parkir
Sumber : Buku Data Arsitek

2.2. Studi Kasus

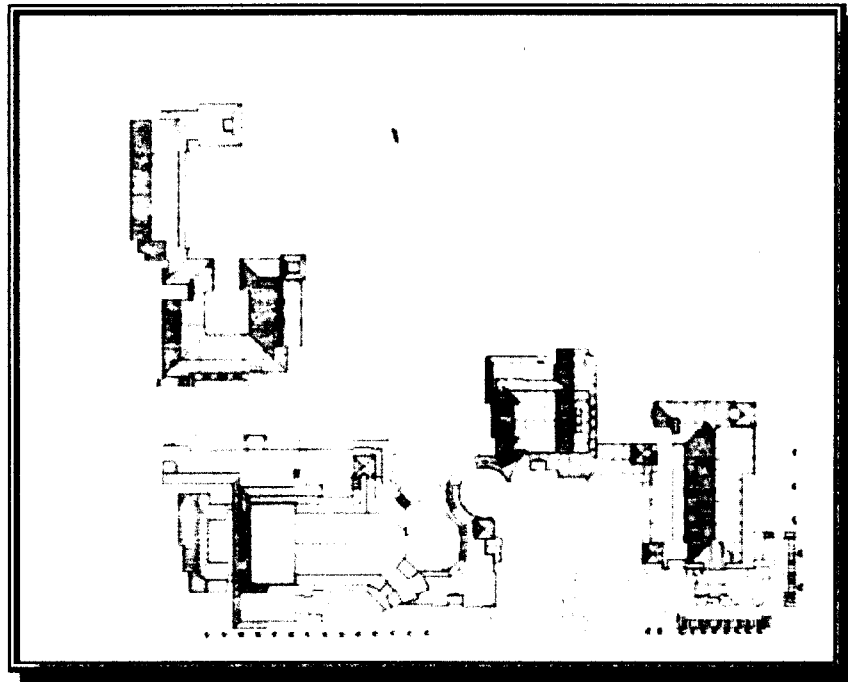
Dalam pendimensionian modul-modul ruang yang menjadi sumber referensi utama adalah Arsitektural Neufert Architect Data, sebagai teori perbandingan sesuai persyaratan dan standar peruangan yang telah dibakukan secara internasional. Beberapa literatur proyek terbangun juga sebagai tinjauan dalam melogikakan dimensi keruangan yang menanggapi pola dimensi dari sebuah standar yang ada.

Analisa dari beberapa buah karya yang mempunyai fungsi yang sama, dengan penekanan analisis pada :

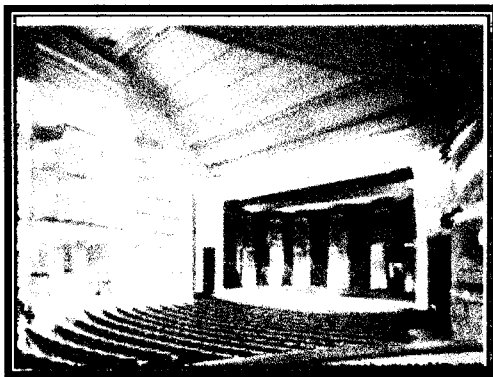
1. organisasi dan pembentukan denah,
2. pengelompokkan fungsi,
3. bentuk massa bangunan,
4. sistem struktural,
5. material bangunan.



A. California Centre for The Arts, Escondido



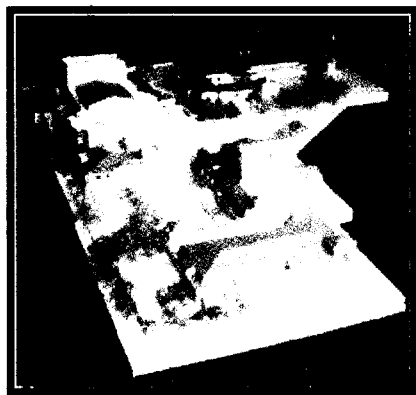
situasi



Ruang auditorium



Main entrance

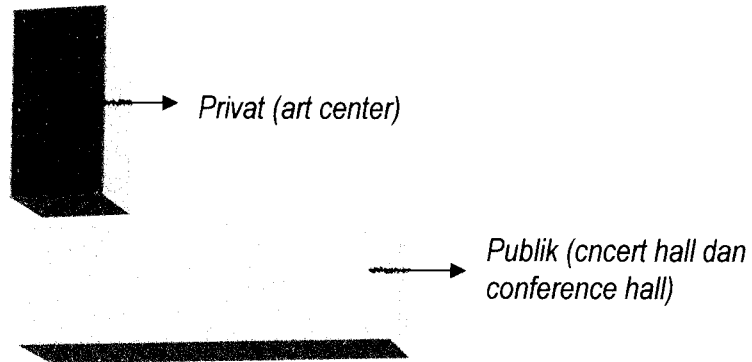


maket

Gambar 2.5
Gedung California Centre For The Arts
Sumber : Buku "Campus Community"



- ORGANISASI DENAH : Secara umum denah keseluruhan membentuk konfigurasi “letter L” dimana lengan yang satu merupakan ruang – ruang yang bersifat privat dan lengan yang lain merupakan ruang-ruang yang bersifat publik.



Gambar 2.6
Pengelompokan Massa Bangunan California Centre For The Arts
Sumber : Analisa

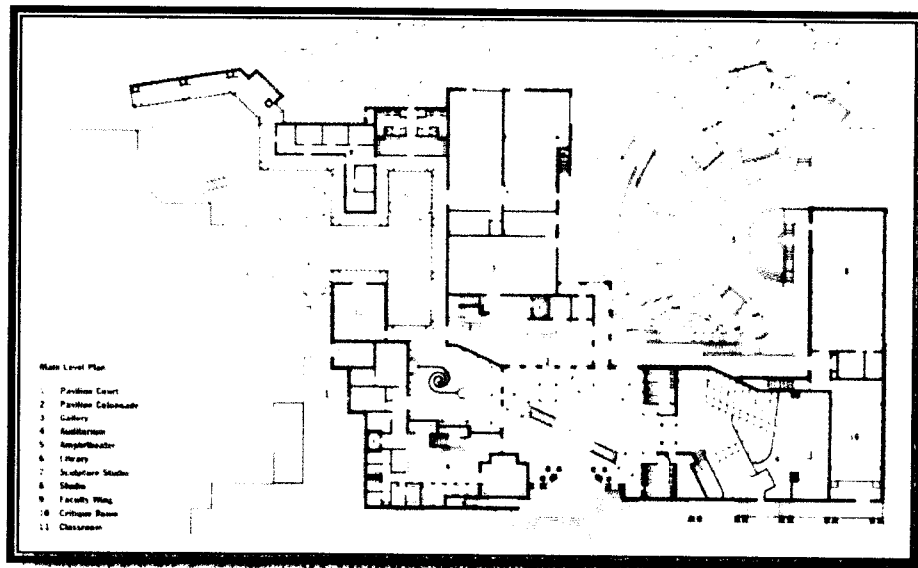
- PENGELOMPOKAN FUNGSI : Fungsi-fungsi ruang terbagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu : concert hall, the theatre, art center, dan conference hall. Ruang-ruang terbuka berfungsi sebagai ruang positif yang memiliki karakter tegas, diaksentuasi oleh gerbang, menara, dan jendela. Ruang-ruang terbuka ini memberi suasana akrab, dilingkupi oleh elemen-elemen yang menjadi view bagi masing-masing bangunan.
- BENTUK MASSA BANGUNAN : Bentuk bangunan California for The Art disajikan dengan menggabungkan bentuk massa yang massif dengan massa yang repetitif sehingga menciptakan kesatuan yang cukup dinamis. Tetapi kesan bebas-aktif dan kreatif masih terasa.
- STRUKTUR DAN MATERIAL BANGUNAN : Struktur bangunan menggunakan sistem rangka beton bertulang dan dinding pemikul, sedangkan atap menggunakan variasi



struktur rangka kayu, rangka baja dan dak beton. Untuk material bangunan digunakan dinding bata yang diekspos dan semen.

- **KONSEP BANGUNAN** : Desain bangunan menggunakan gaya mediteranian ala California, dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan rancangan bangunan balai kota yang menggunakan gaya yang sama, yang berada di blok yang sama, sehingga membentuk pusat kemasyarakatan di kota tersebut.

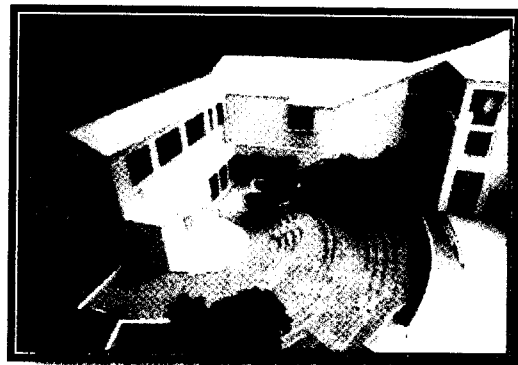
B. San Antonio Art Institute



Siteplan



Main entrance



Amphitheatre

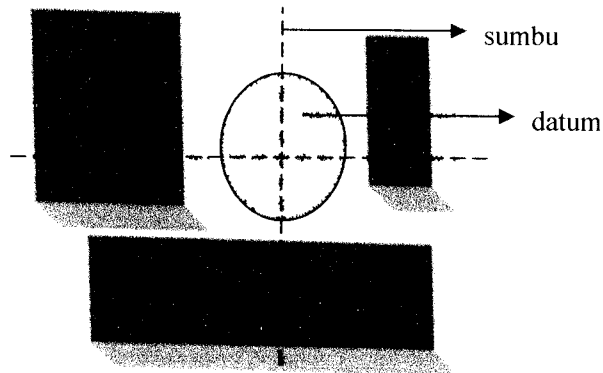


Aksonometri eksterior

Ruang kelas

Gambar 2.7
San Antonio Art Institute
Sumber : buku "Campus Community"

- ORGANISASI DENAH : Pola pembentukan denah bangunan mempunyai pola simetri-asimetri dengan sumbu imajiner yang diperkuat oleh open space (halaman depan sekaligus panggung terbuka) sebagai datum (elemen pemersatu unsure bangunan).



Gambar 2.8
Pengelompokkan Massa Bangunan San Antonio Art Institute
Sumber : Analisa



- **PENGELOMPOKAN FUNGSI** : Pembentukan denah didasarkan pada pembagian fungsi dan persyaratan ruang yang berbeda namun terwadahi dalam bentuk geometri yang sama yaitu persegi. Dua rangkaian ruang terbuka membentuk kompleks kesenian ini : satu rangkaian besar yang bersifat publik, diapit oleh galeri, perpustakaan, kafe, dan toko buku, sedangkan satu lagi yang lebih privat berupa selasar yang merangkaikan ruang-ruang kelas.
- **BENTUK MASSA BANGUNAN** : Bentuk bangunan San Antonio Art Institute ditampilkan dengan tonjolan pada kolom-kolom tertentu yang sengaja untuk diekspos, terutama pada eksterior. Walaupun bentuk massa sederhana tetapi kesan kreatif dan inovatif terhadap pola aktifitas yang ada didalamnya sangat terasa.
- **STRUKTUR DAN MATERIAL BANGUNAN** : Struktur bangunan menggunakan sistem rangka beton bertulang dan dinding pemikul, sedangkan atap menggunakan struktur rangka kayu dan rangka baja. Untuk material bangunan digunakan dinding bata yang disemen. Untuk pertimbangan efisiensi dan kemudahan tata layout ruang maka digunakan pola grid sebagai pola dasar pembentukan denah dan struktur bangunan. Penambahan dan pengurangan grid ruang merupakan variasi pengelompokan ruang, pembagian ruang juga berdasarkan keterkaitan dan kedekatan ruang.
- **KONSEP BANGUNAN** : Desain bangunan secara keseluruhan ingin menampilkan suatu tempat ajang kesenian dengan merespon pada lingkungan, dengan bentuk yang sederhana tetapi masih terdapat unsur-unsur kreatif dan inovatif



2.3. Kajian Konsep

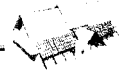
Hal yang paling mendasar pada bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan adalah menjadikan bangunan tersebut sebagai pusat dalam mengembangkan aneka ragam kreativitas seni budaya daerah. Para seniman sudah pasti akan ikut serta berperan aktif dalam mengembangkan seni budaya daerah, yang menjadi permasalahan yaitu bagaimana cara agar masyarakat awam terutama generasi muda sebagai generasi penerus, tertarik untuk ikut berpartisipasi dalam mengembangkan seni budaya daerah tersebut.

Jika melihat fenomena yang ada sekarang, dimana masyarakat awam terutama generasi muda lebih menyukai hal-hal yang bersifat modern, baik hal-hal yang berkaitan dengan kesenian maupun yang tidak berkaitan dengan kesenian, maka sangat tepat jika arsitektur modern 'diangkat' menjadi konsep dari perancangan Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut dan diseiramakan dengan Arsitektur tradisional sunda, karena seni budaya yang dikembangkan adalah seni budaya daerah sunda khususnya di Kabupaten Garut sehingga 'kesan sunda' tetap melekat kuat pada bangunan.

Kesan atau 'image' atau citra pada bangunan sangat dipengaruhi oleh bentuk, karena bentuk merupakan media/alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang terkandung. Dengan bentuk maka suatu benda atau bidang dapat ditangkap dan dirasakan oleh indera kita sehingga kita bisa merasakan atau mengatakan bahwa benda itu seperti apa dan bagaimana. Terdapat beberapa faktor penentu citra bangunan, yaitu :

1. Denah bangunan

Sebuah bangunan memiliki sebuah makna yang juga bisa diterapkan dalam denah. Denah bangunan tersebut merupakan salah satu cerminan yang tidak terasa oleh penglihatan kita.



Hanya bisa kita rasakan apabila kita memasuki ke dalam bangunan tersebut.

2. Konstruksi bangunan

Konstruksi dari bangunan yang digunakan merupakan sesuatu yang khas dengan bahan yang tersedia di daerah tersebut. Kita mengambil sebuah contoh bangunan yang dibangun di daerah yang susah mendapatkan bahan baku industri, maka ia akan menggunakan bahan yang tersedia di alam, seperti kayu dan bahan-bahan bangunan lainnya.

3. Gaya arsitektur bangunan

Bangunan-bangunan yang dibangun di daerah tertentu memiliki sebuah ciri yang terkandung dalam bangunan tersebut. Ciri ini kemudian melekat pada bangunan dan kemudian menjadi sebuah kekhasan dari bangunan tersebut. Sebagai contoh bangunan tropis banyak menggunakan kanopi sebagai penangkal dari air hujan. Gaya arsitektur ini mungkin kurang tepat apabila diterapkan di negeri barat yang mempunyai iklim dingin, karena di negara barat membutuhkan sinar matahari langsung.

4. Warna bangunan

Warna bangunan juga menentukan citra dari bangunan yang ingin ditonjolkan. Jika ingin menampilkan citra bangunan yang alami, maka warna yang digunakan yaitu warna-warna yang alami juga.

2.3.1. Arsitektur Tradisional Sunda

A. Pengertian Arsitektur Tradisional

Arsitektur Tradisional adalah suatu unsure budaya kebudayaan yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan pertumbuhan dan perkembangan suatu suku bangsa atau bangsa. Oleh karena itu arsitektur tradisional merupakan salah satu identitas dari suatu



pendukung kebudayaan. (sumber : Yunus. Ahmad H. Drs, *Arsitektur Tradisional Jawa Barat*, hal. 1, 1984).

Arsitektur tradisional adalah perwujudan ruang untuk menampung aktivitas kehidupan manusia dengan pengulangan bentuk dari generasi ke generasi berikutnya dengan sedikit atau tanpa perubahan yang dilatarbelakangi oleh norma-norma agama dan dilandasi oleh adat kebiasaan setempat dijiwai kondisi dan potensi alam lingkungan. (sumber : Gelebet, I Nyoman. Ir, *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*, hal. 10, 1986).

Arsitektur tradisional merupakan suatu produk budaya dari sebuah masyarakat yang kuat tradisinya dan dalam perwujudannya mengutamakan nilai-nilai spiritual yang tercermin dalam hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan Tuhan, dan manusia dengan alam. (sumber : Dakung, Sugiyarto. Drs, "*Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*", Depdikbud, hal. 1, 1981).

Dari ketiga pendapat diatas, maka dapat diambil kesimpulan yaitu arsitektur tradisional adalah unsur kebudayaan yang mempunyai identitas dari pendukung kebudayaan, perwujudan ruang, adat atau kebiasaan dari satu unsur kebudayaan.

B. Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Menyatu Dengan Alam

Secara umum konsep dasar rancangan arsitektur tradisional masyarakat sunda adalah menyatu dengan alam. Alam merupakan sebuah potensi atau kekuatan yang mesti dihormati serta dimanfaatkan secara tepat dalam kehidupan sehari-hari. Ungkapan rasa hormat tersebut tercermin pada sebutan bumi bagi alam yang menunjukkan juga bahwa alam sebagai tempat tinggal bagi masyarakat sunda karena istilah bumi juga digunakan untuk menyebut secara halus rumah atau tempat tinggal masyarakat sunda.



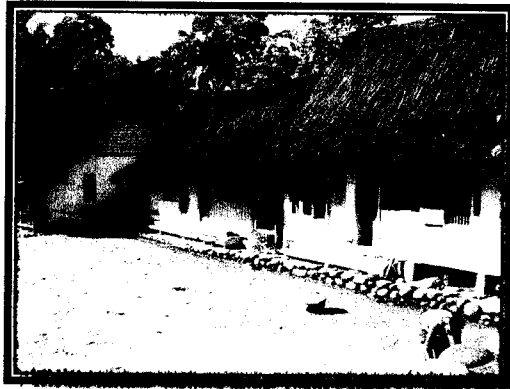
Salah satu contoh kompleks dengan konsep arsitektur tradisional sunda adalah kompleks bangunan Kampung Pulo di Desa Cangkuang, Kecamatan Leles, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Kompleks tersebut terdiri dari enam buah rumah tinggal dan sebuah mushalla. Bentuk dan gaya arsitektur di Kampung Pulo merefleksikan konsep diatas yang tercermin dari cara penataan kompleks yang berpijak pada keselarasan alamnya. Cara penataan kompleks yang melingkar membentuk huruf U, menunjukkan tatanan dan kekerabatan yang erat antara para penghuninya. Wujud interaksi dengan alam juga diperlihatkan pada konsep menempatkan bangunan-bangunan tersebut yang membujur dari timur ke barat dengan cara mengikuti pola peredaran matahari. Akibatnya sinar matahari tidak langsung jatuh ke dalam ruangan sehingga sirkulasi suhu dan cahaya didalam ruangan berubah secara alamiah.

Contoh bangunan modern yang menggunakan konsep arsitektur tradisional sunda, terutama pada bagian atapnya, yaitu bangunan kampus ITB, bangunan Gedung Sate, dan beberapa bangunan pendopo yang ada di daerah Jawa Barat.





Gambar 2.9
kampus ITB
Sumber : Survey



Gambar 2.10
Kampung Naga
Sumber : Survey



C. Karakteristik Arsitektur Tradisional Sunda

- **Pola Perkampungan**

Perkampungan masyarakat sunda yang mendiami wilayah propinsi Jawa Barat, memperlihatkan pola dengan penduduk bertempat tinggal di suatu kampung, sedangkan tanah pertanian atau perkebunan berada diluar batas kampung mereka. Dalam pola ini, rumah-rumah terletak berhimpitan, dua deret saling berhadapan.

Letak rumah pada umumnya mengelompok. Ada rumah dengan pekarangan ini terdapat sebuah atau beberapa rumah lain. Ada juga rumah-rumah tanpa pekarangan, sehingga tidak jelas benar hubungan antar rumah yang satu dengan yang lainnya. Pekarangan-pekarangan yang tidak dibatasi oleh pagar biasanya berfungsi sebagai batas antara yang memisahkan bangunan rumah dengan tanah garapan atau rumah itu dengan rumah lainnya. (sumber : Yunus. Ahmad H. Drs, *Arsitektur Tradisional Jawa Barat*, hal. 11-12, 1984).

- **Tipologi Bentuk Atap**

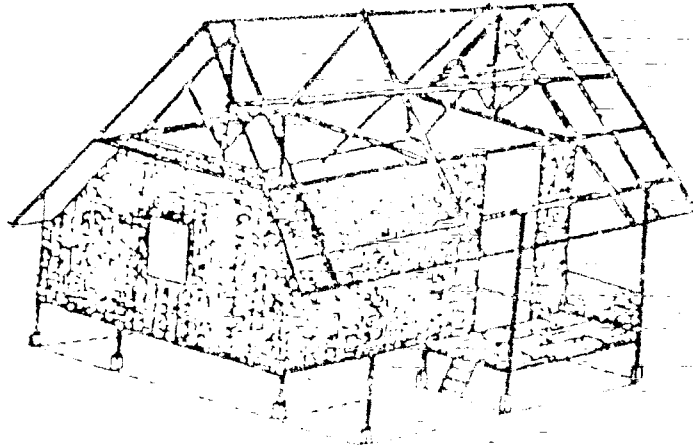
Bangunan-bangunan tempat tinggal yang terdapat di daerah sunda memiliki nama-nama yang berbeda-beda antara bangunan yang satu dengan yang lain. Perbedaan itu disebabkan oleh bentuk atap yang berbeda. Beberapa nama bangunan tempat tinggal di daerah Jawa Barat jika dilihat dari bentuk atapnya yaitu suhunan jolopong, tagog anjing, badak heuay, parahu kumureb, jubleb nangkub, dan julang ngapak.

- a. **Suhunan jolopong**

Bentuk jolopong memiliki dua bidang atap. Kedua bidang atap dipisahkan oleh jalur suhunan ditengah bangunan, bahkan jalur suhunan itu sendiri merupakan sisi bersama (rangkap) dari kedua bidang atap. Batang suhunan sama panjangnya dan



sejajar dengan kedua sisi bawah bidang atap yang menyebelah. Sedangkan pasangan sisi lainnya lebih pendek dibanding dengan suhunan dan memotong tegak lurus kedua ujung suhunan itu.



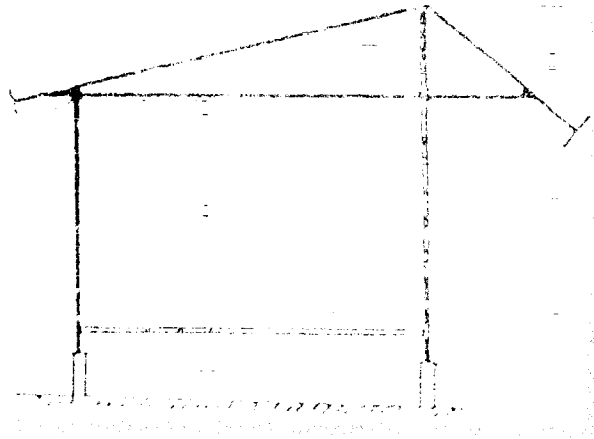
Gambar 2.11

Bentuk atap Suhunan Jolopong

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"

b. Tagog Anjing

Bentuk atap tagog anjing adalah bentuk atap yang memiliki dua bidang atap yang berbatasan pada garis batang suhunan. Bidang atap yang pertama lebih lebar dibanding dengan bidang atap lainnya, serta merupakan penutup atap ruangan.



Gambar 2.12

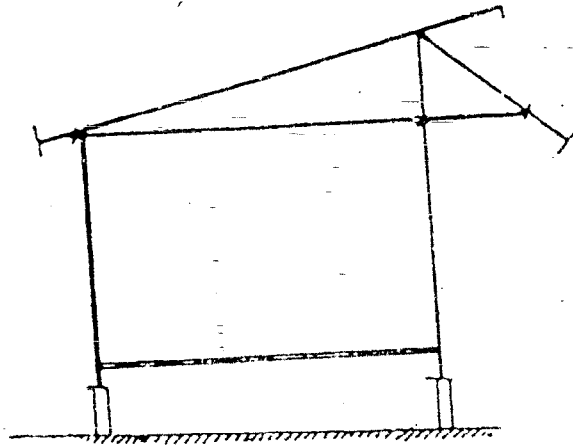
Bentuk atap Tagog Anjing

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"



c. Badak heuay

Bangunan dengan bentuk atap badak heuay sangat mirip dengan tagog anjing. Perbedaannya hanya pada bidang atap belakang. Bidang atap ini langsung lurus ke atas melewati batang suhunan sedikit.



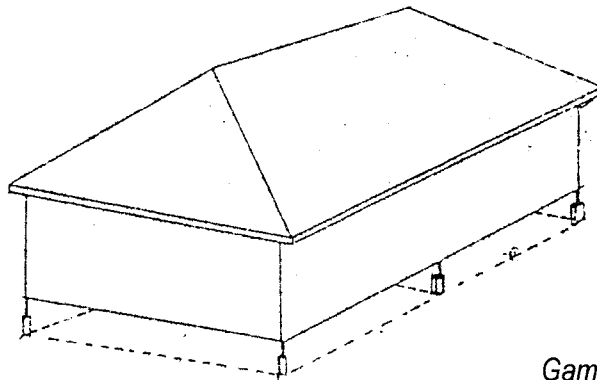
Gambar 2.13

Bentuk atap Badak Heuay

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"

d. Perahu kumureb

Bentuk atap ini memiliki empat bidang atap. Sepasang bidang atap sama luasnya, berbentuk trapesium samakaki. Letak kedua bidang atap ini sebelah menyebelah dan dibatasi oleh garis suhunan yang merupakan sisi bersama.



Gambar 2.14

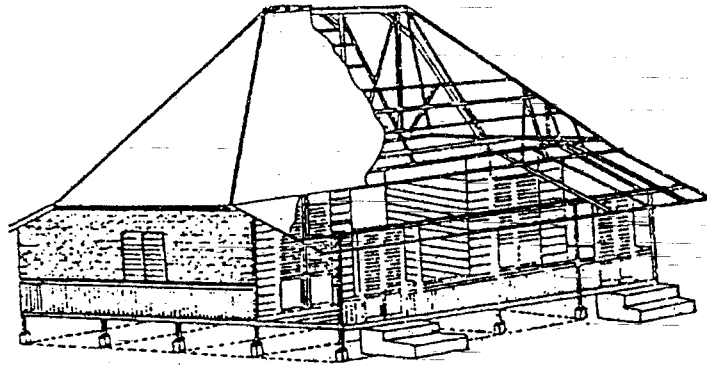
Bentuk atap Perahu Kumureb

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"



e. Buka palayu

Nama buka palayu untuk bangunan tempat tinggal di daerah Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang, menunjukkan letak pintu muka dari rumah tersebut menghadap ke arah salah satu sisi dari bidang atapnya.



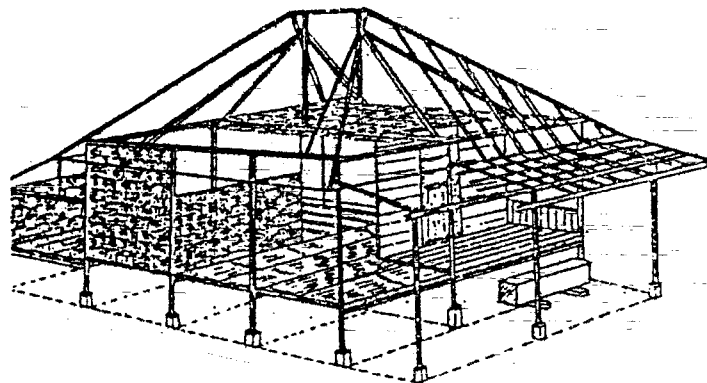
Gambar 2.15

Bentuk atap Buka Palayu

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"

f. Buka pongpok

Sama halnya dengan buka palayu, rumah dengan gaya buka pongpok didirikan atas dasar keinginan pemiliknya untuk menghadapkan pintu muka ke arah jalan, sekalipun bentuk bangunan tidak memungkinkan untuk melakukan itu.



Gambar 2.16

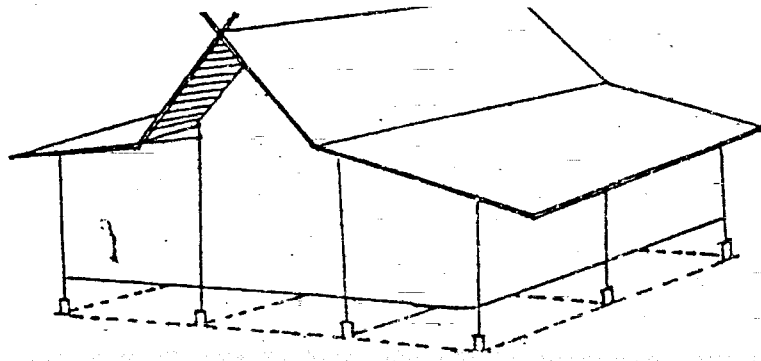
Bentuk atap Buka Pongpok

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"



g. Julang ngapak

Julang ngapak berarti bentuk atap yang menyerupai burung julang yang sedang mengepak sayapnya, dengan atap dari ijuk. Bentuk julang ngapak memiliki empat bidang, dua diantaranya seperti suhunan jolopong. Hanya pada julang ngapak terdapat tambahan pada kedua sisinya, sisi depan dan belakang, dengan kemiringan yang lebih landai. Pada julang ngapak atapnya menggunakan anyaman ijuk. Dikedua ujung atasnya diikat dengan teknik jepitan. Bentuk atap julang ngapak banyak dijumpai di daerah-daerah Garut dan Kuningan.



Gambar 2.17

Bentuk atap Julang Ngapak

Sumber : Buku "Arsitektur Tradisional Jawa Barat"

Jenis atap julang ngapak akan digunakan pada rancangan Pusat Kesenian dan Kebudayaan, karena jenis atap ini sering digunakan pada bangunan-bangunan di Kabupaten Garut.

- **Berbentuk Panggung**

Salah satu ciri bangunan tempat tinggal orang sunda yaitu bangunannya berbentuk panggung, dengan ketinggian dari tanah 40-60 cm. Dengan cara demikian posisi lantai tidak langsung bersentuhan dengan tanah sehingga udara lembab dari tanah dan debu dapat dihindarkan, dan udara segar dapat mengalir secara teratur. Di beberapa suku dan daerah di Indonesia seperti Aceh,



Batak, Minangkabau, Toraja, dll, rumah-rumah tradisionalnya juga berbentuk panggung, namun biasanya ketinggiannya lebih dari 1 meter, dengan tujuan untuk menghindari binatang buas.

- **Umpak Batu**

Yaitu alas batu untuk tiang-tiang penyangga bangunan. Dalam istilah arsitektur tradisional sunda, tradisi ini dikenal sebagai 'tatapakan'. Selain didorong aspek kepercayaan bahwa rumah tidak boleh langsung menyentuh tanah, terdapat juga hikmah pengetahuan yang bersifat teknis dan praktis. Rumah tradisional Sunda juga erat kaitannya dengan kepercayaan bahwa rumah sebagai pusat yang memiliki kekuatan netral dan terletak diantara dunia atas dan dunia bawah. Oleh karenanya rumah tidak boleh melekat diatas tanah. Bahkan tiang-tiang kolong yang menjadi kaki rumah juga tidak boleh langsung menyentuh tanah, sehingga diberi alas umpak batu. Dan secara logika, pilihan material ini juga tepat, alas batu tersebut membuat tiang tidak akan masuk kedalam tanah dan tiang kayu menjadi jauh lebih awet karena terhindar dari kelembaban berlebihan yang menyebabkan pelapukan.

2.3.2. Arsitektur Modern

Arsitektur modern adalah suatu istilah luas yang diberikan kepada sejumlah gaya bangunan dengan karakteristik serupa, terutama pada penyederhanaan bentuk dan penghapusan ornamen, pertama kali muncul sekitar tahun 1900.

- **Asal**

Beberapa sejarawan melihat bahwa evolusi dari arsitektur modern merupakan sebagai perihal sosial, yang lekat mengikat kepada pembaharuan dan selanjutnya pada penerangan, suatu hasil sosial dan revolusi politis.



Arsitektur modern digerakkan terutama oleh teknologi dan perkembangan perancangan. Secara sederhana bahwa ketersediaan dari material baru seperti besi, baja, beton, dan gelas/kaca memandu penemuan teknik dalam bangunan yang baru sebagai bagian dari revolusi industri . Crystal Palace (Istana Kristal) oleh Joseph Paxton di pameran besar pada tahun 1851 adalah suatu contoh awal; mungkin contoh yang terbaik adalah pengembangan pencakar langit baja yang sangat tinggi di Chicago oleh Louis Sullivan sekitar tahun 1890.

- **Karakteristik**

Arsitektur modern pada umumnya mempunyai karakteristik :

1. Menolak gaya historis sebagai ilmu bangunan.
2. Berprinsip bahwa material dan kebutuhan fungsional menentukan hasil.
3. Menolak ornamen-ornamen pada bangunan.
4. Menyederhanakan atau bahkan menghapus detail-detail yang tak perlu.
5. Mengekpos struktur secara jelas.

- **beberapa kata kunci dalam arsitektur modern**

1. " Form follows function", digunakan pertama oleh Horatio Greenough, dan dipopulerkan oleh Louis Sullivan.
2. " Less is more", Mies Van der Rohe.
3. " Less is more only when more is too much", Frank Lloyd Wright.
4. Less is bore", Robert Venturi, pelopor postmodern arsitektur; sebagai jawaban atas gaya internasional yang tidak menarik yang dipopulerkan oleh Mies Van der Rohe.



BAB III

ANALISA PERANCANGAN

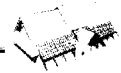
3.1. Analisa Kebutuhan Ruang

3.1.1. Identifikasi Pengguna Bangunan

Yang dimaksud dengan pengguna yaitu orang-orang yang terlibat dalam kegiatan yang berada di dalam **Pusat Kesenian dan Kebudayaan**. Ada dua jenis karakteristik pengguna pada bangunan ini, yaitu pengguna tetap seperti pengelola dan seniman/budayawan, dan ada pengguna tidak tetap seperti pengunjung.

Profil pengguna dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Pihak Pengelola, yaitu pihak yang tugasnya mengelola dan mengatur setiap kegiatan yang berada di dalam bangunan.
 - Kepala Pengelola
 - Staf administrasi/ personalia
2. Pihak Pengunjung, yaitu masyarakat luas yang ingin menikmati hasil karya sebuah kesenian atau kebudayaan, dan yang ingin mengetahui lebih banyak tentang kesenian dan kebudayaan.
3. Pihak Seniman / Budayawan
 - Seniman / Budayawan yang secara rutin menggunakan fasilitas di Pusat Kesenian dan Kebudayaan. Pengguna ini sebelumnya telah meminta ijin kepada pihak pengelola dan telah memiliki jadwal rutin setiap minggunya untuk menggunakan fasilitas yang ada.
 - Seniman / Budayawan yang secara tidak rutin menggunakan fasilitas Pusat Kesenian dan Kebudayaan. Yaitu pengguna yang akan menggunakan fasilitas Pusat Kesenian dan Kebudayaan dalam jangka waktu tertentu, misalnya untuk mengadakan pertunjukkan atau pameran.



3.1.2. Pola Kegiatan

1. Pola kegiatan pengelola

Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Kepala Pengelola	Memimpin pengelolaan Pusat Kesenian dan Kebudayaan	Ruang Kepala Pengelola
Kepala Tata Usaha	Memimpin bagian tata usaha	Ruang Tata Usaha
Staf Tata Usaha	Bekerja pada bagian tata usaha	Ruang Tata Usaha
Kepala Seksi Pengolahan	Memimpin bagian pengolahan bangunan	Ruang Pengolahan
Staf Seksi Pengolahan	Bekerja pada bagian pengolahan bangunan	Ruang Pengolahan
Kepala Seksi Pemanfaatan	Memimpin bagian pemanfaatan bangunan	Ruang Pemanfaatan
Staf Seksi Pemanfaatan	Bekerja pada bagian pemanfaatan bangunan	Ruang Pemanfaatan
Kepala Seksi Pengembangan	Memimpin bagian pengembangan bangunan	Ruang Pengembangan
Staff Seksi Pengembangan	Bekerja pada bagian pengembangan bangunan	Ruang Pengembangan
Pengelola	Mengadakan rapat	Ruang rapat
Pengelola	Lavatory	Lavatory
Tamu	Menunggu	Ruang Tamu

Tabel 3.1
Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisa

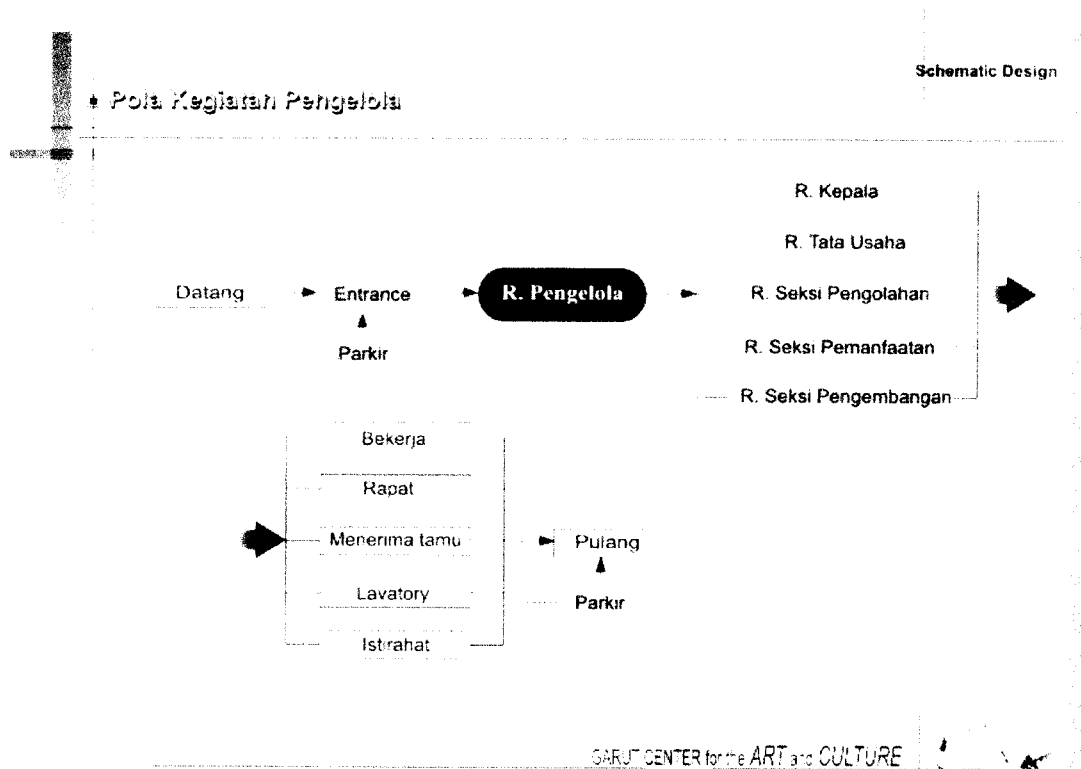


Diagram 3.1
Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisa

- Tempat parkir untuk pengelola dipisahkan dari parkir pengunjung, dengan pertimbangan untuk menghindari crossing dan kepadatan di area parkir, karena adanya perbedaan kegiatan antara pengelola dan pengunjung. Area parkir dan jalan menggunakan conblok, dengan pertimbangan bahwa lebih tahan lama. Pada area parkir dirancang dengan suasana yang teduh, segar, dan nyaman dengan menempatkan banyak vegetasi, karena area parkir juga digunakan sebagai barrier terhadap kebisingan dari jalan ke bangunan.
- Area kerja yaitu ruang kepala, ruang subbag TU, ruang seksi pengolahan, ruang seksi pemanfaatan, ruang seksi pengembangan, dan ruang rapat dirancang terpisah dengan tujuan agar tidak saling mengganggu kinerja dari tiap pengelola.





Untuk mendapatkan kenyamanan maka area kerja harus mendapat cahaya yang cukup dan pengaturan sirkulasi yang baik. Kapasitas dari tiap ruang kerja yaitu 4 orang ditambah dengan perabot dan sirkulasi.

- Area service yaitu lavatory ditempatkan di belakang atau di daerah yang tersembunyi, yang tidak langsung terlihat oleh ruang-ruang utama.

2. Pola kegiatan Pengunjung

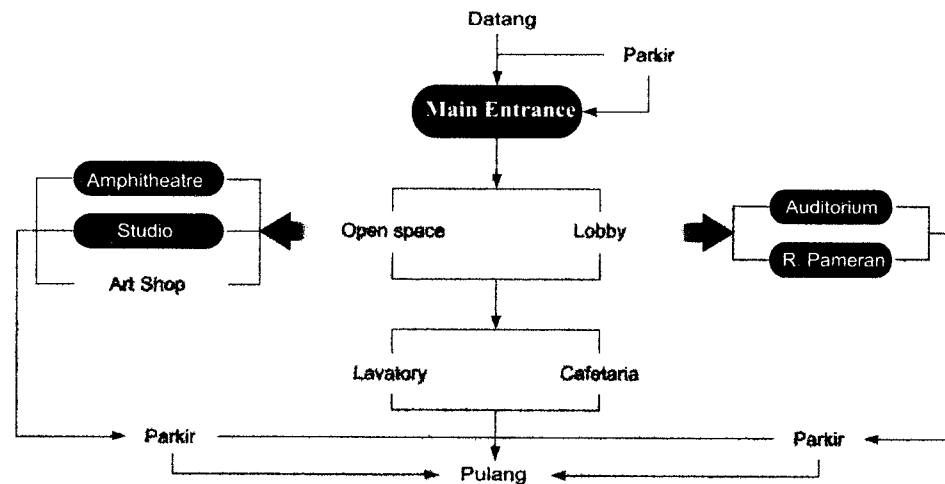
Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Pengunjung	Menonton pertunjukkan	Amphitheatre dan auditorium
	Melihat benda pameran atau barang seni	Ruang pameran atau art gallery
	Membeli barang seni	Art shop
	Makan, minum	Cafeteria
	Menghadiri acara workshop seni	Ruang workshop
	Menghadiri seminar	Ruang seminar
	Mempelajari kesenian	Studio seni
	Duduk, beristirahat	Open space
	Memarkir	Tempat parkir
	Lavatory	Lavatory

Tabel 3.2
Pola Kegiatan Pengunjung
Sumber : Analisa



Schematic Design

• Pola Kegiatan Pengunjung



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



Diagram 3.2
Pola Kegiatan Pengunjung
Sumber : Analisa

- Open space merupakan ruang yang mengikat massa-massa bangunan. Ruang ini merupakan tempat para seniman/budayawan berkumpul atau membicarakan dengan santai tentang suatu seni budaya sehingga ruang ini harus dibuat dengan nyaman, yang mendukung aktivitas di ruang ini.
- Lobby berada di lantai 2 pada. Dari lobby terdapat dua jalur, yaitu jalur yang menuju area kelompok pameran dan jalur yang menuju area kelompok pertunjukkan. Sebelum menuju lobby pengunjung akan melewati area ruang pameran yang bersifat permanen, sehingga pengunjung dapat menunggu sambil menikmati karya-karya seni dan budaya yang ada di ruang pameran permanen.



3. Pola Kegiatan Seniman/Budayawan

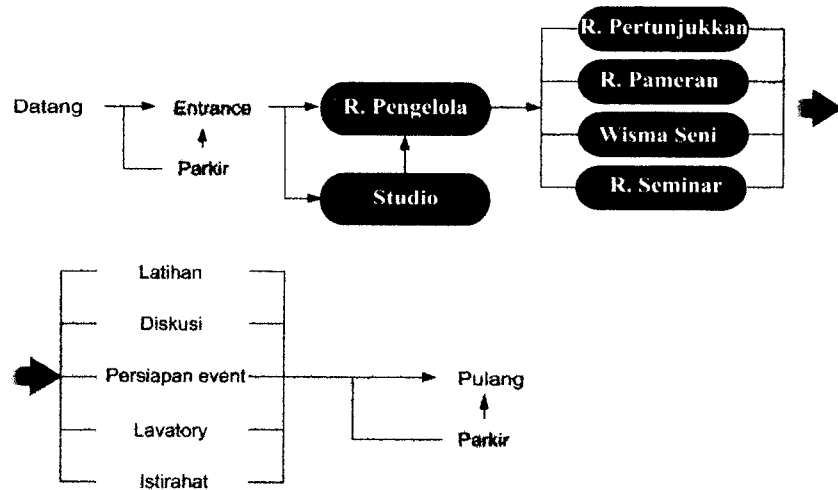
Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Seniman lokal	Mengadakan pertunjukan	Amphitheatre dan auditorium
	Mengadakan pameran	Ruang pameran atau art gallery
	Mempersiapkan pertunjukan	Ruang persiapan
	Menjual barang seni	Art shop
	Duduk, makan, minum, istirahat	Cafeteria
	Mengadakan workshop seni	Ruang workshop
	Latihan	Studio seni
Seniman dari daerah lain	Mengurus perizinan dan administrasi	Ruang tamu pengelola
	Mengadakan pertunjukan	Amphitheatre dan auditorium
	Mengadakan pameran	Ruang pameran atau art gallery
	Mempersiapkan pertunjukan	Ruang persiapan
	Mengadakan workshop seni	Ruang workshop
	Beristirahat/menginap	Wisma penginapan
	Lavatory	Lavatory

Tabel 3.3
Pola Kegiatan Seniman/Budayawan
Sumber : Analisa



• Pola Kegiatan Seniman / Budayawan

Schematic Design

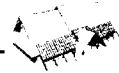


GARUT CENTER for the ART and CULTURE



Diagram 3.3
Pola Kegiatan Seniman/Budayawan
Sumber : Analisa

- Studio seni musik menggunakan cahaya dan penghawaan buatan karena ruang ini haruslah kedap suara agar tidak mengganggu ruangan lainnya.
- Studio seni tari dan seni teater hampir sama, dimana ruangan haruslah cukup luas dan didalamnya tidak ada perabot sehingga tidak mengganggu aktivitas. Kapasitas dari studio ini yaitu 30-50 orang dengan asumsi untuk per orang dalam melakukan gerak tari adalah 4m². Di dindingnya dipasang cermin, dengan tujuan para penari dapat melihat dirinya sendiri sehingga dapat mengoreksi gerakan-gerakan yang dilakukan.



3.1.3. Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Dalam menentukan kebutuhan ruang ini didasarkan pada pengguna bangunan yang akan dijabarkan menjadi beberapa pengelompokan kegiatan dan ruang yang diwadahi, yaitu :

1. **Kelompok kegiatan studio**, yaitu kelompok kegiatan yang memberikan aktivitas dalam menciptakan hasil karya kesenian yang baru. Kelompok penciptaan ini sebagian besar terdiri dari seniman. Oleh karena itu, ruang yang akan mewadahnya haruslah memberikan interaksi untuk membuat suatu karya seni. Kelompok ruang penciptaan contohnya : studio/ruang latihan, ruang workshop, dll.
2. **Kelompok kegiatan pertunjukkan**, yaitu aktivitas untuk memberikan interaksi berupa mempertunjukkan hasil kreativitas karya seni dan budaya . Kelompok kegiatan ini mempunyai ruangan yang bersifat umum (publik), terbagi menjadi ruang pertunjukan terbuka dan tertutup.
3. **Kelompok kegiatan pameran**, yaitu aktivitas untuk memberikan interaksi berupa mempertunjukkan hasil karya seni yang diciptakan. Kelompok kegiatan ini mempunyai ruangan yang bersifat umum (publik), contohnya ruang pameran.
4. **Kelompok kegiatan pengelola**, merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan gedung. Contohnya : ruang-ruang pengelola, dll.
5. **kelompok kegiatan penunjang**, yaitu kelompok kegiatan aktivitas bukan utama dan hanya sebagai penunjang dalam sebuah aktivitas dalam bangunan. Contohnya : cafetaria, art shop, cleaning servis, lavatory, gudang, MEE, parkir, penginapan, dll.



Kebutuhan ruang dan jenis kegiatan

No	Jenis ruang	Jenis kegiatan/fungsi	Kebutuhan ruang
1	Studio	Berkarya, menghasilkan karya seni	Studio seni
2	Pertunjukkan	Mengadakan pertunjukkan	Panggung
3	Pameran	Mengadakan pameran hasil-karya seni budaya	R. pameran
4	Pengelola	Bekerja Rapat	Ruang kerja Ruang rapat
5	Penunjang	Makan, minum Duduk Beristirahat Membeli barang Menyimpan alat penunjang Tempat alat-alat kebersihan - - - Tempat parkir	Cafeteria Lobby Penginapan Art shop Gudang R. cleaning servis Lavatory MEE Parkir

Tabel 3.4
Kebutuhan ruang dan jenis kegiatan
Sumber : Analisa

Kebutuhan ruang dan besaran ruang

No	Jenis ruang	kapasitas	Standar	sumber	luas
1	Studio				
	• Studio seni musik modern			asumsi	72 m ²



	• Studio seni musik tradisional			asumsi	54 m ²
	• Ruang rekaman atau mixing			asumsi	12 m ²
	• Studio seni tari	50 orang	@ 4 m ²	asumsi	200 m ²
	• Studio seni teater	35 orang	@ 4 m ²	asumsi	140 m ²
	• Studio seni patung dan handycraft	9 orang	@ 9 m ²	asumsi	81 m ²
	• Studio seni lukis	20 orang	@ 4 m ²	asumsi	80 m ²
	• Ruang peralatan			asumsi	18m ²
	• Ruang MEE			asumsi	9 m ²
	• Gudang			asumsi	9 m ²
	• Lavatory			asumsi	36 m ²
	Luasan total.....		711 m²		
2	Ruang Pertunjukkan				
	Panggung Terbuka				
	• Panggung utama	± 20 orang	(@ 6 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	asumsi	144 m ²
	• Panggung alat			asumsi	36 m ²
	• R. operator lighting	2 orang		asumsi	9 m ²



	• R. operator sound system	2 orang		asumsi	9 m ²
	• R. ganti pakaian	15 orang	(@ 1,5 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	27 m ²
	• R. rias	15 orang	(@ 2 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	36 m ²
	• R. tunggu pemain	20 orang	2 x (@ 0,6 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	asumsi	28,8 m ²
	• Tribune penonton	± 500 orang	(@ 0,6 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	360 m ²
	• Gudang			asumsi	36 m ²
	• Lavatory pemain			asumsi	36 m ²
	• Lavatory penonton			asumsi	36 m ²
	Luasan total.....		721,8 m²		
	Panggung Tertutup				
	• Panggung utama	± 30 orang	(@ 6 m ² x kap.) +	asumsi	216 m ²



			20% sirkulasi		
	• Panggung alat			asumsi	36 m ²
	• R. operator lighting	2 orang		asumsi	13,5 m ²
	• R. operator sound system	2 orang		asumsi	13,5 m ²
	• R. ganti pakaian	30 orang	(@ 1,5 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	54 m ²
	• R. rias	30 orang	(@ 2 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	72 m ²
	• R. tunggu pemain	30 orang	2 x (@ 0,6 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	asumsi	43,2 m ²
	• R. Persiapan			asumsi	54 m ²
	• Tribune penonton	± 360 orang	(@ 0,6 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	259,2 m ²
	• Lobby	200 orang	(@ 0,6 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	asumsi	144 m ²
	• R. peralatan			asumsi	18 m ²
	• Gudang			asumsi	18 m ²



	• R. MEE			asumsi	9 m ²
	• Lavatory pemain			asumsi	36 m ²
	• Lavatory penonton			asumsi	36 m ²
	Luasan total.....		1022,4m²		
3	Ruang Pameran				
	• R. pameran permanen				
	- pameran lukisan	60 buah	(@ 2 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	144 m ²
	- pameran patung	15 buah	(@ 9 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	162 m ²
	• R. pameran temporer			asumsi	360 m ²
	• Gudang			asumsi	9 m ²
	• R. MEE			asumsi	9 m ²
	• Lavatory			asumsi	36 m ²
	Luasan total.....		720 m²		
4	Ruang pengelola				
	• R. Tamu	30 orang	(@ 0,8 m ² x kap.) + 20%	NAD	28,8 m ²



			sirkulasi		
	• R. Rapat		3% luas total kantor	NAD	7,5 m ²
	• R. Kepala	1 orang	@ 16 m ²	asumsi	16 m ²
	• R. Subbag TU	4 orang	(@ 8 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	38,4 m ²
	• R. Seksi Pengolahan	4 orang	(@ 8 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	38,4 m ²
	• R. Seksi Pengembangan	4 orang	(@ 8 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	38,4 m ²
	• R. Seksi Pemanfaatan	4 orang	(@ 8 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	38,4 m ²
	• R. Seminar	± 100 orang	(@ 0,9 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	108 m ²
	• Lavatory			asumsi	16 m ²
	Luasan total.....		329.9 m²		
5	R. penunjang				
	• Art shop			asumsi	180



					m ²
	<ul style="list-style-type: none"> • Cafetaria - Dapur 	50 set kursi	(@ 2,35 m ² x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	141 m ² 36 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> • Wisma / penginapan - Service 	10 kamar		asumsi asumsi	288 m ² 72 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir umum (pengunjung) 	54 mobil, 132 motor	(@ 11,25m ² /m obil x kap. + @ 2 m ² /motor x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	1045,8 m ²
	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir khusus (seniman yang akan mengadakan pertunjukkan dan latihan) 	10 mobil, 2 minibus, 20 motor	(@ 11,25m ² /m obil x kap. + @35 m ² /bus + @ 2 m ² /motor x kap.) + 20% sirkulasi	NAD	267m ²
	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir pengelola 	10 mobil, 20 motor	(@ 11,25m ² /m obil x kap.	NAD	183 m ²



			+ @ 2 m ² /motor x kap.) + 20% sirkulasi		
	• R. cleaning servis			asumsi	18 m ²
	• R. karyawan			asumsi	18 m ²
	• Lavatory			asumsi	36m ²
	Luasan total.....		2284,8 m²		

Luas bangunan = 4294,1 m²

Luas parkir = 1495,8 m²

Luas total = 5789,9 m²

*Tabel 3.5
Kebutuhan ruang dan besaran ruang
Sumber : Analisa*

3.2. Analisa Penampilan Bangunan

3.2.1. Bentuk Bangunan

Bentuk terkait dengan bentuk massa dan bentuk dasar. Organisasi bentuk keseluruhan akan mengekspresikan isi bangunan, sehingga komunikasi antara bangunan dan pengamat dapat terjalin. Persepsi yang di timbulkan bangunan akan berbeda – beda sehingga karakter yang akan dimunculkan harus mengekspresikan fungsi yang di wadahi. Penampilan bangunan harus atraktif agar dapat menarik perhatian orang untuk mengunjungi sekaligus tetap menunjukkan jati dirinya sebagai pusat dari kesenian dan kebudayaan daerah sunda. Penerapan konsep arsitektur tradisional sunda yang dikolaborasikan dengan



arsitektur modern pada rancangan Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut diharapkan dapat mengekspresikan jati diri daerah sunda, khususnya daerah Kabupaten Garut, dan sekaligus dapat menarik perhatian orang atau masyarakat untuk mengunjungi bangunan.

3.2.2. Bahan/material

Bahan yang di gunakan pada penampilan bangunan berfungsi untuk mewujudkan ekspresi dan tekstur yang ingin diciptakan yang menyesuaikan fungsi yang ada pada bangunan. Bahan / material yang fungsinya sebagai finishing touch dari permukaan bangunan berperan dalam penciptaan kesan bangunan, misalnya batu alam yang bertekstur kasar memberi kesan kuat dan kokoh.

Sesuai dengan konsepnya yaitu mengkolaborasikan arsitektur tradisional sunda dengan arsitektur modern, maka bahan/material yang digunakan pada rancangan Pusat Kesenian dan Kebudayaan di Kabupaten Garut yaitu bahan-bahan alami dan bahan-bahan modern (pabrikasi). Bahan-bahan alami contohnya seperti kayu, dan bahan-bahan modern contohnya seperti alumunium, kaca, dan lain-lain.

3.2.3. Warna

Peranan warna sangat berpengaruh pada persepsi yang di timbulkan bangunan. Warna sebagai eye catcher dapat mempengaruhi psikologis seseorang sehingga dalam penggunaan warna harus di sesuaikan dengan efek psikologis yang ingin di timbulkan, misalnya efek yang dapat menarik perhatian dan keinginan orang untuk mengunjungi bangunan.

3.3. Analisa Tata Ruang Luar

Keberadaan bangunan senantiasa berhubungan dengan



elemen ruang luar seperti :

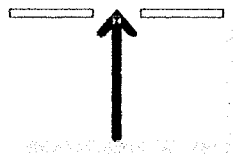
a. **Ruang terbuka**, yang berfungsi sebagai :

- Ruang transisi antara bangunan dan lingkungan, antara kelompok kegiatan, dan elemen pengikat antara bangunan dan lingkungan.
- Wadah kegiatan di luar bangunan seperti parkir dan lain – lain.
- Dapat menjadi elemen orientasi bangunan dan menciptakan view dari bangunan.

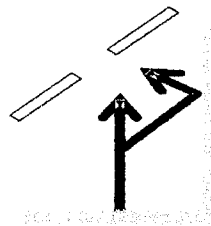
b. **Sirkulasi**, berfungsi sebagai jalur pencapaian ke bangunan.

Ada 3 cara penataan sirkulasi, yaitu :

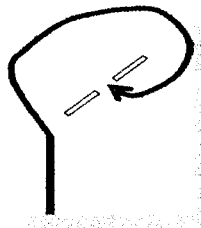
1. Pencapaian langsung.



2. Pencapaian tersamar.



3. Pencapaian Melingkar.



Gambar 3.1

Penataan sirkulasi

Sumber : buku "Bentuk, Ruang , dan Susunannya (Francis D. K. Ching)"

c. **Tata hijau**, berfungsi sebagai :

- Pemberi warna pada tata ruang luar.
- Elemen pelindung kawasan / bangunan.
- Pengarah sirkulasi.
- Soft elemen pada kawasan.



d. **Sculpture**, memiliki fungsi :

- Elemen pendukung citra bangunan.
- Point of Interest dari kawasan.

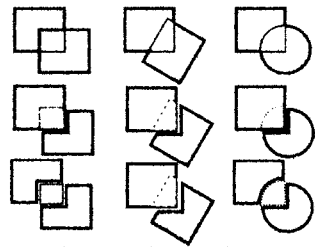
3.4. Analisa Tata Ruang Dalam

3.4.1. Hubungan Ruang

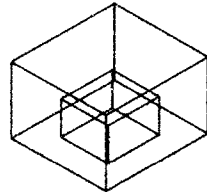
Hubungan ruang menunjukkan pola hubungan antar ruang dengan menilai keterkaitan antara dua atau lebih kegiatan.

Pola hubungan ruang dapat dibagi menjadi :

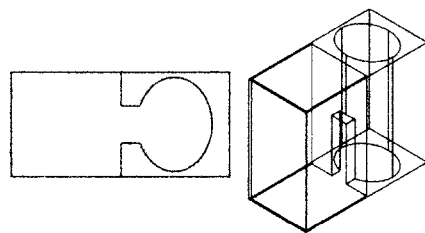
1. Ruang yang saling terkait.



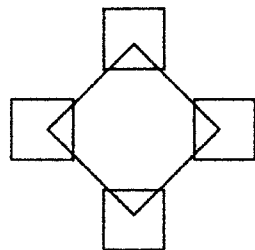
2. Ruang dalam ruang.



3. Ruang yang bersebelahan.



4. Ruang – ruang yang terkait dengan ruang – ruang umum.



Gambar 3.2
Pola hubungan ruang
Sumber : buku "Bentuk, Ruang, dan
Susunannya (Francis D. K. Ching)"

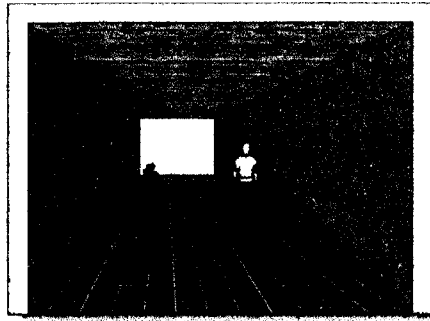


3.4.2. Sirkulasi

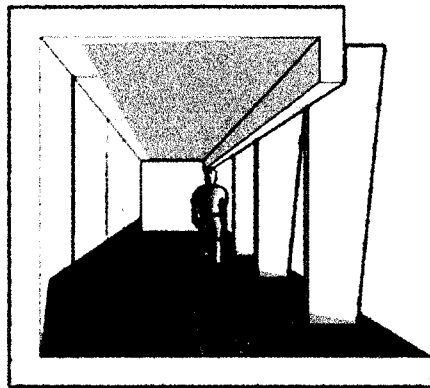
Sirkulasi ruang dalam bangunan mempunyai fungsi sebagai pengikat antar ruang.

Bentuk sirkulasi dalam ruang terbagi menjadi :

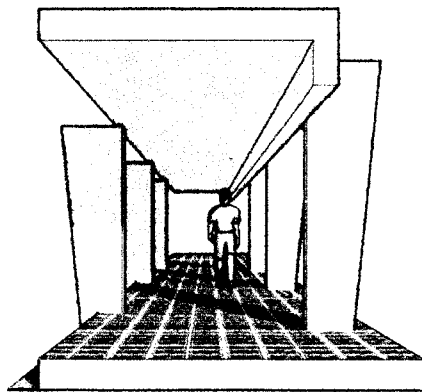
1. Tertutup.



2. Terbuka di satu sisi.



3. Terbuka kedua sisi.

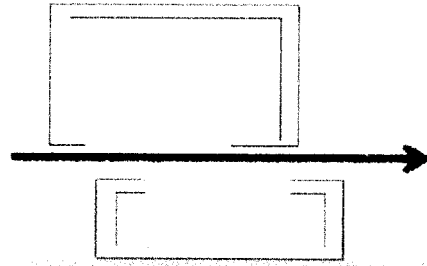


Gambar 3.3
Bentuk sirkulasi dalam ruang
Sumber : buku "Bentuk, Ruang , dan Susunannya (Francis D. K. Ching)"

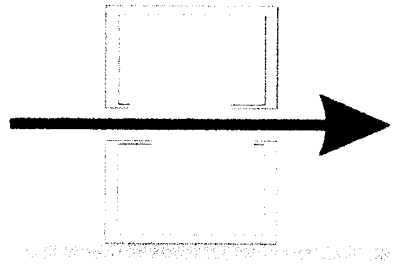


Kesatuan antara ruang – ruang dengan jalur pergerakan di peroleh dengan cara menciptakan jalur pergerakan :

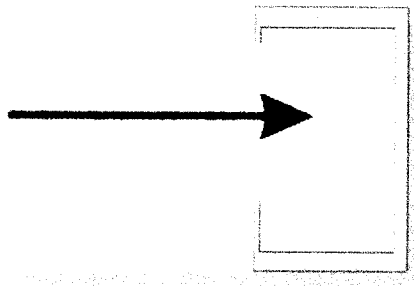
1. Pergerakan melewati ruang – ruang, agar integritas masing – masing ruang yang dilewati tetap terjaga. Ruang – ruang tersebut memiliki kepentingan yang sama dan di antara ruang – ruang tersebut dapat di tambahkan ruang perantara.



2. Pergerakan yang dapat menembus ruang, pergerakan ini dapat menimbulkan pola – pola untuk istirahat dan gerak di dalamnya.



3. Pergerakan yang berakhir di dalam ruang, dapat melambangkan ruang–ruang yang penting dan memiliki hirarki tertinggi.



Gambar 3.4

Jalur pergerakan dalam ruang

Sumber : buku "Bentuk, Ruang, dan Susunannya (Francis D. K. Ching)"

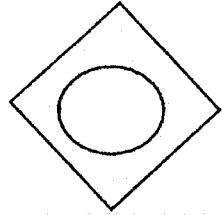


3.4.3. Organisasi Ruang

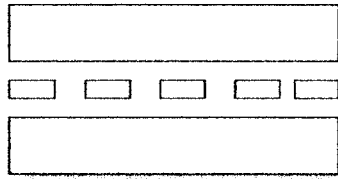
Pendekatan ini dilakukan agar mendapatkan pola tata ruang yang optimal berdasarkan keterkaitan antar ruang, kegiatan yang diwadahi, dan hirarki ruang.

Jenis – jenis penerapan organisasi dalam ruang :

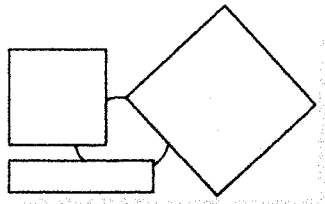
1. Terpusat.



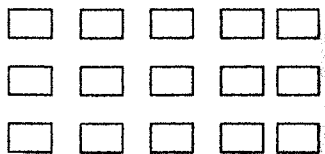
2. Linier.



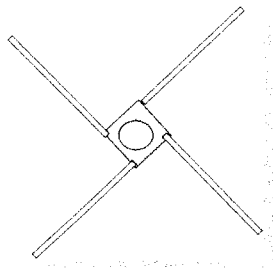
3. Cluster.



4. Grid.



5. Radial.



Gambar 3.5
Organisasi ruang
Sumber : buku "Bentuk, Ruang, dan
Susunannya (Francis D. K. Ching)"



3.4.4. Pencahayaan

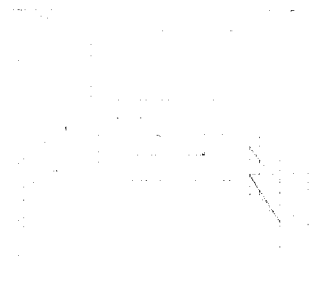
- **Pencahayaan alami**

Pencahayaan alami digunakan untuk menimbulkan suasana alami pada ruang, diolah dengan membuat bukaan-bukaan pada bidang horizontal maupun vertikal. Karakter bahan tekstil pada produk terhadap cahaya matahari langsung sangat rentan, untuk itu pada ruang-ruang yang menuntut perlindungan terhadap cahaya matahari langsung seperti ruang display, dapat digunakan cara-cara pengendalian daylight sebagai berikut :

1. Hindari daylight langsung untuk daerah untuk daerah *critical task* karena akan menyebabkan perbedaan *brightness* yang berlebihan.



2. Pantulkan daylight pada permukaan sekitar seperti ceiling, lantai, dinding, dan elemen lain yang terdapat di dalam maupun di luar ruang untuk melembutkan dan menyebarkan agar tidak langsung mengenai objek.



3. Berikan daylight pada ketinggian dan biarkan turun dengan lembut ke dalam ruang display, sehingga daylight yang sampai



di dalam ruang merupakan sinar pantul yang sudah berkurang intensitas dan radiasi cahayanya.

4. Saring daylight dengan gordyn screens atau vegetasi sebagai filter agar dapat memperlambat daylight yang masuk ke dalam ruang.

5. Gunakan *klerestori* agar dapat memantulkan banyak daylight dan mengontrol matahari langsung serta pandangan ke eksterior.



Gambar 3.6
Pengendalian daylight
Sumber : hand out "rekayasa pencahayaan"



- **Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan berfungsi sebagai penerang yang membantu penglihatan manusia dan juga sebagai elemen dekoratif yang atraktif. Efek dari cahaya buatan dapat ditujukan untuk :

1. Menampilkan detail obyek baik tekstur maupun warnanya.
2. Menampilkan karakter obyek seperti yang diharapkan.
3. Memberikan penekanan yang merata pada obyek.
4. Memberikan kesan tertentu yang berpengaruh pada jiwa penghuninya, misal cahaya hijau untuk menyeimbangkan emosi (rekreatif), cahaya merah untuk kesan eksotik (atraktif), dan lain-lain.

Secara fungsional, pencahayaan di bedakan menjadi 3 yaitu :

1. General lighting.

Yaitu penerangan merata yang harus ada dan menerangi secara merata seluruh ruang.

2. Task lighting

Pencahayaan setempat untuk mendukung kegiatan tertentu yang membutuhkan cahaya lebih terang.

3. Decorative lighting .

Pencahayaan tambahan yang lebih berperan dalam segi estetika.

Berdasarkan arah pencahayaan buatan dapat dibagi menjadi 5 kategori :

1. Down light (Pencahayaan ke bawah).

Dapat digunakan untuk pencahayaan merata, setempat, dan dekoratif. Misal mengarahkan cahaya ke dinding dan menghasilkan tekstur dan warna yang lebih berdimensi.

2. Up light (Pencahayaan ke atas).

Jenis ini lebih dominan ke pencahayaan dekoratif. Efek yang



dihasilkan adalah kesan megah dan memunculkan dimensi.

3. Back light (Pencahayaan dari belakang).

Untuk memberi aksentuasi pada obyek, misal untuk memunculkan siluet dan membuat bentuk obyek terlihat lebih jelas.

4. Side light (Pencahayaan samping).

Umumnya jenis ini dipakai untuk benda seni yang membutuhkan penekanan pada elemen tertentu yang menjadi aksen.

5. Front light (Pencahayaan dari depan).

Pencahayaan dari depan untuk digunakan pada elemen dua dimensi.

Pada ruang display perlu ada tambahan pencahayaan buatan yang mendukung karakter atraktif dan pencahayaan yang dapat membimbing pergerakan pengunjung serta menunjukkan pengunjung kepada sesuatu yang istimewa, dengan cara dapat menambahkan pencahayaan pada bidang kiri kanan dan atas yang seakan-akan membimbing orang untuk terus mengikuti alur yang diciptakan. Pemberian lampu dekoratif pada obyek akan menonjolkan obyek dan langsung terlihat oleh pengunjung.

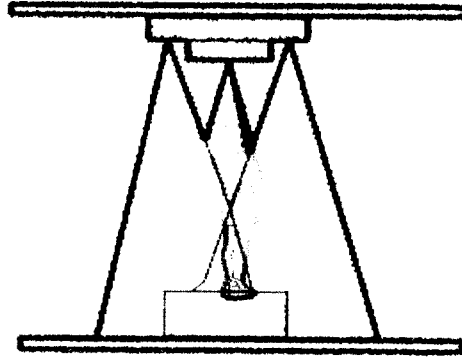
- **Analisa Skema Pencahayaan Pada Ruangan**

Pencahayaan alami pada obyek tidak terlalu dimungkinkan karena sifatnya yang terus menerus dan dalam jumlah yang cukup besar. Sifat bahan tidak memungkinkan untuk menahan cahaya matahari tersebut.

Pencahayaan buatan yaitu lampu, sangat mungkin digunakan karena jumlah kuat cahaya yang di miliki dapat disesuaikan sesuai fungsinya. Pilihan besar daya yang diinginkan pun sudah sangat beragam di pasaran. Fungsi pencahayaan buatan pada obyek



display adalah untuk memunculkan efek tiga dimensi, menonjolkan warna asli dari obyek serta menjadikan obyek terlihat lebih menarik.



Gambar 3.7

Pengendalian daylight

Sumber : hand out "rekayasa pencahayaan"



BAB IV

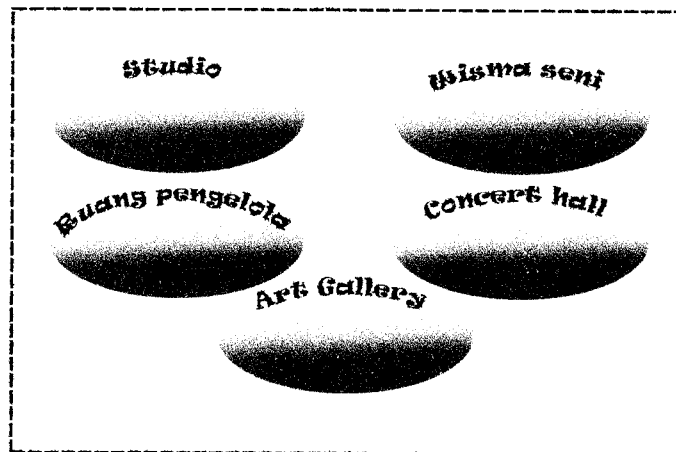
KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep Tata Massa Bangunan

Massa bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini terbagi menjadi 5 massa bangunan, yaitu massa bangunan Art Gallery, massa bangunan Concert Hall, massa bangunan Studio, massa bangunan Ruang Pengelola, dan massa bangunan Wisma seni. Pembagian massa bangunan ini berdasarkan pada pengelompokan jenis kegiatan.

• Zoning Massa Bangunan

Schematic Design



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



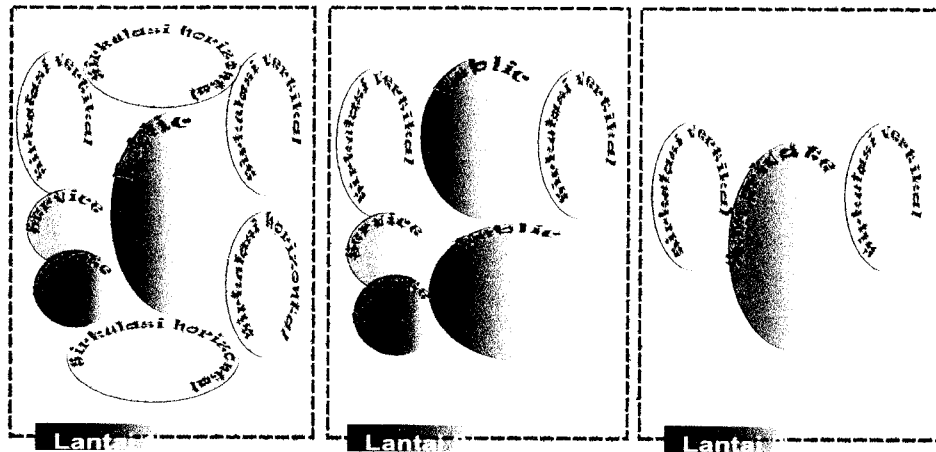
Gambar 4.1
Zoning Massa Bangunan
Sumber : Analisa



4.1.1. Zoning

▪ Zoning Massa Bangunan Art Gallery

Schematic Design



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



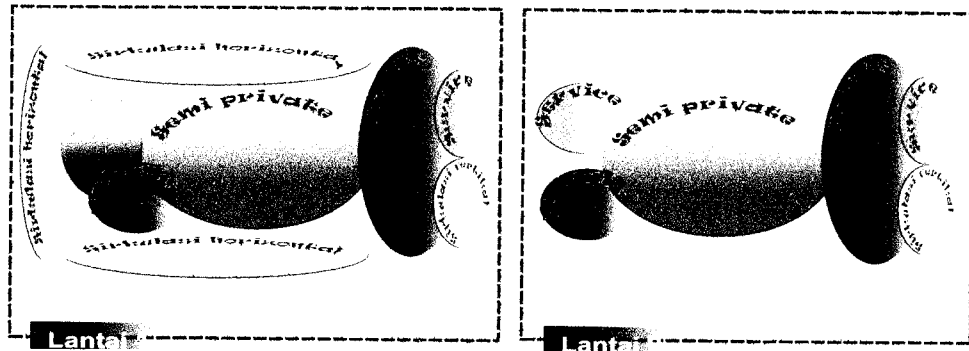
Gambar 4.2
Zoning Massa Bangunan Art Gallery
Sumber : Analisa

- Zoning pada massa bangunan Art Gallery, dengan ruang-ruang, yaitu pada lantai 1 terdapat cafeteria dan ruang service, pada lantai 2 terdapat ruang pameran permanent, lobby atau ruang tunggu, dan terdapat akses utama untuk menuju ruang pertunjukan, dan pada lantai 3 terdapat ruang pameran temporer. Ruang pameran temporer hanya terbuka bagi publik setiap ada event-event pameran.



• Zoning Massa Bangunan Concert Hall

Schematic Design



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



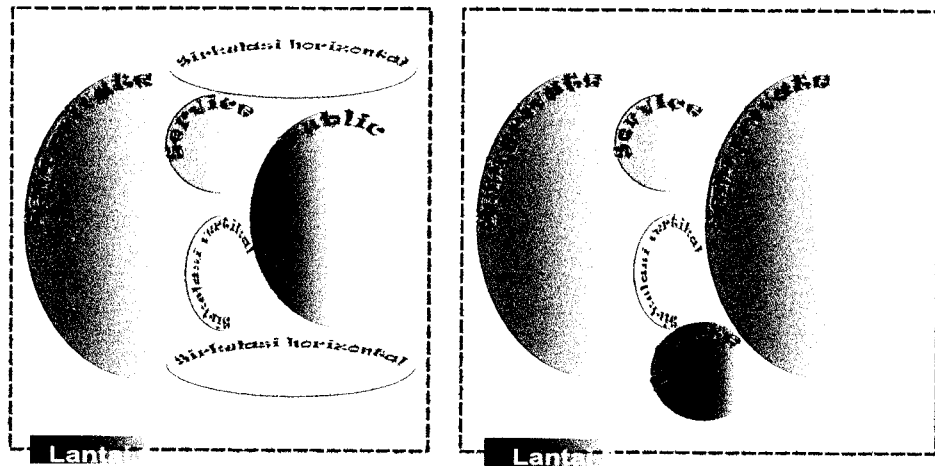
Gambar 4.3
Zoning Massa Bangunan Concert Hall
Sumber : Analisa

- Zoning pada massa bangunan Concert Hall, dengan ruang-ruang yaitu pada lantai 1 terdapat art shop, ruang-ruang service, dan dibelakang panggung terdapat ruang tunggu pemain, dan ruang persiapan alat musik yang akan digunakan untuk pertunjukkan, pada lantai 2 merupakan entrance menuju ruang pertunjukan yang terhubung dengan lobby di massa bangunan art gallery, dan dibelakang panggung terdapat ruang-ruang yang sifatny aprivate bagi para pemain seperti ruang ganti pakaian, ruang rias, ruang lighting, dan ruang sound control



▪ Zoning Massa Bangunan Studio

Schematic Design



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



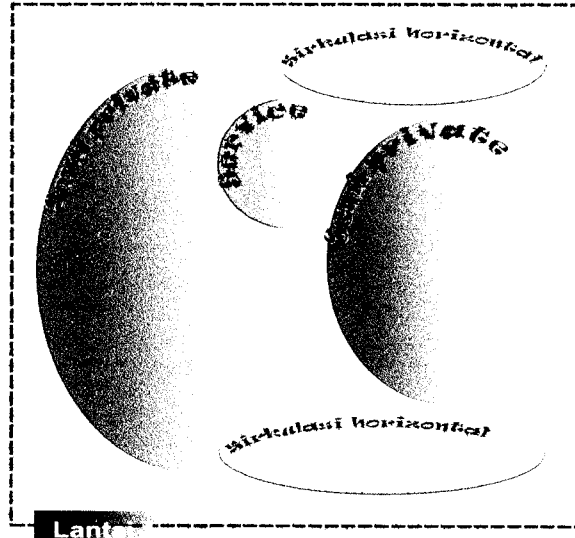
Gambar 4.4
Zoning Massa Bangunan Studio
Sumber : Analisa

- Zoning pada massa bangunan studio, dengan ruang-ruang, yaitu pada lantai 1 terdapat studio musik (2 studio musik modern dan 1 studio musik tradisional), ruang workshop, dan studio teater yang sifatnya terbuka (publik) karena dapat juga digunakan sebagai ruang diskusi para seniman, dan pada lantai 2 terdapat studio tari, studio seni lukis, dan studio seni patung dan handycraft.



Schematic Design

▪ Zoning Massa Bangunan Ruang Pengelola

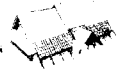


GARUT CENTER for the ART and CULTURE



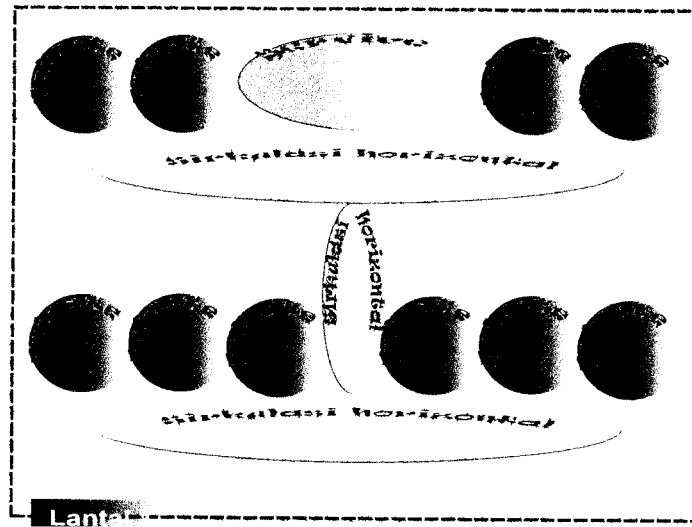
Gambar 4.5
Zoning Massa Bangunan Pengelola
Sumber : Analisa

- Zoning pada massa bangunan ruang pengelola, dengan ruang-ruang, yaitu ruang-ruang kerja untuk para pengelola yang di bagi berdasarkan bagian-bagian atau bidang kerjanya seperti ruang bagian tata usaha, ruang bagian pengolahan, ruang bagian pengembangan, ruang bagian pemanfaatan, dan ruang kepala pengelola. Selain itu juga terdapat ruang rapat yang letaknya mudah diakses dari berbagai ruang, dan ruang tamu sebagai tempat informasi.



▪ Zoning Massa Bangunan Wisma Seni

Schematic Design



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



Gambar 4.6
Zoning Massa Bangunan Wisma Seni
Sumber : Analisa

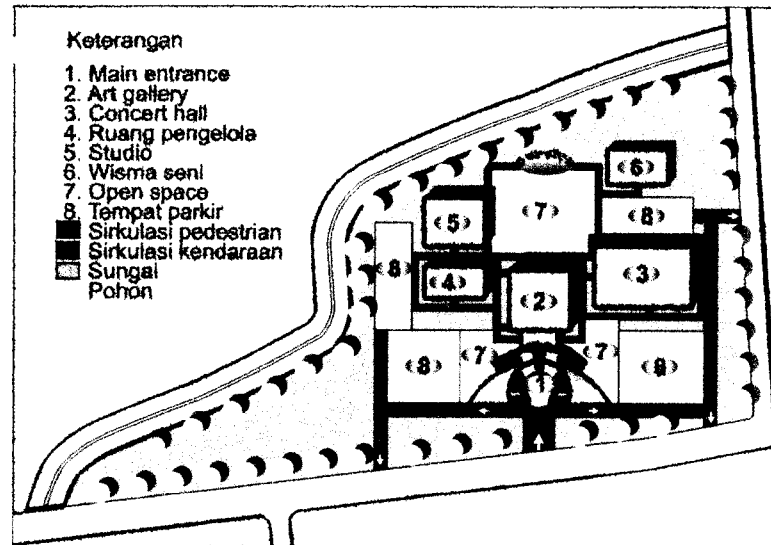
- Zoning pada massa bangunan wisma seni, dengan ruang-ruang yaitu kamar-kamar tidur dan ruang service seperti dapur. Massa bangunan ini diletakkan di belakang dengan tujuan agar para pengguna mendapatkan ketenangan pada saat istirahat



4.1.2. Penempatan Massa Bangunan pada Site

• Penempatan Massa Bangunan Pada Site

Schematic Design



GARUT CENTER for the ART and CULTURE



Gambar 4.7
 Penempatan Massa Pada Site
 Sumber : Analisa

Pada gambar diatas dapat dilihat posisi dari tiap massa-massa bangunan. Massa bangunan paling depan yaitu art gallery, concert hall, dan ruang pengelola. Pertimbangan panempatan massa-massa bangunan tersebut didepan yaitu karena massa bangunan art gallery dan concert hall merupakan area publik, sehingga para pengunjung dapat dengan mudah mengaksesnya, sedangkan ruang pengelola merupakan area kerja, dimana pada area tersebut terjadi aktivitas setiap harinya dan para pengunjung yang ingin mengetahui berbagai macam informasi tentang kesenian dan kebudayaan dapat dengan mudah mendapatkannya. Massa bangunan studio dan wisma seni ditempatkan di belakang, dengan



pertimbangan yaitu agar para pengguna massa bangunan tersebut mendapatkan ketenangan dalam beraktivitas dan tidak mengganggu aktivitas di tempat lain. Antar massa-massa bangunan dihubungkan oleh jalur pedestrian. Open space terletak ditengah, dikelilingi massa-massa bangunan, menjadi pengikat antar massa-massa bangunan.

4.1.3. Sirkulasi

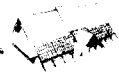
Sirkulasi pada bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan ini dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki (pedestrian).

1. Sirkulasi Kendaraan

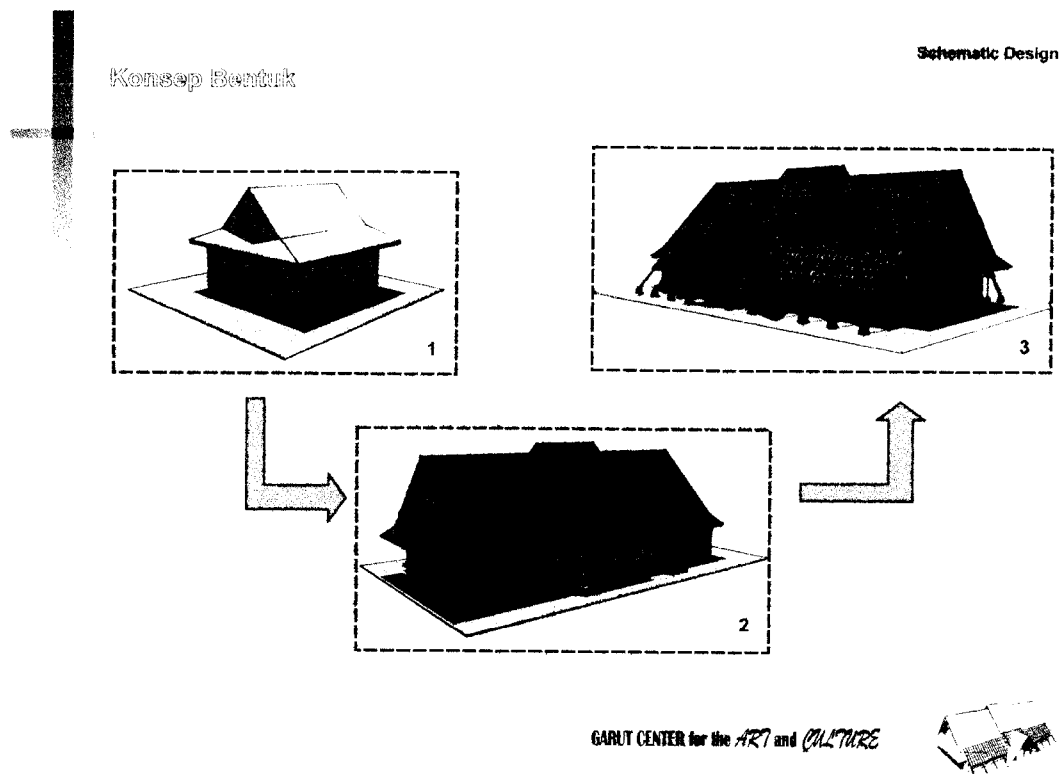
Untuk kendaraan yang masuk kedalam site adalah kendaraan roda 2 dan roda 4. Tempat parkir pengunjung dibagi menjadi 2 yaitu di sebelah barat dan timur, dimana di tiap tempat parkir terdapat parkir mobil dengan kapasitas 27 mobil dan parkir motor dengan kapasitas 66 motor. Untuk tempat parkir pengelola dan seniman berada di samping massa bangunan pengelola dan studio. Dan disediakan juga tempat parkir khusus untuk para seniman yang akan menginap yang berada didepan massa bangunan wisma seni. Pertimbangan dari pemisahan tempat-tempat parkir tersebut yaitu agar tidak terjadinya kemacetan di dalam site sehingga sirkulasi menjadi lancar.

2. Sirkulasi Pedestrian

Untuk sirkulasi pedestrian diletakkan di dalam site, menjadi penghubung antar massa bangunan. Dirancang dengan suasana yang nyaman, dimana banyak vegetasi-vegetasi, teduh, "dekat" dengan suasana-suasana alami.



4.2. Konsep Bentuk



Gambar 4.8
Konsep Bentuk
Sumber : Analisa

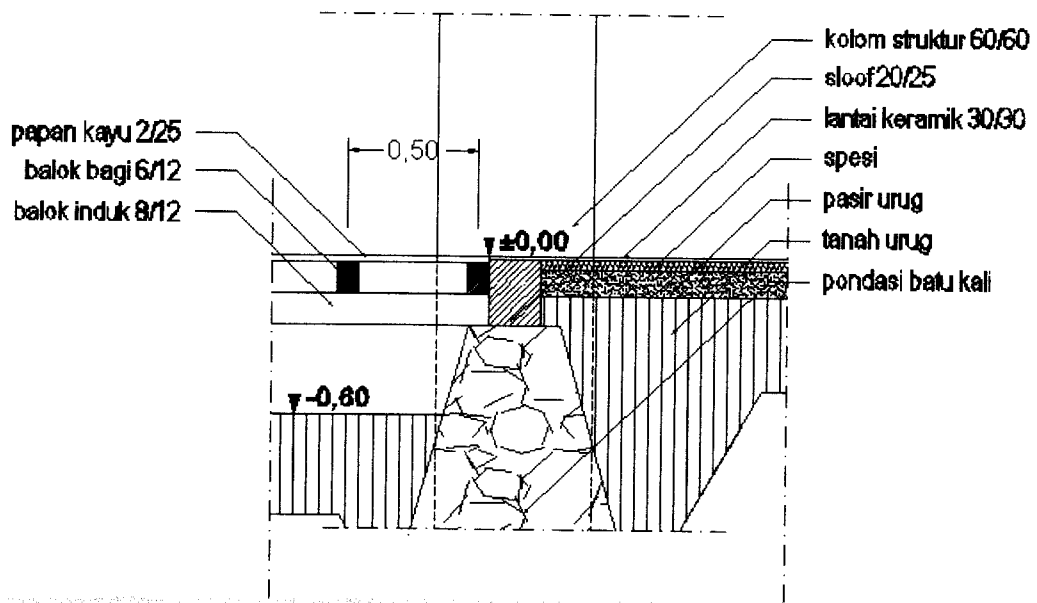
1. Bentuk dasar dari rumah tradisional sunda yang akan diambil sebagai dasar dari konsep bentuk massa-massa bangunan pada Pusat Kesenian dan Kebudayaan, yaitu berbentuk panggung, denah rumah berbentuk persegi, dan adanya umpak batu sebagai penopang kolom.
2. bentuk rumah panggung dan bentuk denah persegi yang merupakan ciri rumah tradisional sunda tetap dipertahankan.
3. Arsitektur modern dicoba diterapkan pada bangunan tradisional sunda, dengan cara menggunakan material kaca dan adanya ekpos struktur.



4.3. Konsep Struktur

Secara keseluruhan struktur yang digunakan pada bangunan Pusat Kesenian dan Kebudayaan yaitu struktur beton bertulang. Sedangkan pada atap menggunakan struktur kayu.

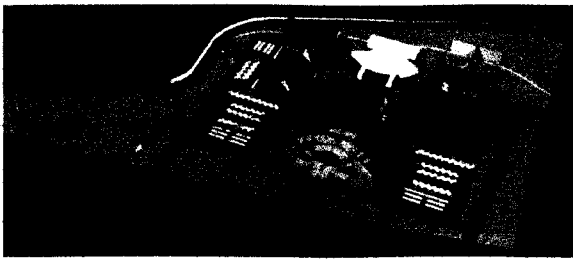
Konsep rumah panggung tidak sepenuhnya digunakan. Bangunan dirancang agar terlihat dari luar seakan-akan seperti rumah tradisional sunda yang berbentuk panggung, tetapi sebenarnya tidak sepenuhnya demikian. Alasannya yaitu karena aspek pemborosan. Jika bangunan dengan luasan yang cukup besar menggunakan konsep rumah panggung sunda yang hanya dinaikkan 60 cm dari permukaan tanah, akan sangat boros (dalam hal pembiayaan), karena harus membuat balok-balok penyangga plat lantai. Oleh karena itu, untuk menghindari pemborosan dan juga agar bangunan terlihat seperti rumah panggung maka beberapa meter dari tepi, lantai dibuat panggung dengan struktur kayu dan sisanya menggunakan lantai biasa dengan tanah urug dibawahnya.



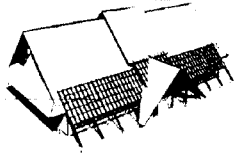
Gambar 4.9
Detail Struktur Pada Lantai Dasar
Sumber : Analisa

DAFTAR PUSTAKA

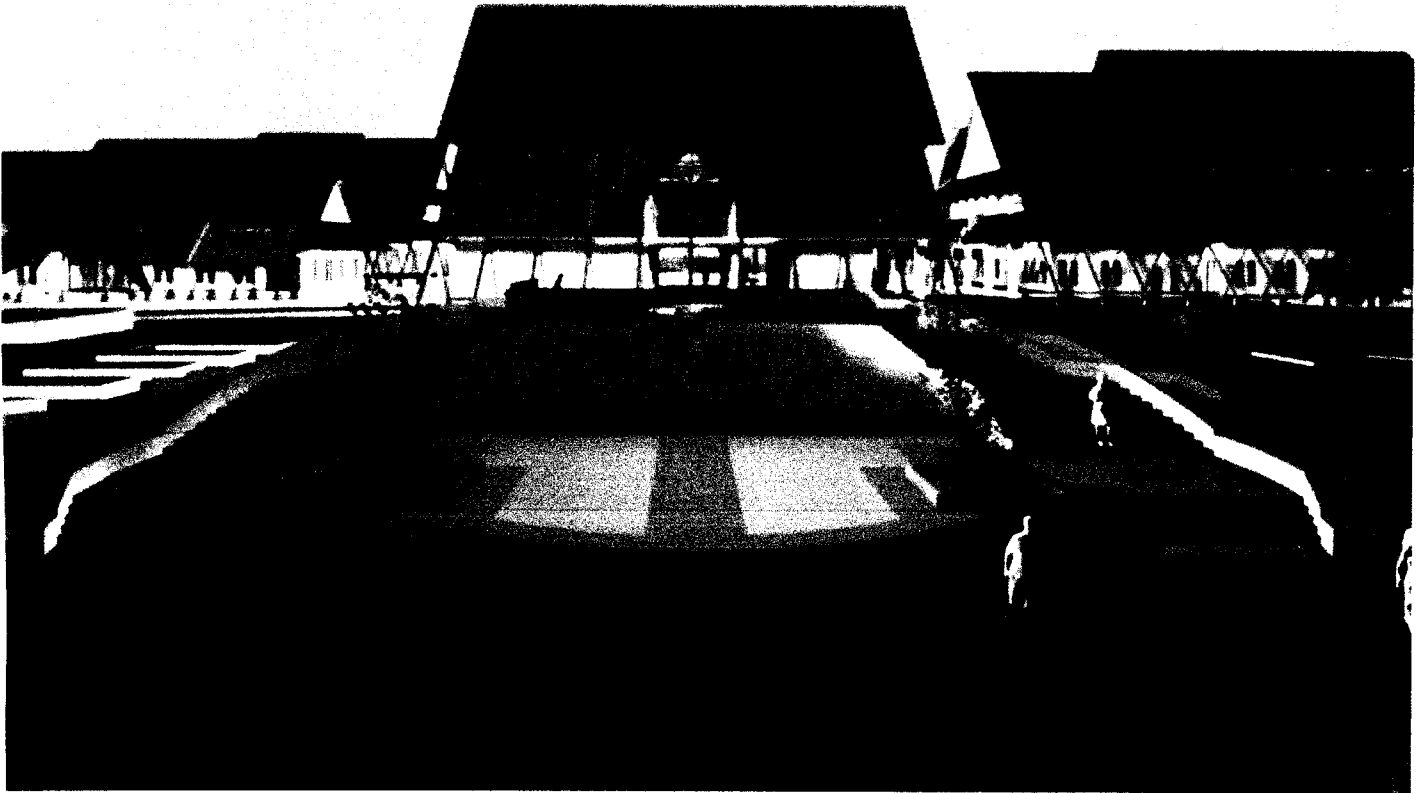
1. *Rencana Umum Tata Ruang Kabupaten Garut, th 2003*, BAPPEDA Kabupaten Garut.
2. *Data dan Informasi kesenian th 2003, Kabupaten Garut*, Dinas pariwisata dan budaya Kabupaten Garut.
3. D. K. Ching, Francis, *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1994.
4. Nuefert Ernest, *Data Arsitek, Teremahan*, Erlangga, Surabaya, 1990.
5. Mangunwijaya YB, *Wastu Citra*, Gramedia, akarta, 1995.
6. Dipl. Ing. Suwondo. B. S. Utet/Djampatan, *Pencerminan Nilai Budaya Dalam Arsitektur Indonesia'*.
7. Yunus, Ahmad H. Drs, *Arsitektur Tadisional Jawa Barat*, 1984.
8. Gelebet, I Nyoman. Ir, *Arsitektur Tradisonal Daerah Bali*, 1986.
9. Dakung, Sugiyarto. Drs, "*Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*", Departemen P dan K, 1981.
10. Ir Revianto Budi Santosa, M. Arch, *Gerakan Arsitektur Modern*, Diktat Kuliah Perkembangan Arsitektur.

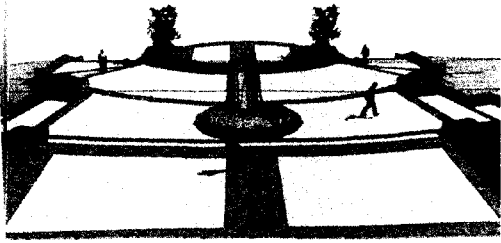


GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*

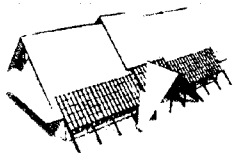


PERSPEKTIF

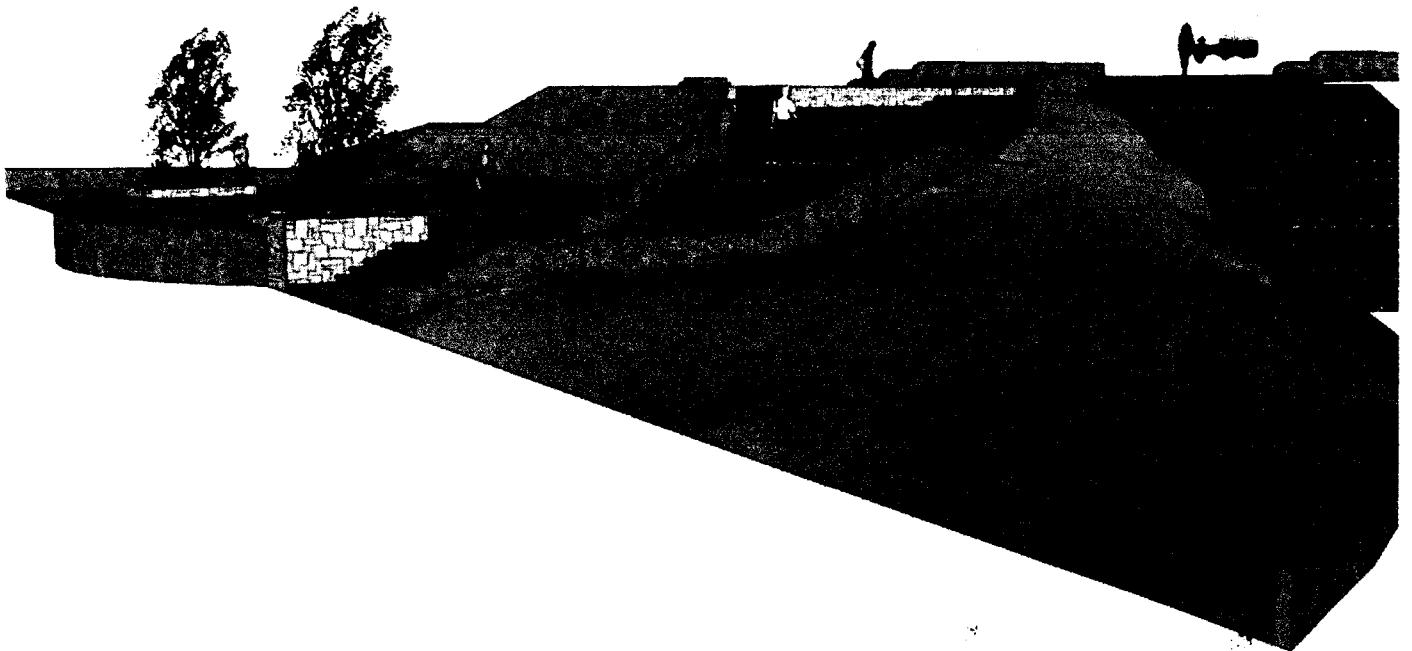


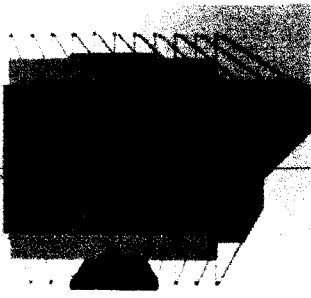


GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*

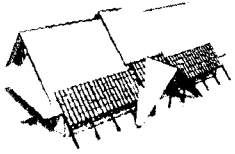


MAIN ENTRANCE

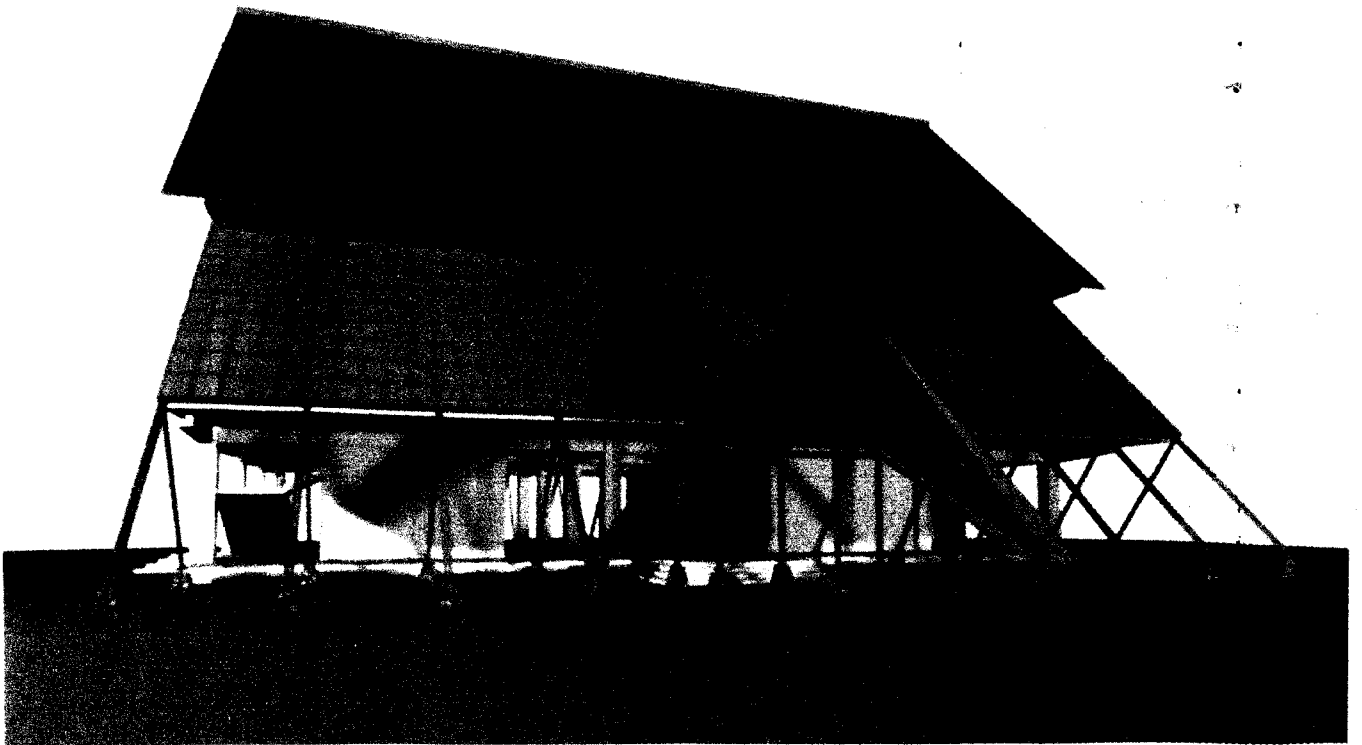
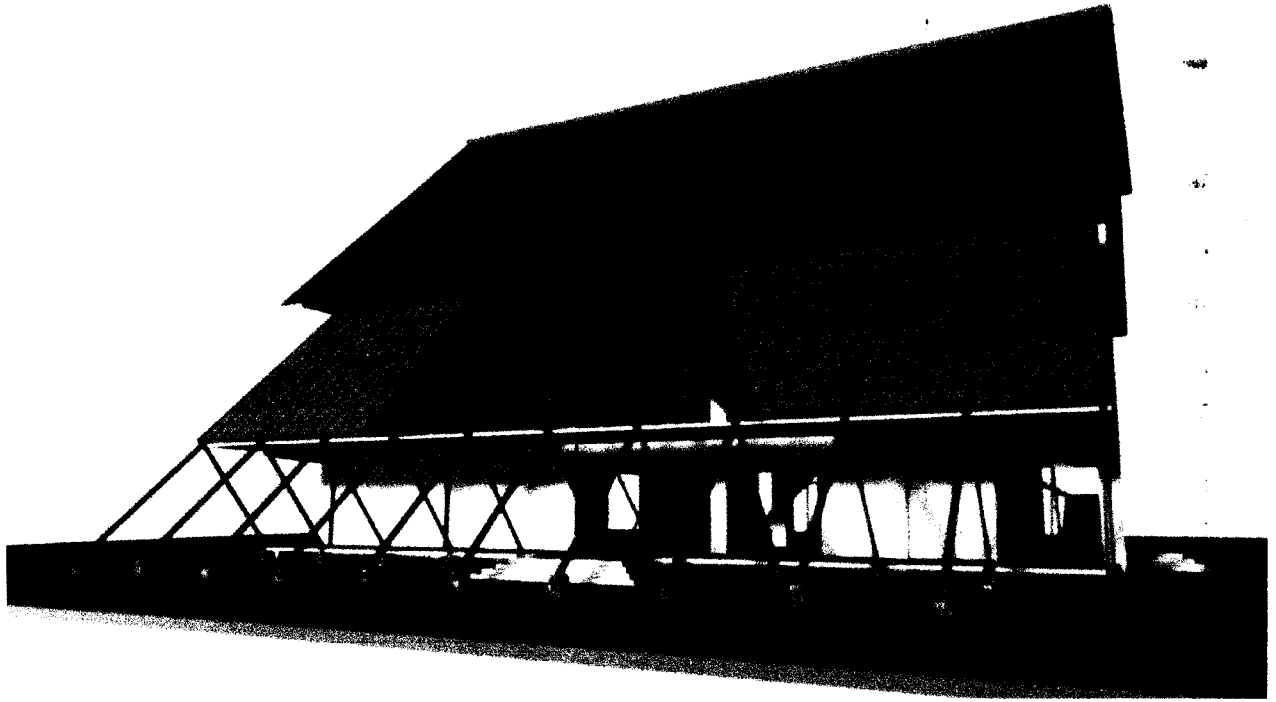


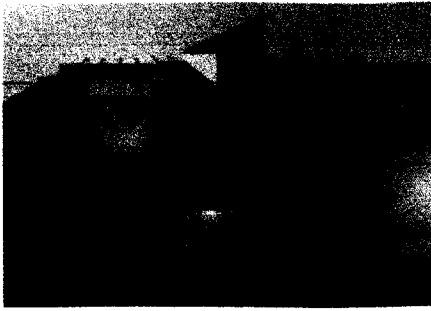


GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*

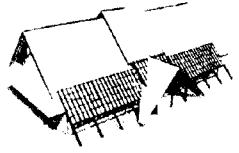


ART GALLERY

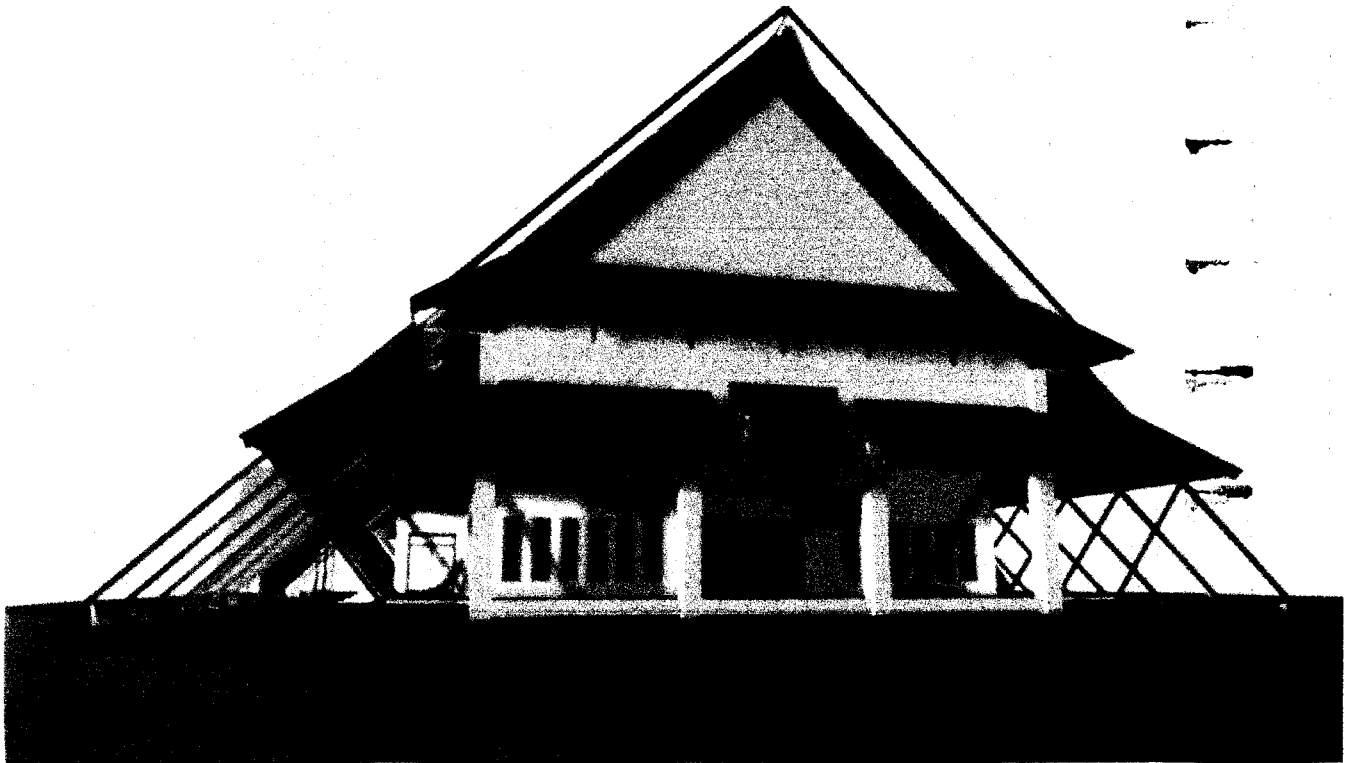
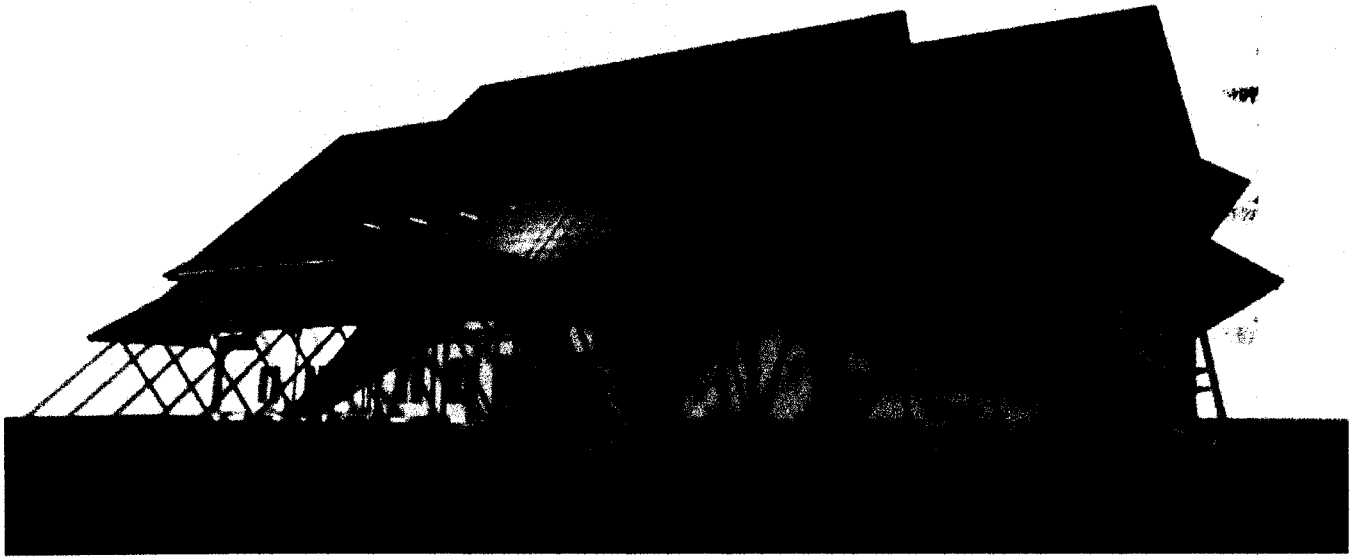




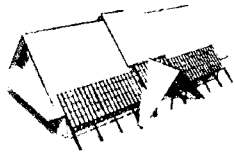
GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*



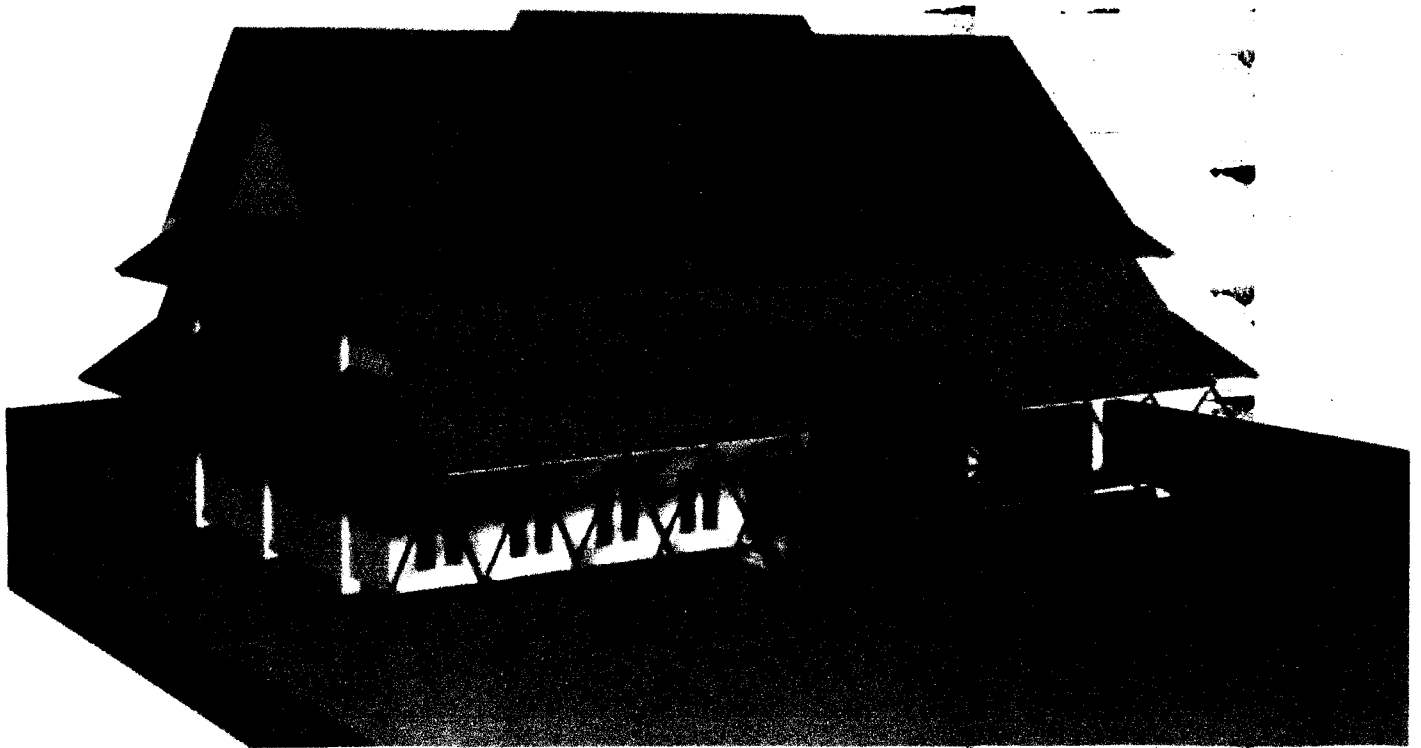
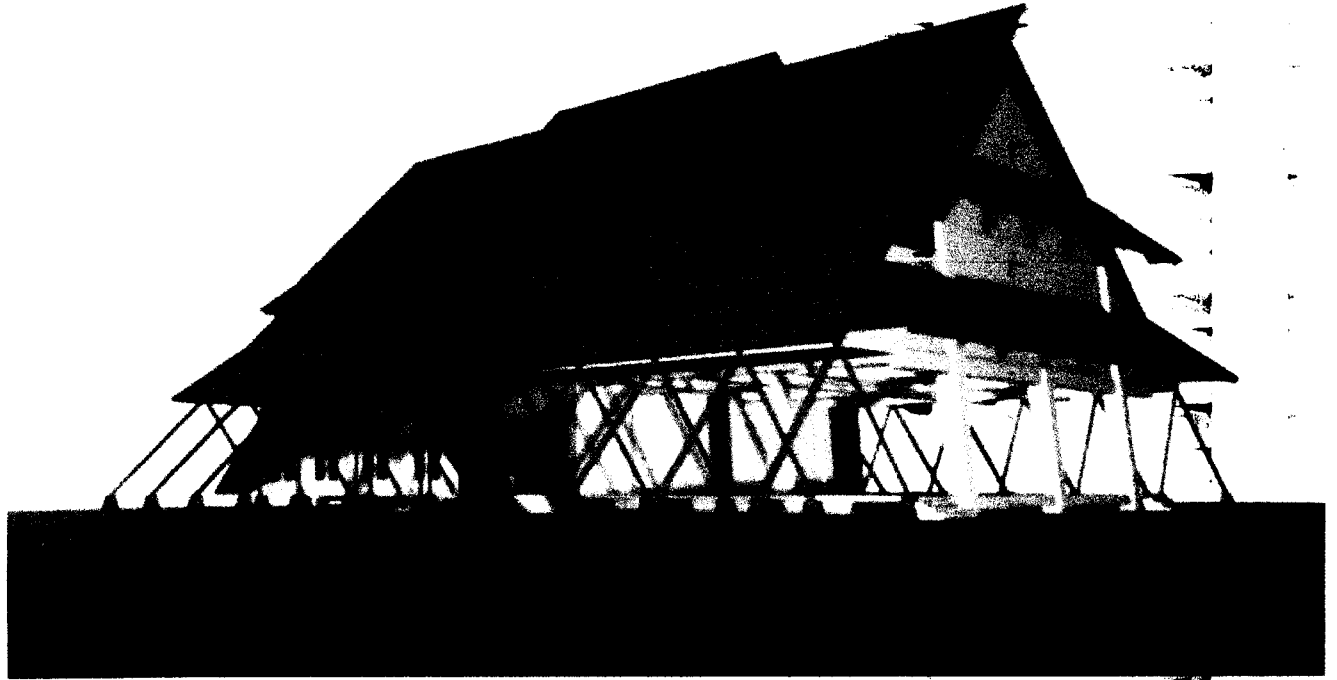
CONCERT HALL

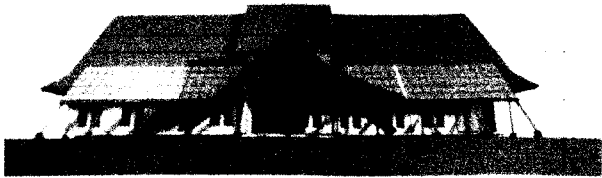


GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*

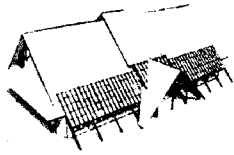


STUDIO SENI

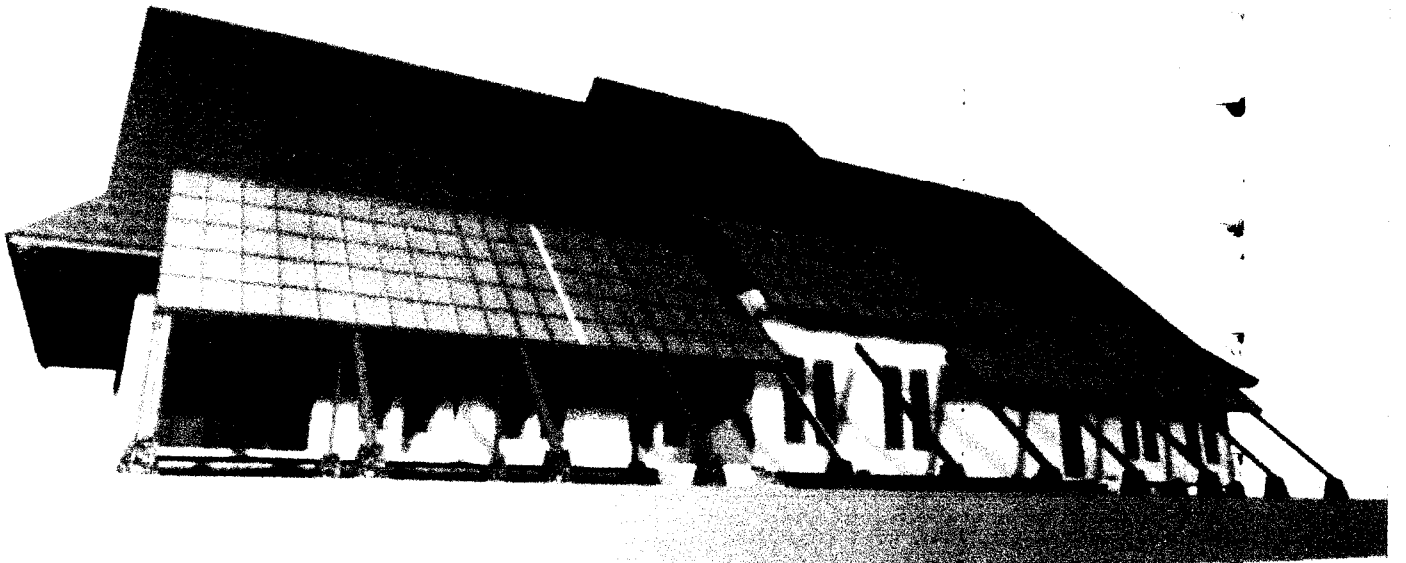
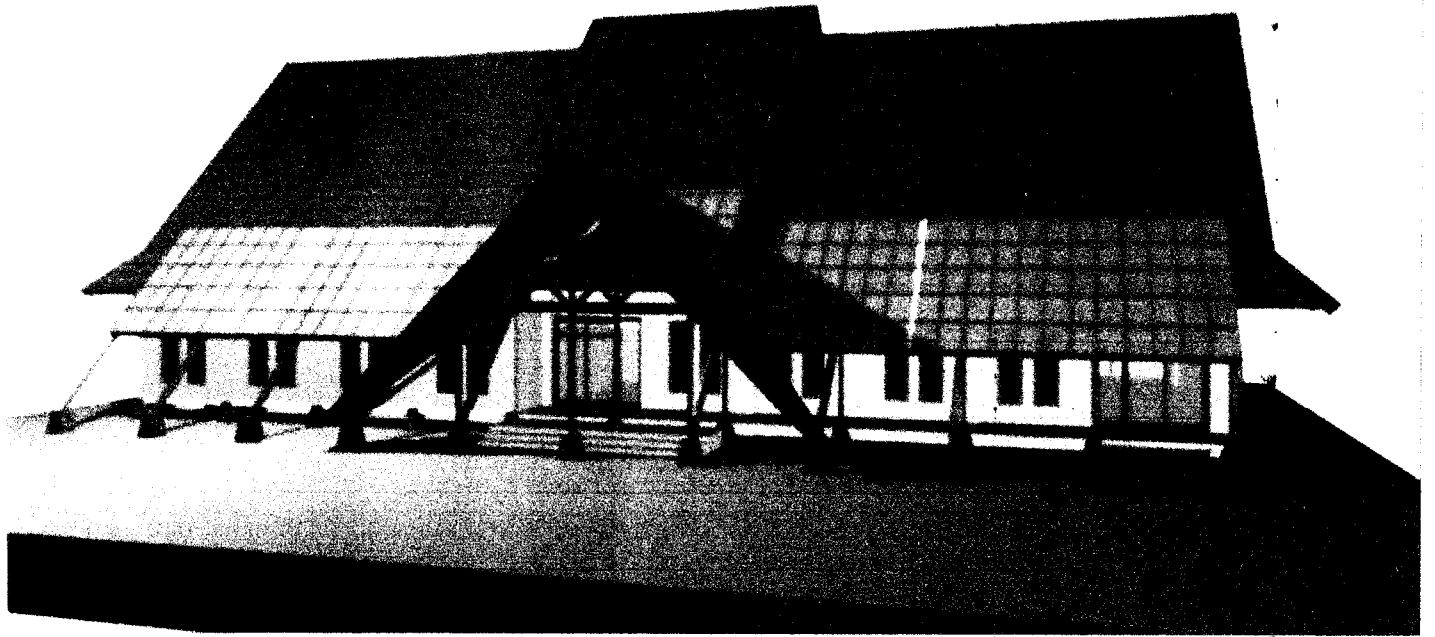


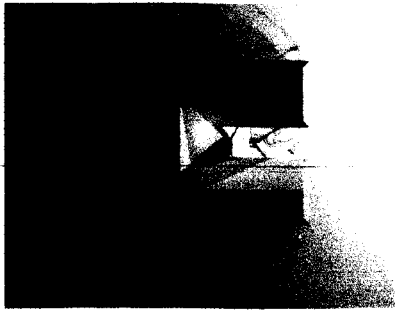


GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*

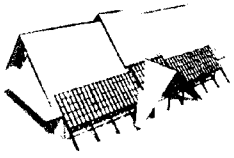


RUANG PENGELOLA





GARUT CENTER for the *ART* and *CULTURE*



WISMA SENI

