

BAGIAN 2

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur

Wilayah Perencanaan dan Perancangan adalah kawasan Nitiprayan yang terletak di Desa Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Nitiprayan adalah kawasan Sub-urban yang masih memegang teguh nilai-nilai budaya yang ada. Nilai-nilai kebudayaan ini terlihat dari interaksi sosial masyarakat yang sangat kuat. Banyak kegiatan sosial yang sangat sering diadakan di Kampung Nitiprayan, terutama kegiatan seni karena mayoritas masyarakat Nitiprayan adalah Seniman. Seni dan budaya ini memperkuat hubungan sosial antar masyarakat Nitiprayan, mempersatukan beragam perbedaan agama, status sosial dan kreatifitas seni masing-masing seniman. Hubungan sosial yang sangat erat ini akhirnya berujung pada julukan Kampung Nitiprayan sebagai Kampung Seni. Julukan Kampung Seni ini merupakan potensi yang dapat diolah agar Kampung Nitiprayan menjadi prototipe Kampung yang masih memegang erat nilai-nilai budaya dan lokalitas ditengah-tengah era globalisasi yang mengancam budaya dan Lokalitas.

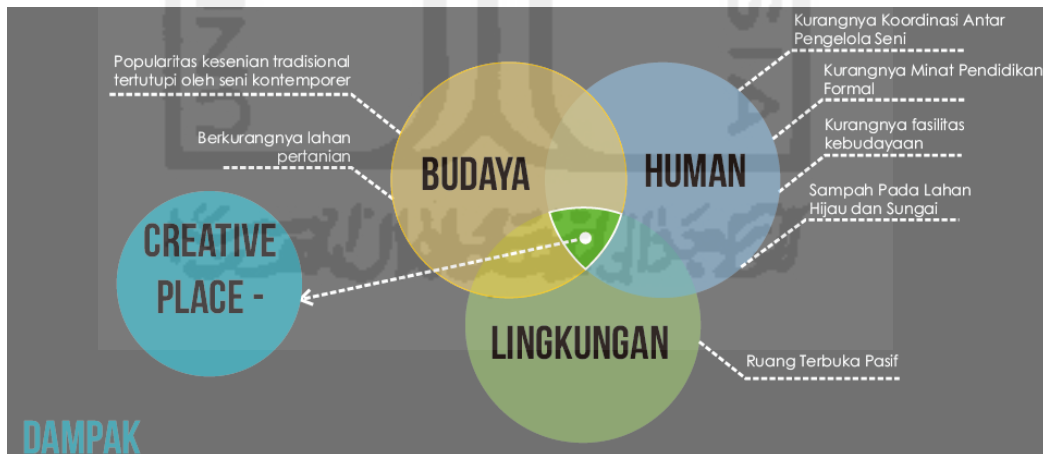
Menurut Widodo dan Lupyanto (2011), Implikasi melebarnya permasalahan Kota Yogyakarta ke kampung ini dapat dilihat dalam banyak aspek seperti sifat sosial yang cenderung mengarah ke individualis, kenampakan fisik spasial yang terus padat permukiman, permasalahan sampah dan padatnya lalu lintas. Isu Kampung Seni Nitiprayan dikhawatirkan mulai terkikis dengan adanya implikasi dari wilayah perkotaan, sehingga perlu ada langkah-langkah dengan pendekatan tertentu untuk mempertahankan nilai-nilai budaya dan lokalitas masyarakat Nitiprayan.



Gambar 3. Seni Instalasi Panen Terakhir
Sumber : pikiran rakyat.com

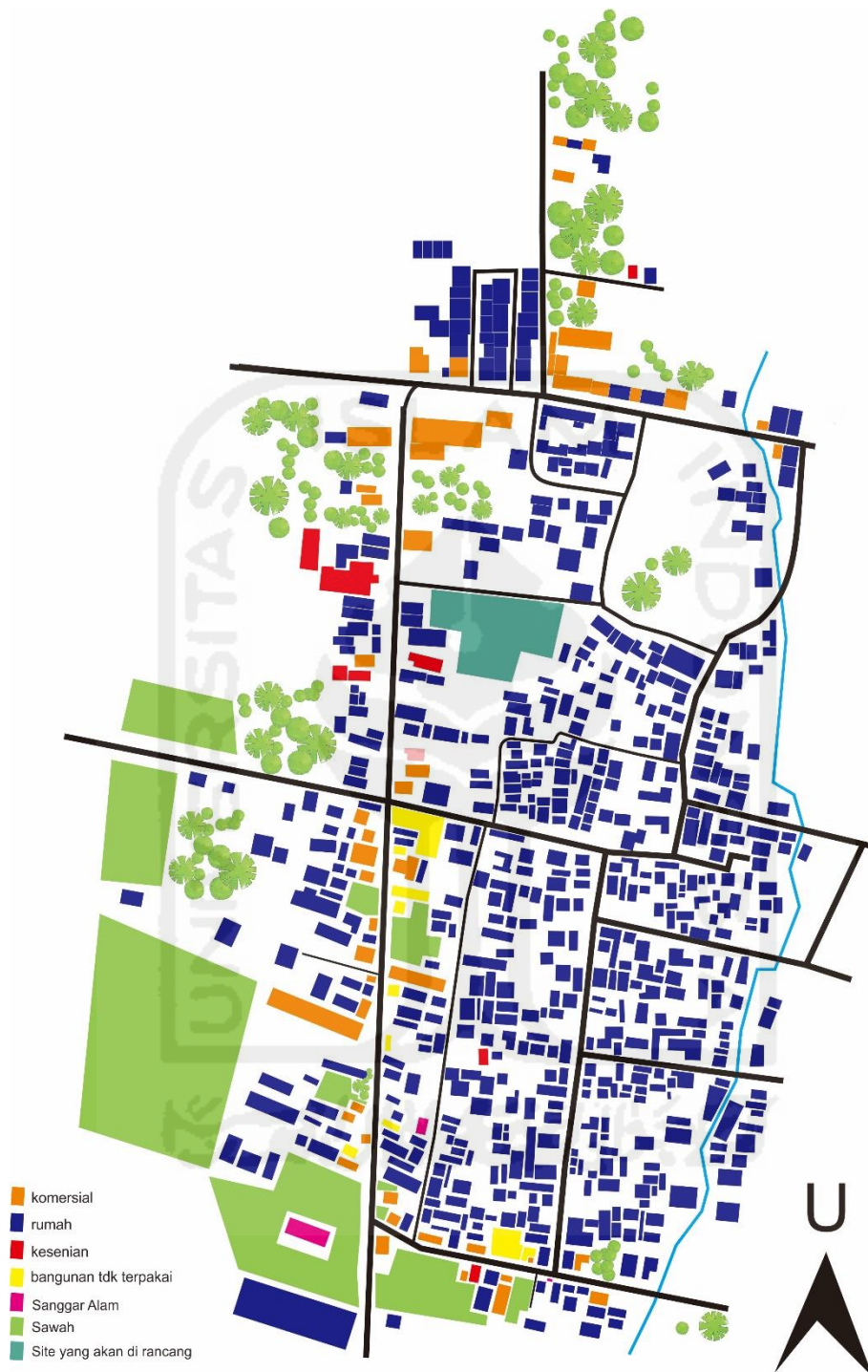


Gambar 4. Aktivitas kreatif masyarakat Nitiprayan
 Sumber : google.com



Gambar 5. Problematika kawasan Nitiprayan
 Sumber : Dokumen penulis

2.2 Peta Kondisi Fisik



Gambar 6. Peta Tata Guna Lahan Kawasan Nitiprayan
Sumber : Dokumen penulis, 2016

Gambar diatas menunjukkan tata guna lahan dan persebaran pertumbuhan kawasan yang organis. Area Selatan sangat padat sedangkan area utara masih banyak ruang

kosong. Warna merah pada gambar menunjukkan bangunan kesenian masyarakat, yang mana bangunan ini hanya dijadikan sebagai wadah untuk latihan dan workshop, sedangkan untuk pertunjukannya masyarakat Nitiprayan biasa menggunakan ruang-ruang terbuka kosong yang kemudian dengan kreativitasnya diubah menjadi panggung-panggung kesenian.

2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait

Peraturan Daerah Kabupaten Bantul

- a. Koefisien Dasar Bangunan
 1. KDB tinggi (50-75%)
 2. KDB menengah (20-50%)
 3. KDB rendah (5-20%)
 4. KDB sangat rendah (< 5%)
- b. Koefisien Lantai Bangunan
 1. Ketinggian bangunan sangat rendah dan tidak bertingkat maksimum dua lantai (KLB maksimum = 2 x KDB) dengan tinggi puncak bangunan maksimum 12 (dua belas) meter dari lantai dasar.
 2. Ketinggian bangunan rendah dengan bangunan bertingkat maksimum 4 lantai (KLB maksimum = 4 x KDB) dengan tinggi puncak bangunan maksimum 20 (dua puluh) meter dan minimum 12 (dua belas) meter dari lantai dasar.
- c. Pembuatan Basement
 1. Lantai basement pertama (B-1) tidak dibenarkan keluar dari tapak bangunan (diatas tanah).
 2. Atap basement kedua (B-2) yang diluar tapak bangunan harus berkedalaman paling rendah 2 (dua) meter dari permukaan tanah.
- d. Aturan IPAL

peresapan yang letaknya minimal 10 (sepuluh) meter dari sumber air bersih terdekat dan atau tidak berada di bagian atas kemiringan tanah terhadap letak sumber air bersih.

- e. Ruang Terbuka Hijau
 - 1. Ruang terbuka hijau pekarangan (RTHP), minimal 10% pada daerah padat
 - 2. Ruang terbuka hijau publik (RTHP), minimal 20%
 - 3. Ruang terbuka hijau perkotaan (RTHP), minimal 30%

2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

Lokasi : Bearada di Utara Jalan Nitiprayan
Site : Menggunakan lahan kas desa yang masih kosong
Luas site : $\pm 8.050,3 \text{ m}^2$

Site memiliki ukuran $\pm 8.050,3 \text{ m}^2$. Lokasi ini dipilih karena terletak ditengah-tengah aktivitas seni masyarakat. Bagian selatan merupakan kawasan bagian kesenian tradisional sedangkan kawasan bagian utara merupakan kawasan bagian kesenian kontemporer. site diapit oleh potensi kesenian tradisional dan kesenian kontemporer, sehingga sangat mendukung potensi pusat ekspresi seni dan budaya. KLB maksimal 4 lantai sedangkan KDB 60% sehingga luas yang boleh dibangun adalah $4.830,18 \text{ m}^2$.

2.5 Data Klien dan Pengguna

- 1. Masyarakat Nitiprayan

Masyarakat Nitiprayan yang khususnya adalah seniman. Dari data yang dikumpulkan, Banyak seniman yang berasal dan tinggal di kampung ini. Seniman-seniman tersebut diantaranya adalah Ong (desain grafis dan koreografer), Putu, Made Sukadana dan Entang Triwarsa (pelukis mahal), Wani (sutradara film dan Butet monolog), Siswanto (Oxygen Band), Ngabdul (ketoprak), Toto (kurator lukisan), Sawung Jabo (musik), Lies Agus (koreografer tari), Dadang (perupa-1001 patung Ancol), dan lain-lain (Widodo, dkk, 2011). Di Nitiprayan, banyak kegiatan seni yang melibatkan warga, sehingga sasaran pengguna tidak hanya seniman, namun seluruh warga Nitiprayan yang ingin mengembangkan kreativitasnya.

2. Pengunjung dan Wisatawan

Pengunjung dan wisatawan ini adalah pengguna yang bukan masyarakat Nitiprayan namun memiliki ketertarikan terhadap aktivitas kreatif yang terjadi di Nitiprayan . Ketertarikan pengunjung dan wisatawan ini membuat mereka ingin ikut menyalurkan kreativitas mereka dan mempelajari kebudayaan yang ada di Nitiprayan.

3. Pengelola

Pengelola merupakan orang yang mengelola pusat ekspresi seni dan budaya, mengatur administrasi dan mendata keperluan dari aktivitas kreatif. Pengelola dapat berasal dari masyarakat Nitiprayan maupun masyarakat sekitar Nitiprayan.

2.6 Kajian Tema Perancangan

Mi place dalam *placemaking overview* menyatakan bahwa *Creative Placemaking* berasal dari teori *Placemking*. *Placemaking* adalah menciptakan suatu keterikatan masyarakat dengan budaya, rasa bangga dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap suatu identitas lokal. Hal ini dapat membuat lingkungan menjadi bermakna, karena *placemaking* membuat suatu ikatan antara manusia dengan lingkungannya, menyediakan area yang baik dan menarik untuk sosialisasi antar sesama manusia maupun sosialisasi antara manusia dengan lingkungannya.

Creative Placemaking berarti menciptakan sebuah *place* yang memiliki makna, dan *place* tersebut diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif. *Creative placemaking* adalah menjiwai ruang publik dan privat, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keselamatan publik, membawa orang-orang beserta keragamannya untuk bersama-sama merayakan, menginspirasi dan terinspirasi.

Creative Placemaking menggabungkan tujuan metode pengembangan komunitas dan masyarakat, pengembangan budaya dan penembangan ekonomi dengan orientasi berbasis aset lokal. Sasaran *Creative Placemaking* adalah

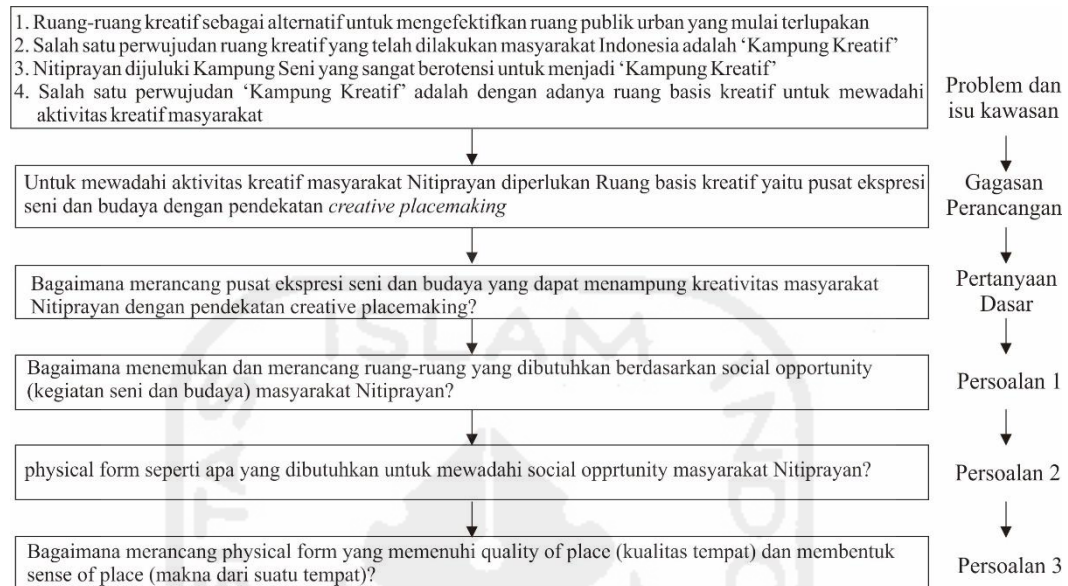
- a. Menyediakan sarana untuk semua lapisan masyarakat dalam mengekspresikan diri mereka

- b. Membuka lapangan pekerjaan dan menciptakan iklim lokal untuk berwirausaha dengan memanfaatkan apa yang ada secara kreatif
- c. Membuat tempat-tempat menjadi lebih bermakna dengan mengekspresikan kreativitas melalui seni dan budaya. Membuka kesempatan kepada semua seniman untuk mengembangkan nilai-nilai seni dan kreativitasnya kepada komunitas seni lainnya
- d. Pendekatan tradisional dimana lebih menekankan kepada ruang seni dan budaya, fokus pada aktivasi potensi kreatif
- e. Place dibentuk oleh koneksi fisik dan psikologis manusia dengan lingkungannya

Tujuan akhir dari Creative Placemaking adalah menciptakan place yang memiliki makna lebih dari hanya sekedar space. Keberhasilan dari pendekatan ini tergantung kepada kemauan masyarakat untuk meningkatkan standar hidup dan kemampuan untuk melihat potensi sekitar, mengekspresikan budaya mereka dalam menciptakan suatu 'place'. Untuk keberhasilan pendekatan ini, diperlukan indikator quality place.

2.6.1 Narasi Problematika Tematis

Dibawah ini merupakan skema penelusuran permasalahan desain dimulai dari persoalan kawasan sampai persoalan desain:



Gambar 7. Peta persoalan

Gambar diatas memuat garis besar permasalahan yang akan dijawab pada eksekusi desain Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan, dibawah ini garis besar permasalahan diatas akan dijelaskan secara rinci:

Nitiprayan merupakan Kampung Seni yang berpotensi untuk menjadi Kampung Kreatif karena banyak kegiatan-kegiatan kreatif oleh masyarakat. Untuk membentuk Kampung Kreatif salah satu proses yang ada adalah pembentukan Pusat Ekspresi Seni dan Budaya. Kegiatan-kegiatan kreatif yang sudah menjadi budaya masyarakat Nitiprayan merupakan potensi dalam perancangan Pusat Ekspresi Seni dan Budaya, sehingga pendekatan yang digunakan adalah *Creative Placemaking*. Elemen pembentuk *Creative Placemaking* adalah

a. *Social Opportunity*

Social opportunity maksudnya adalah potensi sosial yang ada di dalam masyarakat, aktivitas seni dan budaya yang merupakan aktivitas kreatif merupakan potensi yang bisa digunakan dalam *creative placemaking*. *Social opportunity* yang ada di Nitiprayan akan menentukan physical form yang akan menjadi fokus desain.

b. *Physical Form*

Physical form maksudnya adalah lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. Physical form yang menjadi fokus desain akan disesuaikan dengan kebutuhan *social opportunity* Nitiprayan yang kemudian akan disesuaikan lagi dengan *quality place* yang menjadi fokus desain.

c. *Quality Place*

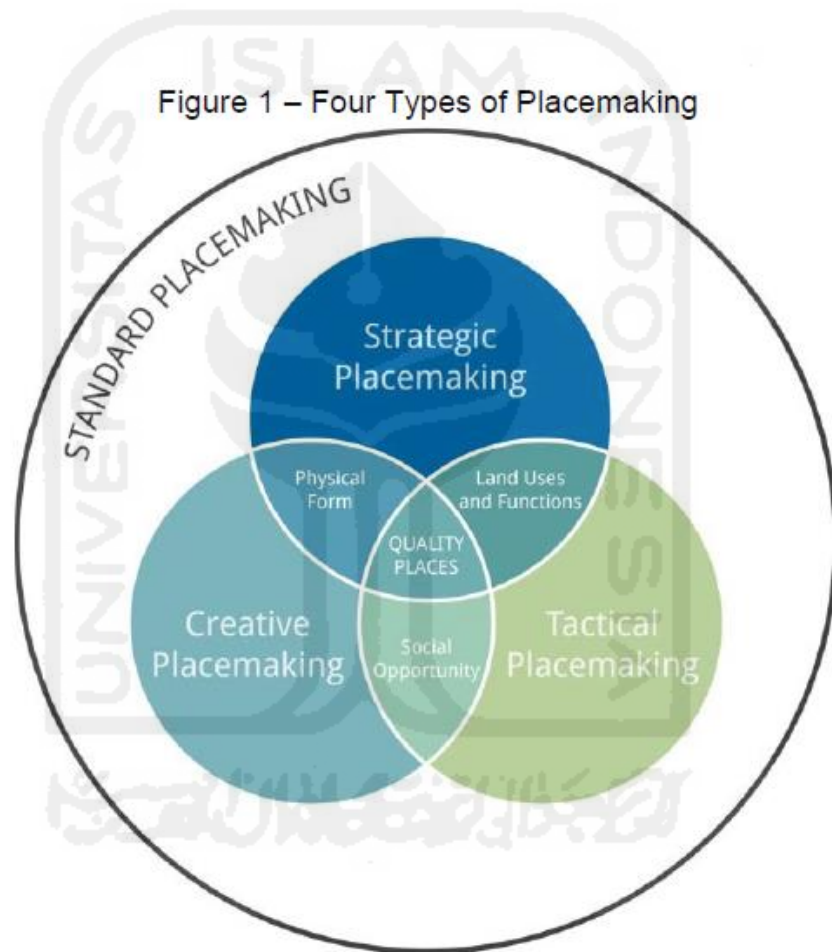
Quality Place maksudnya adalah kualitas tempat/place yang menjadi target untuk membentuk *sense of place*. *Quality of place* yang menjadi fokus disini adalah kualitas pengalaman lokal Nitiprayan. Semua *physical form* harus menyesuaikan kualitas pengalaman lokal Nitiprayan untuk menciptakan citra tempat Nitiprayan.

Dari *social opportunity* yang ada di Nitiprayan dapat ditentukan indikator-indikator creative placemaking Nitiprayan yang kemudian akan diterapkan pada desain. Indikator-indikator creative placemaking Nitiprayan berasal dari gabungan antara *social opportunity* yang ada di Nitiprayan dengan *physical form* yang memenuhi kualitas lokal Nitiprayan.

2.6.2 Paparan Teori yang Dirujuk

1. Definisi Placemaking

Menurut Beattie (1985 dalam safira, 2012) placemaking adalah suatu cara untuk menciptakan ruang dalam maupun ruang luar yang spesial, proses transformasi ruang (space) menjadi tempat (place). Menurut Wyckoff (2012), terdapat empat tipe placemaking, yaitu Standard Placemaking, Strategic placemaking, Tactical Placemaking dan Ceative Placemaking yang mana keempat tipe ini mengutamakan kualitas tempat untuk membentuk makna dari suatu tempat.



Gambar 8. Empat tipe placemaking

Dari keempat tipe diatas creative placemaking dipilih creative placemaking karena sesuai dengan karakteristik kawasan Nitiprayan. Di gambar 9, creative placemaking memiliki tiga variabel yaitu kualitas tempat (*quality place*),

lingkungan fisik (*physical form*) dan kegiatan sosial (*social opportunity*). Ketiga variabel ini merupakan variabel penentu perancangan.

2. *Sense of place*

3. Kualitas tempat (*Quality place*)

Wyckoff (2012) dalam tulisannya definition of placemaking: four different types menyatakan bahwa terdapat beberapa tolak ukur kualitas dari suatu tempat, yaitu

- a. Keselamatan (safe)
- b. Terkoneksi/terintegrasi (connected)
- c. Menyambut/menerima (welcoming)
- d. Pengalaman lokal (allow authentic experience)
- e. Kemudahan akses (accessible)
- f. Nyaman (comfortable)
- g. Tenang (quiet)
- h. Ramah (sociable)
- i. Memfasilitasi keterlibatan masyarakat

Dari sembilan tolak ukur kualitas tempat, penulis hanya akan memfokuskan pada kualitas pengalaman lokal. Kualitas pengalaman lokal didapat melalui pendekatan arsitektur kontekstual. Menurut definisi-definisi arsitektur dalam Firgus (2010), terdapat tiga kata kunci dalam arsitektur kontekstual, yaitu Surrounding (lingkungan sekitar), Part of whole (bagian dari keseluruhan), respecting what is already there (memperhatikan apa yang telah ada). Dari ketiga kata kunci ini didapat pengertian arsitektural kontekstual adalah arsitektural yang memperhatikan dan memadukan elemen-elemen yang ada disekitarnya (fisik maupun non-fisik) sehingga memberikan makna bagi lingkungan sekitarnya sebagai satu kesatuan ruang.

3. Lingkungan fisik (*Physical form*)

D.K ching dalam bukunya arsitektur bentuk, ruang dan tatanan menyatakan bahwa sistem-sistem arsitektural terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain, elemen tersebut antara lain:

Arsitektur terdiri dari Ruang, struktur dan keberdekatan:

- Pola organisasi, hubungan, kejelasan, hirarki
- Definisi spasial dan citra bentuk
- Kualitas bentuk, warna, tekstur, skala, proporsi
- Kualitas permukaan, tepi dan bukaan-bukaan

Yang mana aspek-aspek diatas dialami melalui pergerakan didalam ruang-waktu:

- Pendekatan dan akses masuk
- Konfigurasi jalur dan akses
- Sekuen ruang-ruang
- Cahaya, pemandangan, sentuhan, pendengaran dan bau

Sistem-sistem arsitektural ini memiliki tatanan, yang terdiri dari aspek:

a. Fisik: Bentuk dan ruang

Bentuk dan ruang ini terdiri dari elemen:

- Bentuk-bentuk solid dan kosong (*void*)
- Interior dan eksterior

Bentuk dan ruang ini merupakan sistem dan organisasi dari:

- Ruang
- Struktur
- Keberdekatan
- Mesin-mesin

b. Perseptual

Persepsi dan pengenalan panca indera terhadap elemen-elemen fisik dengan cara mengalaminya secara bertahap didalam waktu. Pembentuk perseptual terhadap elemen fisik, yaitu:

- Pendekatan dan keberangkatan
- Pergerakan masuk dan keluar
- Pergerakan melalui tatanan ruang-ruang
- Fungsi dan aktivitas didalam ruang
- Kualitas cahaya, warna, tekstur, pemandangan dan suara

c. Konseptual

Pemahaman menyeluruh terhadap hubungan-hubungan, baik tertata maupun tidak, diantara elemen dan sistem suatu bangunan, serta responnya terhadap makna yang dikandungnya. Konseptual didapat melalui:

- Citra
- Pola
- Tanda
- Simbol
- Konteks

Dari beberapa penjelasan diatas physical form difokuskan pada bentuk dan komposisi ruang yang kontekstual sehingga dapat sampai pada tahap konseptual yaitu pemahaman yang menyeluruh terhadap lingkungan

4. Kegiatan berkesenian (*Social Opportunity*)

Nitiprayan memiliki beragam kesenian, mulai dari kesenian tradisional dan tradisi hingga kesenian kontemporer yang merupakan kesenian yang berkembang mengikuti zaman.

a. Seni tradisional

Dalam analisis tentang karakteristik pertunjukan kesenian tradisional, Dewi (2009) menyebutkan beberapa karakteristik kesenian tradisional sebagai berikut:

- Wayang orang/Ketoprak

Wayang orang merupakan pertunjukan tradisional yang berasal dari wayang kulit yang dipertunjukan dengan berbeda: dimainkan oleh orang, lengkap dengan menari dan menyanyi.

- Wayang Kulit

Wayang kulit membutuhkan dalang untuk memainkan karakter wayang dan menyajikan ceritera. Dalam pertunjukan wayang kulit jawa, penonton bisa memilih duduk di dua tempat, didepan kelir dengan melihat bayangan hitam putih atau di belakang dalang melihat wayang berwarna warni. Desain lantai yang dipergunakan dalam permainan wayang berupa garis lurus, dan dalam memainkan

wayang, seorang dalang dibatasi oleh alas yang dipakai untuk menancapkan wayang. Terdapat set kanan dan set kiri, set kanan merupakan kelompok protagonis, sedangkan set kiri kelompok antagonis. instrumen musik yang dipergunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit adalah gamelan Jawa pelog dan Slendro.

- Sendratari

Pertunjukan yang dilakukan sekelompok orang penari yang mengisahkan cerita tanpa percakapan, menceritakan lakon tertentu dengan gerak tubuh. Seni tari mempertontonkan dua keindahan, yaitu keindahan tari sebagai bahasa gerak dan tembang atau nyanyian sebagai karya olah vokal dan musik.

- Karawitan

Pertunjukan gabungan dari alunan musik gamelan dan menyanyi. Karawitan tak hanya mendukung aneka macam lagu (seni tarik suara), namun juga mendukung aneka ragam seni lainnya seperti seni tari, seni wayang dll.

Dalam penelitiannya tentang seni kerakyatan jatilan, Kuswarsantyo (2013) mengemukakan bahwa jatilan memiliki karakteristik:

- Jatilan

Jatilan memiliki komponen meliputi: 1) penari ; 2) penabuh ; 3) rias dan busana ; 4) peralatan tari ; 5) tata panggung ; 6) sesaji ; dan 7) pawang. Secara tradisional panggung pertunjukan jatilan berbentuk persegi panjang dengan konsep teater arena. Panggung kesenian jatilan dapat dilakukan dimanapun tempatnya. Prinsip penyajian jatilan adalah di arena terbuka, karena sifat kesenian ini adalah seni kerakyatan. Secara substansial pertunjukan jatilan merupakan gabungan dari sebuah tampilan kebudayaan (karya seni) dengan budaya permainan yang diiringi dengan musik tradisional.

b. Seni Kontemporer

Dalam Sari (2012), terdapat beberapa karakteristi seni kontemporer, yaitu:

- Karya yang dihasilkan berorientasi pada kebebasan, tidak menghiraukan batasan

- Seniman bebas berorientasi pada masa lampau, masa sekarang maupun masa depan
- Penggunaan bahan, alat atau media apapun dalam menghasilkan karya seni
- Berani menyinggung atau mengkritik terhadap situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin terjadi.

Lingkup seni kontemporer diantaranya:

- Seni lukis

Medium seni lukis dapat berupa objek dua dimensi ataupun objek tiga dimensi yang memberi keterangan kepada orang lain. Terdapat beberapa metode untuk memamerkan karya seni lukis kontemporer, antara lain:

1. Meletakkan atau menggantung karya seni lukis pada dinding galeri
2. Menggunakan panel tambahan yang selain sebagai media untuk mempresentasikan karya juga dapat sebagai pembentuk dan pengarah sirkulasi
3. Teknik audiovisual, menggunakan bantuan teknologi komputer dan LCD untuk menampilkan karya
4. Demonstrasi langsung dari seniman

- Seni instalasi

Dalam konteks visual, seni instalasi menyajikan visual tiga dimensional yang memperhatikan elemen-elemen ruang, waktu, cahaya, suara, gerak dan interaksi pengunjung pameran sebagai konsepsi akhir. Wujud presentasi karya seni instalasi dapat digolongkan sebagai berikut:

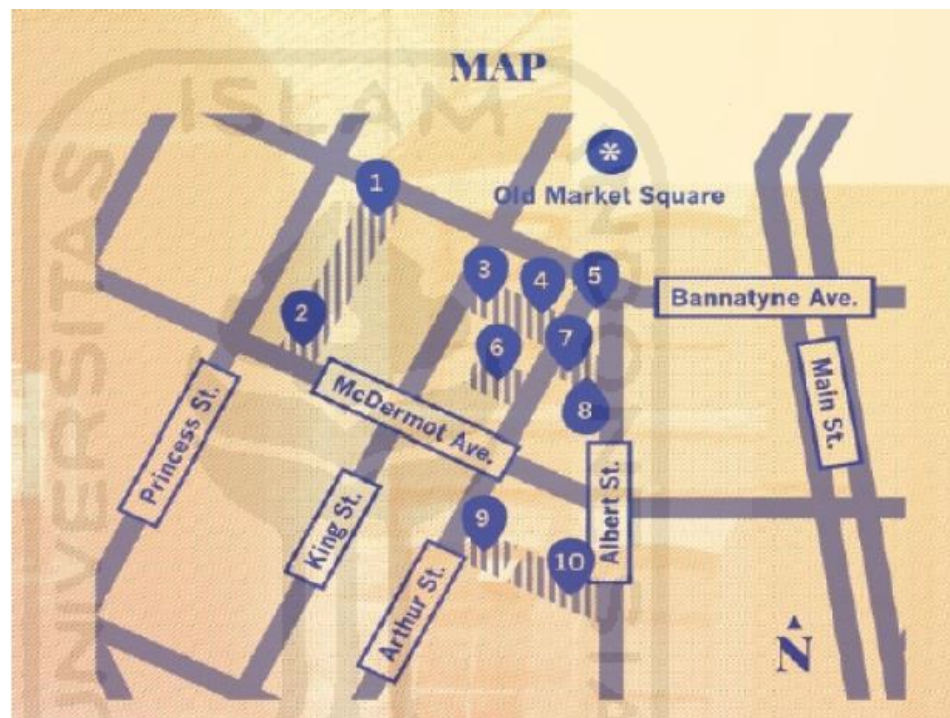
1. *Fastened object*, mempertahankan benda pada suatu posisi tertentu
2. *Enclose object*, melindungi benda pameran dengan memberikan pagar atau kaca
3. *Unsecured object*, tidak memberikan penjagaan atau pengamanan khusus pada benda yang dipamerkan

4. *Animed object*, benda pameran digerakkan untuk memunculkan atraksi yang menarik perhatian pengunjung
 5. *Diorama*, benda yang dipamerkan meniru benda asli
 6. Teknik simulasi, mengajak mengalami pengalaman visual tertentu dalam pameran.
- Seni patung
Menurut Wulandari (2011), seni patung merupakan seni tiga dimensi, yang biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan).
5. Pusat Seni dan Budaya
 - a. Pengertian Pusat
Menurut Turnip (2010), pengertian pusat adalah
 - Pusat berarti, sesuatu yang menjadi pokok atau yang menjadi tumpuan dari berbagai jenis kegiatan yang diwadahi di dalamnya
 - Pusat berarti, sesuatu yang menjadi pusat dan letaknya berada di tengah-tengah, dan memiliki cabang
 - b. Pusat Seni dan Budaya
Merupakan tempat yang mewadahi aktivitas seni dan budaya dimana masyarakat bebas memperlihatkan dan menyatakan gagasan kreatifnya
 6. Pembentukan lingkungan kreatif
Menurut Utami (2014), dalam proses pembentukan kampung kreatif digunakan teori *cycle of urban creativity*, yang mana dalam teori ini terdapat lima tahapan, tahap pertama adalah pembentukan ide kreatif, tahap kedua adalah realisasi ide kreatif, tahap ketiga adalah tahap penguatan sistem pendukung aktivitas kreatif yang berkelanjutan, tahap keempat adalah penyediaan ruang basis aktivitas kreatif dan tahap kelima penyebaran aktivitas kreatif pada lokasi yang diperuntukan sebagai ruang kreatif.

2.6.3 Kajian Karya-Karya Arsitektural yang Relevan dengan Tema / Persoalan

1. Winnipeg Neighbourhood

10 kreativitas berupa instalasi yang di desain oleh masyarakat Winnipeg dengan biaya yang rendah. Setiap tempat harus mencerminkan ciri khas masing-masing dan mengimajinasikan sesuatu yang unik dan khas.



Gambar 9. Peta kawasan Winnipeg

Gambar diatas menunjukkan peta lokasi di Winnepeg berupa node-node yang kemudian dirancang oleh masyarakat sekitar menjadi suatu tempat yang unik dan lebih bermakna dengan kreativitas dan ciri khas masing-masing node. Kreativitas yang diterapkan di lingkungan masing-masing kemudian menjadi daya tarik masyarakat Winnipeg, dan masyarakat lingkungan luar Winnipeg tertarik untuk datang ke lingkungan Winnipeg. Kegiatan ini menguntungkan perekonomian masyarakat Winnipeg karena dengan kreativitas ini, Winnipeg dapat menjadi daerah wisata.



Gambar 10. Gambar titik lokasi di Winnipeg

Winnipeg yang menerapkan konsep creative placemaking di lingkungannya sangat cocok diterapkan di Nitiprayan yang merupakan kampung seni. Titik-titik kreativitas yang tersebar di Nitiprayan dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata seni sekaligus sebagai pengembangan kreativitas masyarakat Nitiprayan.

2.6.4 Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis

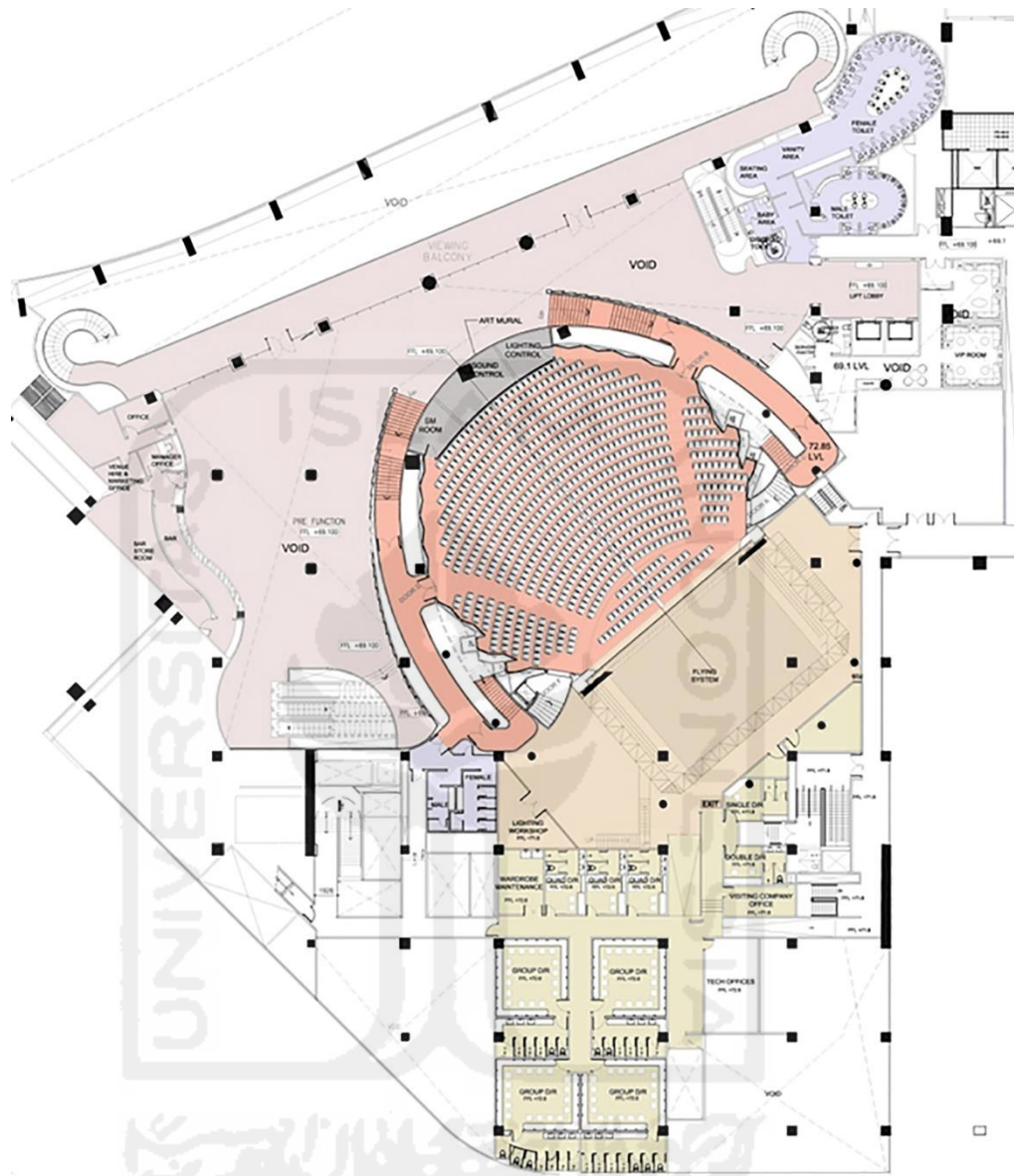
1. Ciputra Art preneur

Ciputra artpreneur merupakan sebuah tempat yang mewadahi kegiatan seni dan budaya. Artpreneur merupakan gabungan dari kata art dan preneur. Art artinya nilai ekspresi seni manusia yang dituang kedalam bentuk visual sementara preneur adalah kegiatan manusia yang mengolah sumber daya. Sehingga apabila digabungkan artpreneur adalah kegiatan berkesenian yang dapat menambah kesejahteraan pelaku industri kesenian terkait. Ciputra artpreneur terletak di jalan Prof. Dr. Satrio Kuningan, Jakarta Selatan. Komplek Ciputra Artpreneur terdiri dari ruangan galeri, museum dan teater. Ciputra artpreneur ini mewadahi berbagai kegiatan seni, yaitu seni budaya, seni rupa, seni lukis, seni pertunjukan dan seni musik.



Gambar 11. Koridor Ciputra Artpreneur

Sumber: Archdaily



Gambar 12. Floor plan

Sumber: Archdaily



Gambar 13. Potongan ciputra artpreneur

Sumber: Archdaily

Dinding-dinding galeri dibuat fleksibel agar dapat menyesuaikan pameran besar maupun pameran yang lebih kecil. Di setiap ruang galeri disediakan tangga spiral yang digunakan sebagai akses menuju teater di lantai atas. Interior Ciputra artpreneur didesain dengan gaya ekspresif, berwarna yang telah terintegrasi.

Ciputra artpreneur dijadikan sebagai preseden karena memiliki kesamaan yaitu menampung lebih dari satu kesenian dengan ruang-ruang yang fleksibel. Ciputra artpreneur juga memiliki arti menambah kesejahteraan pelaku industri kesenian dengan karyanya, sehingga konsep ini juga cocok diterapkan di Nitiprayan yang memiliki julukan Kampung Seni, diharapkan desain Pusat Seni dan Budaya tidak hanya dapat menampilkan kreativitas dan produktivitas masyarakat Nitiprayan, namun juga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat Nitiprayan.

2. Saung Angklung Udjo

Saung Angklung Udjo merupakan tempat wisata budaya yang memiliki arena pertunjukan, pusat kerajinan bambu dan workshop untuk alat musik bambu. Saung Angklung Udjo membantu melestarikan budaya Sunda melalui sarana pertunjukan, pendidikan dan pelatihan.



Gambar 14. Aktivitas kreatif yang terjadi di Saung Angklung Udjo
(Sumber: angklung-udjo.co.id, 2016)



Gambar 15. Blok Plan Saung Udjo

(Sumber: Tyas, dkk, Kajian Tatahan Massa dan Bentuk Bangunan Saung Angklung Udjo Terhadap Optimalisasi Penggunaan Energi, 2014)

Berbeda dengan Ciputra Artpreuner, Saung Angklung Udjo merupakan wadah kesenian yang menerapkan pertunjukan dan pelatihan dan pendidikan dalam satu tempat, sehingga Saung Anklung Udjo cocok dijadikan presden bagi Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan yang tidak hanya menampilkan kreativitas dan produk masyarakat setempat, namun juga terbuka bagi siapa saja yang ingin mempelajari kesenian dan budaya Nitiprayan.

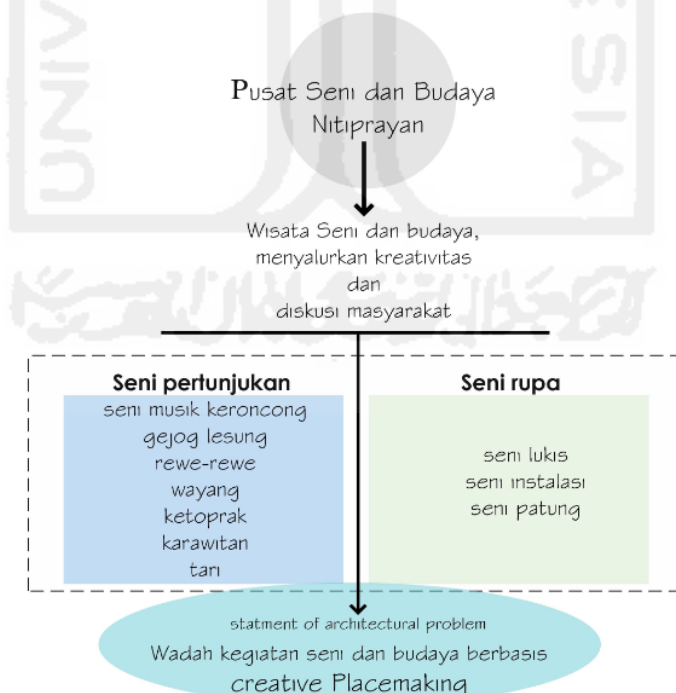
2.7 Kajian dan konsep fungsi bangunan yang diajukan

2.7.1 Analisis Fungsi

Pusat seni dan budaya mewadahi kreativitas seni tradisional masyarakat Nitiprayan. Seni tradisional merupakan tradisi atau budaya yang secara rutin dilakukan masyarakat Nitiprayan yang melibatkan masyarakat Nitiprayan baik yang seniman maupun bukan seniman, masyarakat luar maupun wisatawan untuk berpartisipasi baik sebagai pelaku seni maupun sebagai penonton.

Pusat seni dan budaya juga merupakan wadah bagi masyarakat untuk berinteraksi menciptakan ide-ide baru, sebagai fasilitas diskusi dan musyawarah masyarakat.

Pusat Seni dan budaya masyarakat merupakan wadah semua lapisan masyarakat Nitiprayan untuk berinteraksi antar sesama, berinteraksi dengan lingkungan, menyalurkan kreativitas, bersama-sama menginspirasi dan terinspirasi. Berikut adalah diagram kegiatan seni dan budaya yang diwadahi di pusat seni dan budaya Nitiprayan.



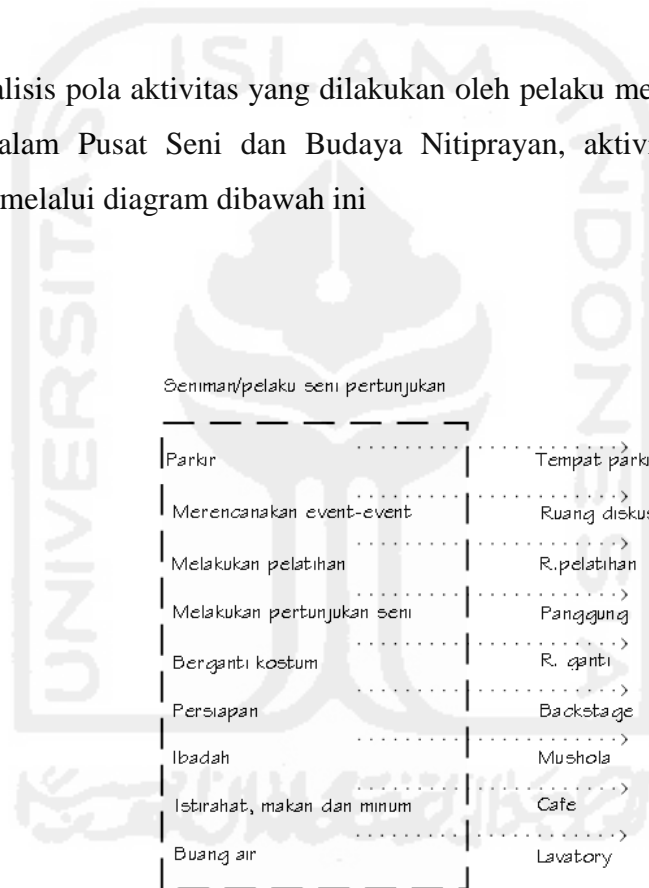
Gambar 16. Diagram kegiatan seni dan budaya yang diwadahi dipusat sen dan budaya Nitiprayan

2.7.2 Analisis Pelaku dan pola aktivitas

Terdapat beberapa pelaku yang berpengaruh terhadap ruang dan hubungan ruang didalam bangunan yaitu:

1. Masyarakat Seniman
2. Pengunjung masyarakat Niitiprayan
3. Wisatawan
4. Pengelola
5. Penyelenggara kegiatan

Analisis pola aktivitas yang dilakukan oleh pelaku menjadi kegiatan yang terjadi didalam Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan, aktivitas itu antara lain dijabarkan melalui diagram dibawah ini



Gambar 17. Skema alur kegiatan seniman pertunjukan

Seniman/pelaku seni rupa

Parkir	Tempat parkir
Loading barang	Loading dock
Memamerkan karya	Art Gallery
Melakukan workshop	R. Workshop
Merencanakan event-event	Ruang diskusi
Ibadah	Mushola
Istirahat, makan dan minum	Cafe
Buang air	Lavatory

Gambar 18. Skema alur kegiatan seniman

Pengunjung masyarakat Nitiprayan

Parkir	Tempat parkir
Melihat pameran	Art Gallery
Menonton pertunjukan	Panggung pertunjukan
Berkumpul, berdiskusi, bermain	Ruang santai
Merencanakan event-event	Ruang diskusi
Pelatihan seni pertunjukan	R. latihan seni pertunjukan
Workshop seni rupa	R. Workshop
Ibadah	Mushola
Istirahat, makan dan minum	Cafe
Buang air	Lavatory

Gambar 19. Skema alur aktivitas pengunjung masyarakat Nitiprayan

Pengunjung Wisatawan



Gambar 20. Skema alur aktivitas pengunjung wisatawan

Pengelola

Parkir	Tempat parkir
Bekerja	R. staf, R. kepala bagian
Rapat	Ruang rapat
Administrasi	R. administrasi
Kontrol	Ruang kontrol
sosialisasi	Ruang tamu
Ibadah	Mushola
Istirahat, makan dan minum	Pantry
Buang air	Lavatory

Gambar 21. Skema alur aktivitas pengelola

Panitia Penyelenggara kegiatan

Parkir	Tempat parkir
Persiapan	R. kontrol
Menyimpan alat-alat	Gudang penyimpanan
Rapat	Ruang rapat
kontrol kegiatan	Ruang mesin dan panel
Istirahat	Ruang istirahat
Ibadah	Mushola
Istirahat, makan dan minum	Cafe
Buang air	Lavatory

Gambar 22. Skema alur aktivitas penyelenggara kegiatan

2.7.3 Analisis Kebutuhan dan Besaran Ruang

Analisis Kebutuhan ruang dikelompokkan berdasarkan jenis kegiatan yang terjadi, program ruang yang didapat dari hasil analisis kegiatan yang terjadi di Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan dapat dilihat pada tabel dibawah.

Jenis Ruang	macam ruang	Kapasitas	Unit	standar ruang	luas (m ²)
1	2	3	4	5	6
pembentukan ide kreatif					
Forum	Ruang diskusi	40			129,6
	Ruang tamu	8			14,4
					144
Sirkulasi 30%					43,2
Total					187,2

Tabel 3. Kebutuhan ruang pembentukan ide kreatif
Sumber : Dokumen penulis

Jenis Ruang	macam ruang	Kapasitas	Unit	standar ruang	luas (m ²)
1	2	3	4	5	6
realisasi ide kreatif dan ruang basis aktivitas kreatif					
Ruang seni pertunjukan	Ruang latihan	35	2		140
	Sanggar	35	2		140
	Locker		4		6
	Ruang duduk	30	1	0,8	40
	Lavatory	6	2	1,02	12,24
Ruang Seni rupa	Ruang workshop 2D art		1		60
	Ruang workshop 3D art		1		60
	Locker		4		6
	Loading dock	2	1	30	60
	Lavatory	6	2	1,02	12,24
					524,24
Srikulasi 30%					157,272
Total					681,512

Tabel 4. Kebutuhan ruang realisasi ide kreatif dan ruang basis aktivitas kreatif
Sumber : Dokumen penulis

Jenis Ruang	macam ruang	Kapasitas	Unit	standar ruang	luas (m ²)
1	2	3	4	5	6
Ruang interaksi					
Ruang seni pertunjukan	Panggung	20	1	2,4 m ² /orang	48
	Ruang ganti	15	2	1,65 m ² /orang	49,5
	Backstage	5	2	1,65 m ² /orang	16
	Ruang kontrol	4	4	2,56 m ² /orang	40,96
	gudang		1		40
	lavatory pemain	6	2	1,02	12,24
	ruang penonton	100		1,02 m ² /orang	102
	lavatory pengunjung	6	2	1,02	12,24
Ruang pameran	Art gallery 2D dan 3D		1		60
	Ruang pelepasan	50	1	2,56 m ² /orang	128
	Loading dock	2	1	30	60
	Lavatory	6	2	1,02	12,24
					581,18
Sirkulasi 30%					174,354
Total					755,534

Tabel 4. Kebutuhan ruang interaksi
Sumber : Dokumen penulis

Jenis Ruang	macam ruang	Kapasitas	Unit	standar ruang	luas (m ²)
1	2	3	4	5	6
penyebaran aktivitas kreatif					
Cafe	Ruang makan	5	20	3,8	76
	dapur	8	1	20	160
	kasir	1	1	1	1
	gudang		1		6
	Lavatory	6	2	1,02	12,24
	loading dock		1		6

Souvenir shop	Ruang display		1		42
	gudang		1		6
	kasir	1	1	1	1
	loading dock		1		6
					316,24
Sirkulasi 30%					92,872
Total					411,112

Tabel 5. Penyebaran aktivitas kreatif

Sumber : Dokumen penulis

Jenis Ruang	macam ruang	Kapasitas	Unit	standar ruang	luas (m ²)
1	2	3	4	5	6
Kegiatan teknis					
Rumah jaga	Ruang tidur	1	1	2	2
	toilet	1	1	1,04	1,04
	pantry	1	1	3,8	3,8
Power house	Ruang panel listrik		1	9	9
	Ruang genset & trafo		1		30
	Ruang pompa		1		9
TPS			1		25
Janitory		5	1	1,02	5,1
					82,94
Sirkulasi 30%					25,482
Total					108,422

Tabel 6. Kebutuhan ruang kegiatan teknis

Sumber : Dokumen penulis

Jenis Ruang	macam ruang	Kapasitas	Unit	standar ruang	luas (m ²)
Area parkir					
Parkir pengunjung	mobil	20	1	11,5	230
	motor	100	1	1,7	170
	bus pariwisata	3	3	144	432
Parkir pengelola	mobil	10	1	11,5	115
	motor	20	1	1,7	34
Loading/unloading	box truck	1	1		26,35

Tabel7. Kebutuhan ruang area parkir

Sumber : Dokumen penulis

	1007,35
Sirkulasi 100%	1007,35
Total	2014,7

Berdasarkan perhitungan program ruang diatas, maka diperoleh hasil rekapitulasi berupa total luas ruang yang dibutuhkan dalam perancangan Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan sebagai berikut:

No	Jenis unit kegiatan	Luas (m ²)
1	Pembentukan ide kreatif	187
2	Realisasi ide kreatif dan ruang basis aktivitas kreatif	681,512
3	Ruang interaksi	755,534
4	Penyebaran aktivitas kreatif	411,112
5	kegiatan teknis	108,422
6	area parkir	2014,7
	Total asumsi	4158,28

Tabel 8. Rekapitulasi program ruang Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan
Sumber : Dokumen penulis

2.7.4 Analisis Pendekatan Perancangan

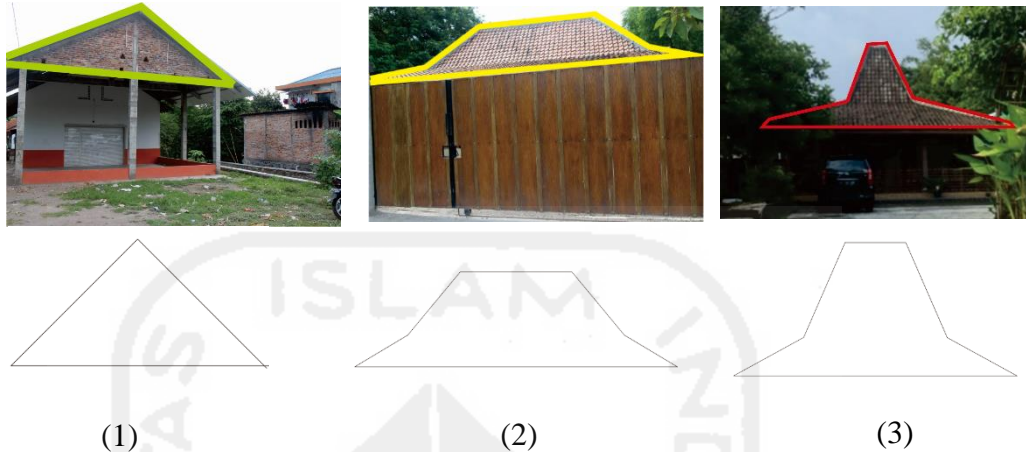
Analisis pendekatan perancangan merupakan kajian untuk mendapatkan garis besar perancangan sebagai solusi untuk permasalahan desain. Penekanan permasalahan pada perancangan Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan adalah **“Bagaimana merancang *physical form* yang berkualitas sehingga menciptakan citra tempat?”**

Rumusan permasalahan diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bentuk yang memberikan pengalaman arsitektur lokal Nitiprayan
2. Komposisi ruang yang memberikan pengalaman lokal berdasarkan seni dan budaya Nitiprayan

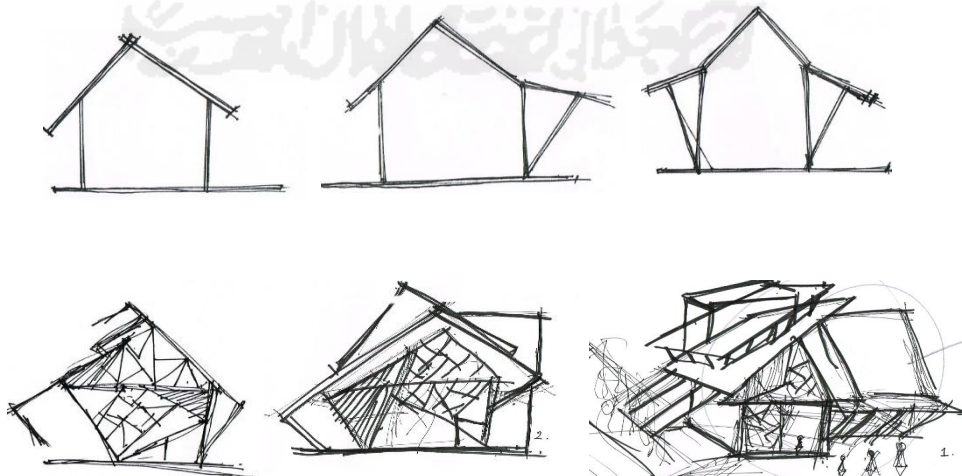
2.7.4.1 Analisis Bentuk konteks lokal Nitiprayan

Arsitektur lokal Nitiprayan masih menerapkan bentuk-bentuk tradisional yang sangat jelas terlihat dari bentuk atapnya, yaitu pelana, joglo dan limasan, seperti terlihat pada gambar dibawah ini



Gambar 23. Jenis-jenis atap di Nitiprayan

Gambar diatas merupakan prototipe arsitektur lokal yang terdapat di Nittiprayan. Gambar diatas menunjukkan bentuk dasar arsitektur lokal Nitiprayan adalah segitiga. Berdasarkan prinsip-prinsip creative placemaking dengan kualitas pengalaman arsitektur lokal Nitiprayan, desain harus dapat memadukan elemen-elemen fisik yang sudah ada di Nitipraya, sehingga bentuk segitiga diambil menjadi bentuk dasar yang akan dikembangkan kedalam desain. Bentuk segitiga dijadikan sebagai analogi dalam transformasi desain Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan.



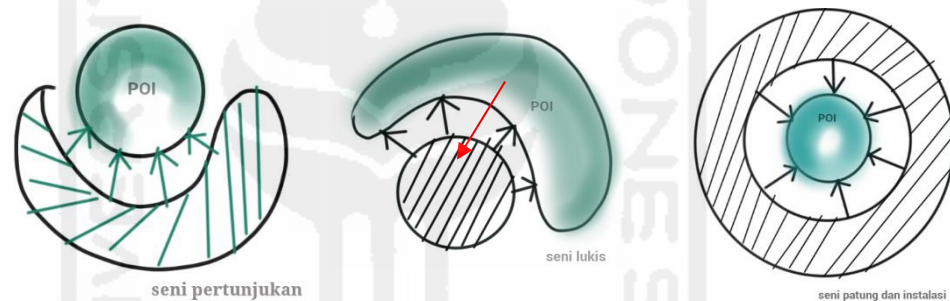
Gambar 24. Analisis transformasi bentuk atap

Gambar diatas merupakan analisis transformasi desain bentuk arsitektur lokal Nitiprayan yang mengambil bentuk segitiga sebagai bentuk dasarnya

2.7.4.2 Analisis Bentuk yang Memungkinkan Interaksi Langsung dan Beragam Berdasarkan Kegiatan Kesenian Nitiprayan

a. bentuk berdasarkan pola interaksi berkesenian Nitiprayan

Nitiprayan memiliki beragam kesenian yang dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok seni berdasarkan *point of interest* kegiatannya, yaitu seni pertunjukan, seni lukis dan seni instalasi. Pola aktivitas seni ditinjau dari interaksi antara pelaku seni dan penikmat seni. Berdasarkan pengamatan, pola interaksi yang terbentuk dapat dilihat pada gambar dibawah ini

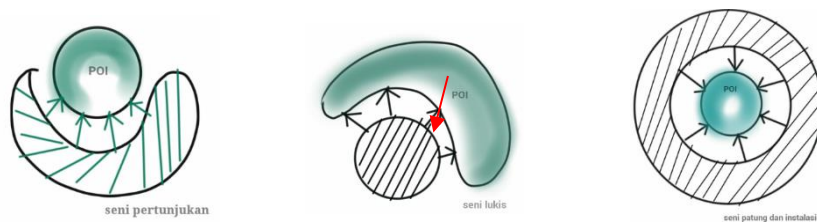
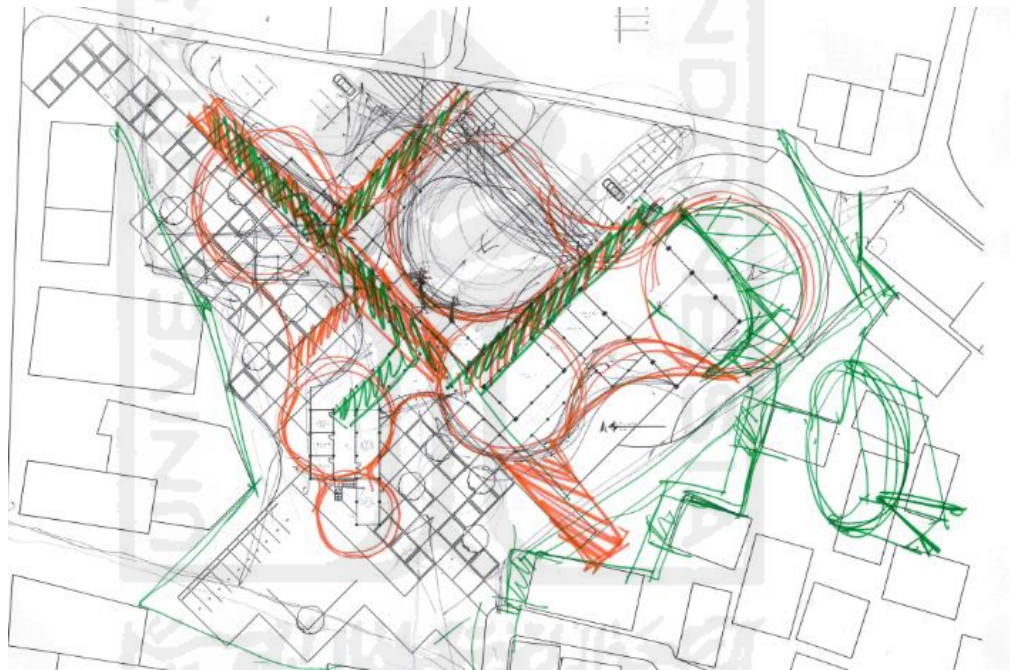


Gambar 25. Analisis transformasi bentuk atap

Ket: POI : *Point of Interest* (sesuatu yang menimbulkan ketertarikan)

Pada gambar pola seni pertunjukan yang menempati posisi *point of interest* adalah seniman yang menampilkan pertunjukan seni, sedangkan pada gambar pola seni lukis terdapat panah dua arah yang artinya posisi point of interest dapat ditempati oleh seniman dan penikmat seni. Jika seniman mencari object lukis maka lingkungan sekitar dan pengunjung dapat menjadi point of interest bagi seniman, sedangkan apabila pengunjung melihat aktivitas berkesenian, maka seniman menjadi point of interest bagi pengunjung, sehingga terjadi hubungan dua arah, yang dapat melibatkan pengunjung hingga tertarik untuk ikut berkesenian. Pada gambar ketiga, pola seni instalasi, karya dan aktivitas seniman merupakan *point of interest* yang dapat dinikmati oleh pengunjung dari segala arah.

Berdasarkan analisis diatas, terdapat tiga macam garis besar pola interaksi berkesenian yang terjadi di Nitiprayan. Tiga pola interaksi diatas harus dapat di wadahi dan terintegrasi sehingga dapat menciptakan suasana kreatif bagi seniman dan pengunjung. Suasana kreatif akan tercipta apabila setiap pola dapat berinteraksi secara langsung, sebagai contoh seni tari dapat berinteraksi dengan seni musik dengan cara tarian yang diiringi oleh musik tradisional yang langsung dimainkan oleh seniman musik, momen seni tari yang diiringi oleh seni musik direkam oleh seniman lukis melalui lukisannya, sehingga point of interest yang terjadi disini lebih dari satu yang dapat menciptakan suasana kreatif dan menambah ketertarikan pengunjung, pengunjung akan merasa betah berlama-lama karena *point of interest* yang lebih dari satu.



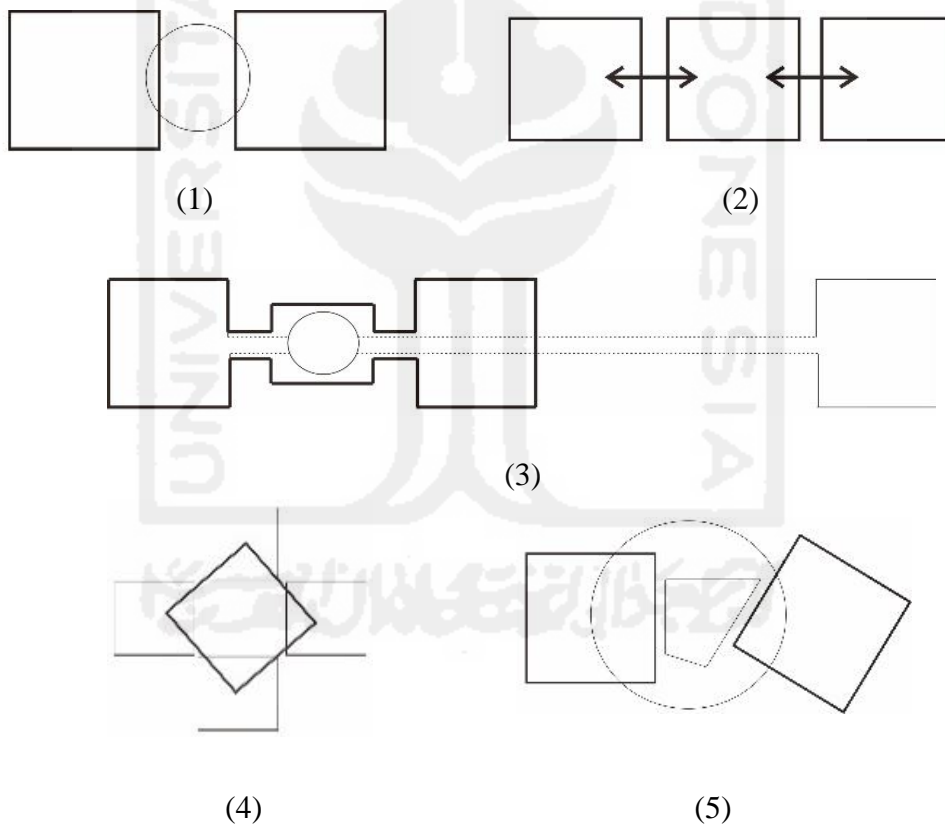
Gambar 26. Analisis transformasi untuk massa bangunan

Gambar diatas merupakan hasil analisis bentuk yang memungkinkan interaksi langsung dan beragam berdasarkan kegiatan seni dan budaya

Nitiprayan. Bentuk melingkar dijadikan sebagai bentuk dasar pembentukan massa bangunan yang membuat bangunan lebih fleksibel karena memiliki banyak muka, sehingga memungkinkan interaksi dari beberapa arah.

b. bentuk penghubung antar ruang

Interaksi antar ruang dapat diwujudkan dengan suatu konektor berupa ruang bersama. Di dalam D.K Ching (1998), Dua ruang yang terpisah dapat dihubungkan satu sama lain melalui ruang ketiga sebagai perantaranya, kaitan visual dan spasial antara kedua ruang tersebut tergantung pada karakter ruang ketiga tempat mereka membagi ikatan.



Gambar 27. Macam bentuk penghubung ruang

Keterangan:

1. Ruang perantara yang dibuat berbeda bentuk dan orientasinya dari kedua ruang yang dihubungkan agar dapat mengekspresikan fungsinya sebagai penghubung
2. Ruang perantara yang bentuknya dapat sama dengan ruang yang dihubungkan sehingga membentuk suatu sekuen ruang linier
3. Ruang perantara yang menjadi linier bentuknya untuk menghubungkan kedua ruang yang jauh satu sama lain, atau menggabungkan seluruh rangkaian ruang yang tidak memiliki hubungan langsung satu sama lain
4. Ruang perantara yang besar dapat menjadi ruang yang dominan didalam hubungan tersebut, dan mampu mengorganisir sejumlah ruang disekelilingnya.
5. Bentuk ruang perantara secara alamiah dapat dihasilkan dari sisa dan hanya ditentukan oleh bentuk dan orientasi kedua ruang yang dihubungkannya

Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan memiliki beberapa ruang yang menampung berbagai kegiatan seni yang berbeda-beda. Dari kelima pola diatas, poin nomor 3 dan nomor 5 dapat diterapkan secara bersamaan, ruang perantara yang menjadi linier bentuknya untuk menghubungkan ruang-ruang yang jauh satu sama lain, ruang perantara (konektor) yang bersifat linier ini juga dapat mengikuti orientasi ruang-ruang yang dihubungkannya.



Gambar 28. Analisis bentuk penghubung antar ruang

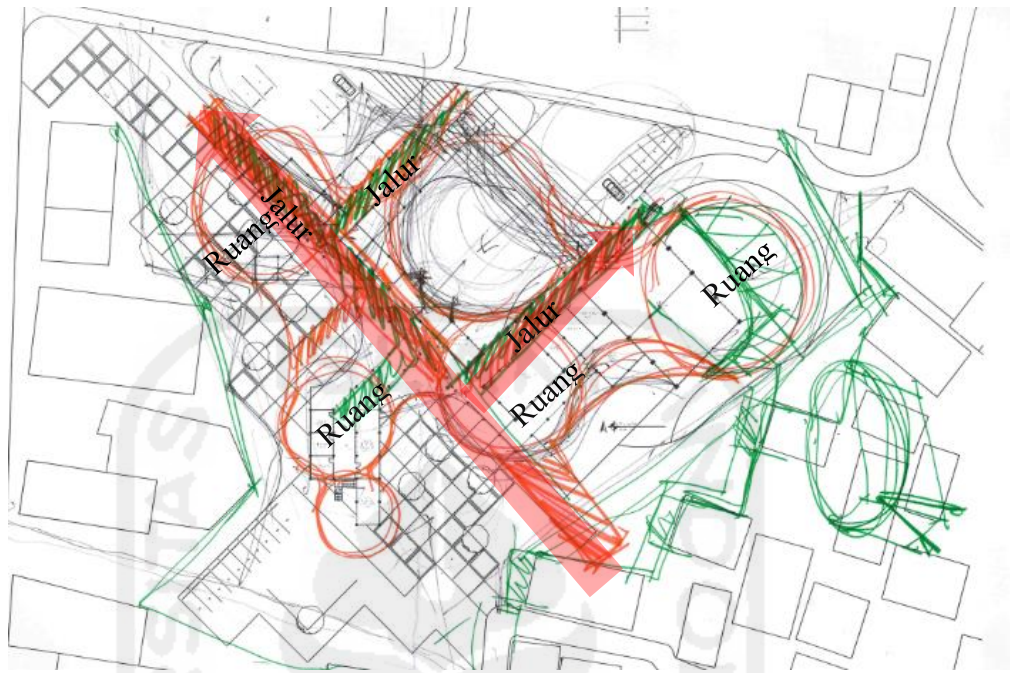
c. Hubungan Jalur-Ruang

Hubungan jalur-ruang dapat disebut sebagai ruang sirkulasi. Berdasarkan pertimbangan kualitas tempat, dimana seseorang harus dapat merasakan kualitas pengalaman lokal, ruang sirkulasi tidak hanya merupakan alat penghubung fungsional saja, namun bentuk dan skala sebuah ruang sirkulasi harus dapat mengakomodir pergerakan manusia ketika mereka tengah berjalan-jalan santai, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan disepanjang jalur.

Beberapa bentuk ruang sirkulasi:

- Tertutup
Membentuk suatu galeri publik atau koridor privat yang berhubungan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui akses-akses masuk didalam sebuah bidang dinding
- terbuka pada satu sisi
membentuk sebuah balkon atau galeri yang menyajikan kemenerusan spasial dan visual dengan ruang-ruang yang dihubungkannya
- Terbuka pada kedua sisi

Membentuk jalur setapak berkolom yang menjadi penambahan fisik ruang yang dilaluinya tersebut.



Gambar 29. Hubungan jalur-ruang

Bentuk ruang sirkulasi harus berdasarkan fungsi dan aktivitas yang terjadi didalam suatu ruang, sehingga tiga bentuk ruang sirkulasi yang telah disebutkan diatas dapat dikombinasikan pada desain Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan.

d. Susunan Ruang

Susunan ruang menganalisis bagaimana tercipta rasa kesatuan dengan keanekaragaman. Prinsip-prinsip penyusunan berikut ini dipandang sebagai perangkat visual yang memungkinkan bentuk dan ruang suatu bangunan yang berbeda dan bervariasi untuk bersama-sama hadir secara perseptual dan konseptual didalam suatu kesatuan yang tertata, dipersatukan dan harmonis. Prinsip-prinsip penyusunan itu adalah sebagai berikut:

1. Sumbu

Sebuah garis dihasilkan oleh dua buah titik didalam ruang, dimana padanya bentuk dan ruang dapat disusun secara simetris atau seimbang

2. Simetri

Distribusi dan tatanan seimbang antara bentuk dan ruang yang setara pada sisi-sisi berlawanan disuatu garis atau bidang pembagi, atau terhadap sebuah sumbu atau titik pusat

3. Hirarki

Artikulasi terhadap kepentingan suatu bentuk atau ruang melalui ukuran, bentuk dasar, atau penempatannya relatif terhadap bentuk dan ruang lain dari organisasi tersebut

4. Irama

Suatu gerakan penyatuan yang dicirikan dengan adanya suatu pengulangan berpola atau perubahan elemen-elemen bentuk atau motif di dalam suatu bentuk yang diubah ataupun tetap

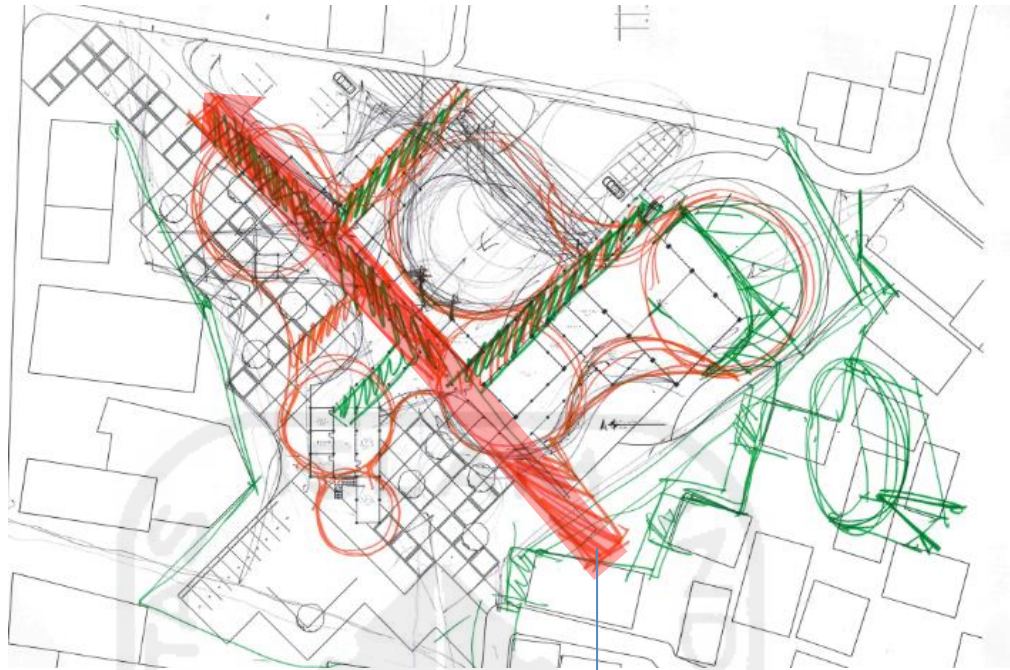
5. Datum

Sebuah garis, bidang, atau volume yang oleh kemenerusan dan keteraturannya, berfungsi mengumpulkan, mengukur dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang

6. Transformasi

Prinsip yang menjelaskan bahwa suatu konsep, struktur atau organisasi arsitektural dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi terpisah dalam upaya menanggapi sebuah lingkungan khusus atau serangkaian kondisi, tanpa kehilangan identitas atau konsepnya.

Berdasarkan penjelasan mengenai prinsip-prinsip penyusunan diatas, prinsip transformasi dan datum dapat dijadikan pertimbangan. pada desain Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan. Prinsip transformasi dipilih berdasarkan pertimbangan konteks lokal Nitiprayan.



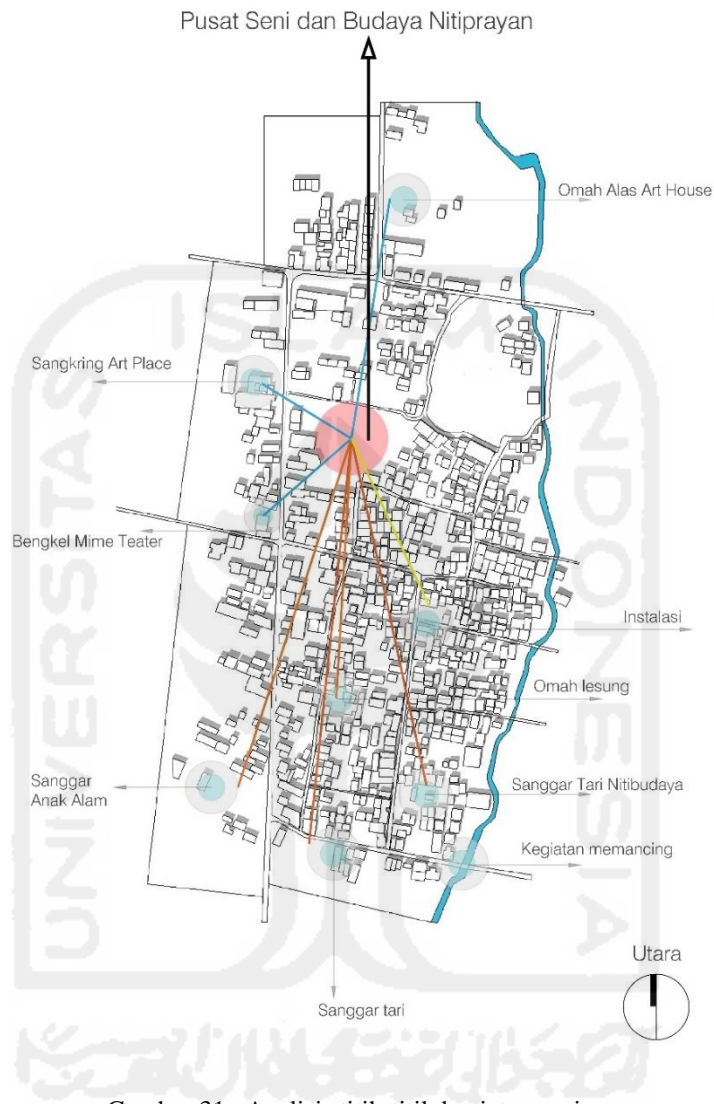
Gambar 30. Analisis susunan ruang

kemenerusan dan keteraturannya, berfungsi mengumpulkan, mengukur dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang

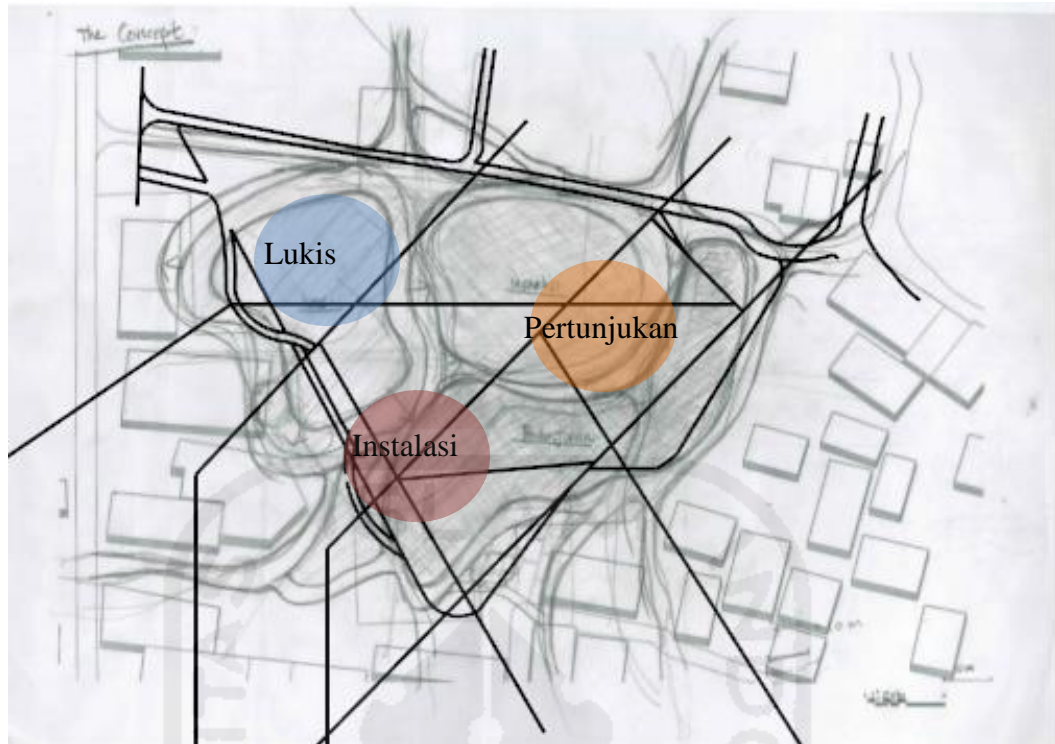
2.7.4.3 Analisis Komposisi Ruang yang Memberikan Pengalaman Kesenian Nitiprayan

a. Orientasi

Orientasi Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan berdasarkan pertimbangan pada titik-titik kegiatan seni yang ada di Nitiprayan. Titik-titik kegiatan seni tersebar di area Nitiprayan dari utara sampai ke selatan, titik-titik seni ini kemudian akan dikumpulkan di satu titik yaitu Pusat seni dan Budaya Nitiprayan.



Gambar 31. Analisis titik-titik kegiatan seni



Gambar 32. Analisis zoning massa bangunan

Titik-titik kesenian Nitiprayan menjadi orientasi dan zoning fungsi massa bangunan. Zoning dan orientasi mengikuti arah orientasi kesenian yang sudah ada di Nitiprayan untuk menggambarkan titik-titik pertumbuhan kesenian di Nitiprayan secara keseluruhan dalam desain Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan.

2.7.4.4 Analisis Komposisi Ruang yang Memungkinkan Interaksi Beragam Berdasar Kegiatan Kesenian Nitiprayan

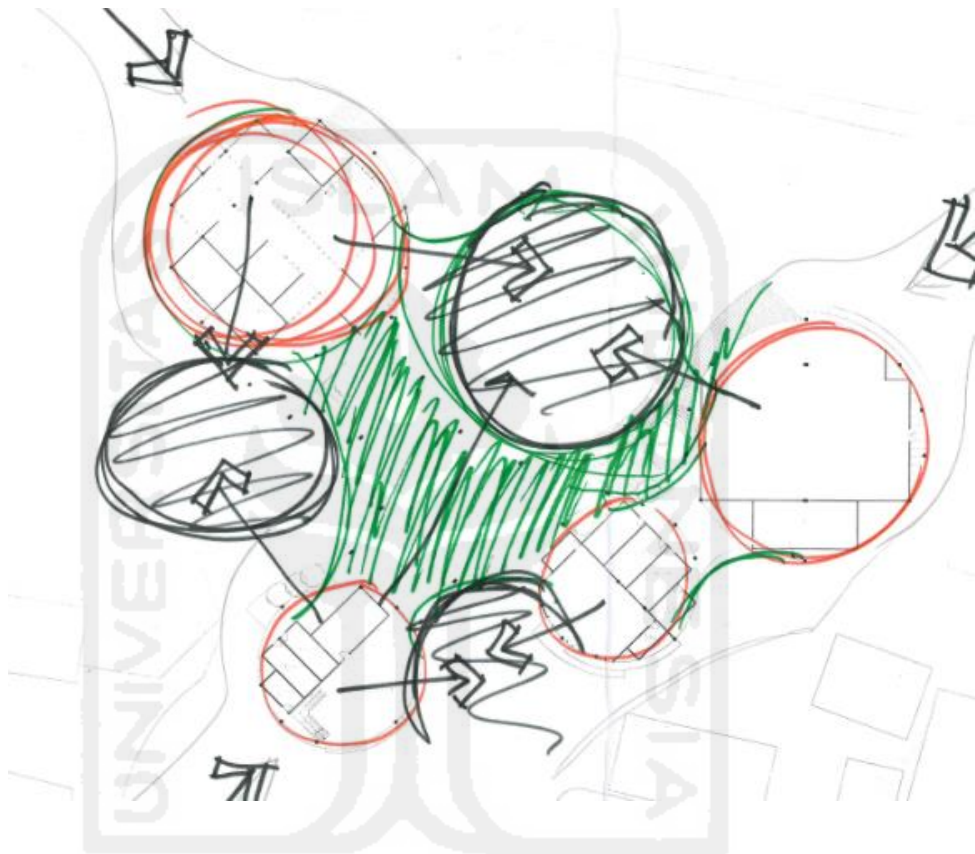
a. Organisasi massa bangunan

Pusat Seni dan budaya Nitiprayan menampung berbagai macam kegiatan berkesenian masyarakat Nitiprayan, sehingga memerlukan pengelompokan ruang secara khusus. Di dalam D.K Ching (1998), terdapat bermacam-macam bentuk yang dihasilkan berdasarkan hubungan yang ada baik diantara bentuk-bentuk komponen maupun konfigurasi keseluruhannya, bentuk-bentuk ini dinamakan bentuk-bentuk aditif. Bentuk-bentuk aditif dihasilkan dari penambahan elemen-elemen yang terpisah tetapi dapat dikenali melalui kemampuannya menyatu dengan bentuk-bentuk lainnya. Agar kelompok-kelompok aditif ini dapat dirasakan sebagai suatu kesatuan komposisi bentuk yang menjadi figur dalam pandangan kita, elemen-elemen tersebut harus terkait satu sama lain secara logis.

Macam-macam bentuk aditif itu antara lain adalah bentuk terpusat, bentuk linier, bentuk radial, bentuk terklaster dan bentuk grid. Berdasarkan prinsip-prinsip *creative placemaking*, desain harus dapat memadukan elemen-elemen fisik maupun non-fisik di Nitiprayan. Pada konteks analisis bentuk dua dimensi ini elemen yang diambil adalah elemen non-fisik berupa kesenian-kesenian yang ada di Nitiprayan. Bentuk dua dimensi desain harus dapat menampung semua kegiatan berkesenian yang ada di Nitiprayan, yaitu seni rupa dan seni pertunjukan. Memperhatikan pertimbangan ini, bentuk terklaster dianggap paling cocok untuk diterapkan karena organisasi ruang terklaster mengelompokkan bentuk-bentuknya berdasar pada kebutuhan ukuran, bentuk dasar, atau keberdekatannya.

Organisasi ruang terklaster merupakan organisasi ruang tersebar yang cukup fleksibel dalam menyatukan bentuk-bentuk dengan berbagai macam ukuran, bentuk dasar dan orientasi kedalam strukturnya. Bentuk-bentuk terklaster diatur secara visual kedalam organisasi non-hirarkis, logis tidak hanya karena keberdekatannya satu sama lain, namun juga oleh kesamaan

sifat-sifat visualnya. Bentuk terklaster dalam desain ini akan diatur dengan cara volume yang saling mengunci yang menyatu kedalam sebuah bentuk tunggal yang memiliki beragam wajah. Nilai kepentingan sebuah ruang harus ditegaskan melalui ukuran, bentuk atau orientasi didalam pola tersebut.



Gambar 33. Analisis organisasi massa bangunan

Gambar diatas adalah bentuk terklaster hasil analisis bentuk yang memungkinkan interaksi beragam. Panah-panah diatas menunjukkan bahwa setiap massa bangunan memiliki hubungan dengan massa lainnya sehingga pengguna bangunan dapat saling berinteraksi, untuk itulah organisasi terklaster dirasa sangat cocok diterapkan dalam desain.

b. Hubungan antar ruang

Berdasarkan analisis pola aktivitas seni yang terjadi di Nitiprayan, terdapat pola-pola tertentu yang membentuk ruang, sehingga diperlukan komposisi ruang yang tepat untuk mewadahi ruang-ruang ini. Dalam D.K Ching (1998), konfigurasi ruang dapat dimanipulasi untuk mendefinisikan suatu area terpisah atau volume ruang, bagaimana pola solid dan void mempengaruhi kualitas visual ruang. Dua buah ruang bisa terhubung satu sama lain dengan beberapa cara seperti gambar dibawah ini:

1. Ruang dalam ruang

Ruang dapat ditampung didalam volume sebuah ruanyang lebih besar

2. Ruang yang saling mengunci

Area sebuah ruangmenumpuk pada volume lainnya

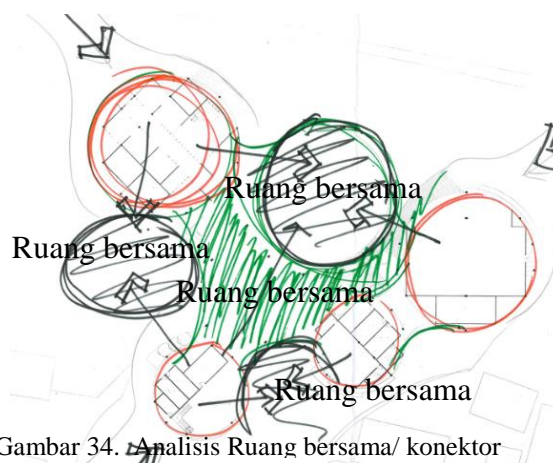
3. Ruang-ruang yang berdekatan

Dua buah rung bisa saling bersentuhan satu sama lain ataupun membagi garis batas bersama

4. Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Dua buah ruang bisa saling mengandalkan sebuah ruang perantara untuk menghubungkan mereka

Dari keempat alternatif diatas, alternatif nomor empat, yaitu ruang penghuing dianggap paling cocok diterapkan pada desain karena fungsi dan pola interaksi yang beragam. Komposisi ruang harus dapat membuat pola-pola interaksi kesenian yang sudah dikelompokkan berdasarkan *point of interest* dapat saling berinteraksi.



Gambar 34. Analisis Ruang bersama/ konektor

Dari gambar diatas bagian yang berwarna hijau merupakan ruang bersama seluruh massa bangunan, namun terdapat ruang bersama lainnya yang merupakan ruang bersama bagi dua massa bangunan agar pengguna dapat saling berinteraksi.

c. Organisasi Ruang-ruang

Dalam analisis bentuk dua dimensi dijelaskan hubungan ruang-ruang dalam satu massa, sedangkan analisis organisasi ruang-ruang merupakan analisis tentang bagaimana penempatan gubahan-gubahan dalam suatu tapak. Dalam D.K Ching (1998), terdapat lima macam organisasi spasial

1. Organisasi Terpusat

Suatu ruang sentral dan dominan yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan.

2. Organisasi Linier

Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang

3. Organisasi Radial

4. Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier yang memanjang dengan cara radial

5. Organisasi Terklaster

Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama

6. Organisasi Grid

Ruang-ruang yang diorganisir didalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.

Berdasarkan pada pertimbangan seperti pada analisis sebelumnya bahwa terdapat beragam fungsi kesenian berdasarkan pola interaksi yang terjadi, maka organisasi terklaster dianggap paling cocok diterapkan dalam penyusunan gubahan pada tapak. Didalam komposisinya, organisasi terklaster dapat menerima ruang-ruang yang tidak serupa ukuran, bentuk dan fungsinya namun tetap terhubung satu sama lain oleh kedekatan atau melalui sejenis pengatur visual seperti simetri atau sebuah sumbu atau

kondisi aksial atau simetri dapat digunakan untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian sebuah organisasi terklaster serta membantu mengartikulasikan kepentingan satu atau kelompok ruang didalam organisasi tersebut.

Bentuk organisasi terklaster adalah fleksibel karena senantiasa siap menerima pertumbuhan serta perubahan tanpa mempengaruhi karakternya. Nilai kepentingan sebuah ruang dalam organisasi terklaster ditegaskan melalui ukuran bentuk atau orientasi didalam pola tersebut.

Dalam organisasi terklaster, nilai kepentingan sebuah ruang harus ditegaskan melalui ukuran, bentuk atau orientasi didalam pola tersebut. Suatu kondisi simetri atau aksial dapat digunakan untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian sebuah organisasi terklaster serta membantu mengartikulasikan kepentingan satu kelompok ruang didalam organisasi tersebut.



Gambar 35. Analisis organisasi ruang-ruang

d. Sirkulasi

• Pencapaian

Dalam proses pencapaian, seseorang harus melewati jalur yang merupakan tahap pertama dalam sistem sirkulasi, yang mana pada saat menempuh pencapaian itu, seseorang disiapkan untuk mengalami, serta memanfaatkan ruang-ruang didalam sebuah bangunan. Didalam D.K Ching (1998), terdapat tiga jenis pencapaian, yaitu:

- Frontal

Pencapaian langsung mengarah ke pintu bangunan

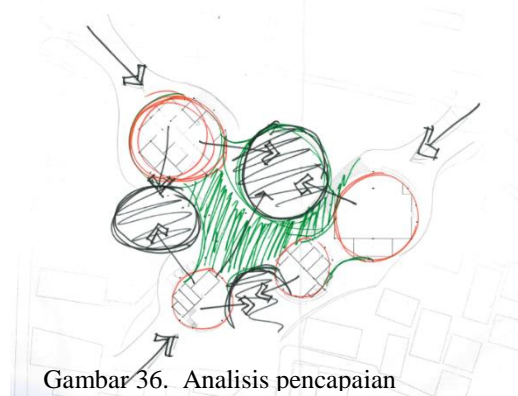
- Tidak langsung

sebuah pencapaian tidak langsung menekankan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan. Jurnya diarahkan sedemikian rupa untuk menunda sekuen pencapaian

- Spiral

Sebuah jalur spiral menunda sekuen pencapaian dan menekankan bentuk tiga dimensional sebuah bangunan sementara kita bergerak disekelilingnya.

Pencapaian merupakan jalur yang akan ditempuh untuk sampai ke bangunan, sehingga sangat erat kaitannya dengan pola organisasi ruang. Berdasarkan analisis pola organisasi ruang, pola yang dianggap sesuai konteks adalah terklaster, begitu pula dengan organisasi ruang dalam bangunan yang terklaster, sehingga bangunan akan mempunyai banyak muka yang dapat dijadikan sebagai pintu masuk. Pencapaian menuju bangunan dapat diarahkan menggunakan pencapaian tidak langsung agar seseorang dapat memiliki banyak pengalaman ruang.



Gambar 36. Analisis pencapaian

Gambar diatas menunjukkan bahwa terdapat tiga akses yang dapat dilalui pengunjung untuk sampai ke massa bangunan, sehingga pencapaian yang terjadi akan berbeda-beda bagi setiap pengunjung, apabila pengunjung akan pergi ke area seni lukis melewati seni instalasi maka pencapaiannya akan menjadi pencapaian tidak langsung.

- Konfigurasi Jalur

Sifat konfigurasi jalur juga dipengaruhi oleh pola organisasi ruang yang dihubungkannya. Terdapat enam konfigurasi jalur yang dapat dijadikan pertimbangan, yaitu linear, radial, spiral, grid, jaringan dan komposit. Berdasarkan pola organisasi ruang yang terklaster, konfigurasi jalur yang dipilih adalah jaringan, yaitu sebuah konfigurasi jaringan yang terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk didalam ruang.

1. Linear
2. Radial
3. Spiral
4. Grid
5. Jaringan
6. komposit

- Hubungan Jalur-Ruang

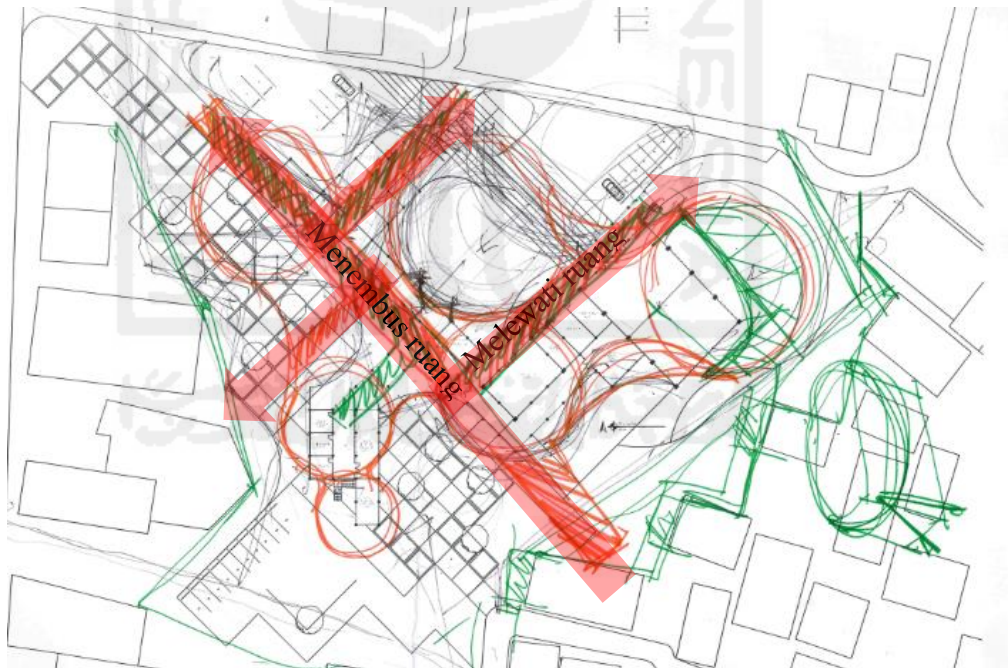
Hubungan Jalur-Ruang sangat ditentukan oleh fungsi ruang. Jalur dapat dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui beberapa cara berikut:

- Melewati Ruang

- Integritas setiap ruang dipertahankan
Konfigurasi jalurnya fleksibel
- Ruang-ruang yang menjadi perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya

- Lewat Menembusi Ruang
 - o Jalur dapat lewat melalui sebuah ruang secara aksial, miring atau sepanjang tepinya
 - o Ketika menembusi ruang, jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan didalamnya
- Menghilang didalam ruang
 - o Lokasi ruangnya menghasilkan jalurnya
 - o Hubungan jalur-ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki ruang-ruang penting baik secara fungsional maupun simbolis

Berdasarkan fungsi yang beragam dan dengan bentuk ruang yang beragam pula berdasarkan analisis sebelumnya, hubungan jalur-ruang harus memadukan ketiga cara yang telah dijelaskan diatas berdasarkan fungsi-fungsi ruang.

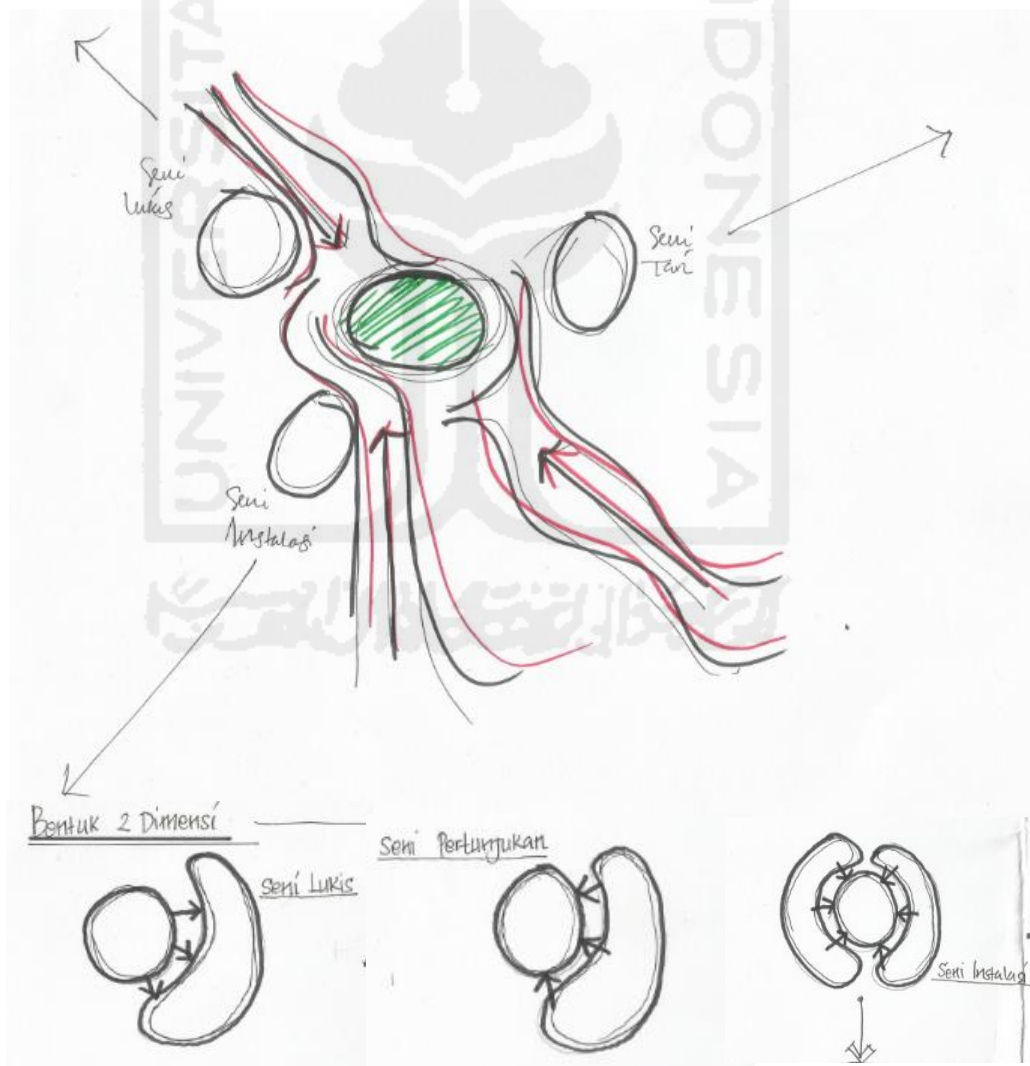


Gambar 37. Analisis hubungan jalur-ruang

2.8 Kajian dan konsep figuratif rancangan (penemuan bentuk dan ruang)

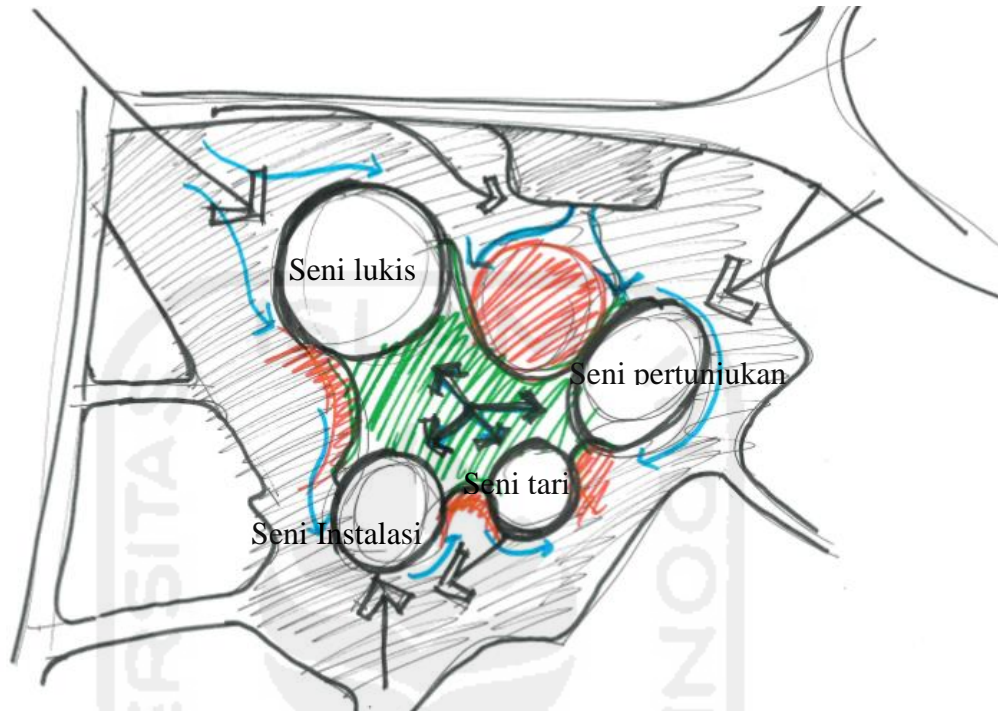
Berdasarkan analisis titik-titik kegiatan seni masyarakat Nitiprayan, didapatkan konsep zoning dan orientasi massa yang menyesuaikan dengan pola-pola yang terbentuk dari titik-titik seni ini. Pola ini juga menjadi konsep sirkulasi didalam tapak, yang mana setiap zoning massa membuka sirkulasi ke arah titik kesenian. Sirkulasi diarea sekitaran site menjadi sangat penting karena dapat menghubungkan kegiatan yang ada didalam site kedalam kampung Nitiprayan, sehingga menghidupkan aktivitas di dalam site.

Gubahan Massa didapat dari pola interaksi antara seniman dengan penikmat seni.

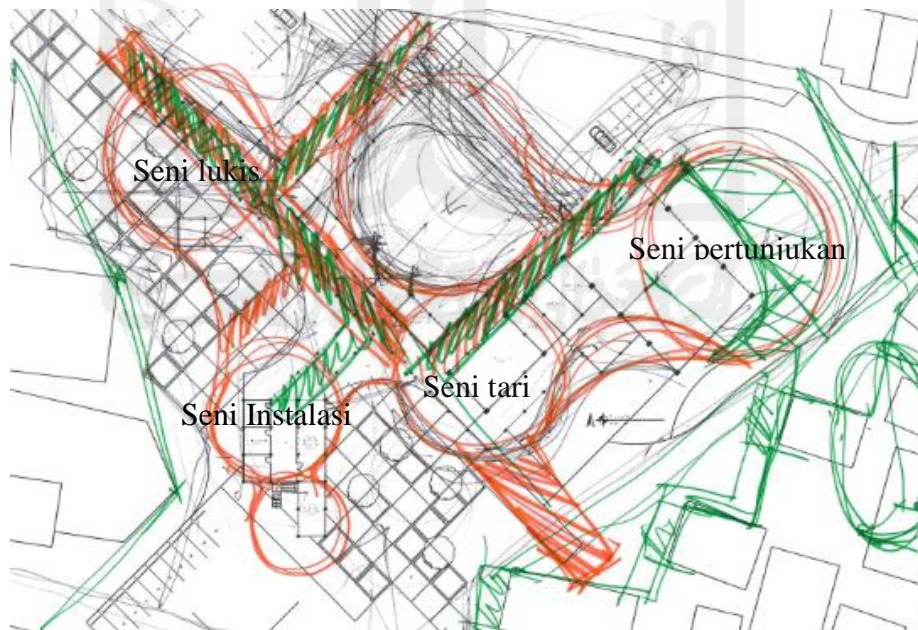


Gambar 38. Konsep transformasi bentuk

Ketiga pola interaksi seperti gambar diatas di transformasikan menjadi bentuk dasar massa bangunan dan ditempatkan sesuai analisis orientasi titik-titik kesenian di Nitiprayan, seperti terlihat pada gambar dibawah ini



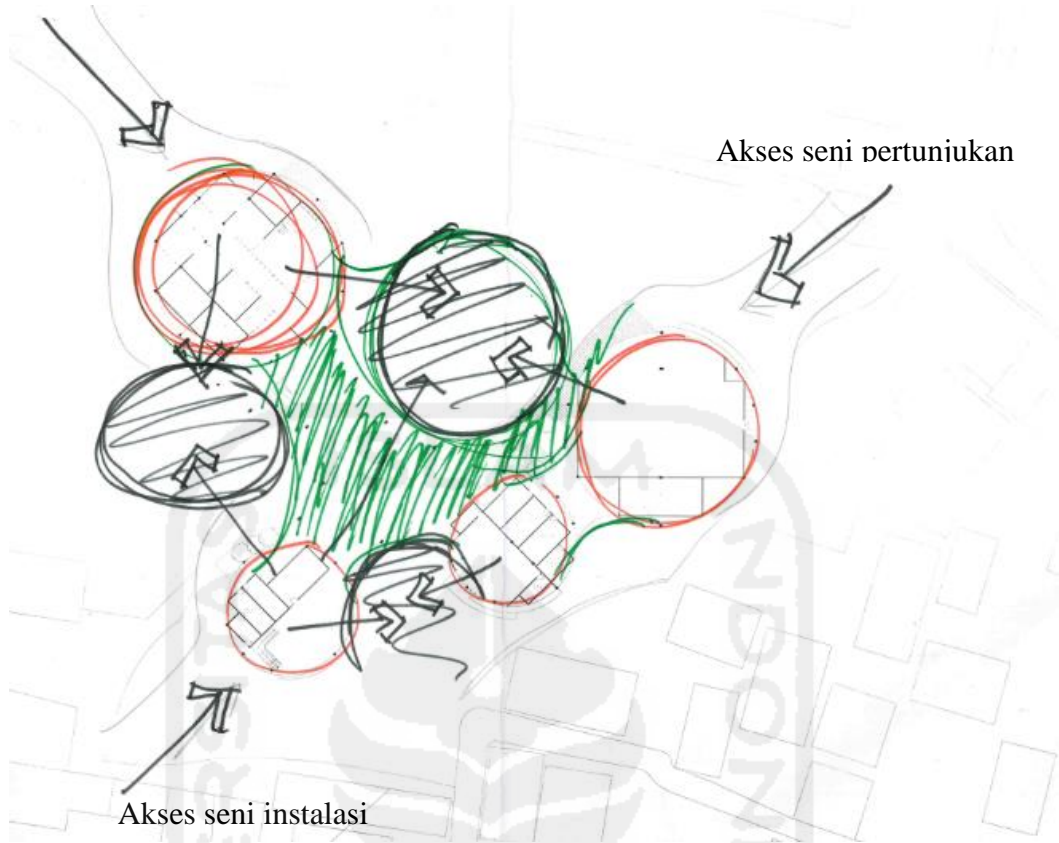
Gambar 38. Konsep bentuk



Gambar 39. Konsep ruang bersama/konektor

Bentuk dasar kemudian dikombinasikan dengan konektor /ruang bersama yang merupakan ruang sisa dari ruang-ruang inti dan diplotting ke dalam tapak.

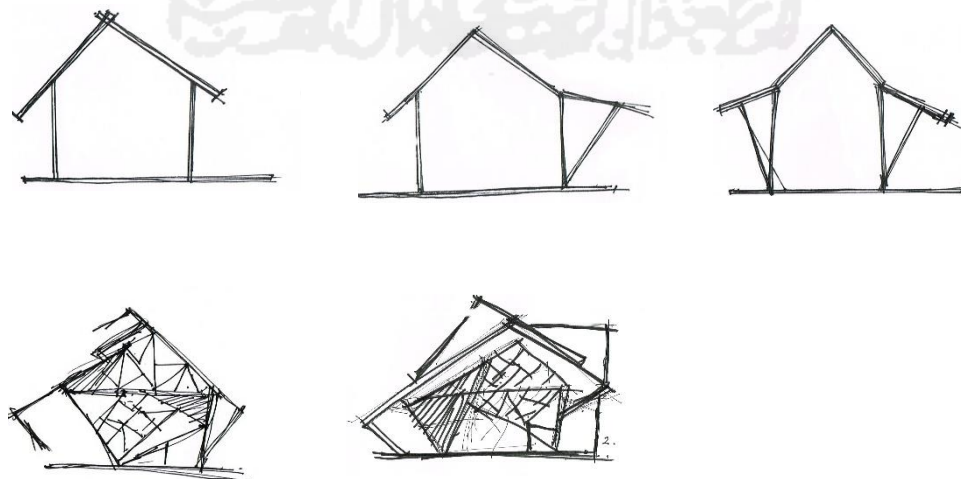
Akses seni lukis



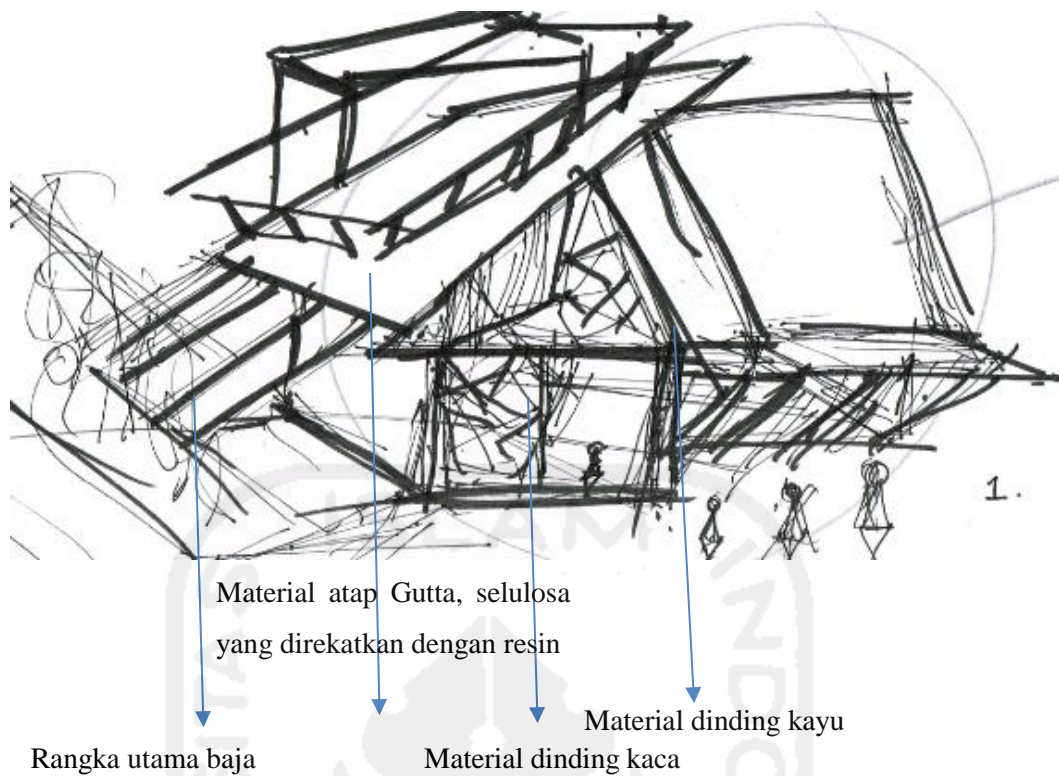
Gambar 40. Konsep pencapaian

Sirkulasi bangunan mengikuti orientasi massa bangunan. Setiap massa bangunan memiliki akses dan sirkulasi masing-masing.

Bentuk bangunan berasal dari transformasi bentuk segitiga yang merupakan bentuk mayoritas yang terdapat di Nitiprayan.



Gambar 41. Konsep transformasi bentuk



Gambar 41. Konsep selubung bangunan

Konsep bangunan adalah tradisional in modern yang memadukan unsur-unsur tradisional seperti bentuk dasar atap tradisional kampung dan material alami seperti kayu dengan teknik-teknik modern beserta material penutup atap yang juga modern. Gambar diatas menunjukkan konsep bentuk bangunan dan konsep material selubung bangunan yang akan digunakan dalam eksekusi desain.