

STAMPED INFORMATION
DATE: 12/02/2002
TEL: 512-000 6053
NO. JUDUL: 000605
K. 12-000 60501

Pusat Kesenian Tradisional di Bengkulu

Traditional Art Center in Bengkulu
*Architectural Representation of Tabot Through Bernard Tschumi Concept
"Transformation and Superimposition"*

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

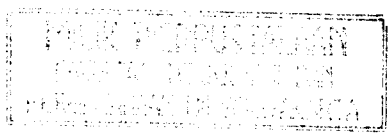
MARZAL RAKHMADI

98. 512. 034

Dosen Pembimbing :

**Ir. Sri Hardiyatno, MT
Ir. Arman Yulianto, MUP.**

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2002**



LEMBAR PENGESAHAN

*Pusat Kesenian Tradisional
di Bengkulu*

Re-presentasi Arsitektural Tabot kedalam perancangan melalui konsep
Bernard Tschumi "Transformasi dan superimposisi"

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

Nama : Marzal Rakhmadi
No. Mhs : 98 512 034

Jogjakarta, Desember 2002

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Ir. Sri Hardiyatno, MT

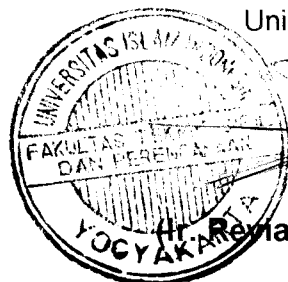
Dosen Pembimbing II

Ir. Arman Yulianto, AMUP.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



(Handwritten signature of Ir. Remanto Budi Santoso, M.Arch)
Ir. Remanto Budi Santoso, M.Arch)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

*Kedua orang tuaku yang sangat aku cintai dan sangat aku sayangi,
Ayahanda SAIRIN GASAM bin Gasam dan Ibunda LENSIANA bin Arafuddin*

Dangku Todi Kurniawan dan ncu'wo Mimi Hani

Adikku tersayang, Cik Goldman Suryanto, dan Ahmad Safril

Serta Keponakanku yang sangat aku sayangi

Tommy Laksana dan Mulky Akbar

ALMAMATERKU Tercinta UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

GURU dan DOSEN-DOSENKU

SAHABAT-SAHABAT KARIBKU

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman		
Halaman judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Daftar Isi	iv
Kata Pengantar	vi
Lembar Abstraksi	ix
BAB I. Proyek Sinopsis		
1.1. Judul Proyek	1
1.2. Argumentasi Proyek	2
1.2.1. Fungsi	2
1.2.2. Lokasi	3
1.3. Lokasi Proyek	4
1.4. Fasilitas Proyek	5
1.5. Karakteristik Pengguna	10
1.6. Data Klien	11
1.7. Tanggapan Desain	11
1.8. Metode Perancangan	12
1.8.1. Studi Teori	13
BAB II. Persyaratan Teknis Fungsional.		
2.1. Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu	14
2.1.1. Pengguna	15
2.1.2. Persyaratan Umum	15
2.1.3. Pengelompokan Kegiatan	18
2.1.4. Persyaratan Berdasarkan Jenis Kegiatan	20
2.1.4.1. Kegiatan Pengelola	20
2.1.4.2. Kegiatan Studio	20
2.1.4.3. Kegiatan Pameran	21
2.1.4.4. Kegiatan Pertunjukkan	21
2.2. Standarisasi	22
2.2.1. Kegiatan Pengelola	22
2.2.2. Kegiatan Pertunjukkan	23
2.2.3. Kegiatan Pelatihan	25
2.2.4. Kegiatan Pameran	26
2.3. Besaran Ruang	28
2.3.1. Fasilitas Pertunjukkan	28
2.3.2. Fasilitas Studio	29
2.3.3. Fasilitas Pameran	30
2.3.4. Fasilitas Pengelola dan Service	30

BAB III.	Kajian Konsep dan Teori	32
3.1.	Kilas Sejarah	32
3.1.1.	Sejarah Tabot	32
3.1.2.	Visi dan Misi Tabot	32
3.2.	Perkembangan Tabot	33
3.2.1.	Prosesi Ritual Tabot	34
3.3.	Pengkajian Makna	41
3.4.	Makna Tabot	41
3.4.1.	Ungkapan Simbolik	43
3.4.2.	Bentuk dan Potongan Tabot	45
3.4.3.	Pseudoritual	46
3.5.	Kajian Konsep Perancangan Bernard Tschumi	47
3.5.1.	Parc de la Villette	47
3.5.2.	The Manhattan Transcripts	48
3.5.3.	The Folies	51
3.5.4.	Transformasi	53
3.5.5.	Superimposisi	54
3.6.	Pseudoritual dalam Bernard Tschumi	55
3.7.	Kesimpulan	56
3.8.	Arsitektur	57
BAB IV.	Pendekatan Transformasi dan Re-presentasi	62
4.1.	Konsep Site	62
4.1.1.	Pemilihan Site	63
4.2.	Konsep Makro Perancangan	64
4.2.1.	Konsep Komposisi Massa	69
4.2.1.1.	Geometri Bentuk	69
4.2.1.2.	Transformasi Bentuk	70
4.2.1.3.	Komposisi Massa	76
4.2.1.3.1.	Massa Bangunan	80
4.2.1.4.	Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan	81
4.2.2.	Konsep Sirkulasi	82

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Puja dan puji syukur kita kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan barokah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam studi strata-1 pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Jogjakarta.

Tak lupa Shalawat beriring salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita manusia paling sempurna, **Nabi Muhammad SAW**, yang telah menyebarkan agama Islam sebagai agama *rahmatan lil 'alamin*. Beliauah figur manusia sempurna yang mesti kita jadikan uswah (teladan) dalam menjalani hidup dan kehidupan.

Tugas Akhir yang berjudul Pusat Kesenian Tradisional di Bengkulu (Traditional Art Center in Bengkulu) merupakan wujud antusiasme penulis untuk merespon perkembangan budaya tradisional yang ada di Bengkulu khususnya dan perkembangan Budaya Bangsa Indonesia umumnya yang kemudian dire-presentasikan kedalam arsitektural.

Dalam penyelesaian penulisan ini, telah banyak pihak yang membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung, baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- Bapak **Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch**, selaku ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Bapak **Ir. Hanif Budiman, MSA**, selaku koordinator Tugas Akhir.
- Bapak **Ir. Sri Hardiyatno, MT**, selaku dosen pembimbing I dalam penulisan Tugas Akhir ini, terima kasih atas kearifan dan kebijaksanaan dalam memberikan dorongan dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan ini.
- Bapak **Ir. Arman Yulianta, MUP**, selaku dosen pembimbing II, terima kasih atas segala motivasi dan dorongan dalam pengembangan ide dan wawasan dalam penulisan serta idealisme penulis.

- Bapak Ir. Ahmad Syaifuddin, MJ, MT. Matur nuwon sanget Pak, telah membantu memberikan arahan dan masukan serta didikan selama ini, menelusuri dan menemukan ide-ide cemerlang dalam perancangan.
- Bapak-bapak dan Ibu-ibu karyawan, antara lain: Taman Budaya Jogjakarta, Taman Budaya Bengkulu, Padepokan Bagong, Sanggar tari Didik Nini Towok, Studio Musik Sriwijaya, UGM, UII, UNIB, Theater RAMAYANA, Suppa Data, dll.
- Guru dan Dosen-dosen yang telah banyak berjasa kepada penulis, matur nuwon sanget Bapak dan Ibu-ibu semuanya.
- Bapak M. SETIAWAN AMIN dan Ibunda NURJANNAH beserta seluruh keluarga tercinta: Siti Annadhoroh, M. Jamaluddin, Siti Rofiah Addawiyah, Nurul Amaliyah, Hilmi Al-Yani, yang telah banyak membantu, membimbing, mendorong dan memotivasi sehingga penulis mampu melampaui hari-hari yang sangat sulit. Jazakumullah.
- Mas dan rekan-rekan Asisten (mas BUDI, ST, Mas Budi Mulyono, ST, Mas Sigit Purnomo Hadi, ST, Mas Indra, ST, Mas Wisnu, ST, Mas Jawas, Mas Agung, dll)
- Mas Agung, Mas Nugie, dan Mas Khusnul, tempat curhatku yang sangat baik, matur nuwon sanget atas segala waktu dan dorongan moril yang telah diberikan.
- Sahabat-sahabatku di jurusan Arsitektur khususnya angkatan' 98 (Basuki Dhaniadi Nugroho, Agung Istu.Priambodo, Kaji, Nurizka, Banar, Eko Kastion, Dodi Morlin, Abdullah, Jawas Dwijo Putro, Marsono, Heru, Khusnul Yaqin, Adi Mustofa, Asrofi, Banar, dll) terima kasih atas segala kebaikannya.
- Rekan-rekan dan Ustadz/ustadzah TPA BAITURROHMAN dan BAITUL MUSTAQIM (Ust. Fitri, Ust. Moko, Ustadzah (Yani, Karsih, Wiwit, Ika, dan Yanti) matur nuwon sanget.
- Abangku tercinta (*Fathurrahmi, S.Si, Harum Murah Marpaung, SE*), terima kasih atas semuanya, menjadikan adi sebagai adek sendiri, telah dimanjain, dididik, dimarahi, dibikin nangis, bikin kesel, bikin jengkel, semuanya tidak akan terlupakan. Jazakallah Khairan Katsiran.
- Rekan-rekan KODISIA (Korp Dakwah Universitas Islam Indonesia), mas Indra Suryanto, mas Wawan Dwi Prasetyo, mas Decky, Mbak Ruby Utami Varalin, ST, Mbak Yuyun Nailuvar, Mbak Lila Aristiani, Mbak Atik Adinda, ST, terima kasih atas segala suka dukanya, kerjasamanya dan pengalaman serta pelajaran yang telah

diberikan selama ini, yang tidak terlupakan, serta crue KODISIA seluruhnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu disini terimakasih banyak.

- Temanku **Sukron Jamil** yang amat baik, telah rela meminjamkan komputernya selama di studio, matur nuwon sanget mas, semoga amal ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah Swt, amin3x.
- Rekan-rekan dan adik-adikku tercinta di Takmir dan Takmiroh Masjid Ulii Albab Universitas Islam Indonesia khususnya (mas Nurul Hakki, Roni Saputra, Lila Aristiani, Siti Annadhoroh, dan Winda) serta yang tidak dapat disebutkan satu persatu karena terlalu banyak, buat Winda yang telah meminjamkan Cartridgenya hingga penulisan ini mencapai titik akhir, Alhamdulillah buanget, terima kasih ya Winda, semoga amal ini diterima oleh Allah Swt, moga menjadikan apa-apa yang kamu idealkan dapat tercapai, amin 3x, selamat berjuang, "buat **Siti Annadhoroh tetap istiqomah**".
- Rekan-rekan di **FOSIL-MMB** (Forum Silaturahmi Mahasiswa Muslim bengkulu) di Jogjakarta.
- Rekan-rekan **FKA-4 Bengkulu**(Alumni SMUN 4 Bengkulu), (Mas Suyitno sekeluarga, Budiono, Novi Heriyanto, Prisca Wellianty, Ani Susanti, Suci P.A, Sri Rahayu, Irawan Sumardi, Hud, Nasrul Mursik sekeluarga, Eko sekeluarga, Hery, Hendi, dll), isi hari dengan prestasi.
- Rekan-rekan studio perancangan, semoga raih prestasi yang gemilang, dunia dan akhirat.

Akhir kata, semoga amal baik ini diterima oleh Allah Swt dan diberi imbalan yang berlipat ganda dan semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Billahitaufig wal hidayah

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Jogjakarta, Desember 2002
Penulis

M a r z a l R a k h m a d i

Pusat Kesenian Tradisional di Bengkulu

Re-presentasi Arsitektural Tabot Melalui Konsep Bernard Tschumi
"Transformasi dan Superimposisi"

Traditional Art Center in Bengkulu

Architectural Representation of Tabot Through Bernard Tschumi Concept
"Transformation and Superimposition"

Nama : **Marzal Rakhmadi**
No. Mhs : **98. 512. 034.**

Dosen Pembimbing I
Ir. Sri Hardiyatno, MT.

Dosen Pembimbing II
Ir. Arman Yulianto, MUP.

ABSTRAK

Seni dan Budaya merupakan sesuatu yang tidak dapat lepas dari kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, banyak perkumpulan, sanggar seni dan budaya yang menunjukkan tingkat predikat yang cukup baik untuk dikembangkan dan ditingkatkan. Dengan nilai positif atau potensi tersebut merupakan peluang bagi Kotamadya Bengkulu untuk menjadi daerah tujuan wisata. Dengan berbagai fenomena-fenomena yang terjadi menyebabkan potensi dan predikat yang ada menjadi menurun, adapun yang menjadi penyebab utamanya adalah tidak adanya suatu pusat pengembangan dan pelatihan yang dapat menjadi acuan dalam rangka memajukan kesenian tradisional, dan minimnya fasilitas-fasilitas rekreasi serta faktor alam, sosial dan politik yang tidak menentu.

Pusat Kesenian Tradisional di Bengkulu merupakan pusat dari pengembangan kesenian tradisional Bengkulu yang diharapkan mampu mengemas dan memadukan gerak perkembangan seni-budaya Bengkulu baik ditingkat nasional maupun Internasional sehingga seni-budaya Bengkulu sebagai salah satu kekayaan kebudayaan Indonesia dapat menjadi prioritas setelah Bali dan Jogjakarta yang sudah berkembang jauh lebih baik.

Dalam perancangannya, bangunan ini merupakan re-presentasi Tabot, sebagai budaya tradisional Bengkulu. Tabot merupakan tema utama perancangan, pencarian makna Tabot melalui metode "Bernard Tschumi" yaitu metode transformasi dan superimposisi, guna menemukan hakikat makna Tabot kedalam arsitektural. Hal ini diharapkan dapat memberikan dan memunculkan pemahaman dan pemikiran yang lebih mendalam dan menyebarluaskan makna Tabot kedalam lapisan masyarakat ketika arsitektur hadir dalam bahasa bentuk dan simbol.

1. Sinopsis Proyek

I.1. Judul Proyek

Judul Proyek ialah **Pusat Kesenian Tradisional di Bengkulu.**

Re-presentasi Arsitektural Tabot kedalam perancangan melalui konsep Bernard Tschumi "Transformasi dan Superimposisi".

Prolog:

Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu merupakan sebuah Instansi milik Negara sebagai sub bidang pemerintah daerah yang bergerak dibidang seni dan budaya yang dibawah oleh kantor wilayah pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Bengkulu. Adapun pengelolaan dan pengembangan fungsi dari wadah itu sendiri diberikan kepada pihak swasta, dengan demikian diharapkan dapat menjadi penghubung bahkan penyatu antara pihak swasta dengan pihak pemerintah daerah sebagai instansi Negara kedalam satu skup wilayah yang lebih jelas, adapun pihak swasta yang dimaksud antara lain; para seniman dan budayawan serta investor dan pihak lembaga bahkan pihak universitas, baik secara nasional maupun internasional. Adapun kepemilikannya itu sendiri berada dibawah pemerintah daerah, dan dijadikan sebagai salah satu asset pemerintah daerah provinsi Bengkulu.

Lain hal, Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu diharapkan mampu menambah devisa Negara dan kas daerah provinsi Bengkulu khususnya, dan juga harus mampu mengemas dan memadukan gerak perkembangan seni-budaya Bengkulu baik ditingkat nasional maupun Internasional sehingga seni-budaya Bengkulu sebagai salah satu kekayaan kebudayaan Indonesia dapat menjadi prioritas setelah Bali dan Jogjakarta yang sudah berkembang jauh lebih baik.

I.2. Argumentasi Proyek

I.2.1. Fungsi

Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu berfungsi sebagai pusat pertunjukkan, dan pelatihan kesenian tradisional Bengkulu serta kegiatan pameran. Sebagai suatu wadah yang terpusat dan terpadu, dia harus mampu untuk mendidik, membina dan mengembangkan kesenian tradisional Bengkulu menjadi lebih representatif, kreatif, dan inovatif, sehingga mampu untuk bersaing ditingkat nasional dan internasional.

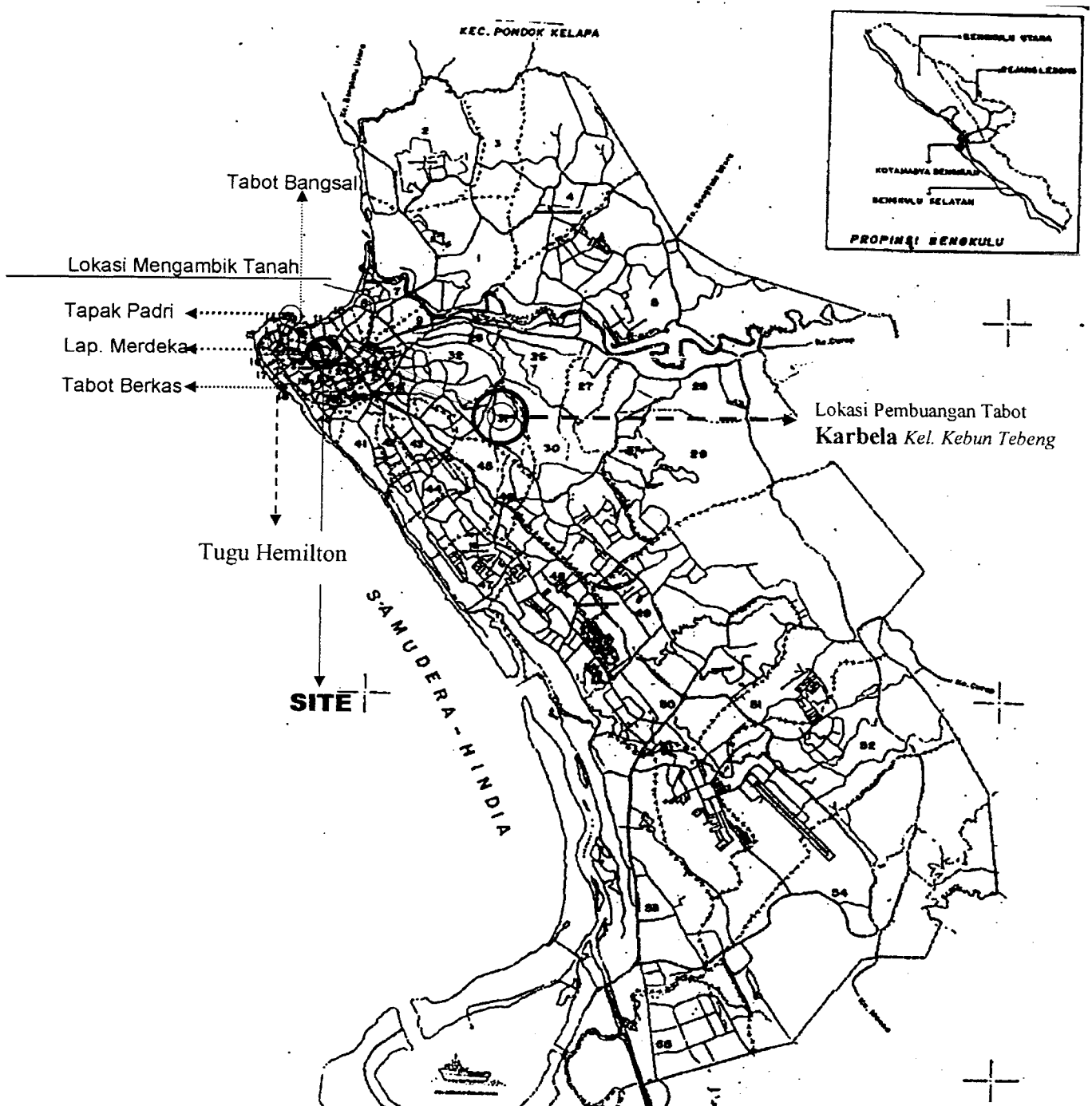
Dengan perkembangan seni-budaya yang semakin hari semakin pesat dan tidak terkontrol bahkan tidak terarah dengan baik sehingga dkuatirkan akan terjadi distorsi atau penyimpangan arah dan tujuan. Adapun hal lain yang harus diperhatikan adalah kemerosotan minat masyarakat terhadap budaya tradisional itu sendiri, dimana kemajuan IPTEK mengakibatkan kemunduran seni-budaya setempat, maka untuk menjadikan ini lebih baik perlu dibentuk suatu wadah yang akan menggagas, mengembangkan dan memberikan pelatihan, pertunjukkan dan pameran kepada masyarakat, guna meningkatkan sense of belonging dan sense of pride terhadap seni dan budaya tradisional setempat. sehingga masyarakat akan tetap memandang suatu hal yang baru dan diharapkan akan meninggikan kecintaan terhadap seni-budaya asli dan berkembang serta bangga dan berkeinginan untuk memajukannya secara bersama-sama.

Tugas Akhir ini mengajukan dan mengusulkan perancangan **Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu** sebagai suatu wadah terpusat yang dapat difungsikan sesuai dengan masing-masing fungsi yang dapat meningkatkan kualitas, inovasi, dan kreasi terhadap sumber daya daerah dalam hal seni dan budaya, serta sumber daya manusia agar mampu bersaing ditingkat nasional bahkan ditingkat internasional, yang akan memperkaya kekayaan dan keragaman seni-budaya nasional Indonesia.

I.2.2. Lokasi

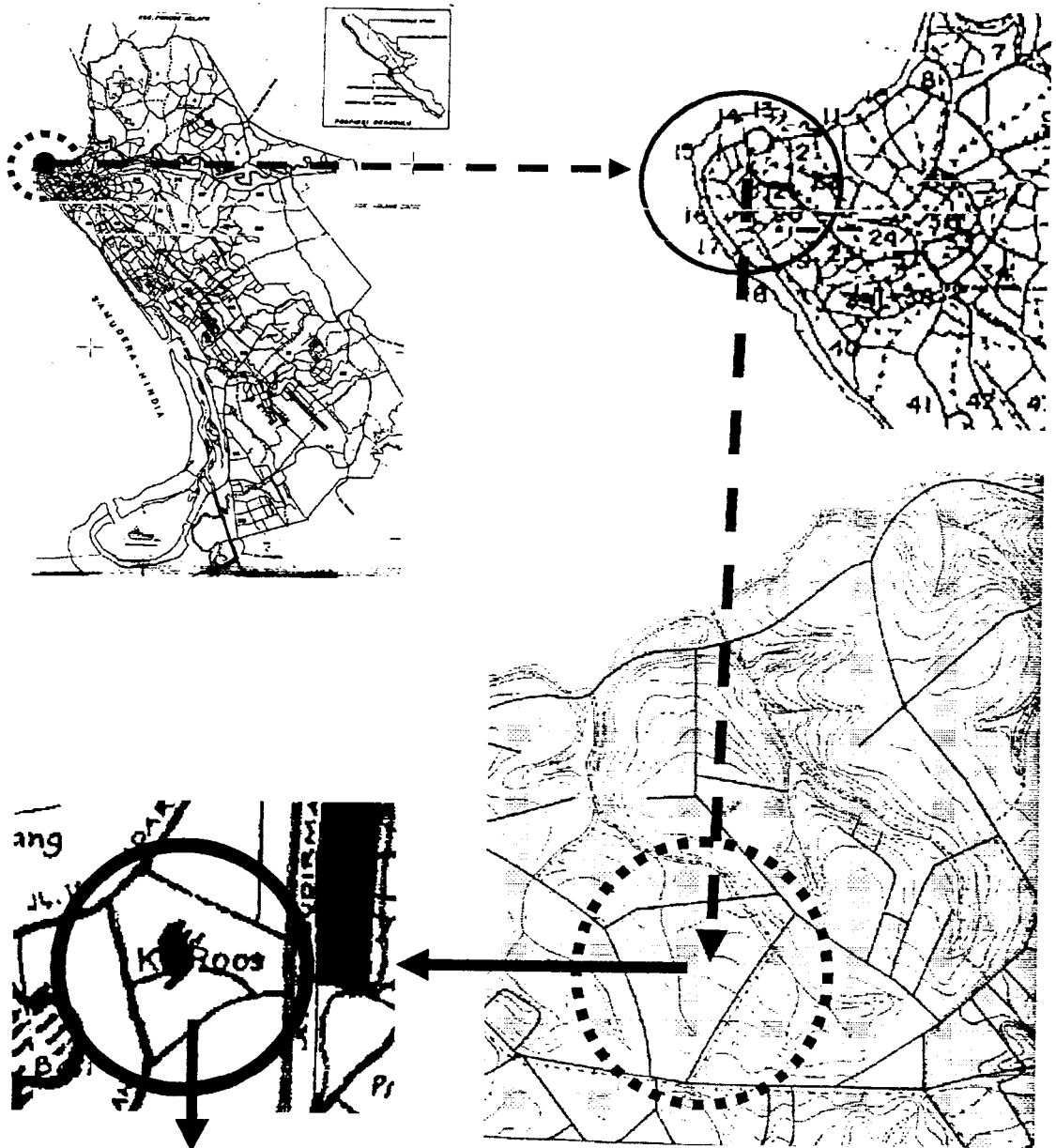
Batasan pengolahan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu adalah dengan melihat beberapa potensi sumber daya alam yaitu site. Site yang berada di wilayah Bengkulu, sebagai kota yang identik dengan budaya Tabot yang menjadi bahasan utama atau tema pokok dalam pembentukan kesatuan arsitektural.

I.3. Lokasi Proyek



Lokasi Proyek yaitu : di Kecamatan Teluk Segara, Kotamadya Bengkulu.

Peta Kotamadya Bengkulu



SITE

Luas Site...

Luas total site adalah : $\pm 41.500 \text{ m}^2$.

Luas Total Bangunan : $\pm 8.752 \text{ m}^2$.

I.4. Fasilitas Proyek

Adapun fasilitas-fasilitas yang akan terwadahi dalam proyek ini, antara lain :

1. Kegiatan Pertunjukan.
2. Kegiatan Pelatihan.
3. Kegiatan Pameran
4. Kegiatan Administratif
5. Rekreatif dan hiburan.

Besaran ruang yang dibutuhkan dalam Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu adalah untuk kegiatan dibawah ini, antara lain :

1. Kegiatan Pertunjukan
2. Kegiatan Pelatihan
3. Kegiatan Pameran
4. Kegiatan Pengelola
5. Rekreatif dan Hiburan

Besaran Ruang :

Besaran ruang pada bangunan **Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu** ialah :

1. Fasilitas Seni Pertunjukan

Ruang	Kapasitas	Luasan	Total luasan
Amphitheatre/Panggung Terbuka			
Panggung Utama		400 m ²	
Panggung Instrument/alat		70 m ²	
Tempat duduk penonton	± 900 orang	4176 m ²	
Ruang ganti pakaian	Putra & Putri	260 m ²	
Ruang Peralatan/Gudang		60 m ²	
Ruang Tamu		24 m ²	
Ruang Makan		30 m ²	
Ruang Dapur		12 m ²	
Ruang Kesehatan		36 m ²	
Toilet	Putra & Putri	64 m ²	
Ruang Panel kontrol lighting		16 m ²	
Ruang Panel kontrol sound system		16 m ²	
Toilet Penonton	Putra & Putri	48 m ²	
Gudang Perawatan		72 m ²	
Luasan Total...			5284 m²

Auditorium/Panggung Tertutup			
Panggung Utama		240 m ²	
Panggung Instrumen		50 m ²	
Tempat duduk Penonton	± 360 orang	1150 m ²	
Ruang ganti pakaian	Putra & Putri	260 m ²	
Ruang Peralatan/Gudang		60 m ²	
Ruang Tamu	± 4 orang	24 m ²	
Ruang Makan		30 m ²	
Ruang Dapur		12 m ²	
Ruang Kesehatan		36 m ²	
Toilet	Putra & Putri	20 m ²	
Ruang Panel kontrol lighting		16 m ²	
Ruang Panel kontrol sound system		16 m ²	
Toilet Penonton	Putra & Putri	32m ²	
Gudang Perawatan		72 m ²	
Luasan Total...			2018 m²

2. Fasilitas Pelatihan

Ruang	Kapasitas	Luasan	Total luasan
Perpustakaan Kesenian			
• Ruang baca	50 orang @ 2,5 m ²	125 m ²	
• Ruang Referensi	20 % x 187,5 m ²	37,5 m ²	
• Ruang Sirkulasi + service	40 % x 187,5 m ²	75 m ²	
Ruang tamu		25 m ²	
Ruang Staff/Karyawan Studio	10 orang @ 6 m ²	72 m ²	
Ruang Kepala Studio	1 orang	24 m ²	
Ruang Kabag Studio	5 orang @ 12 m ²	60 m ²	
Gudang Peralatan		24 m ²	
Lobby	± 4 orang	24 m ²	
Lavatory	Putra & putrid	20 m ²	
Luasan Total...			486.5 m²
Studio Seni			
Studio Seni Teater	20 s/d 50 orang	320 m ²	
• Masa Orientasi			
• Latihan Akting			
• Performing Art			
• Olah Tubuh (gerak & raga)			

• Olah Vokal			
Luasan total...			320 m²
Studio Seni Tari			
Praktikal Seni Tari...			
• Senaman: memahamai gerak dalaman anggota badan serta pernafasan yang dijadikan amalan sehari-hari untuk kesehatan tubuh.			
• Jurusan & Seni Tari: Latihan dasar gerak tari, penggunaan anggota tubuh serta mengenali gerak tari seluruh anggota badan dari jemari kaki, tumit, betis, lutut, dan pada bahagian kedua kaki, pinggang, badan, leher dan kepala agar menjadikan pergerakan bebas dalam tugas harian			
• Golek Badan & Latihan Jasmani: latihan merasakan kesaki - tan dan kepedihan sebelum mencapai ketegasan diri diri mengeraskan oto dan sendi, menguatkan tulangan serta tahu menjauhi diri dari kemalangan anggota badan dan bersedia menerima tantangan yang berat dan payah dari latihan dan pelajaran yang akan selalu diterima.			
<i>Jenis Tarian yang diwadahi :</i>			
• Tari Tabot	9 orang @ 9 m ²		81 m ²
• Tari Pencak Silat	9 orang @ 20 m ²		180 m ²
• Tari Maimunen	9 orang @ 9 m ²		81 m ²
• Tari Elang Bagendang	9 orang @ 16 m ²		144 m ²
• Tari Tangok	9 orang @ 9 m ²		81 m ²
• Tari Samendo Rasan	9 orang @ 12 m ²		108 m ²

Luasan Rg. studio seni...			200 m ²
Studio Seni Musik			
• <i>Studio vocal</i>			
1. Ruang Studio rekaman		16 m ²	
2. Ruang Studio Musik		44,2 m ²	
• <i>Studio alat musik</i>			
1. Kulintang	9 orang @ 2,5 m ²	27 m ²	
2. Gong	9 orang @ 2 m ²	21,6 m ²	
3. Seruling	9 orang @ 1,5 m ²	16,2 m ²	
4. Serunai	9 orang @ 1,5 m ²	16,2 m ²	
5. Ketok Bambu	9 orang @ 2 m ²	21,6 m ²	
6. Gendang	9 orang @ 3 m ²	32,4 m ²	
7. Rebana	9 orang @ 1 m ²	10,8 m ²	
8. Redab	9 orang @ 1 m ²	10,8 m ²	
9. Doll	9 orang @ 4 m ²	43.2 m ²	
Luasan total...			260 m²
Studio Seni Lukis			
1. Pelatihan Tingkat Anak-anak	9 orang @ 4 m ²	43.2 m ²	
3. Pelatihan Tingkat Dewasa	9 orang @ 8 m ²	86.4 m ²	
Luasan total...			129.6 m²
Studio Seni Rupa	5 orang @ 9 m ²		
Luasan Total...			54 m²

3. Fasilitas Pameran

Ruang	Kapasitas	Luasan	Total luasan
Art Gallery/ Galeri Seni			
<i>Ruang Pamer Permanen</i>			
- Pameran Lukisan	75 lukisan	270 m ²	
- Pameran Poster dan foto	50 karya grafis	180 m ²	
- Kerajinan/handycraft	10 bh handycraft	20,5 m ²	
- Sculpture	8 buah	72 m ²	
<i>Ruang Pamer Temporer</i>	30 buah karya	100 m ²	
Gudang Perawatan		72 m ²	
Lobby	± 10 orang	36 m ²	
Lavatory	Putra & putrid	20 m ²	
Luasan Total...			770.5 m²

4. Fasilitas Pengelola

Ruang	Kapasitas	Luasan	Total luasan
Ruang Direktur "Art Center" (Rg. Tamu + Rg. Kerja)	1 orang	48 m ²	
Ruang Sekretaris	1 orang	25 m ²	
Ruang Staff/Karyawan	25 orang	200 m ²	
Ruang Resepsionis	2 orang	18 m ²	
Ruang Personalia	3 orang	27 m ²	
Ruang pusat informasi	2 orang	18 m ²	
Ruang Manajer Marketing + Staff	5 orang	45 m ²	
Ruang Manajer Jasa Teknik + Staff	5 orang	45 m ²	
Ruang Manajer Bag. Umum + Staff	5 orang	45 m ²	
Ruang seminar	45 orang	72 m ²	
Toilet	Putra & Putri	32 m ²	
Gudang		16 m ²	
Luasan Total...			591 m²

5. Fasilitas Rekreasi dan Hiburan

Ruang	Kapasitas	Luasan	Total luasan
Musholla	50 orang	70 m ²	
Restoran/cafeteria		75 m ²	
Parkir Umum & Karyawan	Roda empat/dua	1500 m ²	
Ruang Keamanan	10 orang	40 m ²	
Gudang Disposasi		24 m ²	
Toilet	Putra & Putri	32 m ²	
Ruang Utilitas		120 m ²	
Luasan Total...			1861 m²

Luas Total Bangunan adalah : ± 8.752 m².

I.5. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Pengguna Tetap/permanen.
 - a. Pengelola tetap : Pegawai/Pengelola, dan Karyawan, seniman, dan budayawan.
 - b. Instruktur dan para murid/siswa pelatihan.

Pengguna ini merupakan fungsionaris yang menjalankan segala macam aktifitas yang ada didalam bangunan yang bersifat rutin sesuai dengan jam kerja.

2. Pengguna Tidak Tetap/temporal

- a. Para Akademisi dan Praktisi
 1. Perorangan, maksimal 3 orang.
 2. Kelompok, berkisar 10-20 orang.
 3. Rombongan minimal 20 orang.

- b. Pengunjung

- ↳ Pengunjung rutin
 1. Perorangan, maksimal 3 orang.
 2. Kelompok, antara 10-20 orang
 3. Rombongan, antara 20-80 orang

Pengguna ini adalah pengunjung yang secara rutin dalam jangka waktu tertentu menggunakan fasilitas "Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu" untuk digunakan dalam jangka waktu tertentu, sehingga memerlukan fasilitas-fasilitas pendukung yang permanen. misalnya : tempat parkir, tempat istirahat, serta fasilitas service.

- ↳ Pengunjung tidak rutin
 1. Umum maksimal 20 orang.
 2. Rombongan, antara 20-100 orang
- ↳ Pengunjung tidak rutin khusus, misalnya : pengunjung acara akbar (layar lebar, pagelaran seni, panggung hiburan rakyat, dll)
 1. >500 orang.

1.6. Data Klien

Prospektif Klien

Kepemilikan dari bangunan **Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu** adalah Instansi Negara sebagai sub bidang pemerintah daerah yang bergerak dibidang seni dan budaya yang dibawah oleh Kantor Wilayah Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Bengkulu. Selain berfungsi sebagai pusat kesenian tradisional yang inovatif, kreatif dan ekspresif, dia merupakan Re-presentasi Arsitektural Tabot melalui konsep **Bernard Tschumi** "Transformasi dan Superimposisi"

Persyaratan Klien

1. Fungsional

Secara fungsional Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu berfungsi sebagai Pusat Pertunjukkan dan Pelatihan Kesenian Tradisional dan pameran, lain hal, dia juga sebagai area rekreatif dan hiburan.

2. Performance

Tipologi masa bangunan, pola tata masa bangunan dan site ditampilkan dalam satu tema dasar yang tersusun dari linieritas progresivitas Tabot (sequence).serta wujud masa bangunan sebagai re-presentasi arsitektural Tabot kedalam perancangan ditinjau dari aspek pseudoritual sebagai bentuk distorsi Tabot.

1.7. Tanggapan Desain

Fungsional

- ‡ Aspek Pseudoritual merupakan dasar penekanan pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan proyek melalui progresifitas Tabot sebagai suatu konsep yang memiliki keekstriman yang tidak terbatas oleh hal-hal yang bersifat formal dan rasional dalam artian penolakan terhadap hal-hal yang sederhana dan formal baik secara geometris dan pemaknaan.
- ‡ Pemanfaatan dan pengolahan lahan yang optimal sebagai 'Urban design' simbolisasi Tabot.

Performance

Performance bangunan diwujudkan kedalam satu entitas tipologi yang inovatif, dinamis dan ekspresif dengan menghilangkan dominasi keeksistensian masing-masing elemen pembentuknya.

Rentetan tahapan (sequence) perjalanan/pergerakan Tabot merupakan aspek pendukung pencapaian menuju tipologi bangunan.

I.8. Metoda Perancangan

Dalam perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu beberapa hal, yang harus menjadi pokok perhatian adalah bagaimana fungsi dapat terwadahi secara maksimal dan terpolakan dalam dimensi-dimensi ruang yang efisien dan efektif. Guna mendukung hal itu, perlu adanya tinjauan literatur dan studi lapangan (survey) terhadap beberapa buah bangunan yang dianggap memiliki kesamaan fungsi, visi dan misi yang sama dan fasilitas untuk dijadikan referensi perancangan serta melakukan interview kepada beberapa orang yang dinilai mampu memberikan kontribusi positif terhadap perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu.

Pemenuhan Persyaratan Teknis

1. Kelompok Studio

Fasilitas utama yang merupakan spesifikasi dari kelompok ini adalah ruang studio dengan beberapa ruang yang sesuai dengan standart fungsi masing-masing peruangan.

Dengan pola kerja yang berkelompok dan terpadu, maka diperlukan penataan-penataan yang sistematis dan teratur dengan koridor-koridor sebagai area sirkulasi.

2. Kelompok Pengelola

Kelompok ini berfungsi sebagai administratif yang juga memerlukan standart ruang kerja yang sudah terpolakan dengan baik serta ditambah dengan area sirkulasi yang nyaman.

1.8.1. Studi Teori.

Teori Umum

Dalam pendimensian modul-modul ruang yang menjadi sumber referensi utama adalah Architectural Graphic Standards, dan Architect Data, sebagai teori perbandingan sesuai persyaratan dan standard peruangan yang telah dibakukan secara Internasional. Beberapa Literatur Proyek terbangun juga sebagai tinjauan dalam melogikan dimensi keruangan terhadap perwujudan karya rancang bangun dimana dia menanggapi pola-pola dimensi dari sebuah standarisasi yang ada.

Teori Pendekatan

Dalam sebuah teori pendekatan ini, hal yang menjadi perhatian adalah bagaimana ekstrimisme bentuk mampu memberikan pemaknaan yang luas dengan mengkomunikasikan makna dan simbol melalui dinamisme elemen-elemen pembentuk dengan entitas tipologi sebagai satu kesatuan yang unity dengan ekstrimannya yang kemudian ditranformasikan kedalam bentuk elemen arsitektural sehingga muncul hakikat arsitektur yang lebih banyak berbahasa dan makna dalam setiap perspektif yang berbeda.

Studi Proyek

Analisa tipologi proyek yang nantinya akan digunakan sebagai preseden dalam penyusunan konsep dan pemikiran pada perencanaan dan perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu serta beberapa buah karya Arsitek Bernard Tschumi yang menggunakan metode Transformasi dan Superimposisi, antara lain: Manhattan Transcript, dan Parc de la Villette.

2. Persyaratan Teknis Fungsional

2.1 Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu

Pusat Kesenian Tradisional adalah gedung pusat pertunjukkan, pelatihan dan pameran kesenian tradisional Bengkulu, adapun fasilitas-fasilitas yang diwadahi didalamnya antara lain :

a. Kegiatan **Pertunjukkan**

Kegiatan pertunjukkan yang diwadahi menjadi dua macam yaitu di ruang terbuka dan di ruang tertutup yaitu amphithetre sebagai panggung pertunjukkan terbuka dan auditorium sebagai panggung pertunjukkan tertutup.

b. Kegiatan **Pelatihan**

Kegiatan-kegiatan pelatihan yang diwadahi yaitu kegiatan pelatihan kesenian tradisional Bengkulu, antara lain : seni musik, seni tari, seni teater, dan seni rupa
Kegiatan pelatihan merupakan kegiatan rutinitas yang sifatnya konstan sehingga memerlukan persyaratan khusus peruangan dan standart keruangan mis: akustik ruang.

c. Kegiatan **Pameran**

Pameran dibagi menjadi dua kategori, yaitu: bersifat temporal dan permanen. Untuk kegiatan temporal tidak membutuhkan ruang yang permanen sedangkan untuk pameran permanen membutuhkan ruang permanen dan memenuhi standart ruang yang sesuai dengan fungsi masing-masing.

Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk memamerkan berbagai ragam yang berhubungan dengan kesenian tradisional Bengkulu.

d. Kegiatan **Rekreasi**

Kegiatan ini merupakan kegiatan "tour" untuk melihat proses pelatihan/progres seni sebelum menjadi sebuah produk seni mis: pelatihan Teater, Tari, dll. Selain itu juga untuk membangun wacana baru dengan mensetting lingkungan yang sangat berbeda dengan lingkungan sekitar, baik dalam hal performance bangunan dan penataan taman yang penuh dengan simbolisme makna, sehingga diharapkan dapat meningkatkan citra dan apresiasi terhadap seni dan budaya tradisional Bengkulu dari perspektif yang berbeda.

2.1.1 Pengguna

Pengguna Gedung Pusat Kesenian Tradisional diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu berdasarkan fungsi dan waktu.

Berdasarkan Fungsi

- Kegiatan Pementasan.
- Kegiatan Pelatihan
- Kegiatan Pameran

Berdasarkan Waktu

- Pengguna tetap
Pengguna tetap adalah pengguna yang menggunakan fasilitas gedung pusat kesenian tradisional secara rutin dan kontinu, antara lain: Pegawai, Staff dan Karyawan, Seniman dan Budayawan, serta murid.
- Pengguna tidak tetap
Pengguna tidak tetap adalah pengguna yang secara berkala memanfaatkan fasilitas gedung pusat kesenian tradisional untuk kegiatan tertentu, dan sifatnya sangat kondisional, antara lain: Instansi pemerintah dan swasta, para wisatawan, dll.

2.1.2 Persyaratan umum

Pusat Kesenian Tradisional sebagai pusat kegiatan seni tradisional Bengkulu memiliki keragaman karakter dan spesifikasi ruang yang berdasarkan pada kegiatan masing-masing yang diwadahi.

Adapun yang harus menjadi pertimbangan persyaratan umum adalah:

Aksesibilitas*

Acces kb. Jalan masuk

Accesibility kb. Hal dapat masuk, hal mudah dicapai.

Accesible ks. 1Dapat diperoleh, 2dapat menerima, 3dapat diambil, 4mudah didatangi, 5dapat didatangi.

Accesibilitas adalah kemudahan yang disediakan bagi penyandang cacat guna mewujudkan kesamaan mendapatkan kesempatan dalam segala aspek kehidupan.

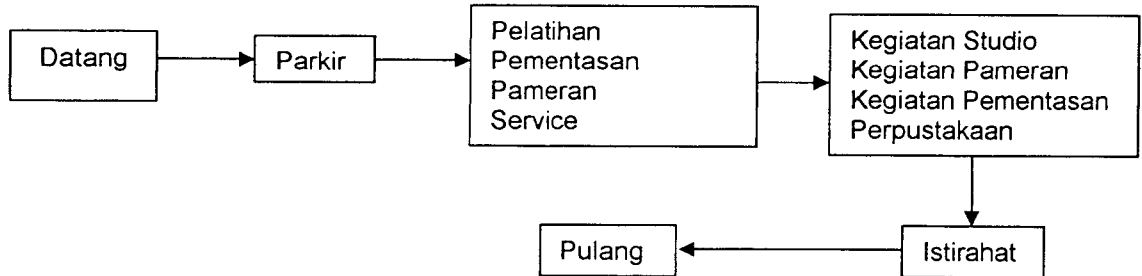
Aksesibilitas adalah tingkat kemudahan untuk menuju, mencapai, memasuki, dan menggunakan segala fasilitas umum yang ada oleh semua orang. Aksesibilitas

*Kepmen PU No. 468/KPTS/1998 tentang persyaratan Teknis Aksesibilitas Pada Bangunan Umum dan Lingkungan.

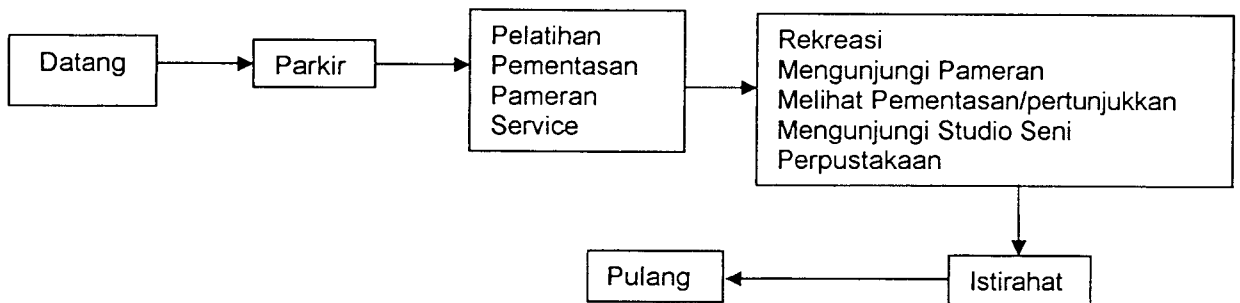
Fleksibilitas dan Kapabilitas

Ruang-ruang yang dibuat harus mengacu pada kapasitas yang akan diwadahi dan memiliki fleksibilitas, dengan melihat pola hubungan ruang melalui bagan struktur dibawah ini.

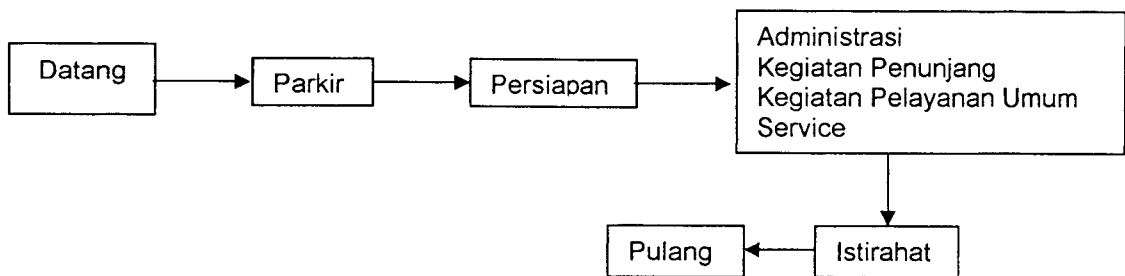
Pola Hubungan Pengguna dan Kegiatan

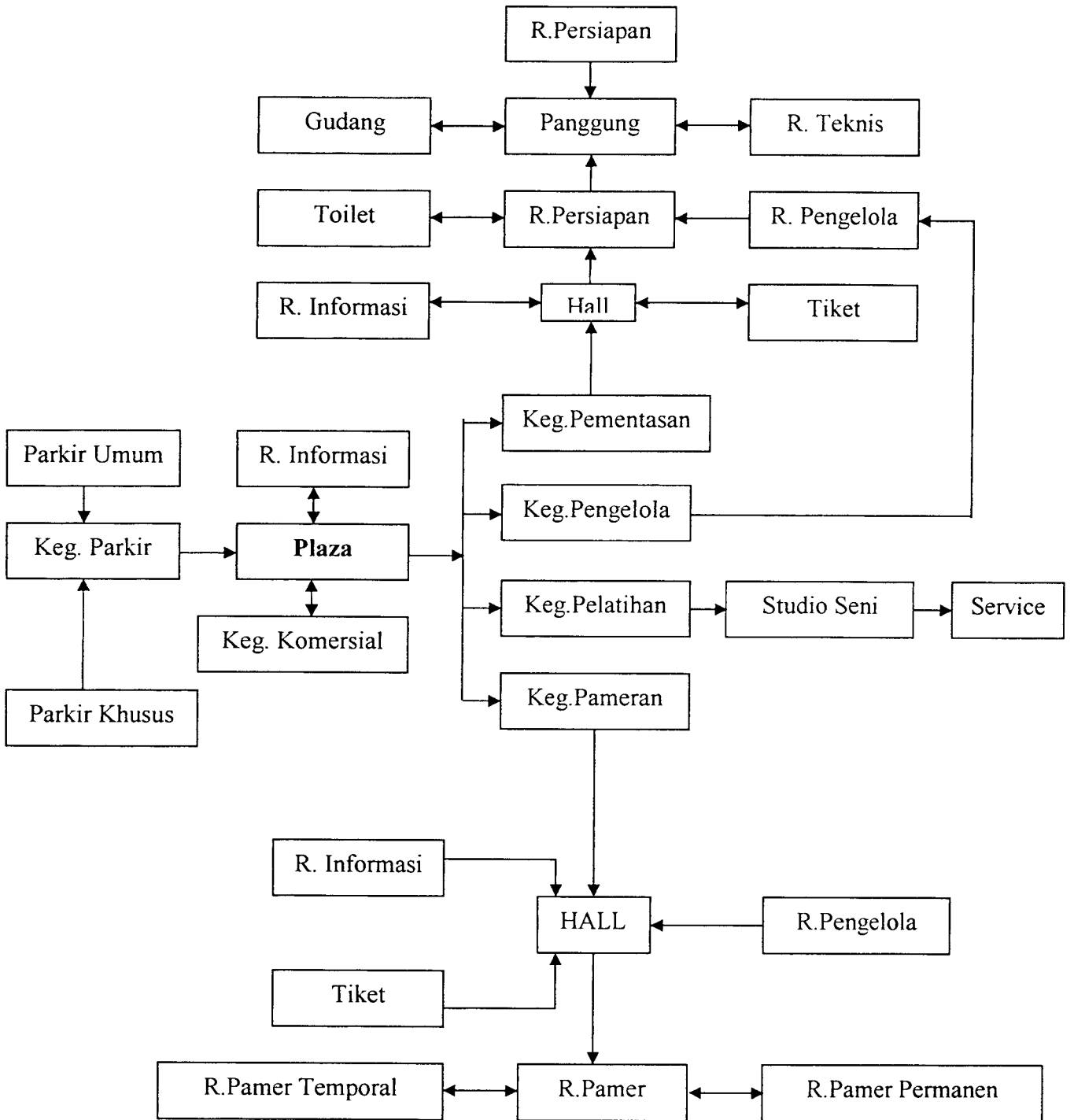


Pola Hubungan Pengunjung dan Kegiatan



Pola Hubungan Pengelola dan Kegiatan





“Pola Hubungan Ruang antara kelompok kegiatan”

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 pengahawaan alami.

2.1.3 Pengelompokan kegiatan

Guna lebih memaksimalkan fungsi ruang dan pemenuhan kebutuhan masing-masing ruang, maka diperlukan adanya pengelompokan ruang, yaitu sebagai berikut:

1. Ruang Pengelola

a. Kelompok Administratif

Kelompok administratif meliputi; kegiatan pengelola administratif, sistem keuangan, bagian tata usaha, dan bagian umum

b. Kelompok Studio

Kelompok Studio meliputi; pengajar dan murid.

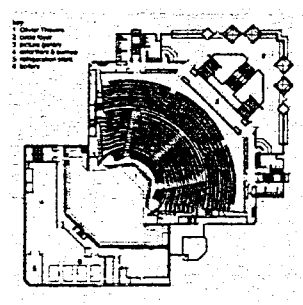
2. Ruang Pertunjukkan

Ruang pertunjukkan dibagi menjadi dua kelompok, antara lain:

a. Pertunjukkan Indoor (Auditorium).

b. Pertunjukkan Outdoor (Amphitheatre).

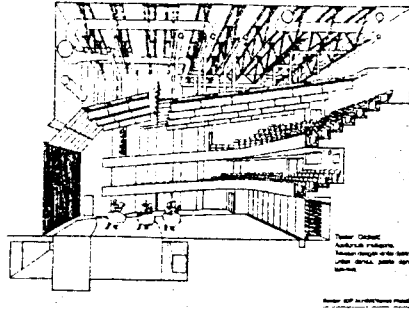
Amphitheatre



Amphitheater lebih difokuskan pada kegiatan pertunjukkan seni yang menampung jumlah masa yang cukup sangat besar.

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

Auditorium



Auditorium yang biasa difungsikan sebagai ruang seminar, talkshow, dan kegiatan perkuliahan.

Pada gedung Pusat Kesenian Tradisional ini, auditorium selain difungsikan untuk kegiatan diatas, Auditorium juga berfungsi sebagai

ruang pertunjukkan seni tertutup, sehingga harus memenuhi persyaratan-persyaratan mengenai fungsi ruang dan faktor utilitas seperti faktor akustik serta faktor-faktor penentu yakni; luasan, besaran, dan fleksibilitas.

Hal-hal lain yang juga harus diperhatikan sama halnya dengan Amphitheatre dari sebuah Auditorium yaitu layout tempat duduk, sudut pandang, jarak pandang, dan sirkulasi penonton/pengguna serta kapasitas penonton.

3. Ruang Studio

Kegiatan Studio seni dikelompokkan menjadi 5 jenis studio, antara lain:

a. Studio Seni Tari



Kegiatan ini bersifat praktis yaitu pelatihan tari, sehingga dibutuhkan ruang standart yang sesuai dengan dimensi ruang studio tari. kegiatan latihan tari ini ada yang bersifat individual dan komunal. Kedua jenis latihan tersebut memiliki ruang dan spesifikasi tersendiri.

b. Studio Seni Teater



Kelompok kegiatan ini memiliki beberapa kesamaan karakter dengan kelompok kegiatan tari, akan tetapi studio seni teater memerlukan dimensi ruang yang lebih spesifik.

c. Studio Seni Rupa



Kegiatan ini dibagi menjadi dua kelompok:

1. Kelompok kegiatan seni lukis
2. Kelompok kegiatan seni membuat patung dan handycraft.

d. **Studio Seni Musik.**

Ruang yang diwadahi untuk kelompok ini adalah:

1. Ruang Olah vokal
2. Ruang Panggung Alat dan
3. Ruang Studio Rekaman

4. **Ruang Pameran**

Ruang pameran ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

- a. Permanen
- b. Temporal.

5. **Ruang Penunjang**

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

2.1.4 Persyaratan berdasarkan jenis kegiatan

2.1.4.1 Kegiatan Pengelola

Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kegiatan pengelola, yaitu:

1. Lay-out ruang
2. Pola Sirkulasi
3. Kenyamanan

2.1.4.2 Kegiatan Studio

Untuk kegiatan studio dibagi menjadi empat kelompok kegiatan, antara lain:

1. Studio Seni Tari
2. Studio Seni Teater
3. Studio Seni Rupa
 - a. Studi seni lukis dan seni membuat patung memerlukan dimensi ruang yang cukup luas sesuai dengan kapasitas yang ditampung, dengan memanfaatkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara.
 - b. Bukaan yang dibuat sebaiknya menghindari cahaya langsung sinar matahari kedalam ruangan.
4. Studio Seni Musik
 - a. Olah Vokal
 - b. Latihan Alat Musik

2.1.4.3 Kegiatan Pameran

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang akan memamerkan hasil karya berupa: lukisan, patung/sulpture, handycraft, dan koleksi photo-photo kegiatan Pusat Kesenian.

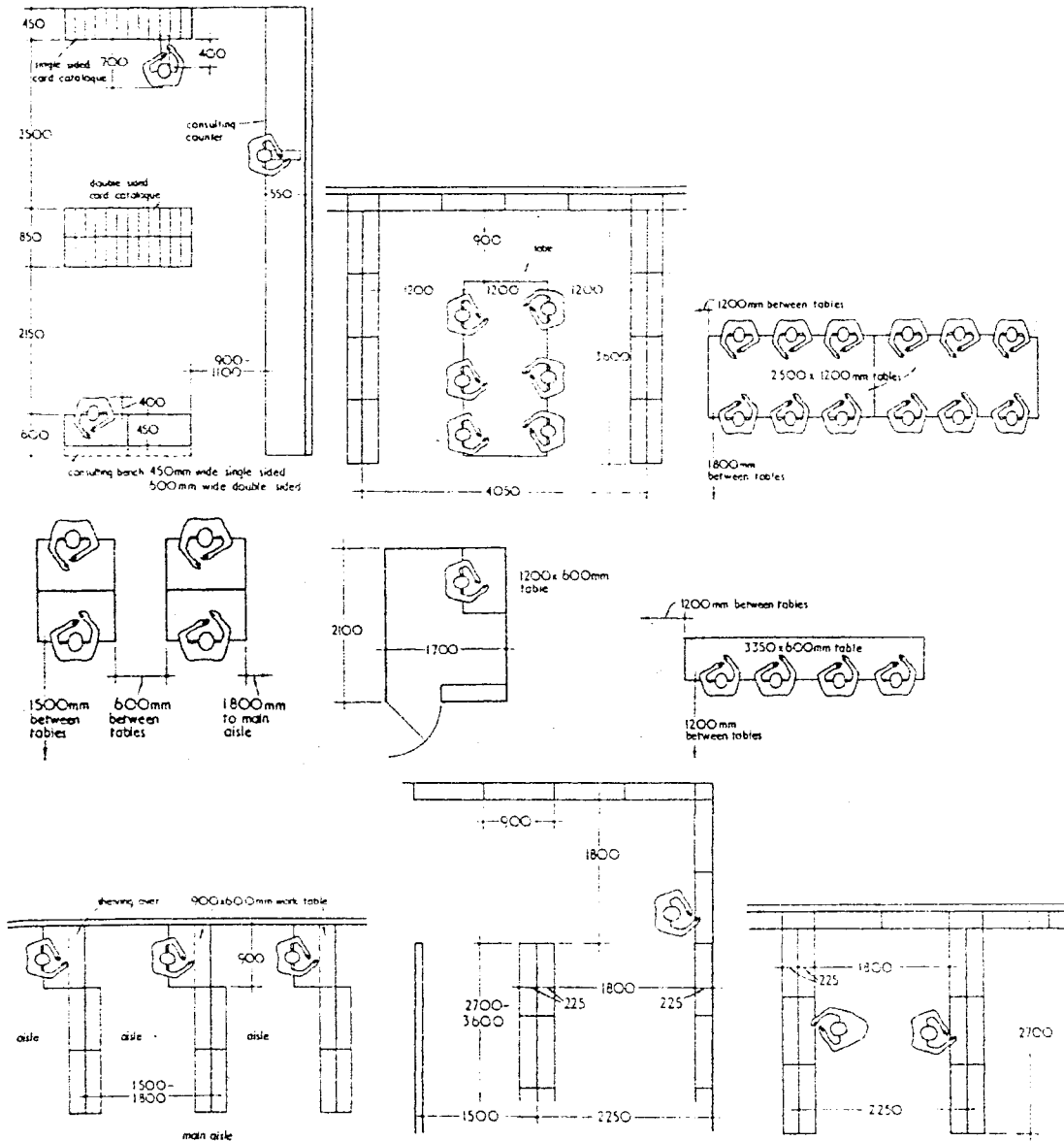
Pencahayaan merupakan faktor penting, pameran karya diharapkan untuk memaksimalkan pencahayaan alami, serta ditambah dengan pencahayaan buatan

2.1.4.4 Kegiatan Pertunjukkan

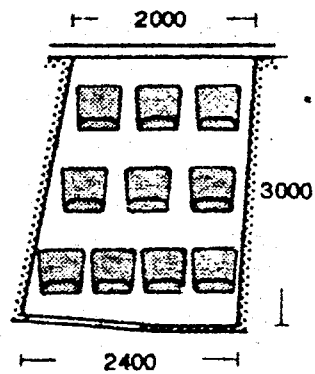
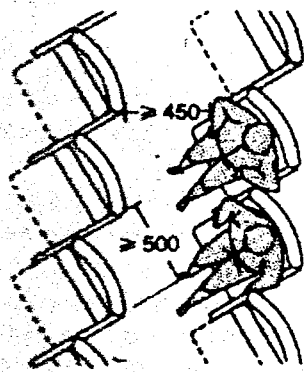
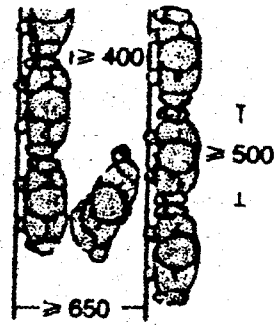
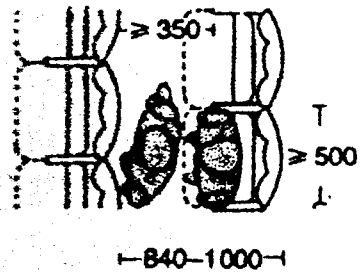
Kegiatan-kegiatan pertunjukkan/pementasan antara lain pertunjukkan seni dan budaya dan dimungkinkan untuk digunakan sebagai ruang seminar nasional dan internasional dan acara-acara besar lainnya mis: ulang tahun RCTI, Indosiar, dll, serta dapat digunakan untuk walimahan (pesta pernikahan).

2.2 Standarisasi

2.2.1 Kegiatan Pengelola

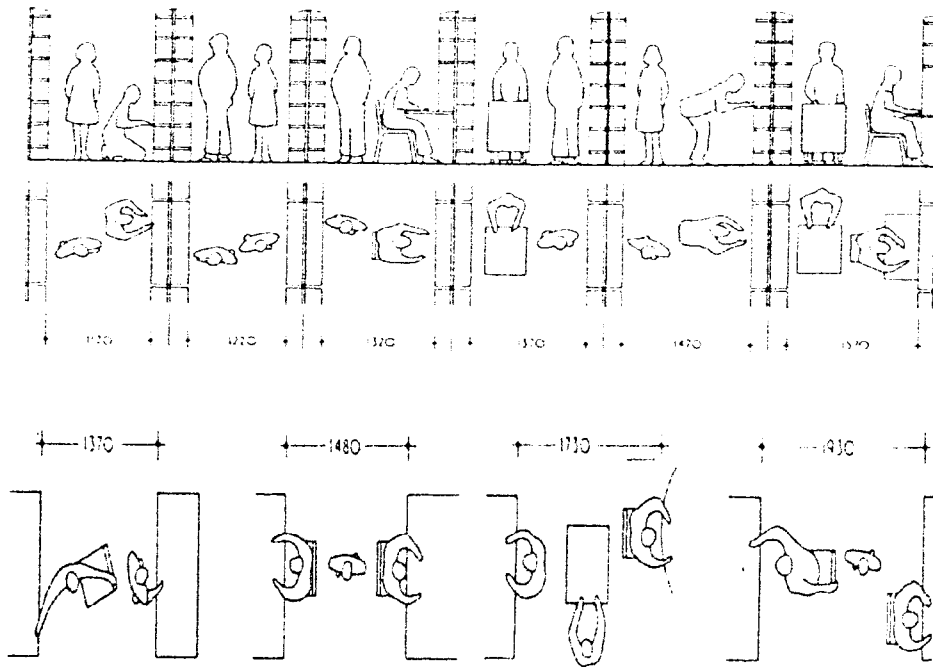


Lay Out tempat duduk Tribune Penonton



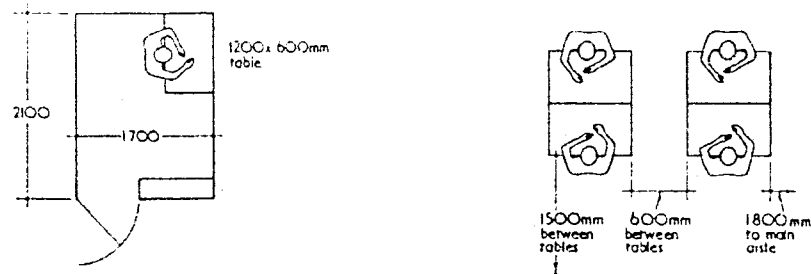
2.2.3 Kegiatan Studio

2.2.3.1 Perpustakaan

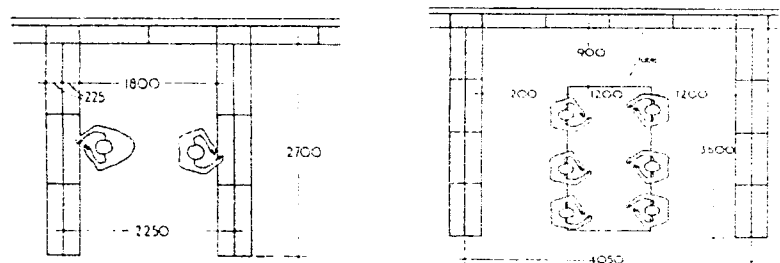


Adapun layout penataan perpustakaan dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

- a. Satu orang dengan ruang tertutup dan dua meja baca kapasitas satu orang disatukan.

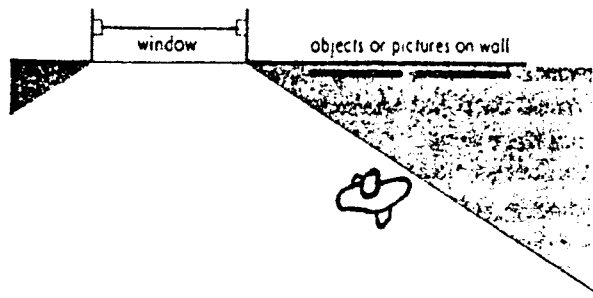


- b. Rak buku dan area untuk mengambil buku serta meja baca.

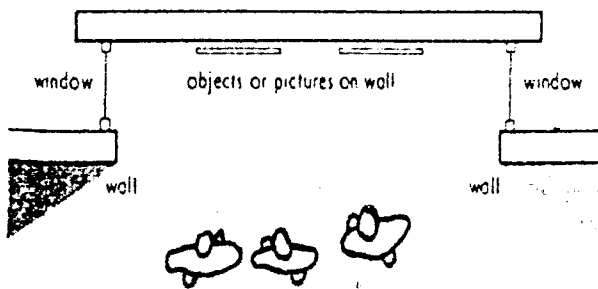


2.2.4 Kegiatan Pameran

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

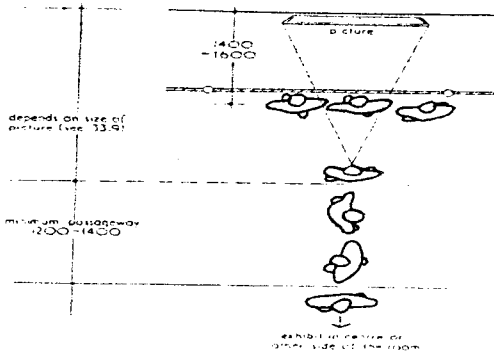


Bukaan yang menonjol keluar memberi efek yang berbeda



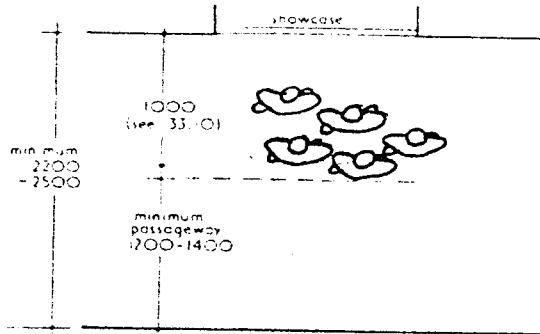
Pencahayaan samping sebagai alternatif dari pencahayaan atas

a. Objek di dinding



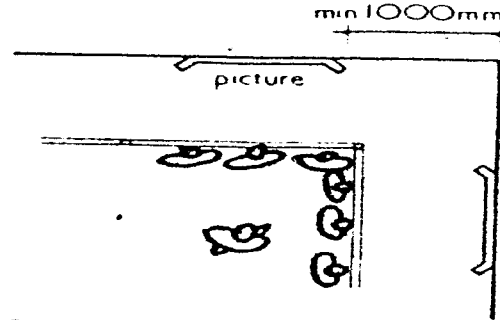
Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di dinding

b. Objek di dalam dinding



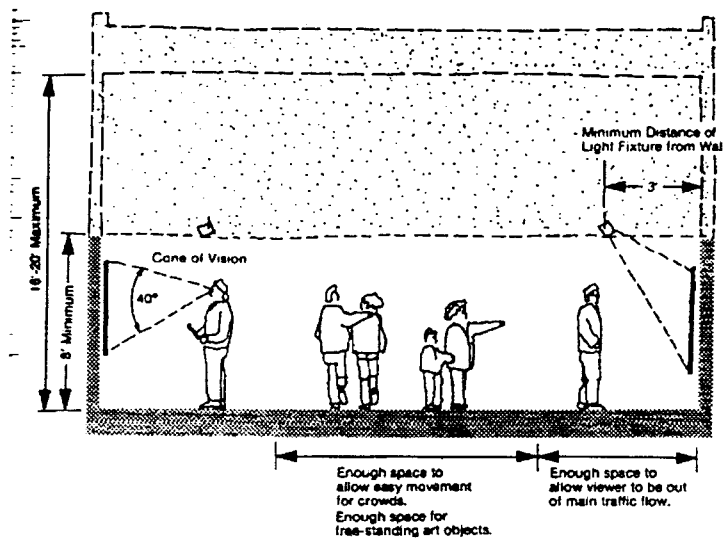
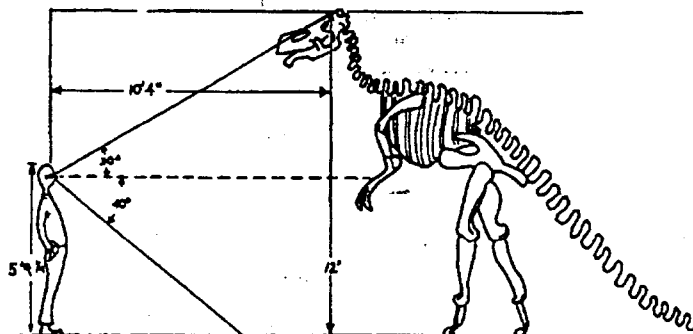
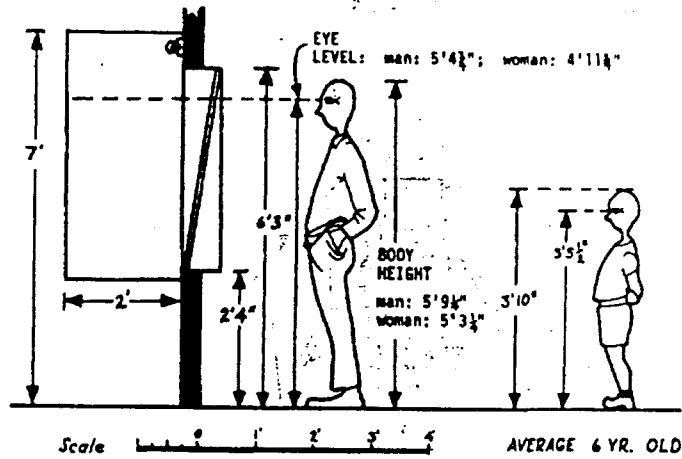
Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di dalam dinding

c. Objek di sudut Ruangan



Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek sudut ruangan

Standar jarak pandang



2.3 Besaran Ruang

2.3.1.1 Fasilitas Pertunjukan

Besaran ruang pada bangunan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu ialah :

Fasilitas Seni Pertunjukan

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luasan
Amphitheatre/Panggung Terbuka				
Panggung Utama	10-50 org	(@ 6 m ² x 40 org)+ 20 % sirkulasi	Asumsi	288 m ²
Panggung Instrument/alat			Asumsi	70 m ²
Tribune penonton	± 900 org	(@ 0,6 m ² x Kap)+20% sirkulasi	NAD	648 m ²
Ruang ganti pakaian		@ 1,5 m ² x 40 org	NAD	60 m ²
Ruang Rias Pemain		@ 2 m ² x 40 org	NAD	80 m ²
Ruang Tamu	± 4 orang		Asumsi	24 m ²
Ruang Kesehatan			Asumsi	36 m ²
Toilet			Asumsi	64 m ²
Ruang Panel kontrol lighting			Asumsi	16 m ²
Ruang Panel kontrol sound system			Asumsi	16 m ²
Toilet Penonton			Asumsi	48 m ²
Gudang			Asumsi	36 m ²
Auditorium/Panggung Tertutup				
Panggung Utama	10-50 org	(@ 6 m ² x 40 org)+ 20 % sirkulasi	Asumsi	288 m ²
Panggung Instrument/alat			Asumsi	50 m ²
Tribune Penonton	± 500 orang	(@ 0,9 m ² x Kap)+20% sirkulasi	NAD	540 m ²
Ruang ganti pakaian		@ 1,5 m ² x 40 org	NAD	60 m ²
Ruang Rias Pemain		@ 2 m ² x 40 org	NAD	80 m ²
Ruang Tamu	± 4 orang		Asumsi	24 m ²
Ruang Kesehatan			Asumsi	36 m ²
Toilet			Asumsi	20 m ²
Ruang Panel kontrol lighting			Asumsi	16 m ²
Ruang Panel kontrol sound system			Asumsi	16 m ²
Toilet Penonton			Asumsi	32m ²
Gudang			Asumsi	36 m ²

2.3.1.2 Fasilitas Studio

Fasilitas Pelatihan

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	luasan
Perpustakaan Kesenian				
↳ Ruang baca	50 orang	@ 2,5 m ²	Asumsi	125 m ²
↳ Ruang Referensi		20 % x 187,5 m ²	NAD	37,5 m ²
↳ Ruang Sirkulasi + service		40 % x 187,5 m ²	NAD	75 m ²
Ruang tamu			Asumsi	25 m ²
Ruang Staff/Karyawan Studio	10 orang	(@ 8 m ² x Kap) + 20 % sirkulasi	NAD	84 m ²
Ruang Kepala Studio	1 orang	@ 30 m ²	Asumsi	30 m ²
Ruang Kabag Studio	5 orang	@ 12 m ²	NAD	60 m ²
Gudang Peralatan			Asumsi	24 m ²
Lobby	± 4 orang		Asumsi	24 m ²
Toilet			Asumsi	20 m ²
Studio Seni				
Studio Seni Teater	20 s/d 50 org		Asumsi	320 m ²
Luasan total...				320 m²
Studio Seni Tari				
↳ Tari Tabot	9 orang	@ 9 m ²	Asumsi	81 m ²
↳ Tari Pencak Silat	9 orang	@ 20 m ²	Asumsi	180 m ²
↳ Tari Maimunen	9 orang	@ 9 m ²	Asumsi	81 m ²
↳ Tari Elang Bagendang	9 orang	@ 16 m ²	Asumsi	144 m ²
↳ Tari Tangok	9 orang	@ 9 m ²	Asumsi	81 m ²
↳ Tari Samendo Rasan	9 orang	@ 12 m ²	Asumsi	108 m ²
Studio Seni Musik				
↳ <i>Studio vocal</i>				
1. Ruang Studio rekaman			Asumsi	16 m ²
2. Ruang Studio Musik			Asumsi	44,2 m ²
↳ <i>Studio alat musik</i>				
1. Kulintang	9 orang	@ 2,5 m ²	Asumsi	27 m ²
2. Gong	9 orang	@ 2 m ²	Asumsi	21,6 m ²
3. Seruling	9 orang	@ 1,5 m ²	Asumsi	16,2 m ²
4. Serunai	9 orang	@ 1,5 m ²	Asumsi	16,2 m ²
5. Ketok Bambu	9 orang	@ 2 m ²	Asumsi	21,6 m ²
6. Gendang	9 orang	@ 3 m ²	Asumsi	32,4 m ²

7.	Rebana	9 orang	@ 1 m ²	Asumsi	10,8 m ²
8.	Redab	9 orang	@ 1 m ²	Asumsi	10,8 m ²
9.	Doll	9 orang	@ 4 m ²	Asumsi	43.2 m ²
Studio Seni Lukis					
1.	Pelatihan Tingkat Anak-anak	9 orang	@ 4 m ²	Asumsi	43.2 m ²
3.	Pelatihan Tingkat Dewasa	9 orang	@ 8 m ²	Asumsi	86.4 m ²
Studio Seni Rupa					
		5 orang	@ 9 m ²	Asumsi	54 m ²

2.3.1.3 Fasilitas Pameran

Fasilitas Pameran

Ruang	Kapasitas	Standart	Sumber	luasan
Art Gallery/ Galeri Seni				
<i>Ruang Pamer Permanen</i>				
↳ Pameran Lukisan	75 lukisan	(@ 2 m ² lt x Kap) + 20 %	NAD	180 m ²
↳ Pameran Poster dan foto	50 karya grafis	(@ 2 m ² lt x Kap) + 20 %	NAD	120 m ²
↳ Patung	8 buah	(@ 9 m ² lt x Kap) + 20 %	NAD	14,4 m ²
<i>Ruang Pamer Temporer</i>	30 buah karya		Asumsi	100 m ²
Gudang			Asumsi	36 m ²
Toilet			Asumsi	20 m ²

2.3.1.4 Fasilitas Pengelola dan Service

Fasilitas Pengelola

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luasan
Lobby			Asumsi	30 m ²
R. Tamu	30 orang	(@ 0,8 m ² x Kap) + 20 % sirkulasi	NAD	28,8 m ²
Ruang Direktur	1 orang	@ 30 m ²	Asumsi	30 m ²
Ruang Sekretaris	1 orang	@ 8 m ²	NAD	8 m ²
Ruang Staff/Karyawan	25 orang	(@ 4 m ² x 25) + 20 % sirkulasi	Asumsi	120 m ²
Ruang Resepsionis	2 orang	(@ 8 m ² x 2) + 20% sirkulasi	NAD	19,6 m ²
Ruang Personalia	3 orang	(@ 8 m ² x 3) + 20% sirkulasi	NAD	28,8 m ²
Ruang pusat informasi	2 orang		Asumsi	18 m ²
Ruang Manajer Marketing + Staff	5 orang	(@ 8 m ² x 5) + 20% sirkulasi	NAD	48 m ²
Ruang Manajer Jasa Teknik + Staff	5 orang	(@ 8 m ² x 5) + 20% sirkulasi	NAD	48 m ²

Ruang Manajer Bag. Umum + Staff	5 orang	(@ 8 m ² x 5) + 20% sirkulasi	NAD	48 m ²
Ruang Rapat		3 % luas kantor keseluruhan		72 m ²
Toilet			Asumsi	32 m ²
Gudang		4 % luas kantor keseluruhan	NAD	16 m ²
R. Genset			Asumsi	36 m ²
R. Reservoir			Asumsi	16 m ²

Fasilitas Rekreasi dan Hiburan

Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	luasan
Musholla	50 orang	(@ 1 m ² x Kap) + 20 % sirkulasi	Asumsi	70 m ²
Restoran/cafeteria	20 set kursi	(@ 2,35 m ² x Kap) + 20 % sirkulasi	NAD	56,4 m ²
Parkir Umum	5 bh bus, 50 mobil, 200 motor	@ 40 m ² /bus, @ 15 m ² /Mobil, @ 2 m ² /Roda dua	Asumsi	2000 m ²
Parkir Khusus	10 mobil, 50 roda dua	@ 15 m ² /Mobil, @ 2 m ² /Roda dua	Asumsi	300 m ²
Ruang Keamanan	10 orang		Asumsi	40 m ²
Gudang			Asumsi	36 m ²
Toilet			Asumsi	24 m ²

3. Kajian Konsep dan Teori

3.1. Kilas Sejarah

3.1.1. Sejarah Tabot



Tabot merupakan budaya tradisional masyarakat muslim Bengkulu yang dirayakan setiap awal bulan Muharam pada tanggal 1-10 muharam, yang berasal dari Madras, Bengali dibagian selatan India, yang dibawa oleh para pekerja bangunan Benteng Marlborough dari India tahun 1714-1719 masehi. Tradisi ini merupakan sebuah "ritus" yang dilakukan untuk memperingati peristiwa gugurnya cucu Nabi Muhammad SAW yang bernama Hasan dan Husein oleh kaum Syiah di Padang Karbela.

3.1.2. Visi dan Misi Tabot.

Visi Tabot

ditinjau dari manual acaranya, maka pesta budaya tabot, terbagi menjadi dua bentuk. Bentuk pertama tampak bersifat **ritual**, sedangkan bentuk kedua bersifat nonritual/hiburan.

Kedua bentuk ini saling menyatu, menggulung dan membungkus hingga menjadi satu kesatuan sebagai sebuah seni pertunjukkan rakyat yang *pseudoritual*. gejala penyimpangan (refraksi) budaya ini merupakan sebuah artikulasi dari zaman **tradisional**, ke zaman **modern**, masing-masing masa diantaranya disebut sebagai masa transisi.

Misi Tabot

Jika ditinjau dari perayaan festival Tabot, terutama menu sajian yang sifatnya nonritual/*intermezo*, tampak sudah sarat dengan misi, antara lain; hiburan, dan pemberdayaan produk lokal, seperti; makanan khas dan kerajinan daerah. Sedangkan misi lain adalah mengembangkan dan pelestarian budaya tabot itu sendiri dan budaya tradisional lainnya. seperti; seni musik, seni tari, seni teateru dan seni rupa.

Tabot sebagai Ritus Islam

Ritus secara harfiah memiliki arti tata cara dalam upacara keagamaan, sedangkan Islam adalah agama yang menjadi dasar pijakan yang kokoh didalam mengatur, mengarahkan dan membatasi tata cara upacara Tabot sehingga tidak menyimpang dari koridor-koridor Islam.

Tabot sebagai Seni-Budaya

Tabot merupakan kesenian yang komplit, dimana beberapa tangkai kesenian terpadu didalamnya, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni suara.

Secara empirik faktor budaya merupakan faktor yang sangat mempengaruhi Tabot, antara lain budaya Islam dan budaya Hindu, mengingat budaya Tabot dibawa dari Hindia yang mana disana didominasi oleh agama Hindu, kondisi di lapangan menunjukkan bahwasannya Tabot masih menggunakan sesajenan dan ritual yang bersifat mistis, dan ini dilakukan pada tahapan-tahapan upacara Tabot.

Faktor lain adalah faktor alam, yang mempengaruhi prosesi upacara Tabot yang pada hakikatnya menurut hemat saya tidak ada hubungan apapun juga, adanya lokasi yang dianggap memiliki nilai magis/keramat menurut anggapan mereka menjadikan ini sebagai faktor penentu dalam pemilihan lokasi pelaksanaan upacara Tabot mis: pengambilan tanah, dan sentralisasi aktifitas persandingan di lapangan merdeka. Dengan adanya kesamaan nama tempat, juga sebagai alasan dalam pemilihan lokasi.

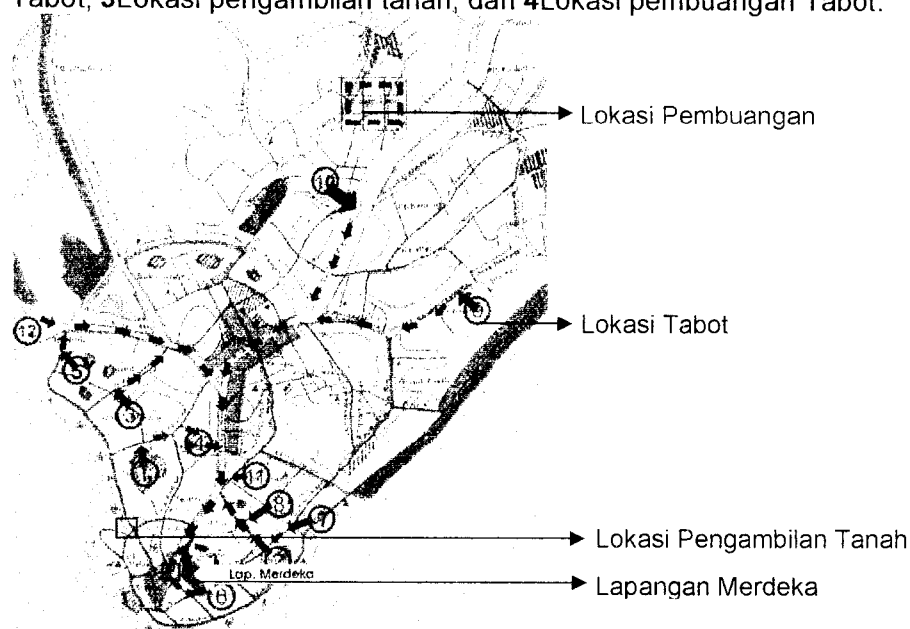
3.2. Perkembangan Tabot.

Semula kelompok Tabot ini hanya berjumlah dua buah yaitu **Tabot Bangsal** di Pondok besi dan **Tabot Berkas** di Pasar Berkas, adapun jumlah Tabot yang berkembang hingga saat ini berjumlah sebanyak: 12 Tabot, yaitu:

1. Tabot Bangsal
2. Tabot Berkas
3. Tabot Tengah Padang
4. Tabot Kebun Rose
5. Tabot Kampung Bali
6. Tabot Malabero
7. Tabot Kampung Kepiri
8. Tabot Pasar Baru
9. Tabot Penurunan
10. Tabot Padang Jati
11. Tabot Pasar Bengkulu
12. Tabot Kampung Kelawi.

Secara empirik menunjukkan bahwa Tabot merupakan budaya tradisional yang sangat diminati masyarakat Bengkulu, hal terlihat dengan perkembangan Tabot yang begitu cepat.

Gambar dibawah ini menunjukkan lokasi-lokasi yang berhubungan dengan jalannya upacara Tabot, antara lain: 1Lokasi Tabot, 2Lokasi Persandingan Tabot, 3Lokasi pengambilan tanah, dan 4Lokasi pembuangan Tabot.






3.2.1. Prosesi Ritual Tabot

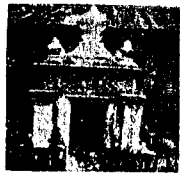

Prosesi ritual Tabot terdiri dari 9 Tahapan, yaitu :



1. Mengambik Tanah
2. Duduk Penja
3. Menjara
4. Meradai
5. Arak Penja
6. Arak Sorban
7. Gam/Tenang
8. Arak Gedang
9. Tabot Tebuang

Adapun prosesi perjalanan upacara Tabot secara detail dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tahapan-tahapan Prosesi Upacara Tabot

No	Tahapan-tahapan	Pelaku	Aspek	Lokasi	Tanggal dan Waktu	Prosesi kegiatan	Keterangan
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1.	<p>Mengambil Tanah. Mengambil tanah artinya mengambil tanah, adapun tempat pengambilan tanah yaitu tempat-tempat yang dianggap memiliki nilai magisnya. Tanah yang diambil kemudian dibuat boneka/patung menyerupai manusia dibungkus kain putih, (sebagai simbol jenazah Hasan dan Husein) kemudian diletakkan didalam gerga.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dukun Tabot 2. Sesepeuh keluarga tabot. 3. Laki-laki dewasa (3 org). 4. Anak-anak (5-6 org) 	Ritual	 1. Keramat Tapak Padri.  2. Keramat Anggut	Malam tgl, 1 muharram s/d 4 muharram, pukul 22.00 WIB	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rombongan peserta acara membawa sesajen kelokasi pekuburan. 2. Tiba dilokasi, mereka duduk/berdiri disekitar/disamping sebuah kuburan untuk memulai upacara. 3. Sesajen diletakkan disamping kuburan tersebut. 4. Dukun Tabot membakar kemenyan. 5. Membacakan doa (doa kubur) yang diaminkan oleh seluruh rombongan. 6. Tanah diambil sebanyak tiga kepal tangan. 7. Rombongan meninggalkan lokasi, dengan membawa tanah keramat ke gerga (markas tabot/pusat kegiatan). 8. Tanah tadi dibentuk seperti boneka-manusia dan dibungkus dengan kain putih, lalu diletakkan dalam gerga. 	Makna dari Boneka/Patung tanah tersebut adalah sebagai jenazah Hasan dan Husein. Adanya sesaji sebagai simbol dari kesederhanaan makanan dan minuman dari laskarnya Hasan dan Husein serta sulitnya mencari makanan/minuman pada saat itu.
2.	<p>Duduk Penja/Mencuci jari-jari.</p>  <p>Penja</p> <p>Gbr.</p> <p>Penja adalah benda yang berbentuk telapak tangan manusia lengkap dengan jari-jarinya, disebut juga jari-jari. Setiap kelompok tabot terdapat sepasang penja atau lebih. Penja ada yang terbuat dari kuningan, tembaga dan perak.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dukun Tabot. 2. Anak tertua dari dukun tabot atau orang lain yang dipercayai oleh dukun tabot. 3. Kaum Ibu beberapa orang. 4. Anak-anak dan remaja, beberapa orang. 	Ritual dan Non Ritual	Dirumah Dukun Pimpinan Kelompok Tabot.	Tanggal 4 Muharram. Sekitar jam 16.00 WIB Ba'da Sholat Ashar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan, yang diperlukan; air kembang, air limau nipis, sesajen, dan penja yang akan dicuci. 2. semua peserta duduk disekitar tempat tersebut. 3. upacara dimulai dengan membaca "Basmallah", kemudian dukun mencuci penja dengan air biasa, lalu air limau nipis, dan kemudian direndam dengan air bunga. 4. setelah semua penja terkumpul dalam baskom air bunga tadi, maka satu persatu dicuci dengan air tersebut didalam baskom tadi selanjutnya dikeluarkan, dilap dengan kain bersih dan diletakkan pada tempat yang telah disediakan. 5. Selasai pencucian penja, dukun membacakan doa selamat dan doa arwah (doa kubur) seperti sebelumnya. 	Gerga mensimbolkan markas perang lascar hasan dan husein. Adapun alat musik Doll dan Tassa sebagai symbol gendang perang Perlu diketahui bahwa bila gerganya jauh dari rumah dukun pimpinan kelompok tabot tempat penyimpanan penja, maka acara duduk penja dapat dilakukan didekat gerga tersebut.
3.	<p>Tabot Menjara, artinya mengandung atau berkunjung atau mendatangi kelompok lain</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dukun Tabot 2. Pemuka masyarakat, beberapa orang. 3. Anggota regu pemukul 	Non Ritual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disekitar Berkas. 2. Disekitar Pondok besi/ Tapak Padri. 	5 & 6 muharram malam tanggal 6 muharram, kelompok Tabot Bangsal mendatangi	<ol style="list-style-type: none"> 1. berdoa dimasing-masing gerga untuk keselamatan dan kesuksesan acara ini. 2. Menuju lokasi sambil membunyikan musik Tabot. 	Lokasi tersebut dilakukan dilapangan terbuka hingga dapat menampung seluruh regu dol baik yang datang

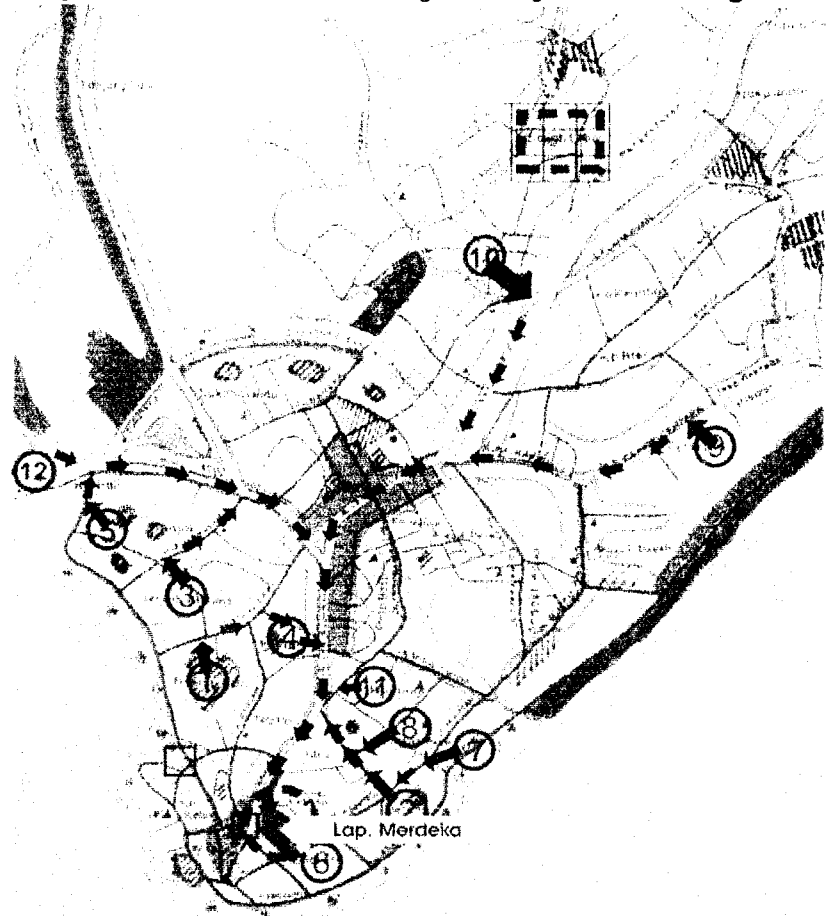
	<p>untuk beruji dol (bertanding membunyikan dol). Beruji dol ini memiliki makna akan semangat jihad yang tinggi membela Hasan dan Husein pada saat perang.</p>	<p>dol dari tiap-tiap kelompok.</p>			<p>kelompok Tabot Berkas dan tanggal 7 muharram, kelompok Tabot Berkas mendatangi kelompok Tabot Bangsal. Acara dimulai pukul; 20.00 s/d 23.00 WIB.</p>	<p>3. Setelah tiba dilokasi masing-masing Tabot menyiapkan regunya untuk beruji dol. 4. Pemenangnya adalah regu yang paling trampil dalam membunyikan dol dan paling sedikit dol yang pecah.</p>	<p>maupun yang menunggu. Seluruh grup hiburan (grup musik, orkes melayu/gamat) dan massa pendukung kedua belah pihak dan massa penonton yang berjubel-jubel. Acara beruji dol berubah menjadi tarian massal ketika musik hiburan dan grup tariannya disambut hangat oleh seluruh penonton yang hadir.</p>
4.	<p>Tabot Meradai, yaitu mengumpulkan dana</p>	<p>1. Anak-anak berusia 10 s/d 12 tahun yang disebut <i>Jola</i>.</p>	<p>Non Ritual</p>	<p>Dilaksanakan diseluruh kota Bengkulu (sesuai kesepakatan masing-masing pemimpin kelompok terhadap lokasi pengumpulan dana)</p>	<p>Tanggal, 6 Muharram, Kegiatan dilaksanakan disiang hari yaitu dari sekitar pukul 07.00 sd 17.00 WIB</p>	<p>Berkunjung dari rumah ke rumah, instansi dan pertokoan.</p>	<p>Para Jola harus mematuhi tata tertib dan peraturan yang ditetapkan pemimpin masing-masing kelompok.</p>
5.	<p>Arak Penja Penja atau jari-jari melambangkan bahwa tubuh Hasan dan Husein dalam keadaan bercerai berai/terpisah-pisah akibat kekejaman pasukan Ubaidillah. Penja juga merupakan symbol untuk meningkatkan semangat juang.</p>	<p>1. Dukun Tabot. 2. Laki-laki dewasa, satu orang (sebagai pembantu dukun). 3. Pemuda., beberapa orang. 4. Anak-anak 10-12 tahun beberapa orang.</p>	<p>Ritual dan Nonritual.</p>	<p>Di Gerga masing-masing kelompok</p> <p> 1. Gerga Berkas</p> <p> 2. Gerga Bangsal</p>	<p>Tanggal, 7 Muharram malam. Pukul 19.00 s/d 21.00 WIB</p>	<p>1. Acara dimulai dengan membacakan doa selamat oleh Dukun Tabot. 2. Sesajen diletakkan didekat gerga. 3. penja dibungkus kain putih dan digantung pada tombak bermata ganda, dilengkapi bendera panji dan tabuhan tassa. 4. Penja diarak dari masing-masing markas melewati route yang telah ditentukan menuju kelapangan merdeka. 5. setelah sampai dilapangan, seluruh grup membentuk satu barisan bershaf. 6. Penja disandingkan disampaikan pukul 21.00 WIB. 7. semua grup kembali ke markas dan penja dilepas kemudian diletakan ditempat semula.</p>	<p>Pembacaan doa oleh Dukun dapat diwakilkan kepada orang yang dipercaya.</p>

6.	Arak Sorban Sorban sebagai symbol bahwa ajaran Islam harus dijunjung tinggi, dipedomani dan dipatuhi.	1. Dukun Tabot. 2. Laki-laki dewasa, satu orang dewasa (sebagai pembantu dukun). 3. Pemuda 5 s/d 10 orang. 4. Anak-anak usia 7 s/d 13 tahun beberapa orang	Ritual dan Non ritual.	Lokasi Route sama dengan arak penja, dengan start dan finish dilapangan merdeka.	Tanggal 8 Muharram malam. Pukul 19.00 s/d 21.00 WIB	1. benda yang diarak sama dengan arak penja, tetapi ditambah dengan sorban putih diletakkan pada tabot kecil, dilengkapi dengan bendera/panji-panji yang berwarna putih, dan hijau atau biru yang bertuliskan nama "Hasan dan Husen" dengan kaligrafi yang indah.	
7.	Gam , artinya : tertutup atau lerhalang, hal ini juga disebut waktu/masa tenang.				Tanggal 9 Muharam Pukul 06.00 s/d 15.30 WIB	Semua prosesi kegiatan yang berkaitan dengan upacara Tabot tidak boleh dilakukan.	Hari Tenang
8.	Arak Gedang  Tabot , melambangkan keranda/peti mati Hasan dan husein yang dihiasi sedemikian rupa, dan berbentuk seperti menara masjid.	1. Dukun Tabot. 2. Laki-laki dewasa dari keluarga tabot. 3. Dukun tabot atau orang yang dipercayainya 4. Pemuda, beberapa orang 5. Laki-laki dari keluarga tabot, beberapa orang	Ritual dan Nonritual	Lapangan Merdeka Bengkulu.	Tanggal 9 Muharam Malam. Pukul 19.00 s/d 20.00 WIB	1. Persiapan dimasing-masing gerga. 2. Penyelesaian akhir tabot dan dinaikkan keatas gerobak. 3. Grup Tabot berarak dari markas masing-masing melalui route yang telah ditentukan di jalan utama/protocol, sehingga masing-masing grup Tabot, grup-grup hiburan dan para pendukung serta masyarakat luas bertemu satu sama lain dan membentuk pawai akbar (arak gedang) menuju ke Lapangan Merdeka. 4. Tabot dibariskan dilapangan Merdeka bershaf. Selama tabot disandingkan/dibariskan tersebut pengunjung dihibur oleh grup-grup hiburan disamping menikmati keindahan Tabot yang dihiasi berbagai macam ornamentasi.	Fluktuasi massa yang tidak terkendali sehingga para penonton banyak yang tidak dapat menikmati acara dengan baik bahkan tidak dapat melihat Tabot Bersanding.
9.	Tabot Terbuang 	1. Dukun Tabot. 2. Seluruh keluarga dekat dari keluarga tabot (laki-laki dan perempuan) 3. Dukun Tabot 4. Laki-laki dari keluarga tabot 5. Pemuda, ramaja dan anak-anak yang	Ritual dan Nonritual	1. Pemakaman umum Karabela. (Makam Imam Senggolo).	Tanggal 10 Muharam Pukul 09.00 s/d 13.30 WIB	1. Upacara ritual di laksanakan digerga masing-masing. 2. pukul 09.00 setelah selesai acara ritual, rombongan tabot meninggalkan markasnya menuju Lapangan Merdeka. Route jalan diserahkan kepada pemabawa dan rombongan Tabot, tidak lebih dari 10 orang. 3. pukul 09.30 WIB, seluruh rombongan Tabot sudah berkumpul kembali di Lapangan	Masyarakat dapat menyaksikan arak-arakan Tabot menuju ke Pembuangan dijalan-jalan yang dilalui oleh rombongan Tabot.

		terlibat dalam kegiatan sebelumnya				<p>Merdeka untuk disandingkan.</p> <p>4. Pukul 11.00 WIB, arak-arakan Tabot meninggalkan Lapangan Merdeka menuju Karbela makam Imam Senggolo.</p> <p>5. Tiba di Pemakaman, maka upacara pembuangan Tabot oleh Dukun tertua dimulai, yakni antara lain;</p> <ul style="list-style-type: none"> ♣ Sang Dukun membaca Basmallah dan membakar kemenyan sambil membaca mantera (Pujian kepada Allah swt, shalawat kpd Nabi Muhammad SAW, dan salam ta'zim kepada para leluhur) ♣ Sang Dukun berpidato dalam bahasa Benggali. ♣ Pembacaan doa Ziarah kubur. ♣ Kemudian sang Dukun mengumumkan bahwa upacara pembuangan Tabot telah selesai. <p>6. setelah selesai upacara ritualnya yang dipimpin oleh dukun Tabot maka Tabot segera dibuang dipinggir-pinggir pemakaman dirawa-rawa sekitar.</p>	
--	--	------------------------------------	--	--	--	---	--

(Sumber data : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kotamadya Bengkulu)

Perjalanan Tabot "Arak Gedang" Menuju Persandingan.....



Arak Gedang dilaksanakan pada tanggal 9 Muharam malam, sekitar pukul 19.30 Wib. Pelaksanaan ini dimulai dari markas Tabot masing-masing yang berada di masing-masing lokasi, adapun lokasi masing-masing Tabot dapat dilihat pada gambar di atas. Tabot yang telah siap kemudian diarak menuju Lapangan merdeka sebagai pusat aktifitas persandingan dengan melalui route-route yang telah ditentukan. Adapun route-route yang harus dilalui dapat dilihat pada gambar di atas.

Prosesi pengarakan ini tidak hanya dilakukan pada tahap ke-8 "Arak Gedang" ketika Tabot sudah siap sanding, tetapi juga dilakukan pada tahap sebelumnya yaitu tahap ke-6 yaitu Arak Penja dan Tahap ke-7 yaitu Arak Sorban dengan menempuh route yang sama dengan Arak Gedang seperti gambar di atas.

Route-route yang akan ditempuh dapat berubah-ubah sesuai dengan kesepakatan pimpinan Tabot.

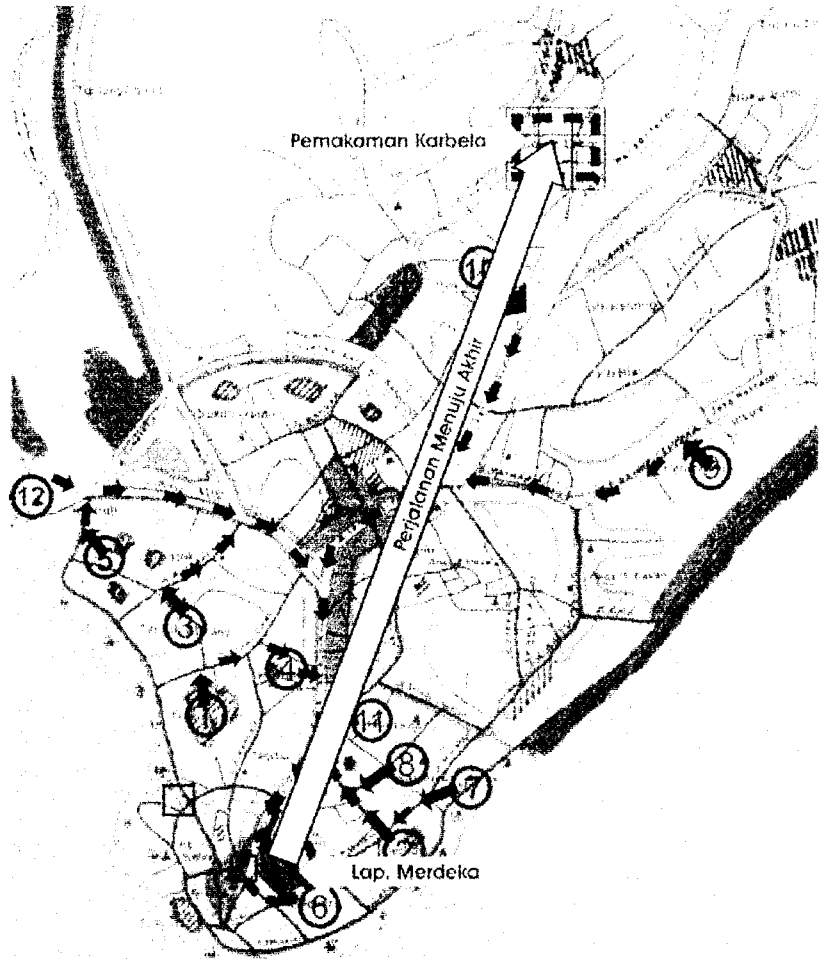
Perubahan route Tabot setiap tahun tidak lain hanyalah untuk lebih memasyarakatkan Tabot, dan melestarikan budaya Tabot ke setiap elemen masyarakat.

Dengan perubahan route ini juga diharapkan masyarakat dapat lebih merasakan jalannya prosesi upacara Tabot.

Secara empirik, Tabot dinilai sebagai sebuah pesta rakyat, dengan diikuti sertakannya hiburan-hiburan tambahan seperti : tarian dan musik pada saat persandingan seakan-akan Tabot sebagai sebuah perayaan hari besar, kondisi ini telah menyebabkan terjadinya distorsi nilai-nilai Tabot sebagai sebuah upacara ritual guna memperingati kematiannya Hasan dan Husein.

Malam acara ini dapat dikatakan malam pesta ria kota Bengkulu

Perjalanan Tabot menuju Pembuangan di Karbela.....



Acara terakhir dari setiap prosesi Tabot adalah Tabot Tebuang.

Acara ini dilaksanakan di pagi hari pada pukul 09.00 Wib, acara ini diawali dengan berkumpulnya kembali semua Tabot beserta laskarnya masing-masing di lapangan Merdeka sebagaimana malam Tabot Besanding pada Arak Gedang.

Pagi pukul 09.00 Wib, semua Tabot harus sudah berkumpul di lapangan Merdeka dan siap berangkat menuju ke lokasi Pembuangan "Karbela".

Arak-arakan Tabot tersebut membentuk barisan yang sangat panjang dan disertai musik doll dan tassa serta musik hiburan lainnya yang membuat suasana menjadi lebih dinamis dan hidup sehingga acara menjadi sangat meriah. Hal ini menyebabkan terjadinya distorsi nilai-nilai Tabot.

Dari 12 Tabot yang dibawa ke lokasi pembuangan, yang hanya diperbolehkan masuk ke area pemakaman (makam Imam Seggolo, pelopor upacara Tabot) hanya Tabot tertua yaitu Tabot Bangsa dan Tabot Berkas, sedangkan Tabot yang lain dipersilahkan kembali ke markas masing-masing atau di buang ke tempat lain seperti di laut, atau tempat lain yang dianggap memiliki nilai magis.

Perbauran ini disebut sebagai aspek **Pseudoritual**.

3.3. Pengkajian Makna.

3.4. Makna Tabot

Dalam pengungkapan makna, dua tokoh pascastrukturalis seperti Derrida dan Foucault, menyatakan bahwa makna tidaklah stabil, ia selalu dalam proses, makna tidak bisa dibatasi oleh satu kata, kalimat, atau teks khusus, tetapi dia merupakan hasil dari hubungan antarteks "intertekstual".

Ketidakstabilan makna ini bukan merupakan makna yang disimbolkan oleh yang ada, yang sudah terstruktur secara baik tetapi sebuah persepsi pemaknaan terhadap suatu objek yang selalu berkembang.

Derrida (1976) menyatakan bahwa kita berpikir hanya dengan tanda-tanda, tidak ada makna asli yang bersirkulasi di luar representasi.

Foucault (1984) menyatakan bahwa manusia hanyalah produk dari sejarah.

Dalam perspektif **kulturalisme** menekankan bahwa makna merupakan produk dari manusia (sebagai agen yang aktif, human agents) dalam konteks sejarah. Guna memahami makna, kulturalisme lebih memfokuskan diri pada interpretasi (objektifitas). **Tabot** sebagai sebuah **budaya**, Interpretasi merupakan langkah yang tepat guna mengungkapkan makna yang terkandung didalam Tabot.

Secara etimologis Tabot berasal dari bahasa arab "Tabut" yang memiliki arti kotak kayu atau peti, secara implisit Tabot memiliki arti **peti mati**.

Dua kata yang memiliki satu makna, dari pengertian tersebut maka dapat kita simpulkan bahwa tabot merupakan sebuah tradisi untuk mengenang atau memperingati kematian cucu Nabi Muhammad SAW yang bernama Hasan dan Husein.

PETI

Peti, secara harfiah memiliki arti *kotak, tempat menyimpan sesuatu*.

Dari pengertian tersebut, Tabot merupakan benda yang berwujud, berbentuk, memiliki pembatas dan volume. Tabot sebagai benda yang

dapat diraba, dirasakan dan dilihat, Tabot juga memiliki geometri yang jelas yaitu persegi (kotak), Tabot memiliki bidang pembatas yang lebih banyak mengarah pada orientasi, dan volume menunjukkan Tabot sebagai peti memiliki ruang sebagai tempat menyimpan sesuatu.

Tiga bentuk geometris dasar yang dapat dikembangkan menjadi sebuah konsep perancangan adalah persegi, segitiga, dan lingkaran.

Makna ruang yang terkandung dalam peti, memiliki arti bahwa ruang tersebut lebih hakiki dari pada material yang melingkupinya, yaitu kayu, besi, dll.

Peti dalam hal ini memiliki dua makna yang terpadu menjadi satu kesatuan (unity) yaitu makna abstrak (*non-being*) dengan ada (*being*). Kesatuan ini sesungguhnya saling kontradiktif, kontradiktif disini lebih memfokuskan pada substansi yang terkandung, sehingga didalam pembahasan perlu pemilahan, ini merupakan sebuah struktur vital arsitektur yang berkaitan erat dengan ruang. Selain itu juga ruang tidak akan bisa lepas dari konteks geometri bentuk yang telah dijelaskan diatas.

MATI

Secara harfiah mati memiliki arti 1Terputusnya roh dan jasad, 2Tidak bernyawa, 3Tidak bergerak diam atau berhenti, 4Tidak berair, 5Tidak berasa lagi, 6Padam, 7Tidak; buntu, 8Tidak dapat berubah, 9Sudah tidak dipergunakan lagi.

Ungkapan Bentuk dan Geometri

Awal-awal keberadaan Tabot di Bengkulu hanya berbentuk seperti menara masjid "Minaret" dengan geometri dasar yaitu; bujur sangkar (persegi), seiring perkembangan tabot dan bergulirnya waktu, Tabot berkembang dengan keanekaragaman dan variasi.

Bentuk dan geometri Tabot merupakan bagian yang paling mudah untuk diingat dibandingkan dengan aspek-aspek yang terkandung didalamnya.

Tradisi religiusitas, Tabot hadir dengan segenap kemampuan yang dimiliki masyarakat pendukungnya, pandangan dari masa ke masa dari sebuah komunitas terefleksikan dalam citra monumental Tabotnya.

Tabot sebagai sebuah representasi, tentunya berupaya untuk menghadirkan nilai religiusitas; Islam dan nilai sejarah, serta nilai seni-budaya setempat.

Dalam perancangannya, melibatkan beberapa orang arsitek guna mentransformasikan nilai-nilai religiusitas dan sejarah serta nilai seni dan budaya kedalam rancangan Tabot. Selain itu yang harus diperhatikan adalah citra lokal didalam membangun kreatifitas.

3.4.1. Ungkapan Simbolik

Peristiwa-peristiwa sejarah telah membuktikan bahwa pandangan-pandangan manusia tentang masalah-masalah dasar di dalam hidupnya yang menurut "Kluckhohn" menjadi penentu bagi orientasi nilai budaya manusia dan banyak memberikan sumbangan dalam bentuk dan orientasi pandangan-pandangan arsitektural.

Dalam buku upacara tradisional Tabot yang ditulis oleh Drs. Badrul Munir Hamidy, dijelaskan tentang beberapa makna yang berkaitan erat dengan prosesi upacara Tabot. Antara lain:

a. Boneka tanah:

Sebagai lambang jenazah Hasan dan Husein, yang menjadi dasar pelaksanaan upacara Tabot.

b. Gerga

Sebagai simbol markas perang Hasan dan Husein beserta laskarnya.

c. Doll dan Tassa

Sebagai simbol gendang perang pasukan Hasan dan Husein.

d. Sesajen

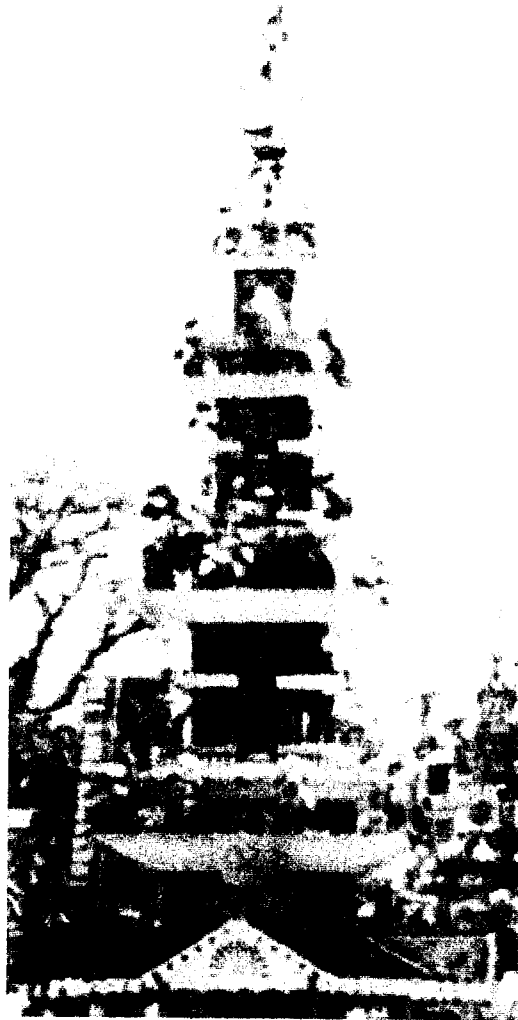
Sesajen terdiri dari :

- | | |
|------------------------------|-----------|
| 1. nasi kunyit ayam panggang | 1 porsi. |
| 2. Roti Sebrat | 1 piring. |
| 3. Kopi manis | 1 gelas. |
| 4. Air serobot | 1 gelas. |
| 5. Bubur merah | 1 porsi. |
| 6. Bubur putih | 1 porsi. |

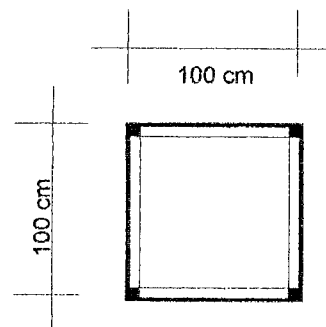
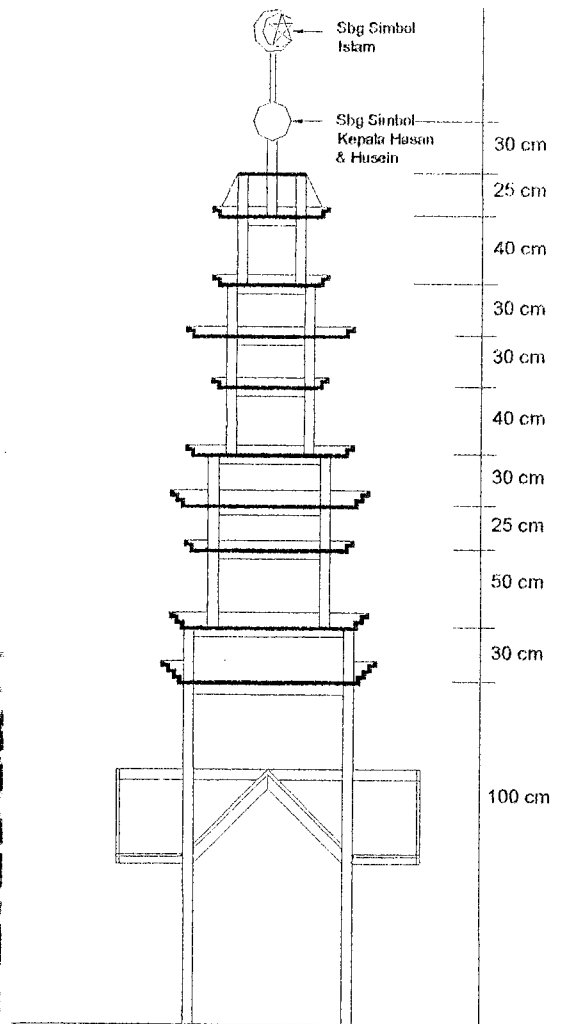
Sesajen ini melambangkan kondisi pasukan yang sulit untuk mendapatkan makanan dan minuman, sesajen ini juga mensimbolkan kesederhanaan makanan yang ada.

- e. **Bendera Panji**
Sebagai simbol bendera perang.
- f. **Penja**
Sebagai simbol dari tubuh jenazah Hasan dan Husein yang berceraai berai dicabik-cabik musuhnya dan dengan ini juga dapat meningkatkan semangat juang yang tinggi.
- g. **Sorban**
Sorban putih sebagai simbol penegakkan ajaran Islam yang harus di junjung tinggi, dipedomani, dan dipatuhi.
- h. **Bola-bola**
Sebagai lambang kepala hasan dan Husein yang berhasil direbut kembali.
- i. **Tabot**
Tabot yang berbentuk menara seperti minaret masjid, sebagai simbol peti mati.
- j. **Pohon Pisang dan Tebu.**
Sebagai lambang kesejukan dan keluwesan dalam suasana perang, menyikapi segala kondisi dengan arif dan bijaksana.

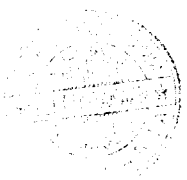
3.4.2. Bentuk dan Potongan Tabot



gbr. Tabot



gbr. Potongan Tabot



3.4.3. Pseudoritual

Secara harfiah *pseudoritual* terdiri dari dua kata yang masing-masing memiliki arti. Pseudo memiliki arti semu, abstrak, tidak sebenarnya. Sedangkan Ritual memiliki arti bahwa segala sesuatu berkenaan dengan ritus, adapun ritus memiliki arti rentetan tata cara upacara keagamaan. Keagamaan disini adalah agama Islam.

Refraksi budaya, merupakan bentuk penyimpangan ataupun pergeseran nilai yang disebabkan oleh adanya dominasi, dominasi-dominasi yang dimiliki oleh masing-masing elemen sebagai faktor penentu (budaya, politik, dan kekuasaan).

Contoh: budaya masih menempati posisi yang lebih tinggi dari pada alam dan peradaban setempat; term rasional lebih dihargai dari pada term emosional; term laki-laki mendominasi perempuan, logika tentang kehidupan lebih mendominasi kematian, agama tidak dijadikan sebagai acuan utama.

Secara empirik, dominasi-dominasi yang ada dengan melihat fenomena yang terjadi, bahwasannya Tabot tidak hanya sebagai tradisi ritual "upacara peringatan", tapi telah berubah menjadi sebuah "pesta rakyat" yang menampilkan berbagai kesenian hiburan pada setiap event Tabot. Dengan demikian substansi Tabot sebagai upacara "peringatan" sudah beralih fungsi menjadi sebuah perayaan ataupun hiburan rakyat. Kondisi ini menyebabkan terjadinya *distorsi* atau penyimpangan substansi nilai Tabot itu sendiri yang disebut sebagai aspek **Pseudoritual**.

Kondisi ini sangatlah berhubungan dengan waktu, sehingga waktu dapat dikatakan solusi terhadap setiap permasalahan, dan jikalau perkembangan budaya terus dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman atau teknologi maka mau tidak mau Tabot harus tampil dengan lebih baik, apakah dengan menampilkan nuansa yang beda atau malah dengan seni ritual murni, untuk menjawabnya kita harus kembalikan kedalam masyarakat.

Melihat kondisi yang terjadi terlepas apakah masyarakat menerima atau tidak terhadap Tabot, akankah lebih baik jika kita tinjau secara objektif aspek Pseudoritual Tabot. Maksud dari **pseudoritual** disini adalah ketika ritual dan nonritual menggulung menjadi satu kesatuan (**unity**) sehingga yang nampak adalah **entitas tipologi**.

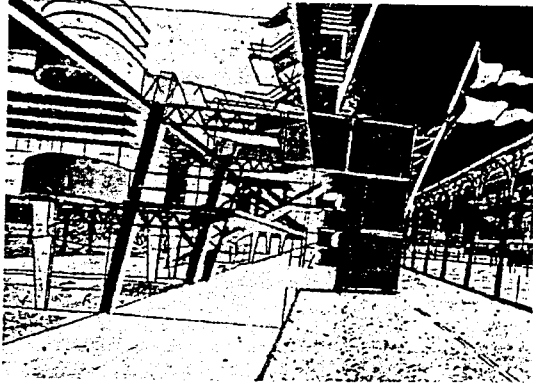
3.5. Kajian Konsep Perancangan **Bernard Tschumi**

3.5.1. Parc de la Villette, Bernard Tschumi, La Villette, Paris, France

Fungsi

Sebagai Taman kota (City Park) dan ruang sosial di Paris, Prancis

Analisa konsep



Folies secara harfiah memiliki arti kegilaan (madness) dalam Parc de la Villette merujuk pada kondisi mengada dari yang tidak stabil, guna memberikan pandangan yang berbeda dalam melihat arsitektur dari perspektif yang berbeda.

la muncul untuk mengilustrasikan karakteristik situasi dan kondisi pada akhir abad 19 dengan cara pemisahan (**disjunctions**) dan penguraian (**dissociation**) antara guna, bentuk, dan nilai sosial, yang mana ketiga elemen tersebut merupakan suatu keadaan yang tercerai..

“Folies” merupakan konotasi historikal dan menempatkannya pada ruang bebas dan area yang luas serta bidang yang lebih abstrak. Sebagai sebuah objek yang berdiri sendiri/independen, sehingga mampu menerima makna-makna baru.

Konsep **superimposisi** dan **repetisi** digunakan *Bernard Tschumi* dalam mengembangkan konsep perancangan “La Villette” dengan cara **1disjunctions** dan **2dissociation**.

Adapun persamaan metode “disjunctions” antara lain:

1. penolakan suatu ide pemikiran dari suatu sintesis ide pemikiran disosiasi analisa disjuntive.
2. Penolakan terhadap tentangan aspek tradisional antara guna dan bentuk arsitektural dalam superposisi dari dua istilah yang berdiri bebas/independen dan merupakan suatu kesamaan subjek untuk mengidentifikasi metode analisa arsitektural.

3. Sebagai sebuah metode yang lebih menekankan pada fragmentasi, superimposisi, dan kombinasi, dimana penguraian/pemisahan tersebut hanya merupakan hal yang sifatnya sementara sebagai suatu definisi baru.

Konsep “disjunctions” bertentangan dengan aspek statis, otonoms, dan struturalis dalam pandangan arsitektur. Bukan berarti bahwa dia anti terhadap aspek tersebut, dia merupakan sesuatu yang konstan dan sistemik.

3.5.2. **The Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi 1976-1980, New York, USA**

Fungsi

Sebagai Taman Kota (City Park), Bangunan Publik, di Manhattan, New York.

Analisa Konsep

Manhattan Transcripts adalah sebuah karya pada dataran konsep seorang arsitek dekonstruksi, **Bernard Tschumi**.

“Penundaan makna” oleh derrida diturunkan menjadi “Folies”. The Folies merupakan sebuah arsitektur sebagai pengaruh dari sejarah “histori”. Sejarah merupakan sebuah kejadian atau peristiwa dalam kurun waktu tertentu, untuk mencari makna arsitektur dan menghadirkannya dalam bangunan, khususnya “the Folies”, maka *Bernard Tschumi* mendekonstruksinya kedalam tiga bagian, yang menurut dia merupakan satu kesatuan yang tercerai, yaitu *guna*, *bentuk*, dan *nilai-nilai sosial*. Kondisi ini akan mengantarkan kita untuk melihat arsitektur pada sisi yang berbeda; ruang (space), gerak (movement), dan peristiwa (event) pada dasarnya independen.

Independen dalam artian bahwa ruang memiliki otonomi dan logika, dengan pemisahan (disjunctions) dipecah (fragmentasi), bahkan didistorsikan yang akan membawa kita dengan bebas untuk memanipulasi bentuk, gerakan

tubuh secara aktif merupakan ungkapan untuk berinteraksi dengan arsitektur, peristiwa merupakan kejadian dalam kurun waktu tertentu.

Contoh: *Alun-alun Kraton Jojakarta, yang awalnya merupakan open space milik keraton yang disakralkan sebagai area upacara-upacara kebesaran kraton, akan tetapi kenyataan sekarang ruang tersebut dapat digunakan untuk kegiatan baru walaupun tidak menghilangkan makna sebagai alun-alun kraton. Ruang dan aktifitas/pergerakan hadir dengan cara dan waktu yang berbeda karena peristiwa yang berbeda.*

Adapun relasi antara Ruang, Gerak, dan Persitiwa, antara lain:

Indifference,...

Situasi ini dapat digambarkan seperti 1sebuah zona diantara medan magnet, dimana terjadi gaya tarik menarik yang saling menetralsir. ketika ruang dan peristiwa secara fungsional tidak lagi saling bergantung, maka strategi indifference akan hadir.

Mis:ruang yang dapat digunakan dalam dua kegiatan yang sangat berbeda, pertimbangan arsitektural dapat dibedakan.

Reciprocity,...

Situasi dimana terdapat aksi dan reaksi yang saling mendukung, mempengaruhi, memberi dan menerima. Ruang dan program dapat secara total saling tergantung dan mempengaruhi kondisi masing-masing. Pandangan arsitek terhadap pengguna akan menentukan sikap arsitektural.

Conflicts,...

Hal yang paling sering terjadi, seperti: dapur, biasanya difungsikan sebagai tempat untuk memasak, tetapi bisa juga tempat bertengkar dan bercinta.

Contoh lain; gedung perkantoran kuno yang difungsikan kembali menjadi hotel mewah berbintang.

Pembongkaran atau pemisahan ketiga elemen tersebut antara lain; ruang, gerak, dan peristiwa, dapat memberi kebebasan dalam mentransformasikan program kedalam desain, program dapat bebas berubah dan bukan menjadi sesuatu yang kaku dalam arsitektur.

Proses **Transformasi** dan **Superimposisi** desain dapat mengubah *guna*, menumpang tindihkan *program* yang nantinya akan memberikan karakter karya arsitektur secara utuh.

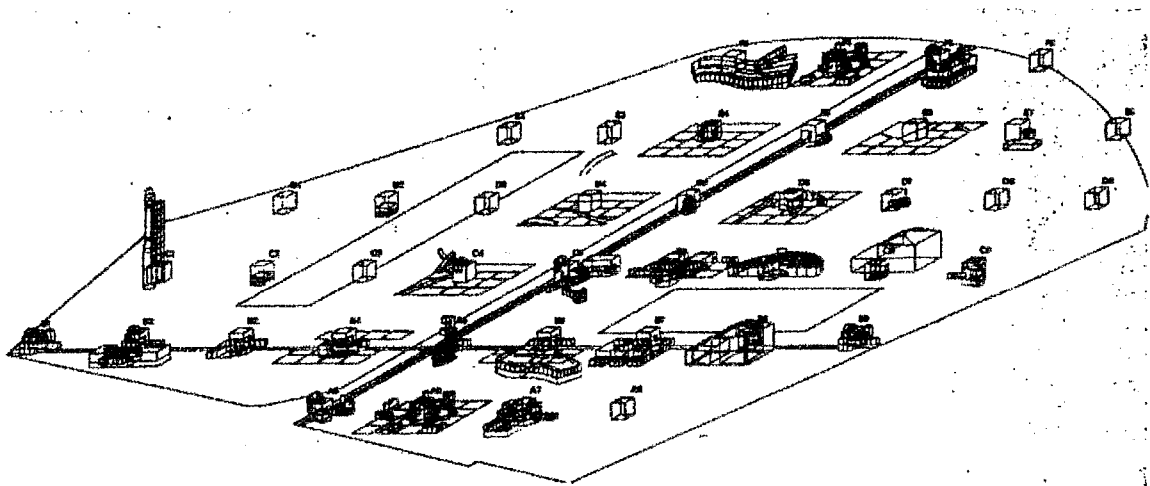
Transformasi dan *superimposisi* menjadi kunci utama perancangan "The Manhattan Transcripts dengan cara "disjunctions".

Benard Tschumi mengkonsepkan karya-nya diambil dari urutan sebuah film (sequence), dimana film tersebut merupakan rekaman kejadian-kejadian yang terjadi di kota New York.

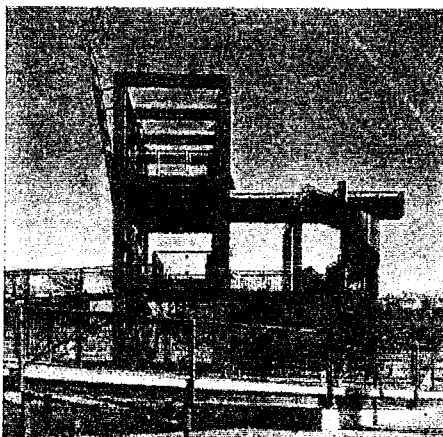
Superimposisi; digunakan pada episode-episode pertama yang dipinjam dari teori film. Perbedaan antara struktur (frame), form (space), event (peristiwa), body (movement), dan fiksi (narasi) secara sistimatis dikaburkan melalui superimposisi, distorsi, dan fragmentasi (pemecahan).

Transformasi; (titik, garis, dan bidang) digunakan sebagai alat transformasi, masing-masing berdiri bebas dengan logika internal, ketiga sistem ini akan saling mengkontaminasi/mempengaruhi satu sama lain, ketika disuperimposisikan.

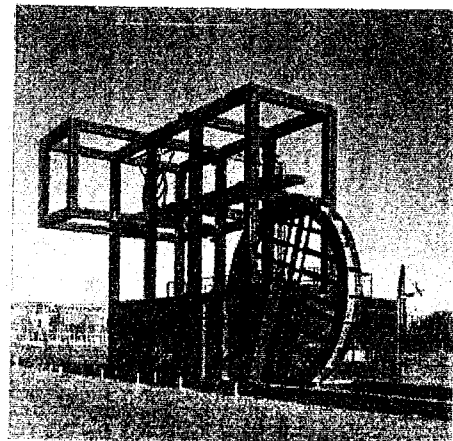
Penundaan makna "The Folies" sebagai sebuah karya arsitektur akibat pengaruh peristiwa. Dalam hal ini Bernard Tschumi berupaya untuk menjadikan segala sesuatu dipandang dari perspektif yang berbeda dalam ruang dan waktu seta alur gerak sehingga diharapkan dapat karya lebih bersifat alamiah dan mengekspresikan sebuah nilai keabadian yang juga mampu untuk menerima makna-makna baru dalam setiap perancangan, dan oleh karena itu hubungan antar setiap "Folies" harus dijaga secara berhati-hati dan penuh dengan kecermatan. Guna merekonsiliasi kondisi tersebut Bernard Tschumi menggunakan metode Mediasi sebagai mediator.



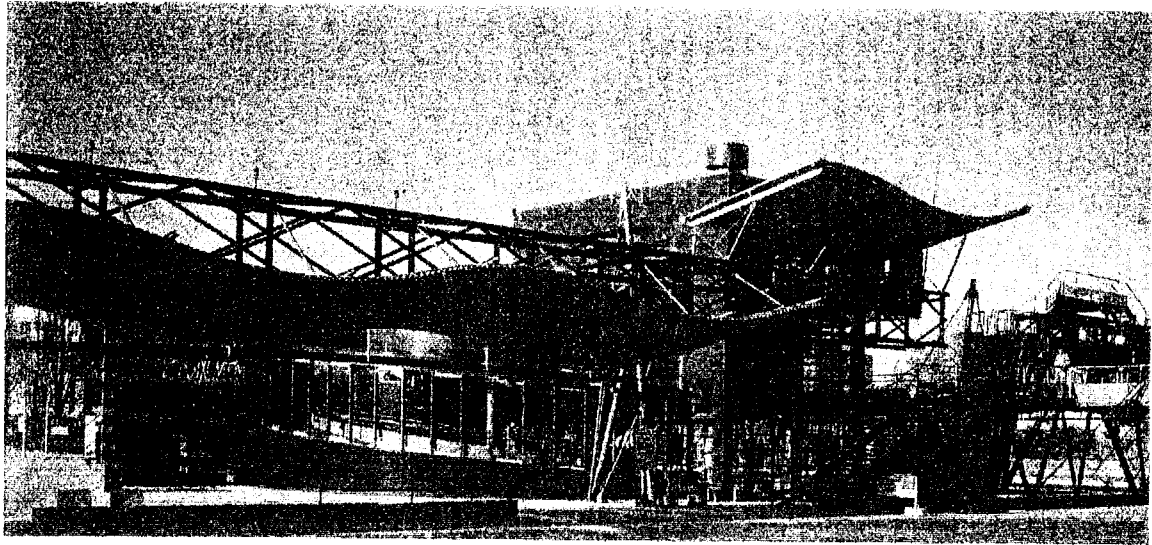
(Distribusi Massa Bangunan ke dalam Site Berdasarkan "Grid of Folies")



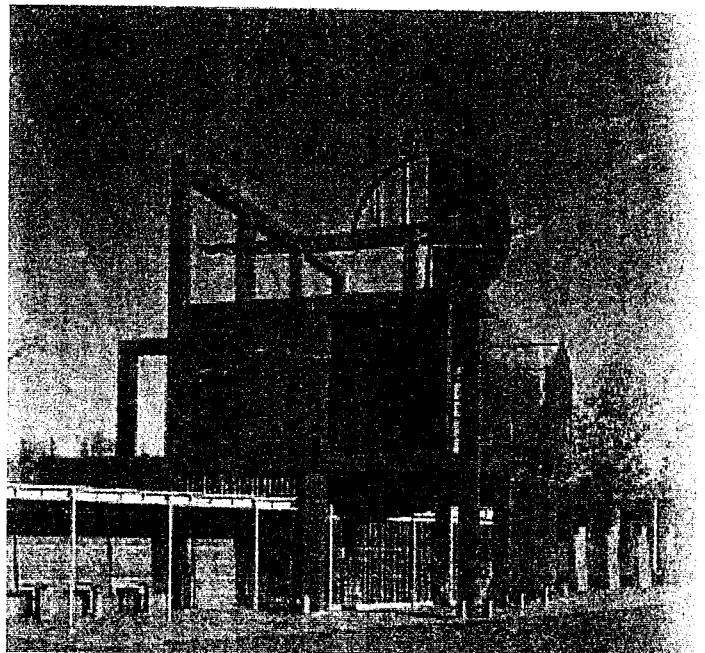
...Perspektif Folies No. N7...



...Perspektif Folies No. P6...



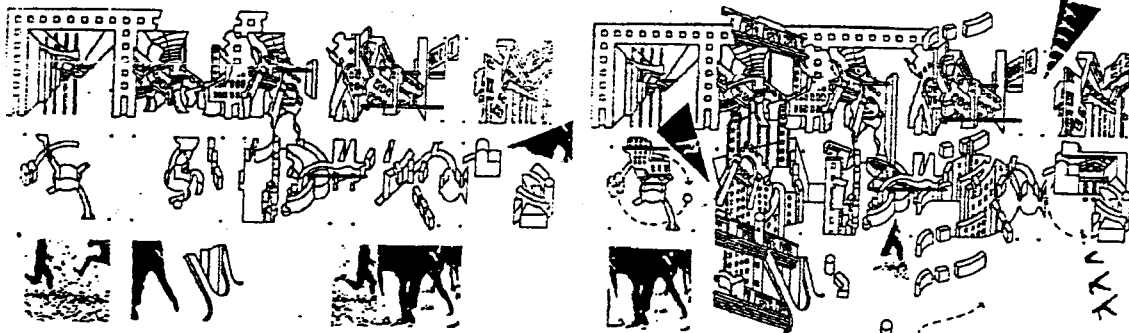
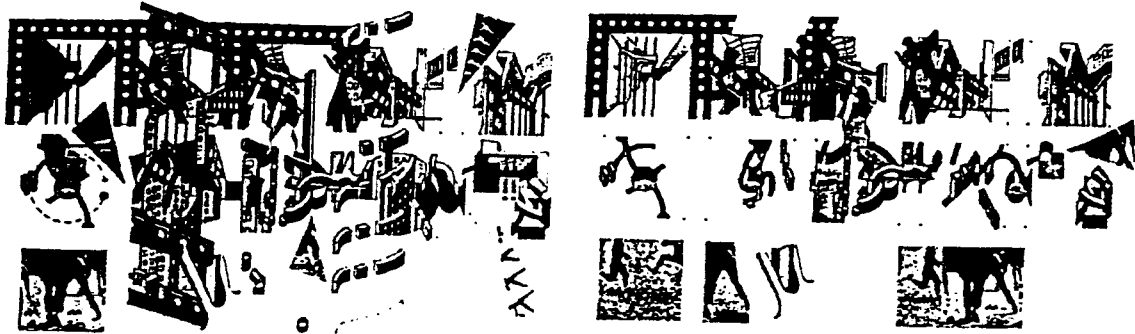
...Perspektif Folies No. L5...



...Perspektif Folies No. P7...

3.5.4. Transformasi

Transformasi secara harfiah memiliki arti perubahan, perubahan ini dimaksudkan untuk menggali substansi-substansi nilai yang terkandung dalam setiap pergerakan dalam ruang dan waktu, dan kemudian diwujudkan dalam bentuk arsitektur.



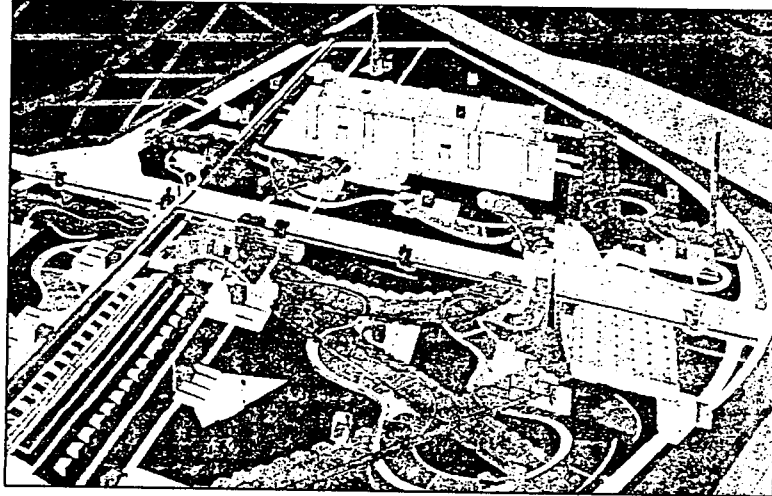
....Manhattan Transcripts, Superposition and Deconstruction...

(Proses Transformasi substansi substansi peristiwa kota New York melalui frame Film kedalam Arsitektur)

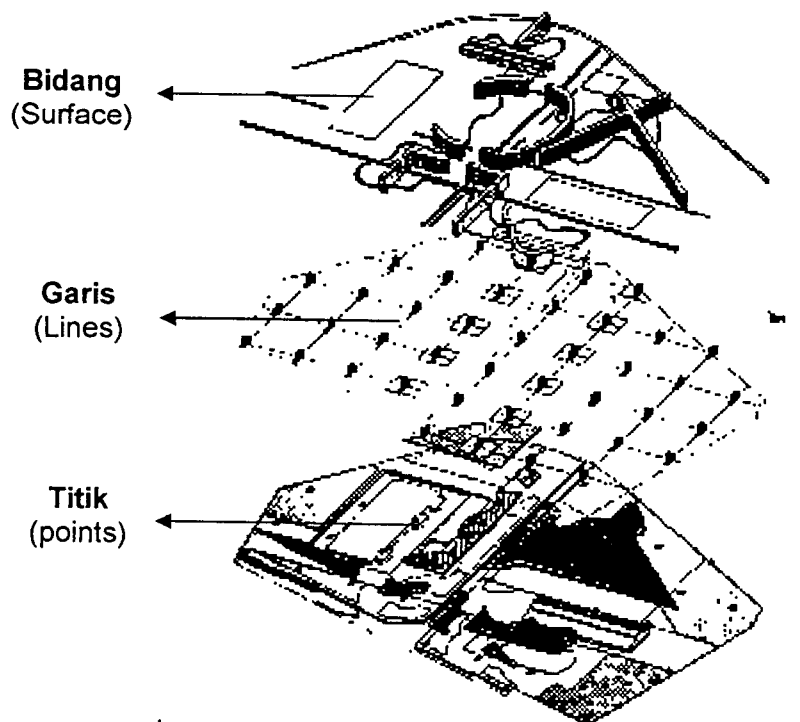
3.5.5. Superimposisi

Superimposisi secara implisit memiliki arti penumpukan, penumpukan ini berupaya untuk mengaburkan makna dari masing-masing elemen, yang setiap elemen tersebut saling mempengaruhi dan saling berinteraksi sehingga menghasilkan makna baru..

Dalam hal ini superimposisi berupaya untuk mencari struktur dari setiap pergerakan dalam ruang dan waktu.



(Parc de la Villette, Paris, France: Aerial View)



Superimposisi dari tiga elemen :
Titik, Garis, dan Bidang yang menyusun "the Folies"

3.6. **Pseudoritual** dalam Bernard Tschumi.

Bernard Tschumi adalah seorang arsitek dekonstruksi. Dia mengkonsepkan karyanya diambil dari peristiwa-peristiwa yang erat hubungannya dengan waktu, waktu menjadi point penting dalam setiap rancangannya, kejadian-kejadian di kota New York dalam sebuah film dalam **Manhattan Transcripts**, dan karakteristik situasi dan kondisi pada akhir abad 19 kota Paris dalam **Parc de la Villette**.

Hal yang perlu diperhatikan dalam setiap rancangan Bernard Tschumi, dia tidak pernah menghancurkan atau menghilangkan program terdahulu (tradisional), namun berusaha untuk mencari penawaran dibalik arsitektur, sehingga kita dapat menemukan ekspresi secara alamiah, dimana program dan konsep sangat terbuka untuk perubahan dan harus dipandang sebagai suatu kerangka dimana dengan perubahan tersebut justru kita akan dapat menemukan hal-hal baru untuk menyangkal masa lalu sekaligus melihat masa depan.

Bernard Tschumi juga memandang arsitektur secara lebih spesifik, lebih detail. Desainnya terlihat abstrak, bentuknya tidak lazim, disharmoni. Hal ini dimaksudkan untuk membongkar elemen-elemen lama (tradisional) dengan cara mengedepankan sesuatu yang baru, sehingga akan terlihat adanya sebuah perbedaan yang justru itu akan mengundang banyak persepsi dan menghadirkan makna-makna baru.

Pseudoritual sebagai sebuah fenomena akibat penumpukan atau perbauran dua elemen yang saling berbeda dimana satu sama lainnya saling mempengaruhi dan menjadi satu kesatuan. Fenomena ini menurut pandangan Bernard Tschumi merupakan sebuah langkah strategis guna membongkar elemen-elemen lama melalui "*Superimposisi* dan *Transformasi*" walaupun pluralistik atau keragaman bukan merupakan tujuan mereka..

Distorsi sebagai ciri dari pseudoritual merupakan sebuah penyimpangan pemaknaan terhadap nilai-nilai budaya setempat, dan ini juga merupakan salah satu langkah strategis dengan cara transformasi dan superimposisi guna menyusun sebuah gagasan penyatuan dengan cara repetisi dan distorsi.

Penyimpangan atau pergeseran makna yang terdapat dalam Tabot inilah yang perlu dikaji dengan menggunakan metode **Bernard Tschumi** melalui transformasi dan superimposisi walaupun bukan sesuatu hal yang secara instant memiliki kebenaran, karena mereka sendiri tidak menawarkan sesuatu yang dapat dijelaskan secara mendetail dalam rangkaian transformasi, tapi bagaimana dia mampu menjadikannya sebagai suatu komposisi baru dengan cara pandang yang berbeda didalam menanggapi kehadiran makna-makna baru yang mungkin akan terjadi di masa depan.

3.7. Kesimpulan

Kunci utama perancangan Bernard Tschumi melalui analisa kedua buah karyanya antara lain: Parc de la Villette dan Manhattan Transcripts yaitu Transformasi dan Superimposisi. Kedua metode ini akan menjadi konsep perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu, sebagaimana yang telah dilakukan Bernard Tschumi.

Dalam Perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu konsep tersebut tidaklah letter lux mengadopsi langsung dari Bernard Tschumi tetapi melihat bagaimana caranya mengadopsi sumber konsep dan melakukan proses transformasi dan superimposisi.

Menurut Bernard Tschumi, Adapun beberapa metode perancangan yang digunakan dalam perancangan berskala urban, adalah:

1Composition, *design a masterly construction, an inspired architectural gesture,*

2Complement, *Take what exist, fill in the gaps, complete the text, scribble in the margins.*

3Palimpsest, *deconstruct what exist by critically analyzing the historical layers that preceded it, even adding other layers derived from elsewhere from other cities, other parks.*

4 Mediation, search for an intermediary-an abstract system to mediate between the site and some other concept, beyond city or program.

Adapun strategi yang digunakan untuk mawadahi hubungan antara ruang spasial dengan fungsi kegiatannya. Strategi ini didasari bahwa ruang dan kegiatan merupakan sesuatu yang masing-masing terpisah dan berdiri sendiri.

Ruang adalah sesuatu yang permanen/tetap. Sedangkan kegiatan yang diwadahnya dapat selalu berubah dan kegiatan tersebut akan tetap dapat berjalan walaupun terjadi perpindahan ruang ke yang lain, adapun strategi yang diterapkan Bernard Tschumi adalah:

1. Crossprogramming

Penerapan suatu konfigurasi spasial ruang tertentu untuk kegiatan yang sama sekali berbeda, contoh : ruang parkir digunakan untuk fungsi kegiatan museum.

2. Transprogramming

Mengkombinasikan dua konfigurasi spasial ruang yang mempunyai fungsi kegiatan yang berbeda, contoh : perpustakaan dikombinasikan dengan arena balap mobil.

3. Disprogramming

Mngkombinasikan dua fungsi kegiatan sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang pertama mengkontaminasikan konfigurasi ruang kedua, contoh : supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

3.8. Arsitektur

Arsitektur sebagai sebuah bidang ilmu yang memiliki dua unsur yaitu seni dan teknik, antara yang terukur dan tidak terukur, seni bergerak pada faktor yang tidak terukur sedangkan teknik bergerak pada sesuatu yang terukur dalam batasan tertentu. Sebuah beban tiang dapat diukur dengan menggunakan metode matematis akan tetapi tiang juga dapat memberikan suatu kesan aman, kaku dan kokoh. Adapun yang harus menjadi perhatian bahwasannya kita sering lupa terhadap benda atau elemen yang akan memberikan

interpretasi atau membangkitkan makna luas bagi siapa saja yang mengalaminya.

Dalam perancangan sebuah bangunan, budaya menjadi hal yang sangat penting dalam menginterpretasikan sebuah makna, makna bukanlah sesuatu yang konstan sehingga orang bisa memaknainya sepanjang perjalanan ruang dan waktu, makna akan selalu mengalami perubahan seiring dengan aktifitas dan setiap pergerakan. sebuah karya diharapkan mampu berkomunikasi dalam bahasa bentuk tanpa harus ada penterjemah secara langsung sehingga karya lebih mampu berkomunikasi tentang kehadirannya.

“Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu” merupakan re-presentasi dari Tabot, dengan **Aspek Pseudoritual** sebagai sebuah fenomena, yang ^{ji}coba untuk di terjemahkan kedalam arsitektural, yaitu aspek ritual (kaku, formal, simteris, singular, masif, monoton dll), dan nonritual/hiburan (tidak terikat aturan, asimetris, plural, dinamis, dll). Kedua aspek ini menjadi sebuah karakter dari perancangan, dan ditampilkan dalam satu sosok karakter yang saling melingkupi, kedalam bentuk “Form” dan Fasade “wajah bangunan”.

Prinsip superimposisi pada rancangan Bernard Tschumi dibagi dalam tiga sistem yang masing-masing berdiri sendiri dari setiap point “titik”, **garis**, dan **bidang**. Ketiga sistem tersebut diwujudkan dalam bentuk *ruang sebagai perwakilan dari titik, waktu sebagai perwakilan dari bidang dan alur gerak sebagai perwakilan dari garis*, dimana ketiga elemen tersebut akan menjadi konsep dasar perancangan **Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu**.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan kedalam tiga elemen secara menyeluruh, yang terdiri dari *Ruang, Waktu, dan Alur Gerak*.

Ruang

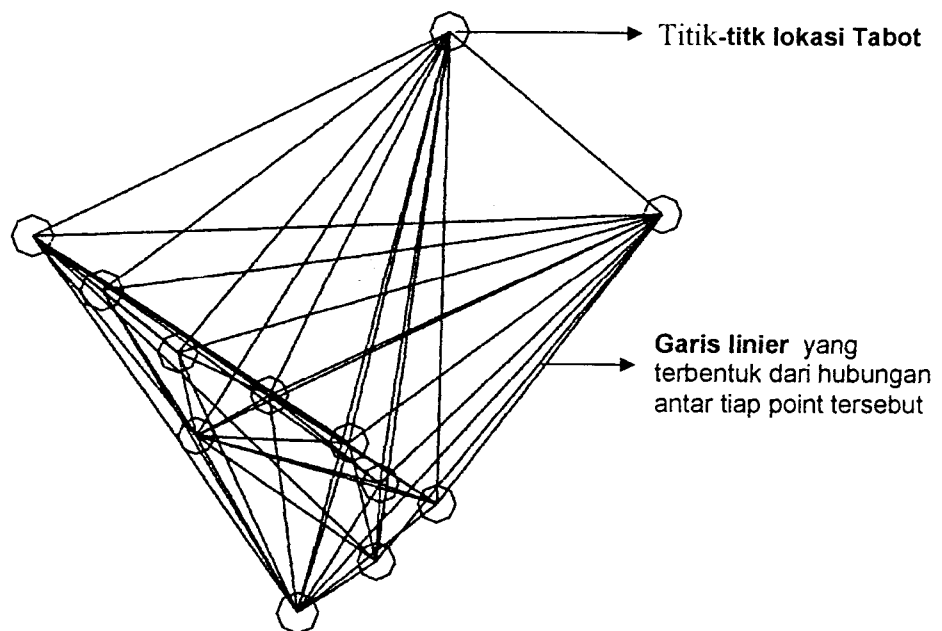
Kita perlu mengetahui konsep-konsep ruang yang ada dalam filsafat ilmiah. "Enstein" sendiri mereduksi konsep-konsep tentang ruang menjadi tiga kategori utama:

1Ruang sebagai *tempat*, 2Ruang sebagai *wadah*, 3Ruang sebagai *medan*.

Dalam perancangan *Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu*, ruang diartikan sebagai tempat, tempat sebagai "point" yang menyebar sesuai dengan lokasi dari masing-masing Tabot.

Point dalam perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu berbeda dengan point dalam perancangan Parc de la Villette sebagai "The Folies" dengan menggunakan grid sebagai mediator.

Dalam proyek ini *ruang* ditransformasikan menjadi garis-garis linier, dan setiap point dihubungkan antar point tersebut dan kemudian membentuk garis-garis linier yang saling bersinggungan. pola-pola yang terbentuk tersebut kemudian dijadikan sebagai sebuah konsep perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu.

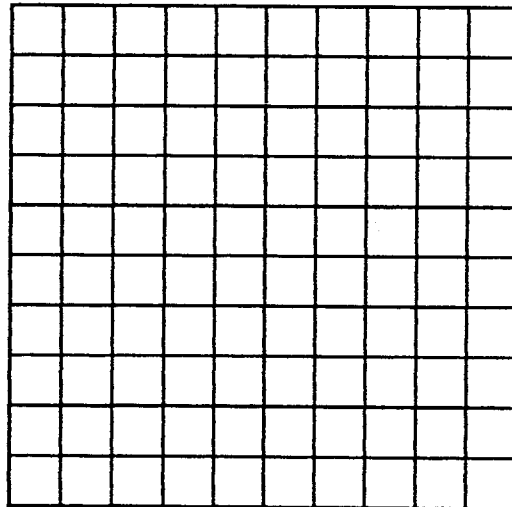


"Pola yang diambil dari prosesi Tabot yaitu Tabot Menjara"

Waktu

Ruang sangatlah berhubungan dengan waktu, (Masa lalu, sekarang, dan masa akan datang). Ketiga konsep diatas memiliki implikasi-implikasi kultural dalam banyak bidang, meskipun konsep ruang-waktu ini telah diterjemahkan kedalam estetika arsitektural dengan cara yang sedikit agak aneh (tidak stabil), waktu dalam arsitektur menjadi **parameter** yang mengacu kepada pengalaman estetika (persepsi) dari objek arsitektur yang bersangkutan. Dalam perancangan Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu, Waktu ditransformasikan dalam bentuk **grid** yang kemudian didistorsikan.

Pendistorsian elemen waktu, dikarenakan waktu merupakan faktor penting didalam membangun sebuah persepsi. Pseudoritual merupakan sebuah persepsi dalam jangka waktu tertentu dan tidak tertutup kemungkinan akan ada persepsi yang berbeda dikemudian hari, sehingga untuk mengantisipasi kondisi tersebut maka dalam perancangan ini diharapkan mampu untuk menerima makna-makna baru yang akan muncul di masa depan sebagaimana Parc de la Villette telah mengantisipasi dan menata hal tersebut secara rapi dengan metode mediasi (grid).



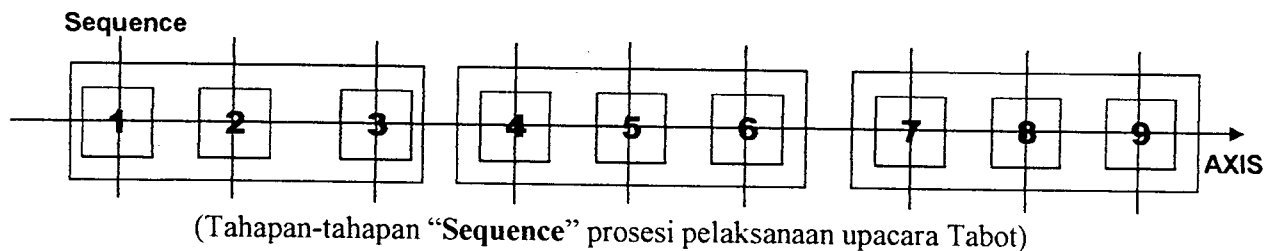
"Pola Grid sebagai Transformasi waktu"

Alur Gerak

Alur gerak ini menunjukkan adanya pergerakan yang sifatnya berkesinambungan (Sequential), yang satu berkait dengan yang lain (Unity), dan merupakan proses yang menerus (linierity) dan proses ini juga merupakan proses yang dilakukan secara berulang-ulang (repetisi). Proses ini memiliki kesamaan dengan frame film dimana ada alur yang tertata rapi.

Alur gerak yang erat hubungannya dengan ruang dan waktu menunjukkan adanya suatu karakter yang masing-masing ruang berbeda. Adapun ruang terdiri dari dua jenis yaitu ruang abstrak (being) dan ruang nyata (non-being). Ruang Abstrak ini merupakan ruang imajiner yang terbentuk dari proses awal gerak hingga akhir, dan ini merupakan tahapan yang saling berhubungan, dan membentuk sumbu "axis" sebagai ruang imajiner.

Ruang nyata "being" merupakan ruang yang dapat dilihat, dirasa, dan diraba oleh panca indera, dan memiliki unsur-unsur pembatas yang akan mengorientasikan pengguna sesuai dengan konsep perancangan dalam mereprentasikan Tabot kedalam perancangan proyek "*Pusat Kesenian Tradisional Bengkulu*".



4. Pendekatan Transformasi dan Re-presentasi

4.1. KONSEP SITE

4.1.1. Pemilihan Site

Bengkulu merupakan kota yang identik dengan "Tabot" sebagai budaya tradisional Bengkulu, hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan pembangunan proyek Pusat Kesenian Tradisional di Bengkulu.

Sebagai salah satu kota yang sedang berkembang dengan didukung sarana dan prasarana infrastruktur yang cukup memadai serta dukungan kuat dari Ibu kota negara, untuk mengembangkan, mengelola, dan melestarikan nilai-nilai seni-budaya tradisional Bengkulu, dan ini menuntut sebuah wadah yang terpadu, oleh sebab itulah keinginan yang kuat bagi kami untuk mendirikan proyek tersebut sebagai pusat pertunjukkan dan pelatihan serta pameran di Bengkulu dengan didukung oleh fasilitas rekreasi yang cukup memadai di Kotamadya Bengkulu sebagai pusat kota.

Adapun persyaratan pemilihan ruang yang berpengaruh terhadap pemilihan site adalah:

Segi Aksesibilitas site

- Mudah dijangkau dari tiap-tiap lokasi Tabot dan masuk kedalam keluarga Tabot yaitu Tabot Kebun Rose dan memiliki lokasi akses kelapangan merdeka yang cukup dekat.
- Merupakan jalur yang dilalui Tabot.
- Mudah dijangkau dengan berbagai alat transportasi, bagi masyarakat, pekerja dan para wisatawan domestik serta manca negara.
- Memiliki akses yang cepat terhadap sentral perbelanjaan dan pelayanan umum.
- Dekat pusat kota dan pusat administrasi.
- Dekat terhadap area rekreasi.

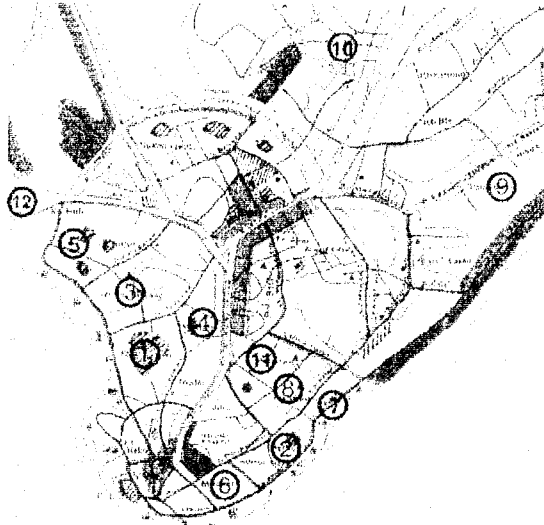
Deconstruction a Student Guide.

Papadakis Andreas, Cooke Catherine, Benjamin Andrew, *Deconstruction.*

Segi Kebisingan

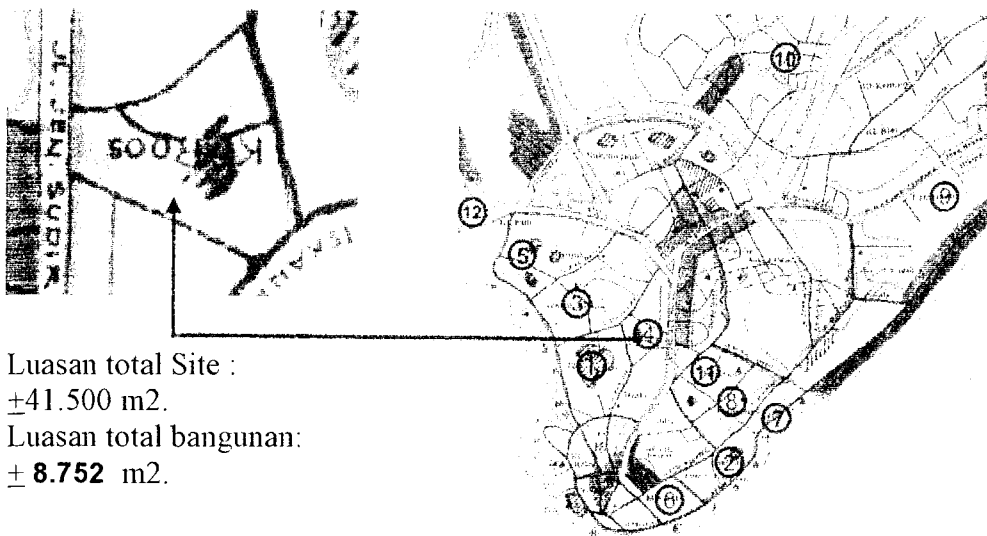
- Jauh dari pusat keramaian seperti pasar, terminal, stasiun kereta api, dan airport.
- Berada pada daerah yang tidak terlalu padat populasi dan polusi
- Jauh dari daerah perindustrian seperti pabrik dsb.

Lokasi titik-titik Tabot...



1. Tabot Bangsal
2. Tabot Berkas
3. Tabot Tengah Padang
4. Tabot Kebun Rose
5. Tabot Kampung Bali
6. Tabot Malabero
7. Tabot Kampung Kepiri
8. Tabot Pasar Baru
9. Tabot Penurunan
10. Tabot Padang Jati
11. Tabot Pasar Bengkulu
12. Tabot Kampung Kelawi

Site yang terpilih adalah lokasi Tabot kebun Rose di daerah Kebun Rose, Kecamatan Teluk Segara, Kotamadya Bengkulu, Provinsi Bengkulu.



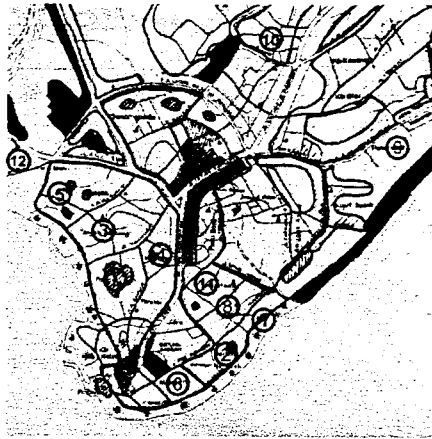
Luasan total Site :
±41.500 m².

Luasan total bangunan:
± 8.752 m².

4.2. Konsep Makro Perancangan

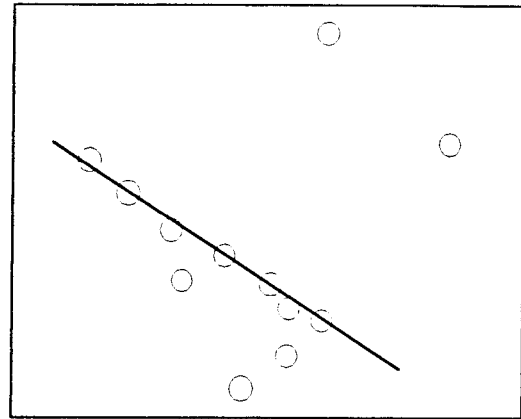
Konsep ini diambil dengan cara mensuperimposisikan antara ketiga elemen yaitu ruang-waktu-dan-alur gerak, yang telah dijelaskan pada bab III.

Ruang....



Titik-titik lokasi Tabot tersebut membentuk pola yang menggambarkan letak dan alur gerak penyebaran Tabot.

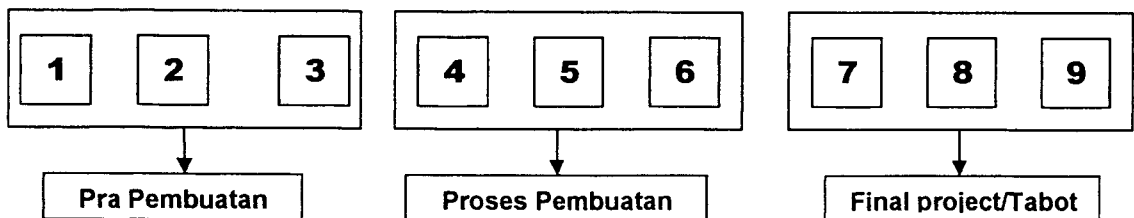
Pola penyebaran ini membentuk garis linier, garis linier ini akan diambil untuk dijadikan sebagai garis penentu rotasi distorsi grid-grid waktu.



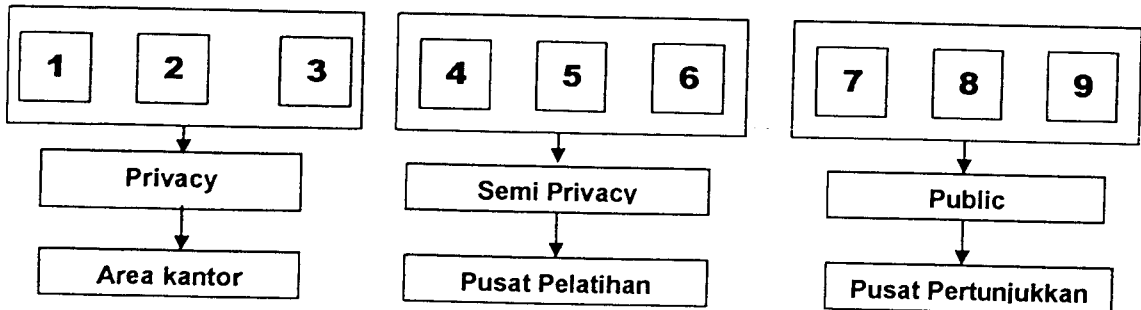
titik-titik lokasi yang membentuk pola linieritas

Waktu...

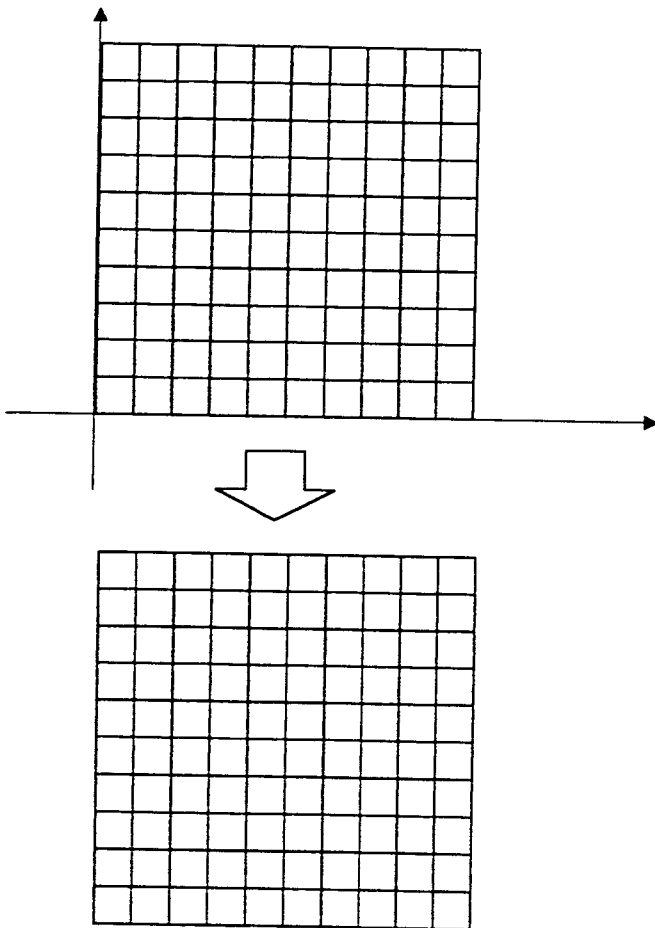
Tabot merupakan produk akhir upacara, dengan memperhatikan "sequence" dalam budaya Tabot (1Mengambik tanah, 2Duduk penja, 3Tabot menjara, 4Tabot meradai, 5Arak penja, 6Arak sorban, 7Gam, 8Arak gedang, 9Tabot tebuang). Dari kesembilan Sequence tersebut dibagi menjadi tiga kelompok besar antara lain: 1.Pra pembuatan Tabot, 2.Proses Pembuatan Tabot, 3.Tabot.



Dengan pengelompokkan ini juga, dapat menentukan jumlah massa bangunan yang akan di Plot ke site, yaitu massa bangunan perkantoran, massa pusat pelatihan, massa pusat pertunjukkan.



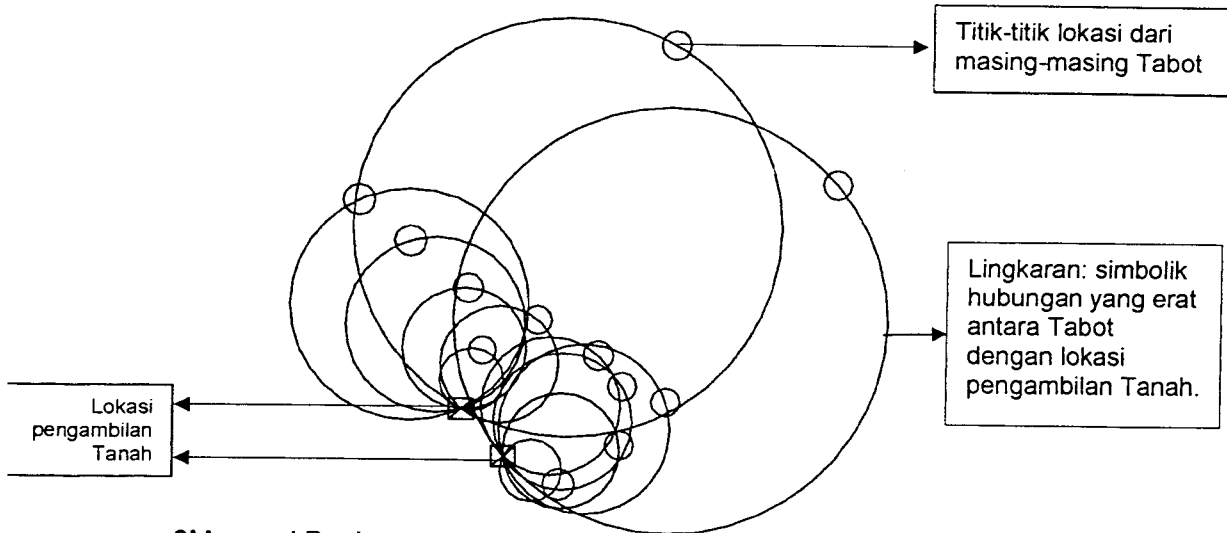
Upacara Tabot yang selalu dilaksanakan setiap satu tahun satu kali "1-10 Muharam" dengan 9 tahapan membutuhkan waktu selama sepuluh hari. Pergerakan waktu tersebut membentuk grid secara linier dan saling bersilangan yang menunjukkan arah pergerakan waktu secara horizontal, waktu ini merupakan transformasi dari linieritas progresivitas prosesi ritual Tabot (x-y).



Alur gerak sebagai "sequence" Tabot...

1 Mengambil Tanah

Pola yang terbentuk dari tahapan pertama.

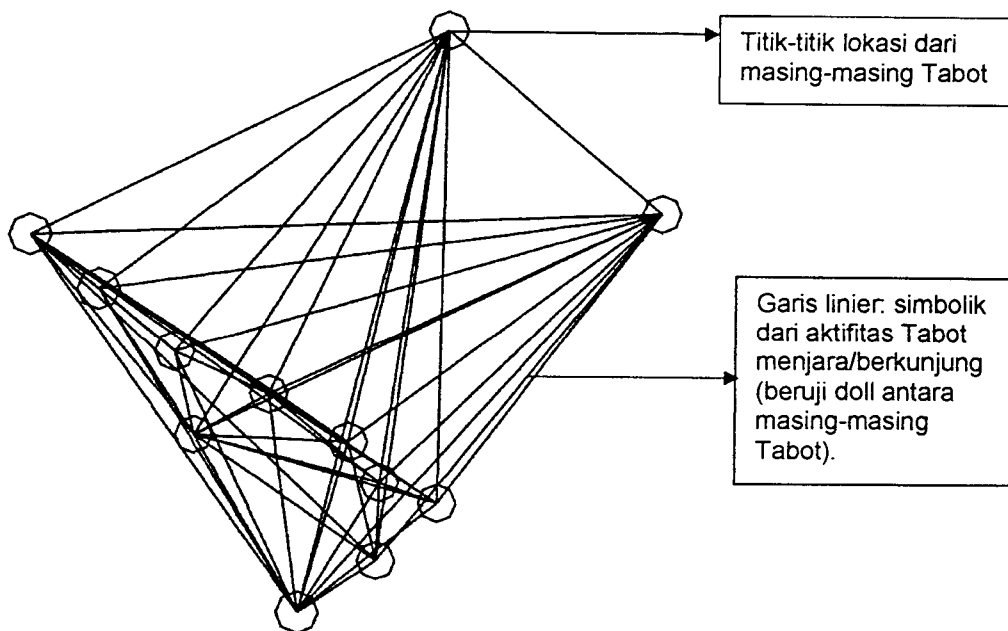


2 Mencuci Penja

Pada tahapan ini tidak terbentuk pola, dimana aktifitas dilaksanakan dirumah pimpinan Tabot masing-masing.

3 Tabot Menjara

Tabot menjara yaitu saling mengunjungi untuk beruji Doll, dan dilakukan secara bergantian. Pola yang terbentuk dari tahap ini yaitu garis-garis linier.



4 Tabot Meradai

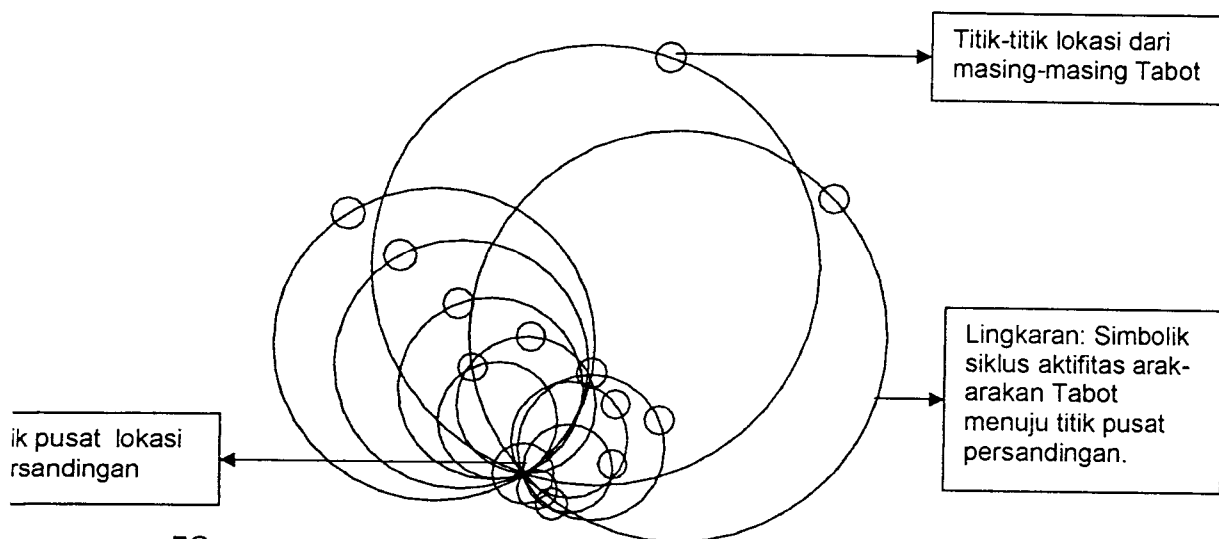
Tahapan ini merupakan tahapan pencarian dana untuk pembuatan Tabot.

Dan ini dilakukan oleh setiap masing-masing Tabot di setiap lokasi berdasarkan kesepakatan pimpinan, minimal dilakukan di lokasi tabot sendiri.

5 Arak Penja

6 Arak Sorban

Kedua tahapan ini membentuk pola yang sama dimana aktifitas dipusatkan di lapangan merdeka, dan setiap Tabot mengirimkan utusannya kelapangan untuk bersanding yaitu bersanding Penja, dan Sorban.



7 Gam

Tahapan ini merupakan tahapan penenangan (hari tenang) dimana semua aktifitas yang berhubungan dengan upacara tidak diperbolehkan untuk dilaksanakan, maka dengan demikian tidak ada pola aktifitas yang terbentuk.

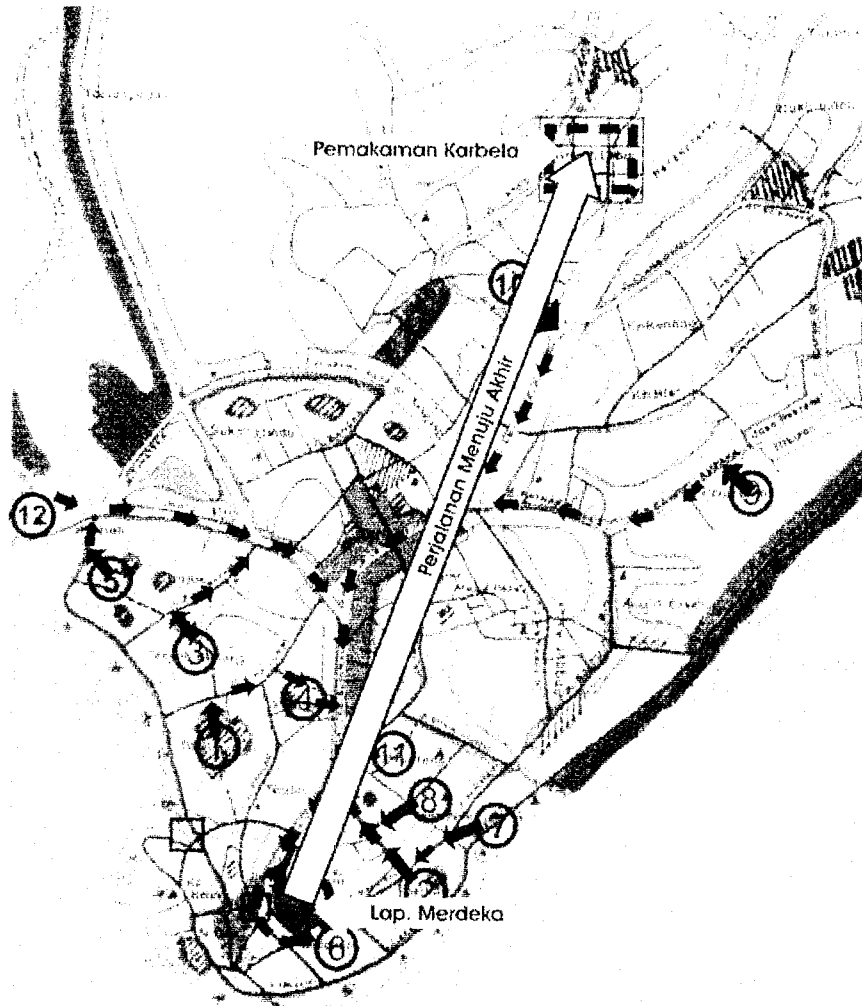
8 Arak Gedang

Tahapan ini sama dengan Arak Penja dan Arak Sorban dimana aktifitas dipusatkan di Lapangan Merdeka, sehingga pola yang terbentuk juga sama. Tetapi pada tahapan ini yang disandingkan adalah Tabot yang penuh dengan ornamen dan asesoris.

9 Tabot Tebuang

Tabot yang siap di buang di kumpulkan di Lapangan terlebih dahulu, pola yang terbentuk sama dengan pada tahap Arak Penja, Arak Sorban dan Arak Gedang.

Tetapi setelah disandingkan Tabot diarak langsung menuju pemakaman, proses menuju pemakaman yang diawali di Lapangan Merdeka tersebut membentuk sumbu imajiner.



4.2.1. Konsep Komposisi Massa

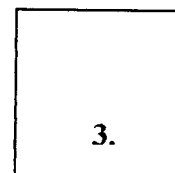
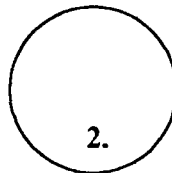
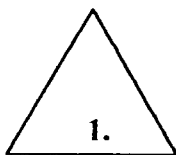
Bentukan masa diambil dari bentukan Tabot yaitu persegi empat, bentukan ini mengalami perubahan seiring dengan aktifitas prosesi upacara Tabot. Hal ini dilakukan untuk mengilustrasikan fenomena yang terjadi, yang disebut sebagai **pseudoritual**.

Masa utama bangunan dibagi menjadi tiga bagian, Massa ditata secara parsial/terpisah kedalam tiga massa utama (I.Kantor, II.Pusat Pelatihan, III.Pusat Pertunjukkan) sehingga diharapkan pengguna dapat lebih memahami karakter yang dimunculkan melalui masing-masing sosok/karakter bangunan, keterpisahan masa bangunan ini disusun searah dengan sumbu imajiner "AXIS". Pola linieritas progresivitas Tabot juga diartikulasikan kembali dengan metode repetisi, pengulangan terhadap elemen-elemen yang sama, adapun elemen tersebut merupakan simbolisasi dari bentukan Tabot.

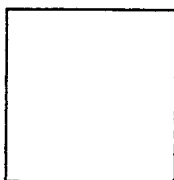
Massa ditata sejajar sumbu **AXIS**, karakter Tabot dengan konsep vertikal menunjukkan sebuah simbolisasi nilai suatu budaya, hal ini diwujudkan dalam bentuk menara-menara dengan metode **mimesis** "TABOT". Sehingga kesan arak-arakan Tabot akan termunculkan dengan menara-menara tersebut yang ditata secara berjejer/ bershaf-shaf mengikuti arah sumbu, selain itu elemen vertikal juga menegaskan **AXIS**.

4.2.1.1. Geometri Bentuk

Tiga Bentuk Geometri Dasar Arsitektural



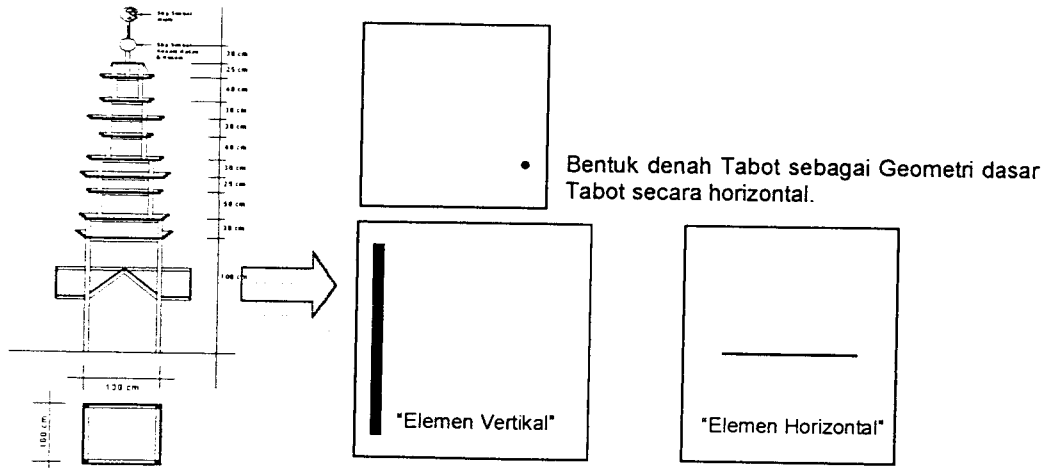
1. Segitiga
2. Lingkaran
3. Persegi empat (bujur sangkar)



Bentuk kotak diambil dari geometri Tabot.
Secara geometri, bentuk kotak merupakan bentuk dasar Tabot.
Bentuk ini dapat dilihat dari bentuk denah pada gambar potongan Tabot dalam BAB III Kajian Konsep dan Teori.
Secara harfiah, Tabot memiliki arti peti mati.
Makna Peti mati disimbolkan dengan kotak hitam dan putih yang bertumpang tindih. kotak hitam sebagai simbol mati dan kotak putih sebagai simbol peti.

4.2.1.2. Transformasi Bentuk

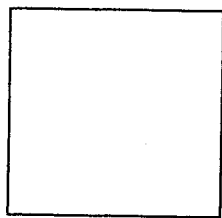
A. Transformasi Geometri Tabot



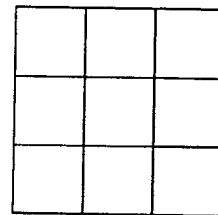
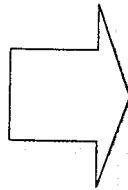
Secara vertikal, Tabot memiliki dua elemen penting yaitu elemen vertikal dan horizontal. Dua elemen tersebut saling tegak lurus membentuk sudut 90°

- Elemen Vertikal dibuat lebih tebal, lebih panjang dan dominan terhadap elemen lain sebagai simbol unsur vertikalisme Tabot.
- Elemen Horizontal dibuat lebih tipis, dan lebih pendek, sebagai elemen ornamentasi dan artikulasi sequence Tabot, dan tidak mendominasi, sebagai simbol unsur horizontalisme.
- Disini elemen vertikal hanya dibuat sedikit lebih panjang, dan tidak sesuai dengan proporsi yang ada pada potongan Tabot. Oleh karena itu untuk lebih menegaskan dominasi elemen vertikal yang sangat ekstrim tersebut maka elemen ini dibuat berimpitan dengan sumbu AXIS.

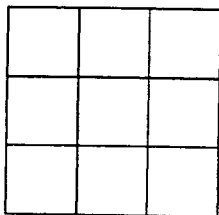
B. Transformasi Makna Harfiah Tabot (Peti Mati)



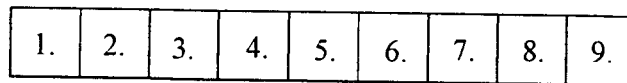
Kotak dibagi menjadi sembilan bagian.



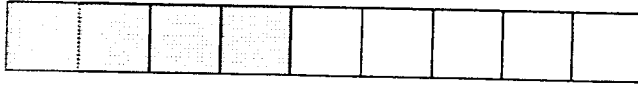
9 buah kotak sebagai pecahan dari kotak utama sebagai artikulasi dari 9 tahapan prosesi Tabot.



kotak diurai secara linieritas untuk melihat perbedaan setiap tahapan-tahapan prosesi Tabot.

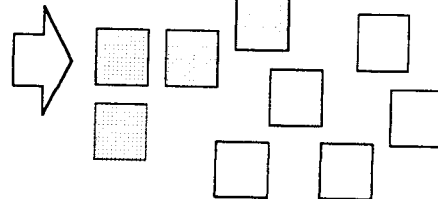
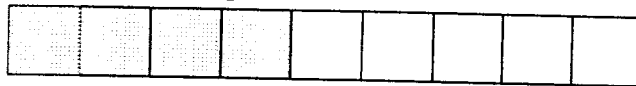


Kotak yang terbentuk secara linieritas diberi penomoran secara berurutan sesuai dengan prosesi upacara Tabot



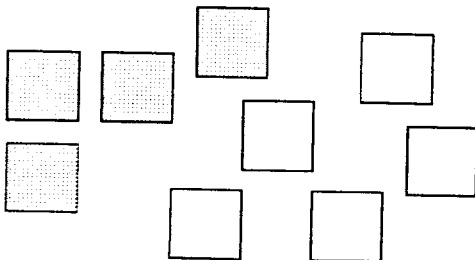
Kotak diberi warna yang berbeda hitam dan putih. Perbedaan ini untuk menunjukkan perbedaan setiap tahapan Tabot. Kotak hitam menunjukkan ketidakterlibatan masyarakat secara langsung dalam prosesi upacara Tabot. Kotak putih menunjukkan keaktifan masyarakat secara langsung, tahapan ke-5 (arak penja) dimana proses pengarakan dimulai, dengan melalui route Tabot yang telah ditentukan sehingga masyarakat dapat menyaksikan prosesi secara langsung. Tahapan ini merupakan awal keaktifan masyarakat dalam prosesi upacara Tabot

Dissociation/Penguraian Bentuk



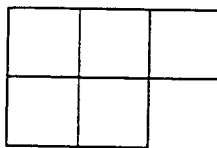
Kotak yang telah diberi warna yang berbeda (hitam dan putih), kemudian diuraikan dan disusun menjadi satu kesatuan sesuai dengan warna masing-masing

Decomposition



Kotak hitam merupakan simbol terhadap sesuatu yang abstrak, sesuatu yang lebih hakiki dari makna harfiah peti mati

Komposisi
Kotak Hitam



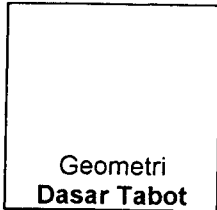
Komposisi
Kotak Putih

Kotak putih disamping sebagai komposisi baru, tidak menjadi pilihan dalam superimposisi dan transformasi, hal ini dikarenakan grid hanya sebagai mediator, sehingga tidak menjadi sebuah syarat dalam pentransformasian dan tidak mengurangi makna re-presentasi dan elemen grid ini sudah terwakili oleh elemen dasar Tabot dan elemen grid sebagai transformasi waktu.

Elemen-Elemen Transformasi dan Superimposisi.



Komposisi
Kotak Hitam

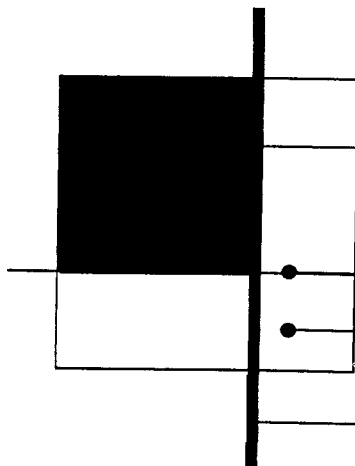


Geometri
Dasar Tabot



"Elemen Vertikal"

"Elemen Horizontal"

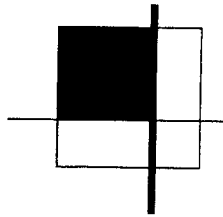


Kotak Hitam sebagai Inti/Nucleus = $\frac{4}{9}$ bagian dari elemen pelingkup.
Diletakkan diatas sebagai salah satu bentuk wujud bahwa masyarakat Bengkulu menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan.
Diletakkan sebelah kiri sebagai simbol penyimpangan dampak dari fenomena-fenomena sosial dan budaya.
Kesan inti harus tetap konsisten dalam pentransformasian dan superimposisi perancangan bangunan.

→ Garis pembatas

→ Kotak Putih sebagai Elemen Pelingkup

→ Garis pembatas



Tabot diartikan sebagai "peti mati", peti mati ditransformasikan menjadi kotak hitam dan putih serta garis pembatas.
Kotak hitam sebagai simbol mati (abstrak).
Kotak putih sebagai simbol dari peti (nyata, memiliki batas, dan orientasi)
Kotak hitam dan putih diberi batasan yang jelas (berupa dua garis yang bersinggungan), garis juga berfungsi untuk membedakan karakter/sifat diantara keduanya serta menartikulasikan sebuah orientasi.

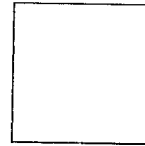
Disjunction/Pemisahan



"Kotak Hitam"

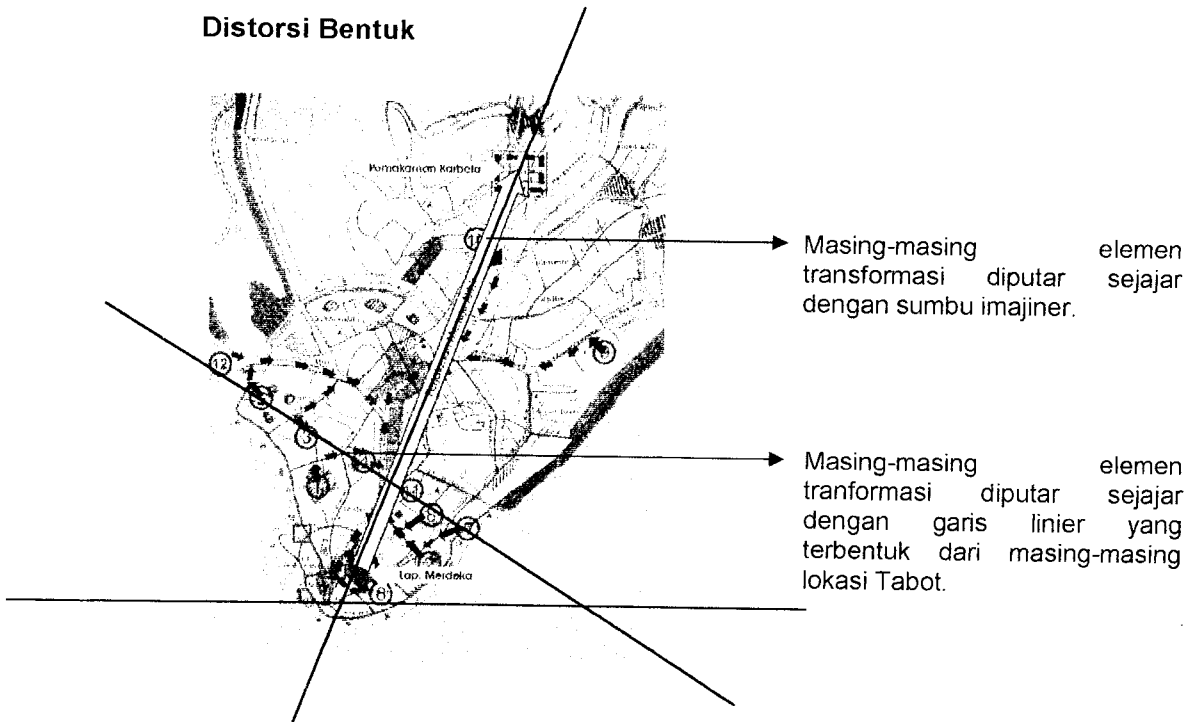


"Garis Pembatas"



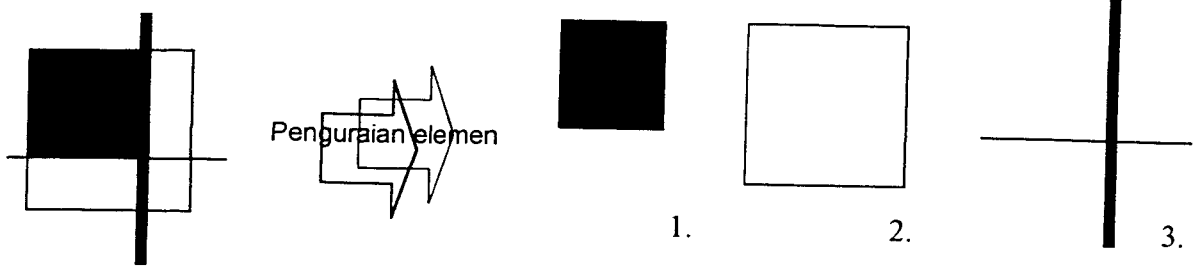
"Kotak Putih"

Distorsi Bentuk

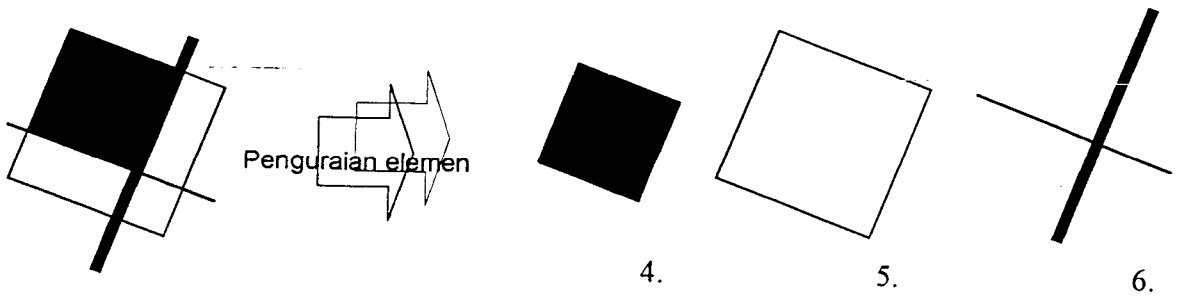


Berdasarkan grafik diatas maka didapat dua komposisi baru terhadap elemen transformasi yaitu sejajar sumbu AXIS dan sejajar garis linier. Dan disimpulkan : ada tiga macam komponen utama dalam dekomposisi bentuk yaitu bentuk dasar dan dua bentuk yang sejajar sumbu dan garis linier.

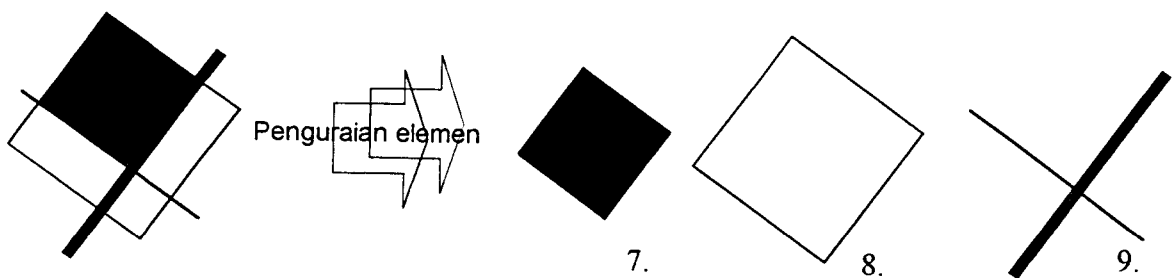
• Bentuk Elemen Dasar



• Elemen yang dirotasi sejajar sumbu AXIS

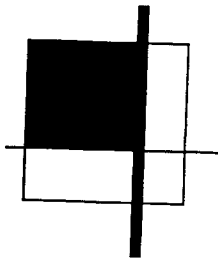


• Elemen yang dirotasi sejajar garis linier

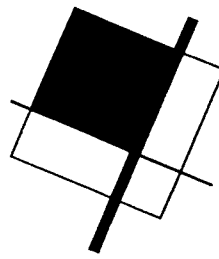


• **Dekomposisi Bentuk**

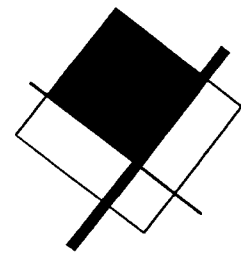
Kotak hitam merupakan inti, inti adalah satu.
Garis linier merupakan bidang pembatas antara elemen inti dan elemen pelingkup.
Elemen pelingkup dapat lebih dari satu dan harus mengacu pada elemen transformasi diatas.



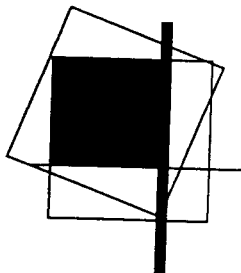
123.



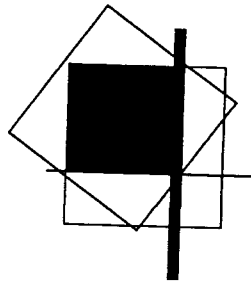
456.



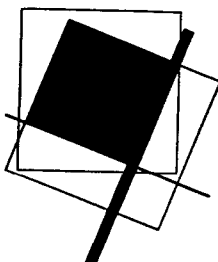
789.



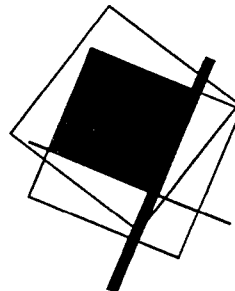
(123)5.



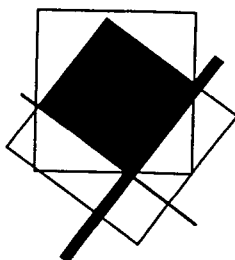
(123)8.



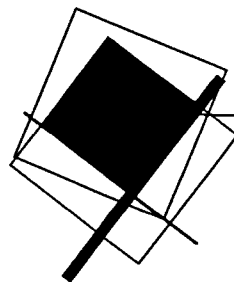
(456)2.



(456)8.



(789)2.



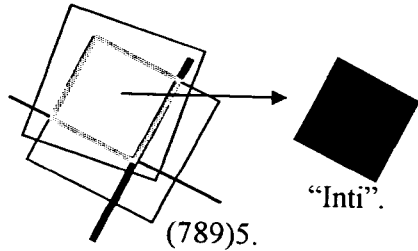
(789)5.

→ Dinamisme dan kesejajaran dengan sumbu AXIS sebagai point utama KOMPOSISI terpilih.

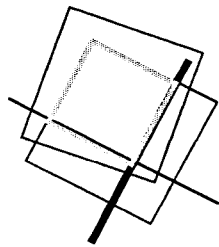
4.2.1.3. Komposisi Massa

Masa terdiri dari tiga masa utama, masa-masa diambilkan dari preseden diatas. Masa disusun berdasarkan grid dan AXIS.

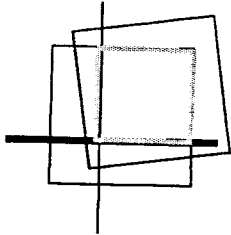
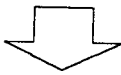
Disjunction(pemisahan)



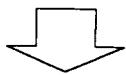
Komposisi terpilih, sesuai dengan konsep awal bahwasannya Tabot identik dengan kesan monumental/vertikal, sehingga untuk mengartikulasikan image/kesan tersebut, maka elemen vertikal (garis) simbolik dari unsur vertikal Tabot harus disejajarkan dan dihipitkan dengan sumbu AXIS. Sumbu dengan bidang pembatas tidak dijadikan satu guna membedakan antara sumbu dengan bidang pembatas.



- Komposisi yang sudah terbentuk kemudian direpetisi kedalam sequence sebagai konsep masa bangunan secara mikro.
- Elemen vertikal "garis pembatas terlebih dahulu disejajarkan terhadap sumbu kemudian diputar sesuai besaran sudut putaran.
- Komposisi masa diputar berlawanan arah jarum jam sebesar 9°, untuk menyimbolkan makna lampau dari perspektif terkini, menilai dan merepresentasikan budaya dengan cara terkini, jadi berbalik arah Masa diputar sebesar 9° yang diambil dari angka jumlah tahapan yang harus dilalui setiap prosesi Tabot.

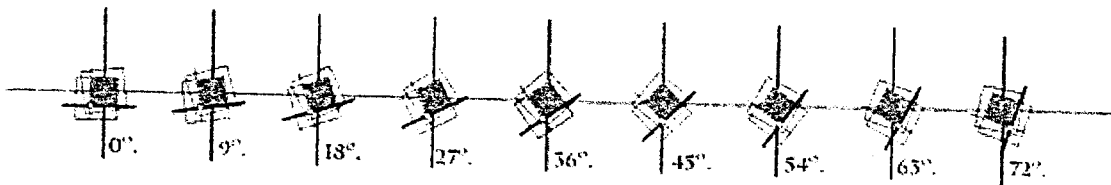


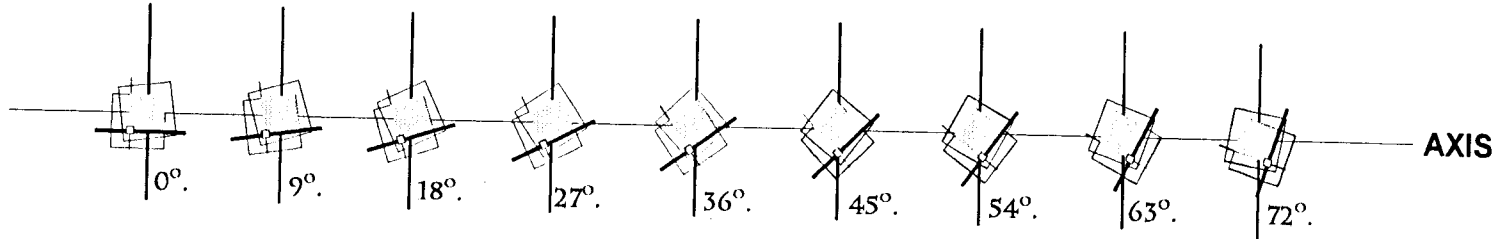
- Elemen vertikal berupa bidang pembatas disejajarkan dengan sumbu AXIS.



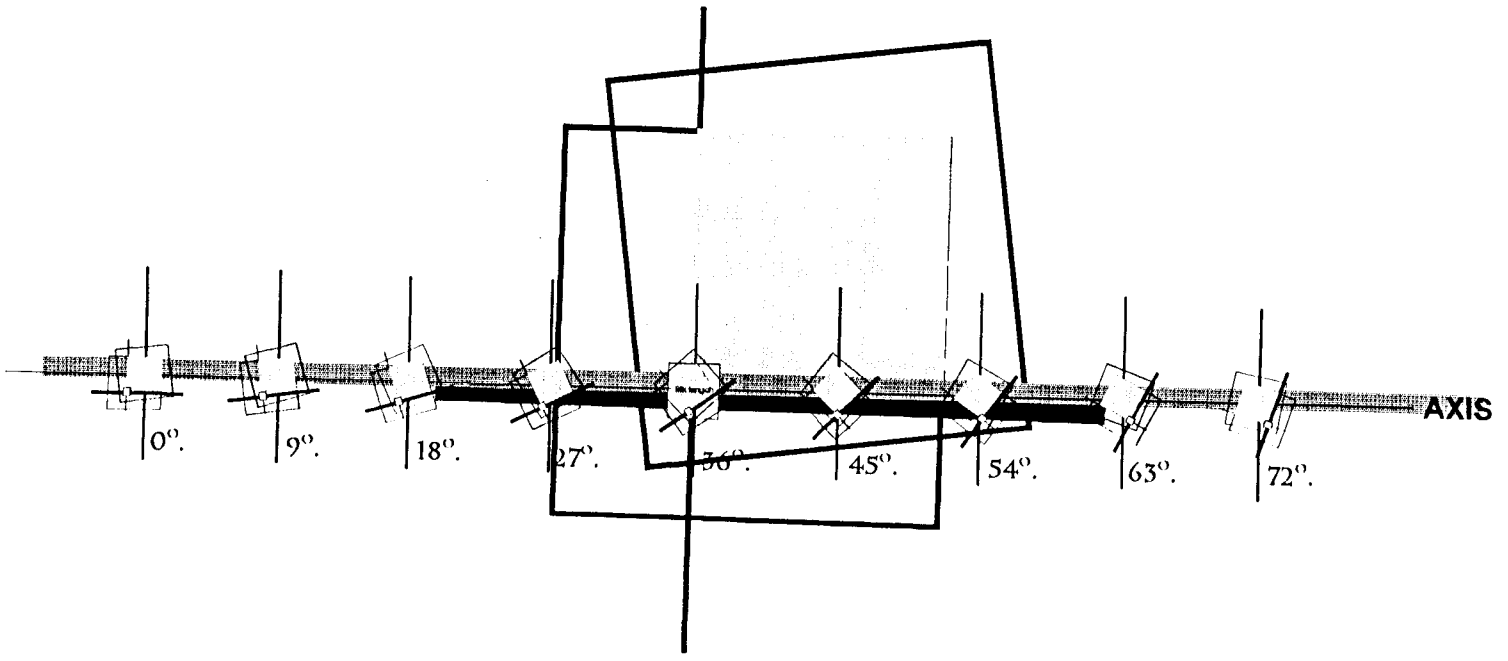
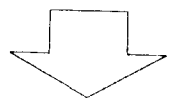
- Masa di plot kedalam sequence Tabot.

Sequence Progresivitas Tabot



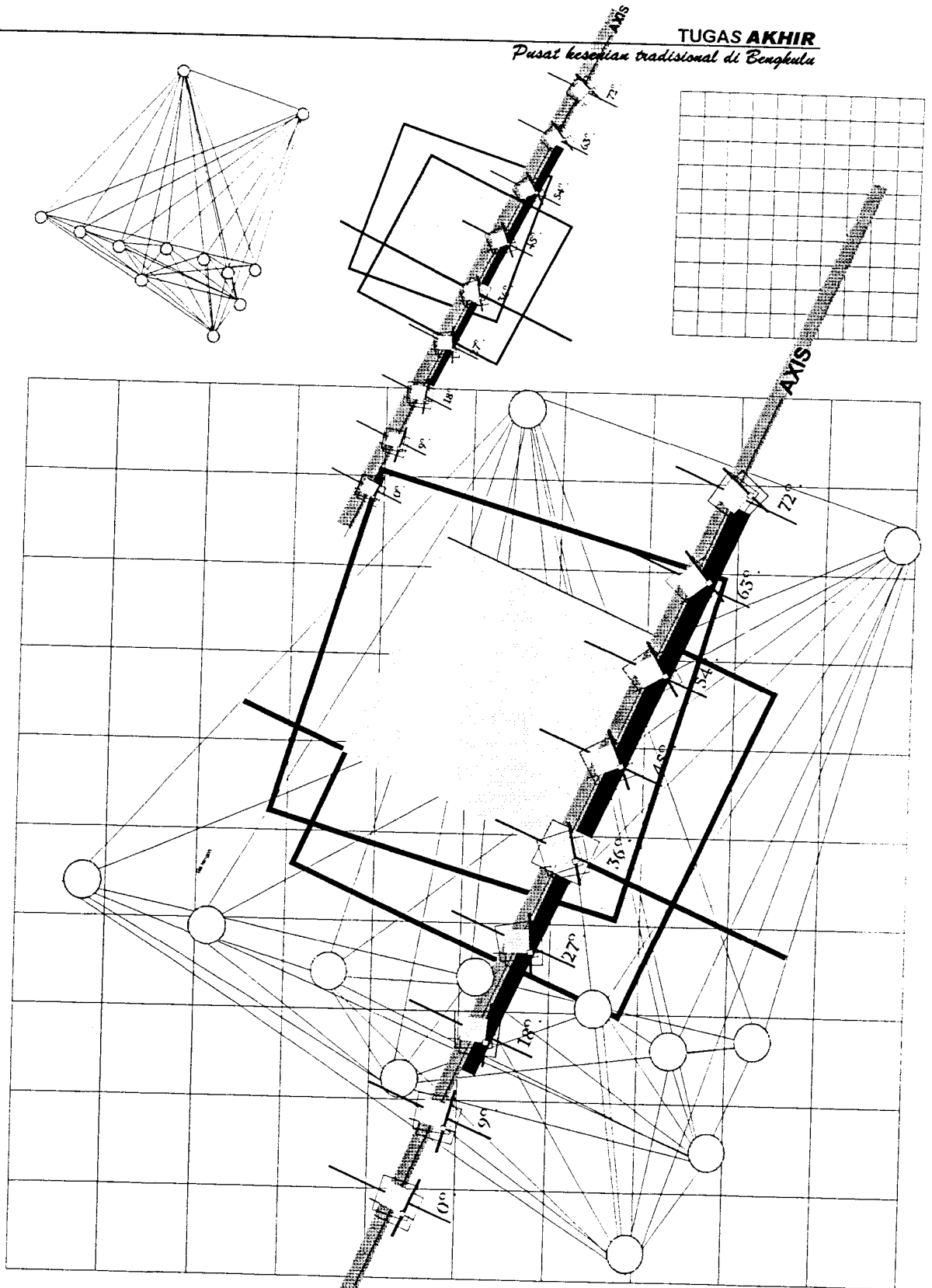


Masa di Plot kedalam masa inti.
 Titik tengah sequence harus tepat
 diantara perpotongan bidang pembatas
 (vertikal&horizontal Tabot).
 Masa linier diatas di Plot sejajar dengan elemen vertikal

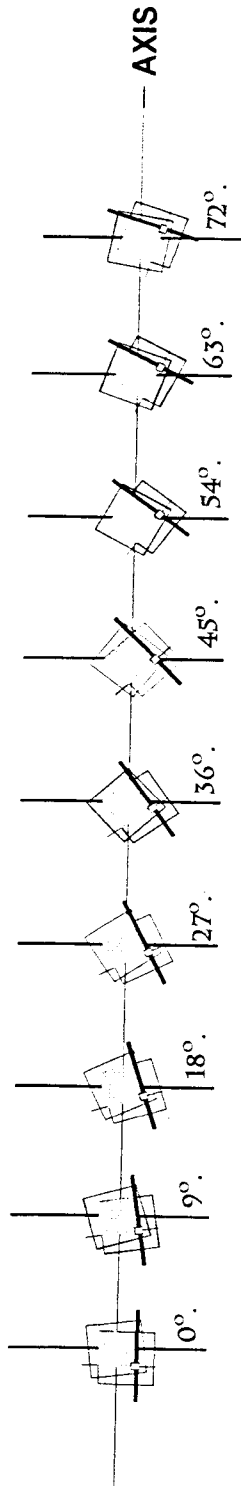


77.

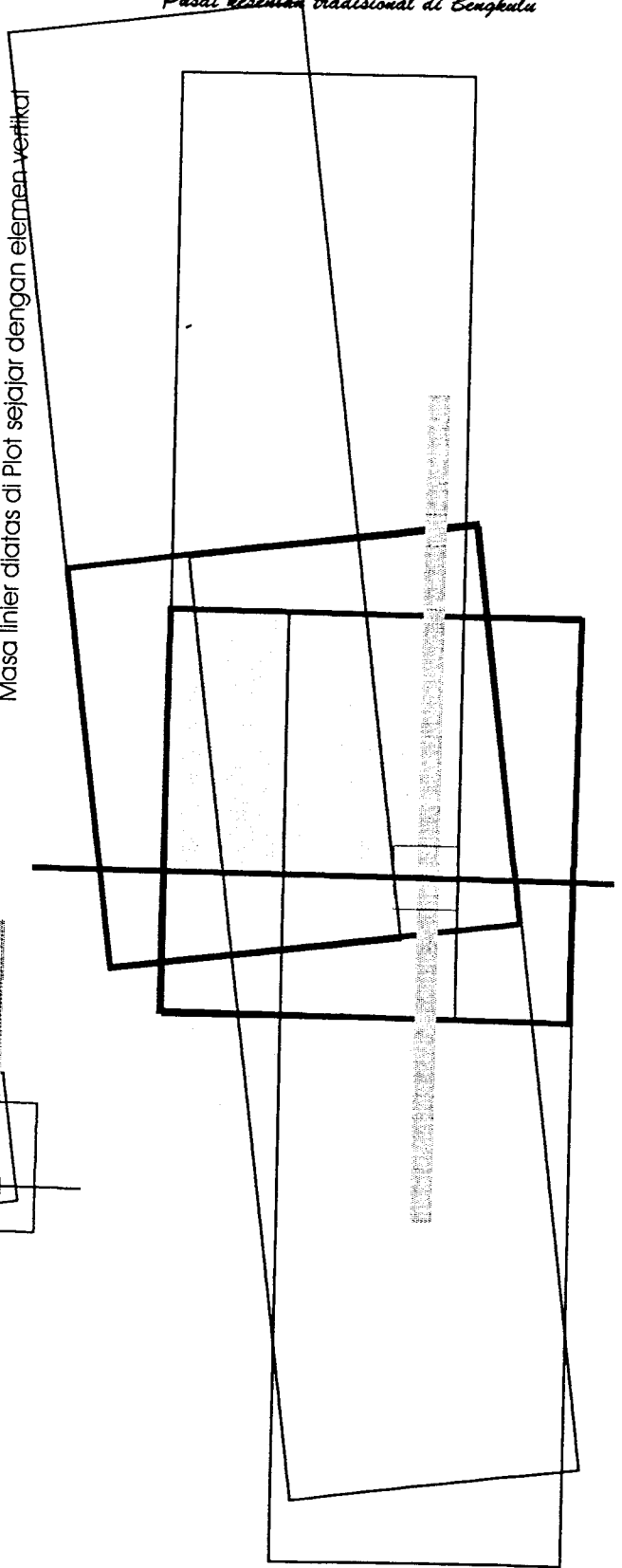
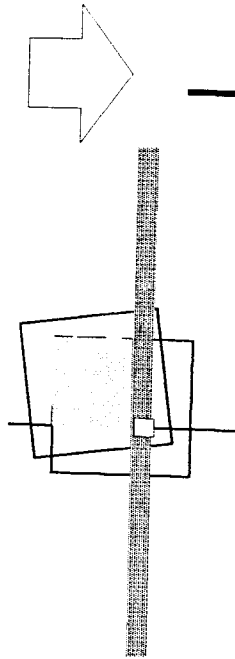
Marzal Rakhmadi
 98 512 034



Superimposisi Design concept

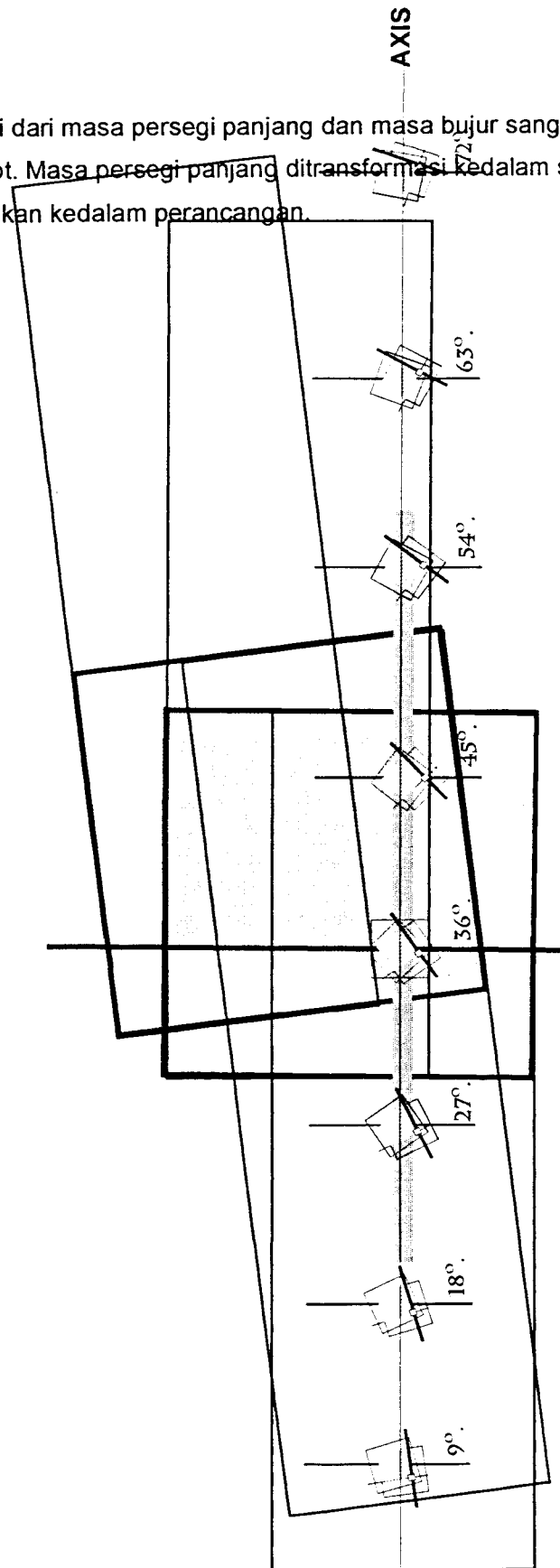


Masa di Plot kedalam masa inti.
Titik tengah sequence harus tepat
diantara perpotongan bidang pembatas
(vertikal & horizontal Tabot).
Masa liner diatas di Plot sejajar dengan elemen vertikal



4.2.1.3.1. Masa Bangunan

Masa bangunan terdiri dari masa persegi panjang dan masa bujur sangkar sebagai simbolik Tabot. Masa persegi panjang ditransformasi kedalam site kemudian dikomposisikan kedalam perancangan.



80.

Marzal Rakhmadi
98 512 034

4.2.1.4. Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan

Pseudoritual secara harfiah diartikan perpaduan antara dua aspek yaitu aspek ritual dan nonritual yang saling menyatu, menggulung dan membungkus.

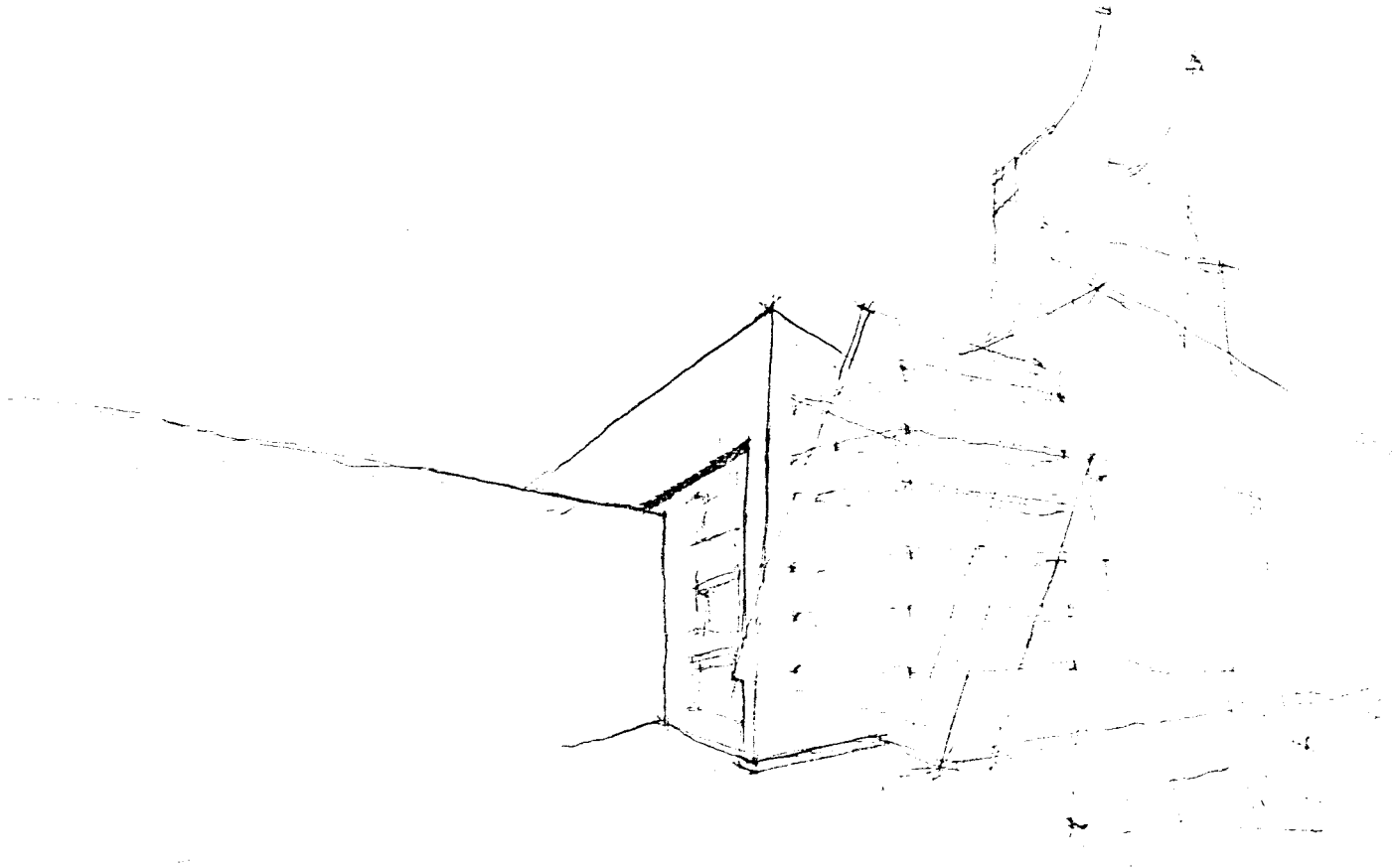
Dari pengertian diatas ada dua elemen penting yang saling mengikat dan menyatu menjadi satu (unity), yaitu elemen ritual dan nonritual.

Makna ritual : Kaku, formal, simetris, singular, masif, monoton dll

Makna nonritual : Tidak terikat aturan, asimetris, plural, dinamis, dll

Bentuk atau tampilan bangunan didesain sebagai re-presentasi Tabot dengan dominasi elemen vertikal, sebagai simbolik Tabot.

elemen-elemen dinamis, nonformal, dan ekspresif akan menjadi elemen pelingkup terhadap elemen-elemen formal sebagai elemen tambahan. Elemen pelingkup tidak dibuat secara menyeluruh didalam melingkupi elemen formal. Hal ini dilakukan guna menjaga jangan sampai terjadi dominasi atau kemonotonan dari elemen nonformal tersebut.

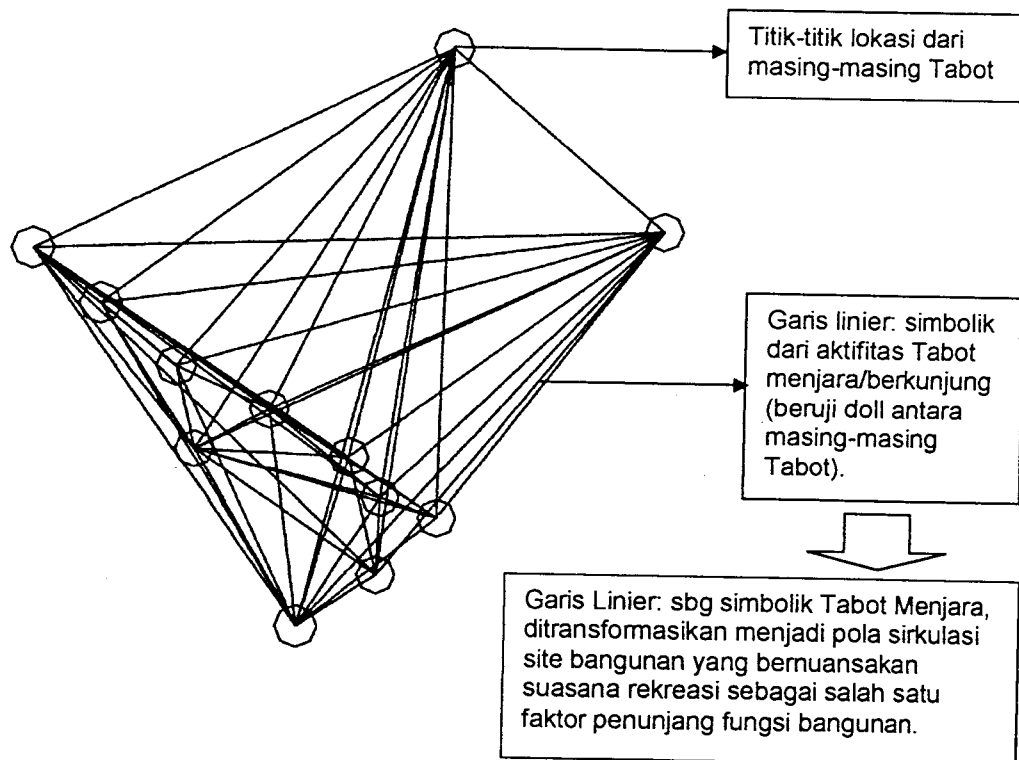


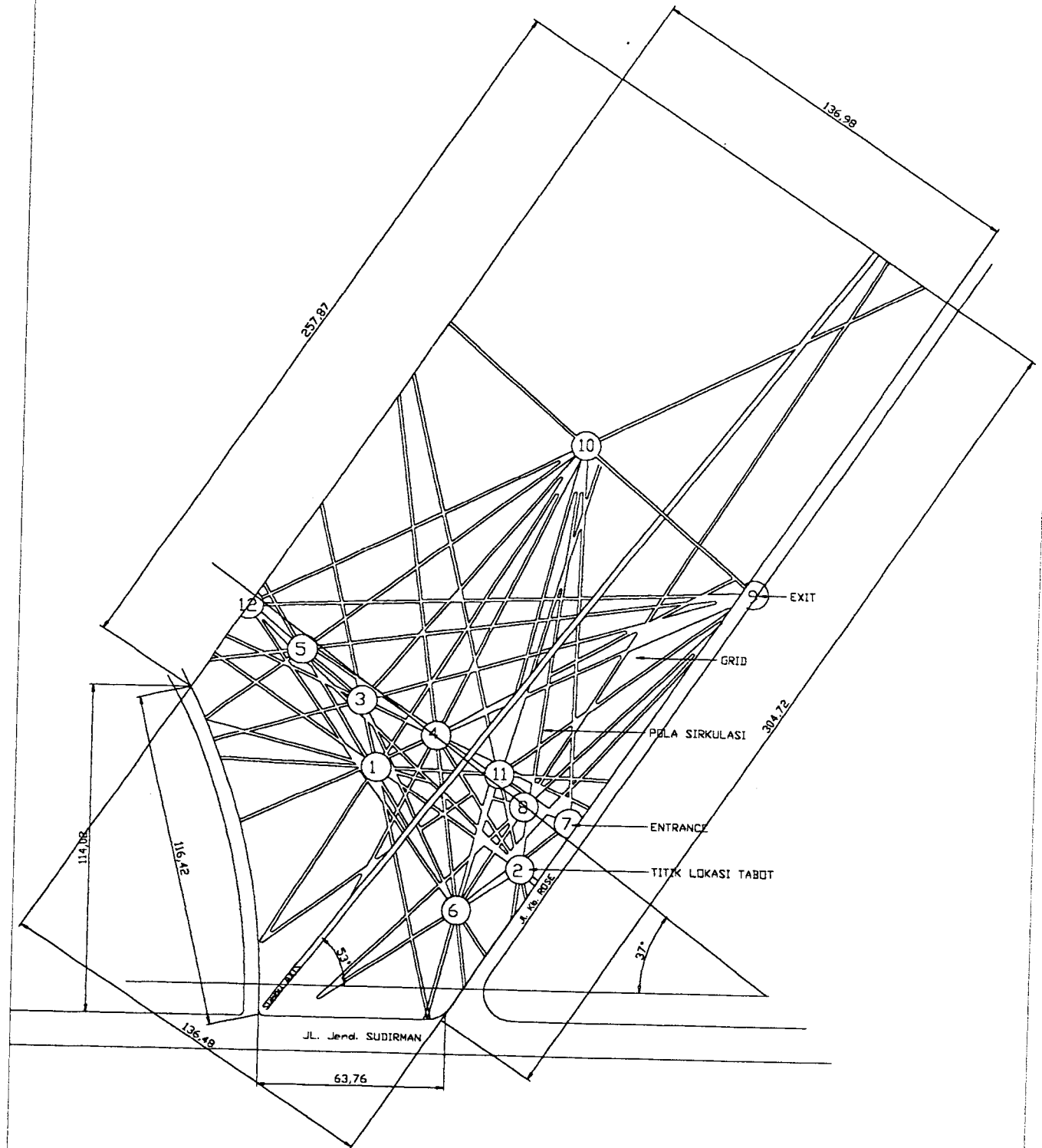
4.2.2. Konsep Sirkulasi

Pola sirkulasi site merupakan simbolik dari tahapan upacara tradisional Tabot yaitu Tabot menjara, pola sirkulasi dirancang mengikuti alur-alur yang ada, dan pola sirkulasi yang terbentuk diharapkan mampu menggambarkan prosesi aktifitas Tabot menjara (mengandun/beruji dol).

12 titik lokasi Tabot tetap dipertahankan kecuali yang terkena oleh masa bangunan sehingga titik lokasi tersebut dihilangkan, masing-masing titik tersebut dihubungkan dengan garis dan membentuk pola sirkulasi, sebagian garis dihapus dan dibuat sebagai pola lain dengan tidak merubah maknanya.

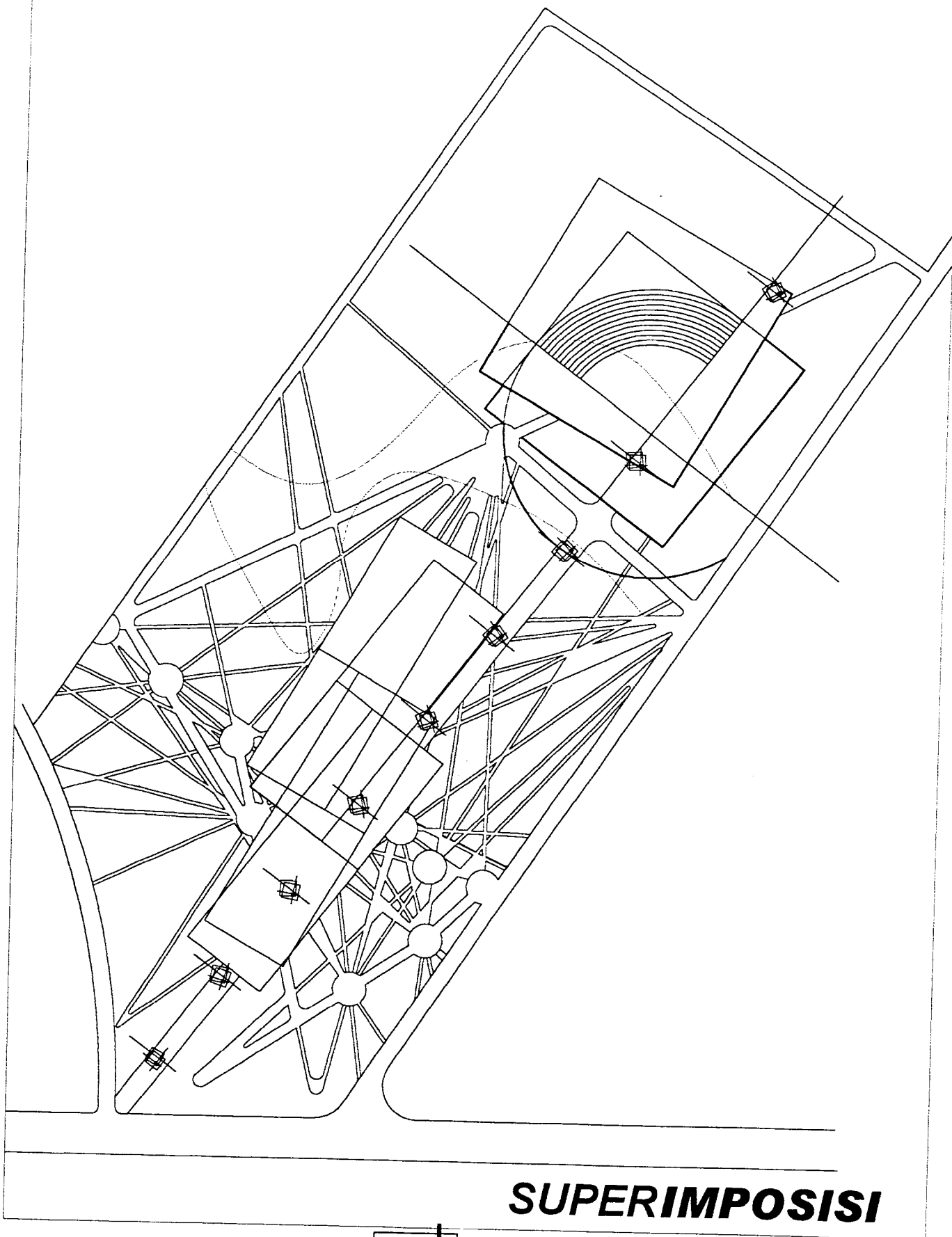
Lokasi Tabot titik 7 dijadikan sebagai Entrance sedangkan untuk site entrance pada titik lokasi tabot titik 9.





KONSEP SIRKULASI

Dari ketiga konsep yaitu konsep masa bangunan, grid, dan konsep sirkulasi disuperimposisikan kedalam satu kesatuan pada site perancangan (Kb. ROSE)



SUPERIMPOSISI

Traditional
Pusat kesenian tradisional



Daftar
TRANSFORMASI JURNALISME
PUSTAKA
Design
concept

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan R.I Kotamadya Bengkulu*, th 1999 Provinsi Bengkulu.
- Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*, Gramedia, Jakarta, 1990.
- Statistik pariwisata th 2001 Bengkulu*, Dinas Pariwisata Provinsi Bengkulu.
- Rencana Umum Tata Ruang Kotamadya Bengkulu*, th 2003, BAPPEDA Kotamadya Bengkulu.
- Setiyanto, Agus, *Budaya Tabot: Antara Visi Misi dan Tourist Art*, Harian Semarak Bengkulu, 1998.
- Data dan Informasi Kepariwisataaan th 2001*, Kotamadya Bengkulu, Dinas pariwisata provinsi Bengkulu.
- Hamidy Munir Badrul, *Upacara Tabot*, Bengkulu, 1998.
- D.K. Ching, Francis, *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1994.
- Nuefert Ernest, *Data Arsitek*, Terjemahan, Erlangga, Surabaya, 1990.
- White Edwart T, *Sumber Konsep*, Inter Matra, Bandung, 1991.
- Mangunwijaya YB, *Wastu Citra*, Gramedia, Jakarta, 1995.
- Tschumi Bernard, *Deconstruction in Architecture*
Deconstruction a Student Guide.
- Papadakis Andreas, Cooke Catherine, Benjamin Andrew, *Deconstruction*.

Traditional
Pusat kesenian tradisional



TRANSFORMATIONS
LAMPIRAN
Design
Concept