

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

PERANCANGAN

# Taman Budaya Banyumas

Pusat Kesenian dan Kegiatan dengan  
Pendekatan Regionalisme Kritis di  
Purwokerto



Apika Anggun Astiti  
17512082

Pembimbing  
A. Robbi Maghzaya., ST., M.Sc



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA



DEPARTMENT of  
ARCHITECTURE



Berdasarkan SK BAN-PT  
No. 112/SK/BAN-PT/Asses/1005/18/2020  
No. 112/SK/BAN-PT/Asses/1005/18/2020



한국건축학교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA  
ACCORD





# LEMBAR PENGESAHAN

## Studio Akhir Desain Arsitektur

*Final Architecture Design Studio Entitled :*

**Perancangan Taman Budaya Banyumas Sebagai Pusat Kesenian dan Kegiatan Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Purwokerto**

*Design of Banyumas Cultural Center as Art and Activities Center with Critical Regionalism Approach in Purwokerto*

Nama Lengkap Mahasiswa : Apika Anggun Astiti  
*Student's Full Name*

Nomor Mahasiswa : 17512082  
*Student's Identification*

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, 21 Juli 2021  
*Has been evaluated and agreed on* Yogyakarta, July 21<sup>st</sup> 2021

Pembimbing  
*Supervisor*

**A. Robbi Maghzaya., ST., M.Sc.**

Penguji 1  
*Jury*

**Etik Mufida, Ir., M.Eng.**

Penguji 2  
*Jury*

**Nensi Golda Yuli., MT., Dr-Ing**

Diketahui oleh / Acknowledge by

**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



**Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI**





# CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur  
*Final Architecture Design Studio Assessment :*

Perancangan Taman Budaya Banyumas Sebagai Pusat Kesenian dan Kegiatan Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis di Purwokerto

*Design of Banyumas Cultural Center as Art and Activities Center with Critical Regionalism Approach in Purwokerto*

Nama Lengkap Mahasiswa : Apika Anggun Astiti  
*Student's Full Name*

Nomor Mahasiswa : 17512082  
*Student's Identification*

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur

**Sedang \*) Baik \*) Sangat Baik \*)** mohon dilingkari

Sehingga

**Direkomendasikan / tidak direkomendasikan \*)** mohon dilingkari

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Cilacap, 20 Agustus 2021

*Cilacap, 20<sup>th</sup> August 2021*

Pembimbing

*Supervisor*

A. Robbi Maghzata., ST., M.Sc.





# HALAMAN PERNYATAAN

## Proyek Akhir Sarjana PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh karya ini merupakan karya sendiri dengan observasi, pemikiran dan pemaparan asli perancangan bangunan Taman Budaya Banyumas, dengan menerapkan pendekatan *critical regionalism*, kecuali karya yang disebut referensi yaitu prinsip *critical regionalism* pada bangunan sebelumnya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk di gunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Cilacap, 20 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Apika Anggun Astiti



# HALAMAN PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya telah memudahkan dari awal proses pembuatan hingga terselesaikannya Proyek Akhir Sarjana yang memiliki judul “PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BANYUMAS SEBAGAI PUSAT KESENIAN DAN KEGIATAN DENGAN PENDEKATAN REGIONALISME KRITIS DI PURWOKERTO” untuk meraih gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Islam Indonesia ini. Tidak lupa shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Penulis berharap semoga proyek akhir sarjana ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pengamatnya, menjadi acuan dan juga bahan pembelajaran serta koreksi sehingga penulis dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari proyek ini dalam kualitas yang jauh lebih baik lagi untuk kedepannya. Penulis menyadari bahwa dalam proses pelaksanaan, penyusunan, hingga penyelesaian Proyek Akhir Sajana ini tidak lepas dari dukungan baik material maupun spiritual dari banyak pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala berkah, rahmat dan karunia-Nya sehingga proyek akhir sarjana ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak A. Robbi Maghzaya., ST., M.Sc selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar memberikan dukungan, masukan dan ilmu pengetahuan baru dalam proses merancang sehingga proyek akhir sarjana ini berjalan dengan lancar.
4. Ibu Etik Mufida, Ir., M.Eng. dan ibu Dr.-Ing. Nensi G. Yuli, ST.,MT selaku Dosen Penguji yang dengan sabar memberikan masukan dan motivasi untuk mendapatkan hasil proyek akhir sarjana yang baik dan benar.
5. Segenap dosen jurusan arsitektur yang telah banyak membuka wawasan penulis tentang dunia arsitektur serta membagi ilmu pengetahuannya selama ini.
6. Keluarga tercinta, Bapak Ruspadiyanto dan Ibu Asmen selaku orangtua dari penulis, yang selalu menjadi kekuatan bagi penulis, memberikan kasih sayang, semangat, doa dan motivasi selama ini serta selalu sabar memberi dukungan dalam bentuk materi dan non materi, sehingga penulis dapat selesai menempuh proyek akhir sarjana ini.
7. Serta teman-teman lain dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah mendukung dan membantu selama ini. Dengan iringan doa semoga bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT berharap semoga laporan Proyek Akhir Sarjana ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 26 Juli 2021  
Penulis,

Apika Anggun Astiti



# ABSTRAK

## PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BANYUMAS SEBAGAI PUSAT KESENIAN DAN KEGIATAN DENGAN PENDEKATAN REGIONALISME KRITIS DI PURWOKERTO

Disusun oleh:  
Apika Anggun Astiti | 17512082

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia

Surel: [17512082@students.uii.ac.id](mailto:17512082@students.uii.ac.id)

### ABSTRAK

Kabupaten Banyumas merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki kekayaan budaya dan alam yang beragam. Kesenian dan budaya daerah yang khas diantaranya adalah calung dan lengger. Namun semakin berkembangnya zaman sanggar kesenian sebagai tempat untuk belajar kesenian daerah semakin berkurang. Hal tersebut akan menghambat proses pelestarian budaya dan kesenian daerah. Sebagai kota kabupaten, Purwokerto termasuk kota yang cukup padat. Fasilitas publik didalamnya harus diimbangi dengan kegiatan masyarakat didalamnya. Salah satunya adalah kebutuhan ruang terbuka hijau sebagai *public space* yang didalamnya dapat mewadahi kegiatan masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan olahraga, area bermain yang ramah anak atau area bersantai menikmati suasana taman yang ada. Dari permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah *cultural center* yang memiliki area publik sebagai pusat kesenian dan kegiatan untuk memfasilitasi masyarakat di Purwokerto dan sekitar.

Menerapkan konsep *critical regionalism* diharapkan desain ini dapat menjadi ikon kota banyumas dalam bidang kesenian dan kebudayaan. Rancangan ini mengaplikasikan dan mempertimbangkan aspek budaya, kesenian, kondisi alam dan kondisi sosial yang ada di kabupaten Banyumas dalam menentukan desain bangunan dan fungsi didalamnya. Selain itu lanskap bangunan yaitu area publik berupa taman dan skatepark menjadi bagian dari elemen kota untuk mendukung kehidupan masyarakat urban dan memenuhi kebutuhan area terbuka hijau yang masih belum terpenuhi.

Dalam proses perancangan Taman Budaya Banyumas terdapat beberapa tahapan metode yang dilalui diantaranya yaitu pengumpulan data, analisis data, identifikasi permasalahan, sketmatik desain, hasil pengujian dan tahap yang terakhir adalah penyempurnaan desain. Kurangnya sarana belajar kesenian tradisional dan minimnya wadah bagi seniman untuk mengekspresikan bakat yang dimiliki menjadi aspek arsitektural dan minimnya area publik terbuka hijau yang ada diperkotaan menjadi latar belakang desain dalam menjawab persoalan wilayah.

Rancangan yang telah melewati proses analisis dan metode lainnya maka dihasilkan desain taman budaya yang dapat memaksimalkan tiap fungsi ruang dalam maupun luar dengan pendekatan *critical regionalism* sebagai solusi dalam menjawab persoalan desain ini.

**Kata Kunci :** *Cultural Center*, Pusat Budaya, *Critical Regionalism*, *Public Space*



## *BANYUMAS CULTURAL CENTER AS ARTS AND ACTIVITIES CENTER WITH CRITICAL REGIONALISM APPROACH IN PURWOKERTO*

*Arrange by :  
Apika Anggun Astiti | 17512082*

*Department of Architecture, Faculty of Civil Engineering and Planning, Islamic University of Indonesia*

*Email: 17512082@students.uii.ac.id*

### ABSTRACK

*Banyumas Regency is one of the areas in Central Java Province that has a variety of cultural and natural wealth. Typical regional arts and culture include calung and lengger. However, the development of the era of art studios as a place to learn regional arts is decreasing. This will hinder the process of preserving regional culture and arts. As a district city, Purwokerto is a fairly dense city. Public facilities in it must be balanced with community activities in it. One of them is the need for green open space as a public space in which it can accommodate the activities of the surrounding community to carry out sports activities, a child-friendly play area or a relaxing area to enjoy the atmosphere of the existing park. From these problems, it is necessary to have a cultural center that has a public area as a center for arts and activities to facilitate the community in Purwokerto and its surroundings.*

*By applying the concept of critical regionalism, it is hoped that this design can become an icon of the city of Banyumas in the arts and culture fields. This design applies and considers aspects of culture, art, natural conditions and social conditions that exist in Banyumas Regency in determining building designs and functions therein. In addition, the building landscape, namely public areas in the form of parks and skateparks, is part of the city element to support urban life and meet the unmet needs of green open areas.*

*In the design process of the Banyumas Cultural Center, there are several stages of the method that are passed, including data collection, data analysis, problem identification, design schematic, test results and the final stage is design refinement. Lack of learning facilities for traditional arts and the lack of a place for artists to express their talents are architectural aspects and the lack of green open public areas in urban areas is a design background in addressing regional problems.*

*The design that has gone through the analysis process and other methods has resulted in a Cultural Center design that can maximize every function of space inside and outside with a critical regionalism approach as a solution to addressing this design problem.*

*Keyword : Cultural Center, Critical Regionalism, Public Space*



# DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii-xi
DAFTAR GAMBAR	xii-xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.1.1 Isu Non Arsitektural	2-4
1.1.2 Isu Arsitektural	5-6
1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya	7
1.2.1 Rumusan Masalah	7
1.2.2 Tujuan dan Sasaran	7
1.2.3 Batasan	7
1.3 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan dan Kerangka Berpikir	8
1.3.1 Metode Uji Desain	9
1.3.2 Kerangka Berpikir	10
1.4 Keaslian Penulisan	11
1.4.1 Keunggulan	11
1.4.2 Originalitas	11-12
BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN	13
2.1 Kajian Konteks Site	14
2.1.1 Peta Kondisi Fisik	14
2.1.1.1 Kawasan Makro	14-16
2.1.1.2 Kawasan Mikro	16-17
2.1.2 Data Lokasi dan Peraturan daerah	18
2.1.3 Data Ukuran Lahan dan Bangunan	18
2.2 Kajian Tema Perancangan	19
2.2.1 Prolematika Tematis	19
2.2.2 Teori Tema Perancangan	19
2.2.3 Kajian Karya Arsitektural	20-22
2.3 Kajian Konsep dan Fungsi Bangunan	23
2.3.1 Kajian Cultural Center	23-25
2.3.2 Kajian Activity Center	25-27
2.3.3 Data Klien dan Pengguna	27-32
2.4 Kajian Karya Arsitektural yang Relevan	33
2.4.1 Kajian Preseden Tema	33-34
2.4.2 Kajian Preseden Fungsi	34-36
2.5 Peta Persoalan	37





# DAFTAR ISI

BAB 3 PEMECAHAN PERANCANGAN PERSOALAN	38
3.1 Eksplorasi Konsep Konteks Site	39
3.1.1 Analisis View	39
3.1.2 Analisis Sirkulasi	39
3.1.3 Analisis Matahari	40
3.2 Eksplorasi Konsep Tema Rancangan	41
3.2.1 Bangunan Memiliki Kualitas Modern dan Terdapat <i>Sense of Place</i>	41-45
3.2.2 Bangunan Mempertimbangkan dan Mengikuti Topografi Tapak	45
3.2.3 Memaksimalkan Pencahayaan Alami	46-47
3.2.4 Mengolah Elemen Lokal Sebagai Pertimbangan Bangunan	48-49
3.2.5 Pemanfaatan Teknologi Sesuai dengan Zaman	49
3.2.6 Memaksimalkan Stimuli Taktil dan Kinestetik	50
3.2.7 <i>Place Making</i>	50-51
3.2.8 <i>Culture Experience</i>	51-52
3.2.9 Site Context	52-53
3.3 Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan	54-61
3.4 Konsep Figuratif Rancangan	62-66
BAB 4 SKEMATIK RANCANGAN	67
4.1 Rencana Skematik Kawasan Tapak	68-69
4.2 Rencana Skematik Bangunan	70
4.3 Rencana Skematik Selubung Bangunan	71
4.4 Rencana Skematik Interior	72
4.5 Rencana Ekterior Bangunan	73
4.6 Rencana Skematik Sistem Struktur	74
4.7 Rencana Skematik Sistem Utilitas	75-76
4.8 Rencana Skematik Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan	77
4.9 Rencana Skematik Detail Arsitektur	78
BAB 5 HASIL RANCANGAN	79
5.1 Situasi	80
5.2 Siteplan	81
5.3 Denah	82
5.4 Tampak	83
5.5 Potongan	83-84
5.6 Skema Struktur	85
5.7 Skema Utilitas	86
5.7.1 Skema Air bersih, Kotor, dan Air Limbah	86
5.7.2 Skema Sumber Listrik	87
5.7.3 Skema Penghawaan Alami dan Buatan	88
5.7.4 Skema Pencahayaan Alami dan Buatan	89
5.7.5 Skema Keselamatan Bangunan	90-91
5.7.6 Skema Transportasi Vertikal	92



# DAFTAR ISI

5.8 Perpspektif Eksterior .....	93
5.9 Perspektif Interior .....	94-95
5.10 Perpektif Size .....	96
<b>BAB 6 UJI DESAIN .....</b>	<b>97</b>
6.1 Pengujian Software Velux .....	98-100
6.2 Perhitungan <i>Reverberation Time</i> .....	101
6.3 Uji Desain Parameter Lanskap .....	102
<b>BAB 7 EVALUASI DESAIN .....</b>	<b>105-106</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107-108</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>109</b>



# DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Alun-alun Purwokerto	2
2. Gambar 2. Mal Pelayanan Publik	2
3. Gambar 3. Rita Supermall	2
4. Gambar 4. Pasar Minggon Setelah Pandemi	4
5. Gambar 5. Peta Kebudayaan Jawa	5
6. Gambar 6. Tari Lengger Banyumasan	5
7. Gambar 7. Batik Sokaraja	5
8. Gambar 8. Banyumas Extravaganza	6
9. Gambar 9. Kirab Pusaka	6
10. Gambar 10. Bagan Kerangka Berfikir	10
11. Gambar 11. Peta Kabupaten Banyumas	14
12. Gambar 12. Peta Kota Purwokerto	15
13. Gambar 13. Peta Ketinggian Lahan Kab Banyumas	15
14. Gambar 14. Peta Kemiringan Lahan Kab Banyumas	15
15. Gambar 15. Peta Kegunaan Lahan Purwokerto	16
16. Gambar 16. Eksisting sekitar site	16
17. Gambar 17. <i>View</i> Kedalam Lahan	17
18. Gambar 18. <i>View</i> Keluar Lahan	17
19. Gambar 19. Grafik Kecepatan Angin Rata-rata	17
20. Gambar 20. Grafik Curah Hujan Rata-rata	17
21. Gambar 21. Grafik Suhu Rata-rata	17
22. Gambar 22. Grafik Sun Chart	17
23. Gambar 23. Wisata Limpakuwus	19
24. Gambar 24. Kirab Budaya Banyumas	19
25. Gambar 25. Tari Lengger Banyumasan	20
26. Gambar 26. Calung Banyumasan	21
27. Gambar 27. Rumah Joglo Limasan	21
28. Gambar 28. 3 Bagian Rumah Joglo	21
29. Gambar 29. Variasi Pintu Jendela	22
30. Gambar 30. Rete-rete	22
31. Gambar 31. Open Stage Format	25
32. Gambar 32. Ruang Publik Tertutup	26
33. Gambar 33. Ruang Publik Terbuka	26
34. Gambar 34. <i>Skatepark</i> Permukaan Rata	27
35. Gambar 35. <i>Skatepark Transitions</i>	27
36. Gambar 36. <i>Skatepark</i> Pinggiran Dinding	27
37. Gambar 37. <i>Skatepark</i> Tangga	27
38. Gambar 38. Bagan Alur Sirkulasi Pengunjung	27

# DAFTAR GAMBAR

39. Gambar 39. Bagan Alur Sirkulasi Pekerja Seni	27
40. Gambar 40. Bagan Alur Sirkulasi Pengelola	27
41. Gambar 41. Space Guy Môquet Cultural Center	33
42. Gambar 42. Dutch Embassy Ethiopia	34
43. Gambar 43. Atap Dutch Embassy Ethiopia	34
44. Gambar 44. Space Guy Môquet Cultural Center	34
45. Gambar 45. Interior Space Guy Môquet	34
46. Gambar 46. Ormiston Activity Centre	35
47. Gambar 47. Fasad Ormiston Activity Centre	35
48. Gambar 48. Hyperlane Linear Sky Park	36
49. Gambar 49. Bagan Peta Persoalan	37
50. Gambar 50. Pintu Rumah Joglo	43
51. Gambar 51. Panel Jendela Kisi-kisi	43
52. Gambar 52. Teras Rumah Joglo Limasan	43
53. Gambar 53. Penerapan Regionalisme	43
54. Gambar 54. Vegetasi Endemik	44
55. Gambar 55. Transformasi Desain Vegetasi Endemik	44
56. Gambar 56. Pertunjukan Lengger pada Masyarakat	44
57. Gambar 57. Penerapan Regionalisme Pertunjukan	44
58. Gambar 58. Pola Pada Pasar Minggu	45
59. Gambar 59. Pola Bambu	45
60. Gambar 60. Texture Batu Bata	45
61. Gambar 61. Ilustrasi <i>Framing</i> dengan <i>View</i> Gunung	45
62. Gambar 62. <i>Flat Skylight</i>	45
63. Gambar 63. <i>Skema Sunscoop</i> pada Bangunan	46
64. Gambar 64. Pola Sirkulasi	46
65. Gambar 65. <i>Open Exhibition Layout</i>	47
66. Gambar 66. <i>Open Layout Exhibition</i>	47
67. Gambar 67. Layout Panel	47
68. Gambar 68. Pola Kondisi Alam Sungai Serayu dan Terasering Gunung Tugel	48
69. Gambar 69. Transformasi Pola Kondisi Alam	48
70. Gambar 70. Alat Musik Calung Banyumasan	48
71. Gambar 71. Pola Alat Musik Calung	48
72. Gambar 72. Tari Lengger Banyumasan	49
73. Gambar 73. Ilustrasi Panggung Pertunjukan	49
74. Gambar 74. Bentuk Segitiga Struktur Rangka	49
75. Gambar 75. Struktur Rangka	49
76. Gambar 76. Tangga Bambu	49
77. Gambar 77. Panel Surya Pada Atap	50



# DAFTAR GAMBAR

78. Gambar 78. Sketsa Penempatan Panel Surya Pada Atap	50
79. Gambar 79. Transformasi Lonceng Bambu	50
80. Gambar 80. Rumah Tinggal Masyarakat Banyumas	50
81. Gambar 81. Bangunan Rumah Adat Limasan	50
83. Gambar 83. Pertunjukan Calung Banyumasan	51
84. Gambar 84. Pertunjukan Tari Lenggèr Banyumasan	52
85. Gambar 85. Senjata Tradisional Kudi	52
86. Gambar 86. <i>Car Free Day</i> Purwokerto	52
87. Gambar 87. Pasar Minggon Gor Satria Purwokerto Setelah Pandemi	53
88. Gambar 88. Banyumas Extravaganza	53
89. Gambar 89. Kirab Pusaka	53
90. Gambar 90. Spesifikasi Ruang Pertunjukan	55
91. Gambar 91. <i>Bubble Diagram</i> Ruang Pertunjukan	55
92. Gambar 92. Spesifikasi Fungsi Amphitheater	56
93. Gambar 93. Zoning Amphitheater	56
95. Gambar 95. Spesifikasi Ruang Pameran	57
96. Gambar 96. Zoning Ruang Pameran	57
97. Gambar 97. Spesifikasi Ruang Museum	58
98. Gambar 98. Zoning Ruang Museum	58
99. Gambar 99. Spesifikasi Ruang Workshop Batik	60
110. Gambar 100. Zoning Ruang Workshop Batik	60
101. Gambar 101. Spesifikasi Ruang Workshop Musik	60
102. Gambar 102. Bentuk Ruang Workshop Musik	60
103. Gambar 103. Spesifikasi Ruang Workshop Tari	61
104. Gambar 104. Zoning Ruang Workshop Tari	61
105. Gambar 105. Zoning Siteplan Terpilih	62
106. Gambar 106. Transformasi Gubahan Massa	62
107. Gambar 107. Eksterior Bangunan	62
108. Gambar 108. Posisi Ruang Terhadap Site	63
109. Gambar 109. Bentuk Ruang Pertunjukan	63
110. Gambar 110. Struktur Ruang	63
111. Gambar 111. Penerapan Regionalisme	63
112. Gambar 112. Posisi Amphitheater Terhadap Site	64
113. Gambar 113. Bentuk Dasar Amphitheater	64
114. Gambar 114. Bentuk Posisi Duduk Amphitheater	64
115. Gambar 115. Bentuk Amphitheater	64
116. Gambar 116. Posisi <i>Skatepark</i> Terhadap Site	64
117. Gambar 117. Bentuk Dasar Amphitheater	64
118. Gambar 118. Transformasi Bentuk Kudi	64



# DAFTAR GAMBAR

119. Gambar 119. Rencana Pola <i>Skatepark</i>	65
120. Gambar 120. Transformasi Lonceng Bambu	66
121. Gambar 121. Gubahan Massa Terpilih	70
122. Gambar 122. Interior Ruang Pertunjukan	72
123. Gambar 123. Interior Lobby	72
124. Gambar 124. Eksterior Bangunan	73
125. Gambar 125. Rangka Struktur	74
126. Gambar 126. Skema Air Bersih, Kotor dan Air Limbah	76
127. Gambar 127. Tangga Bambu	78
128. Gambar 128. Situasi Site	80
129. Gambar 129. Siteplan	81
130. Gambar 130. Denah	82
131. Gambar 131. Tampak Bangunan	83
132. Gambar 132. Potongan Bangunan	84
133. Gambar 133. Skema Struktur	85
134. Gambar 134. Skema Air Bersih, Kotor dan Air Limbah	86
135. Gambar 135. Skema Sumber Listrik	87
136. Gambar 136. Skema Penghawaaan	88
137. Gambar 137. Skema Pencahayaan	89
138. Gambar 138. Skema Keselamatan Bangunan	90
139. Gambar 139. Rencana Fire Protection	91
140. Gambar 140. Skema Transportasi Vertikal	92
141. Gambar 141. Pengujian Bulan Maret Jam 12.00	98
142. Gambar 142. Pengujian Bulan Maret Jam 15.00	98
143. Gambar 143. Pengujian Bulan Maret (a) Jam 12.00 (b) Jam 15.00	99
144. Gambar 144. Pengujian Bulan September Jam 12.00	99
145. Gambar 145. Pengujian Bulan September Jam 15.00	99
146. Gambar 146. Pengujian Bulan September (a) Jam 12.00 (b) Jam 15.00	100



# DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Jumlah RTH Publik di Purwokerto	3
2. Tabel 2. Komunitas Sepatu Roda di Purwokerto	3
3. Tabel 3. Jumlah Wisatawan Kab. Banyumas	4
4. Tabel 4. Jumlah Sanggar Seni di Kabupaten Banyumas	6
5. Tabel 5. Faktor yang mempengaruhi luntarnya kesenian tradisional	6
6. Tabel 6. Tabel Uji Desain	9
7. Tabel 7. Kebutuhan Ruang dalam ruang pertunjukan seni	24
8. Tabel 8. Jenis Bambu di Kabupaten Banyumas	42
9. Tabel 9. Perhitungan Koefisien Penyerapan Bunyi	101
10. Tabel 10. Perhitungan Perhitungan <i>Building Code</i>	102





BAB 1

PENDAHULUAN



# 1.1 LATAR BELAKANG

## 1.1.1 ISU NON ARSITEKTURAL

*Public space* merupakan elemen penting di suatu wilayah khususnya wilayah perkotaan dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang tinggi. Menurut Rustam Hakim (1987), suatu tempat sebagai sarana untuk memwadahi kegiatan yang melibatkan masyarakat baik secara kelompok maupun individu disebut dengan ruang publik yang mana bentuk ruang publik tersebut disesuaikan dengan bentuk dan susunan massa bangunan yang ada.

Berdasarkan Carmona et.al (2003), Ruang publik dapat dibagi menurut 3 tipe, yaitu:

1. *External public space*. Sebuah ruang publik yang dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa memerlukan izin atau biaya masuk, contohnya yaitu alun-alun dan taman kota. (Gambar 1)
2. *Internal public space*. Ruang publik tipe ini dikelola oleh pemerintah dan didalamnya terdapat fasilitas umum seperti kantor polisi, rumah sakit dan kantor pelayanan lainnya. (Gambar 2)
3. *External and internal “quasi” public space*. Ruang publik yang memiliki batasan dan aturan bagi masyarakat yang mengunjungi dan ruang publik ini dikelola oleh sektor privat seperti mall dan restoran. (Gambar 3)



Gambar 1. Alun-alun Purwokerto  
Sumber : <http://klinthung.com/>



Gambar 2. Mal Pelayanan Publik  
Sumber : <https://www.matamatanews.com/>



Gambar 3. Rita Supermall  
Sumber : <https://www.kaskus.co.id/>

Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Ruang publik tertutup : yaitu sebuah ruang publik yang terdapat di dalam bangunan dan disebut juga dengan ruang terbuka non hijau (RTNH).
2. Ruang publik terbuka : yaitu ruang publik yang berada di area terbuka atau berada di luar bangunan dan disebut juga ruang terbuka hijau (RTH).

*Internal public space* dapat menjadi salah satu solusi yang tepat di daerah perkotaan karena dikelola oleh pemerintah namun dapat diakses oleh masyarakat umum secara bebas. Bentuk dari ruang publik yang dibutuhkan di daerah Purwokerto adalah ruang publik terbuka karena saat ini kebutuhan ruang terbuka hijau baru terpenuhi 5% dari standar minimalnya adalah 20% yaitu luas RTH saat ini 860 m<sup>2</sup> padahal yang harus terpenuhi adalah 3400 m<sup>2</sup> (Pertamanan DLH Banyumas).

Berbagai kegiatan dapat dilakukan di *public space* diantaranya yaitu sebagai tempat bermain, olahraga, komunikasi sosial, bersantai dan tempat mendapatkan udara segar. Bentuk dari komunikasi sosial bergaam salah satunya adalah perkumpulan komunitas yaitu sekelompok orang yang memiliki hobby atau kesukaan yang sama pada suatu kegiatan. Di Puwokerto sendiri terdapa beberapa komunitas yang aktif diantaranya adalah komunitas sepeda dan sepatu roda.

Klasifikasi	Luas (ha)	Luas RT Kota Purwokerto (%)
Jalur Hijau Jalan	10,029	0,25
Lapangan	57,387	1,4
Pemukaman	59,692	1,46
Sempadan Kereta Api	2,881	0,07
Sempadan Sungai	29,834	0,73
Taman	8,889	0,22
Luas RTH Publik Purwokerto	168,712	4,13

Tabel 1. Jumlah RTH Publik di Purwokerto  
Sumber : Manshur Naufal dkk : 2020

Komunitas sepeda saat ini sedang marak di berbagai daerah di Indonesia, begitu juga di daerah Banyumas khususnya Purwokerto. Pemerintah mendukung kegiatan positif ini dengan menyediakan jalur khusus sepeda di pusat kota Purwokerto sehingga tidak mengganggu pengguna jalan raya. Namun saat ini belum banyak fasilitas umum yang menyediakan parkir khusus sepeda sehingga para anggota komunitas sepeda sulit menemukan area untuk berkumpul atau beristirahat saat melakukan kegiatannya.

Komunitas lain yang ada di Purwokerto yaitu adalah sepatu roda. Permainan sepatu roda banyak diminati khususnya oleh kalangan anak-anak. Permainan ini membutuhkan jalur atau lapangan yang datar sebagai arena bermain sepatu roda. Karena terbatasnya fasilitas umum seperti itu anak-anak bermain sepatu roda di trotoar atau bahkan di jalanan, hal tersebut sangat berbahaya apalagi tanpa diawasi oleh orang tua.

Di kabupaten banyumas khususnya Purwokerto, terdapat 3 komunitas sepatu roda dan 1 binaan PERSEROSI kabupaten Banyumas. Keempat komunitas tersebut masih aktif hingga saat ini. Menurut Zaenal Ngabdullah salah satu pelatih Banyumas Skating Club, tempat berlatih sepatu roda yang memadai saat ini hanya terdapat 2 tempat yaitu GOR Satria Purwokerto dan GOR Soesilo Soedarman Unsoed sedangkan terdapat 4 komunitas sehingga jadwal berlatih menjadi terbatas karena harus berbagi tempat latihan.

NO	NAMA KOMUNITAS	JUMLAH ANGGOTA	LOKASI LATIHAN
1	PSSC	28	GOR Satria Purwokerto
2	Purwokerto <i>Inline Skate</i>	12	GOR Satria Purwokerto, Alun-Alun Purwokerto
3	Banyumas <i>Scating Club</i>	16	GOR Satria Purwokerto, GOR Suliso Sudarman Unsoed
4	PERSEROSI Kab. Banyumas	-	GOR Satria Purwokerto

Tabel 2. Komunitas Sepatu Roda di Purwokerto  
Sumber : Penulis, 2021

Selain permainan sepatu roda, saat ini olahraga *skatebord* juga semakin berkembang dan digandrungi oleh kaum muda. Komunitas lokal *skateboard* terus bermunculan diberbagai daerah namun tidak diimbangi dengan fasilitas pendukung didalamnya. Di Kabupaten Banyumas sendiri terdapat komunitas *skateboard* yang memiliki anggota lebih dari 50 orang, jumlah anggota berubah setiap minggunya. Anggota didalamnya terdiri dari berbagai umur, mulai dari usia 7 tahun hingga dewasa diperbolehkan bergabung.

Komunitas tersebut di bagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan tempat berkumpulnya. Latihan dilakukan setiap sore saat cuaca cerah dan bertempat di lapangan basket Soemardjito Unsoed , lapangan gedung Soetedja Purwokerto dan terkadang di alun-alun Purwokerto. Tempat-tempat tersebut tidak dilengkapi dengan arena bermain skateboard sehingga trik dan permainan yang dimainkan terbatas. Menurut Jona salah satu koordinator komunitas *Skateboarding* Purwokerto, mereka sudah mengajukan permohonan pembangunan Skatepark yaitu arena bermain *skateboard* namun sampai saat ini belum ada tindak lanjut mengenai pembangunan area bermain *skateboard* tersebut.

Aktivitas lain yang dapat dilakukan di *public space* adalah berolahraga, bersantai dan menikmati udara segar. Hal tersebut sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat Purwokerto khususnya saat akhir pekan. Kegiatan olahraga dilakukan di Gedung Olah Raga (GOR) Satria Purwokerto. Didalamnya terdapat fasilitas olahraga yang lengkap. Dan saat hari minggu di area GOR Satria terdapat Pasar Minggon yaitu pasar dadakan yang dimulai dari jam 6 pagi dan selesai sebelum jam 12 siang. Pasar ini berada di area *Car Free Day* jalan Jl. Prof. Dr. Suharso yaitu di area GOR Satria, pasar ini menjual berbagai macam barang dan makanan, namun di area ini tidak menyediakan tempat untuk beristirahat yang memadai.

Pengunjung yang mendatangi Pasar Minggon ini tidak hanya masyarakat purwokerto saja namun kota-kota di sekitarnya seperti Sokaraja, Rawalo, hingga Ajibarang. Pasar ini menjadi salah satu tempat yang wajib dikunjungi saat akhir pekan di Purwokerto. Namun karena kondisi pandemi saat ini, pasar Minggon menjadi tidak seramai sebelumnya dan jumlah pedagang yang berjualan juga dibatasi jumlahnya untuk mematuhi protokol kesehatan dengan jaga jarak.



Gambar 4. Pasar Minggon Setelah Pandemi  
Sumber : Penulis, 2021

Selain terkenal dengan kesenian dan kebudayaannya hal lain yang menjadi unggulan Kabupaten Banyumas adalah potensi wisata, baik wisata alam maupun buatan seperti museum dan taman bermain. Saat libur panjang seperti libur sekolah, libur lebaran dan libur tahun baru Kabupaten Banyumas menjadi salah satu destinasi liburan masyarakat sekitar karena didalamnya terdapat objek wisata yang beragam dan cocok dikunjungi bersama keluarga dan teman. Objek wisata alam menjadi unggulan karena memiliki pemandangan dan susana yang hanya dapat dijumpai di tempat tersebut. Dalam beberapa tahun terakhir jumlah wisatawan yang datang mengunjungi tempat wisata di Kabupaten banyumas terus meningkat. Hal tersebut meingkatkan potensi pariwisata banyumas untuk terus dikembangkan.

OBYEK WISATA	PENGUNJUNG					
	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Curug Cipendok	48.450	52.458	55.275	55.590	41.685	26.573
Telaga Sunyi	4.496	4.122	11.955	17.591	16.217	
Pancuran Tiga	59.507	39.897	67.561	75.409	73.045	20.540
Pancuran Tujuh	20.714	18.380	28.878	34.173	25.337	
Lokawisata Baturaden	433.116	384.012	461.450	537.984	633.420	715.663
Kalibacin	6.002	6.456	6.036	6.870	7.319	9.286
Wanawisata Baturaden	11.796	11.594	67.057	130.547	78.379	-
Curug Gede	24.803	23.487	33.701	40.719	32.414	-
Curug Ceheng	8.319	9.120	13.092	11.836	13.981	-
Museum Wayang Sedang Mas	1.124	1.975	3.003	3.907	6.130	6.142
THR Pangsar Soedirman	9.196	8.605	12.525	10.800	9.154	35.706
Taman Andhang Pangrenan	230.028	692.474	263.322	212.028	208.643	209.595
TamanBale Kemambang	-	90.293	267.945	268.736	333.022	336.613

Tabel 4. Jumlah Wisatawan Kab. Banyumas  
Sumber : Dimporabudpar 2019

## 1.1.2 ISU ARSITEKTURAL

Kabupaten Banyumas terkenal sebagai kabupaten yang menjaga kesenian dan kebudayaan dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan upaya pemerintah dalam berbagai bidang seperti mewajibkan aparatur sipil negara (ASN) untuk menggunakan pakaian adat pada hari kamis, melakukan *event* kirab budaya setiap tahunnya. Untuk kesenian tradisional terbagi menjadi tiga jenis yaitu seni tari, seni musik, dan seni teater. Tarian tradisional khas Banyumas salah satunya adalah tari lengger. Seni teater yaitu munthiet, jemblung, begalan, kethoprak Banyumas dan wayang kulit Banyumas. Di seni tari terdapat lengger, aplang, dareng, buncis, ebeg, sintren dan aksi muda dan seni musik dijumpai kaster, bongkel, krumpyung, calung, terbang Jawa, rodad, cak genjing dan karawitan.



Gambar 5. Peta Kebudayaan Jawa  
Sumber : : Koentjaraningrat:1984

Kekayaan seni dan budaya tradisional yang diwariskan oleh generasi terdahulu menjadi cerminan daerah tersebut. Setiap kesenian memiliki makna didalamnya tidak hanya keindahan tampilan yang ditunjukkan namun juga isi didalamnya. Sebagai contoh adalah desain rumah joglo limasan, desain bagian depan rumah dan pintu dibuat rendah dengan tujuan tamu yang akan masuk ke dalam rumah membungkukkan kepala/badan sebagai rasa hormat kepada pemilik rumah. Makna tersebut tidak terlihat namun sangat terasa saat melakukannya.

Warisan budaya dan kesenian tidak dapat digantikan dengan hal-hal modern meskipun memiliki bentuk yang sama namun makna didalamnya berbeda. Sehingga warisan tersebut harus dijaga dengan baik supaya tidak terpengaruh oleh modernisasi yang menyebabkan bergeser atau berubahnya makna yang ada didalam warisan dan kesenian daerah tersebut.



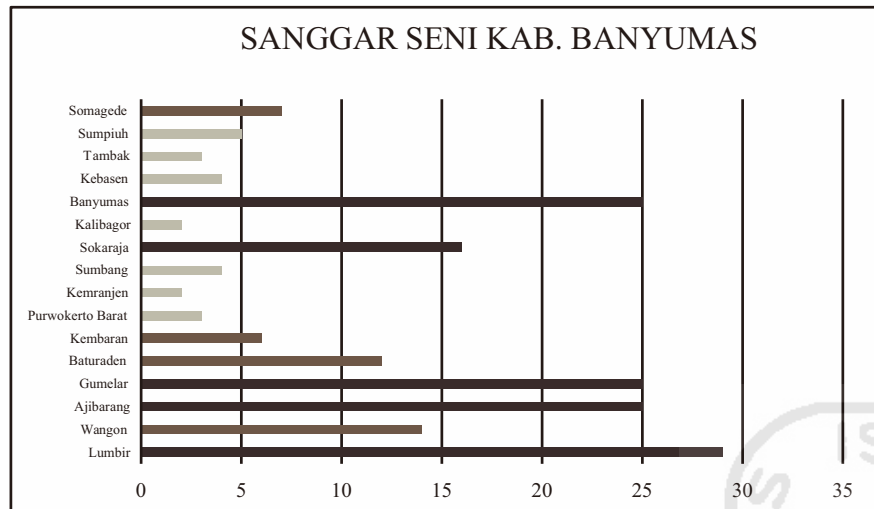
Gambar 6. Tari Lengger Banyumasan  
Sumber : Wikipedia



Gambar 7. Batik Sokaraja  
Sumber : <https://www.tripadvisor.com/>

Semakin berkembangnya jaman, minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mempelajari kebudayaan tradisional berkurang dikarenakan era globalisasi yang menyebabkan modernitas dalam berbagai hal. Generasi muda beranggapan bahwa hal mempelajari budaya dan seni tradisional tidak sesuai dengan gaya hidup masyarakat modern. Selain hal tersebut minimnya pusat informasi mengenai seni dan budaya tradisional juga menjadi faktor berkurangnya minat masyarakat.

Saat ini keberadaan sanggar seni sebagai tempat untuk belajar dan mengetahui kesenian dan kebudayaan tradisional sulit ditemui khususnya di daerah perkotaan yang aspek modernitasnya kuat. Menurut data yang diperoleh dari Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata terdapat 182 sanggar seni yang terdaftar di Kabupaten banyumas yang tersebar di 27 kecamatan (lihat Tabel 1). Namun dari 182 sanggar seni yang terdaftar hanya tersisa 14 yang masih aktif hingga saat ini. Dari banyaknya sanggar seni yang sudah tidak aktif tersebut membuktikan semakin berkurangnya minat masyarakat untuk mempelajari kesenian tradisional.



Tabel 4. Jumlah Sanggar Seni di Kabupaten Banyumas  
Sumber : Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata:2017

PEKERJA SENI	PEMINAT SENI	PEMERINTAH
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lemahnya kreatifitas</li> <li>2. Tidak ada upaya kaderisasi</li> <li>3. Rendahnya minat untuk menjadi pegiat seni</li> <li>4. Managemen pengelolaan kesenian yang kurang baik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan hiburan</li> <li>2. Pengetahuan generasi muda yang rendah mengenai kesenian tradisional</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurangnya perhatian pemerintah terhadap seni dan lebih berfokus ke perdagangan dan jasa</li> <li>2. Kesenian tradisional belum menjadi integral dengan pengembangan pariwisata</li> <li>3. Fasilitas pemerintah yang belum maksimal berkaitan dengan kesenian tradisional</li> </ol>

Tabel 5. Faktor yang mempengaruhi lunturnya kesenian tradisional  
Sumber : M Mukhsin Jamil : 2011

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh M Mukhsin Jamil menunjukkan beberapa faktor yang menyebabkan sanggar seni tidak beroperasi dan menyebabkan lunturnya kesenian dan budaya tradisional di Jawa tengah. Aktivitas yang dilakukan di sanggar seni meliputi belajar seni tari, musik dan teater, dan juga belajar mengemai kerajinan khas dari suatu daerah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi berasal dari 3 aspek yang berbeda sehingga perlu kerjasama antara pemerintah sebagai pemegang kekuasaan dan peminat dan pekerja seni sebagai yang melakukan. Dengan kerjasama yang baik permasalahan tersebut dapat terselesaikan dan minat masyarakat untuk mempelajari kesenian daerah meningkat.



Gambar 8. Banyumas Extravaganza  
Sumber : <https://www.tabloidpamor.com/>



Gambar 9. Kirab Pusaka  
Sumber : <https://suarabanyumas.com/>

Salah satu upaya pemerintah daerah dalam pelestarian budaya dan kesenian tradisional adalah dengan terus memperkenalkan kebudayaan tersebut ke masyarakat luas. Untuk memperingati hari jadi Kabupaten Banyumas, pemerintah daerah mengadakan beberapa event tahunan yang berkaitan dengan upaya pelestarian seni dan budaya banyumas diantaranya adalah Boyongan Saka Guru Sipanji, Kirab Pusaka dan Banyumas Extravaganza. Banyumas Extravaganza merupakan festival yang menampilkan kreasi batik sokaraja dalam bentuk kostum yang unik. Kostum-kostum tersebut dirancang oleh seniman/designer asli banyumas. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah untuk menunjukkan batik sokaraja kepada msyarakat luas bahwa batik dapat dikreasikan menjadi bentuk yang modern dan tidak kuno. Kegiatan tersebut berupa karnaval yang dilakukan di sepanjang jalan utama Purwokerto sehingga dapat dilihat oleh seluruh masyarakat baik dari wilayah Purwokerto maupun daerah disekitarnya. Hal ini meningkatkan potensi pariwisata banyumas yang sebelumnya sudah terkenal dengan wisata alamnya.

# 1.2 PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN BATASANNYA

## 1.2.1 RUMUSAN MASALAH

a. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang *cultural center* sebagai pusat kebudayaan dan *activity center* dengan pendekatan *critical regionalism* di Purwokerto?

b. Permasalahan khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang dan tata massa yang dapat mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan banyumas pada *cultural center* menggunakan pendekatan *critical regionalism*?
2. Bagaimana merancang selubung dan interior bangunan yang dapat mengimplentasikan lokalitas kabupaten banyumas?
3. Bagaimana merancang *lanscape* bangunan sebagai ruang publik bagi masyarakat untuk berkegiatan?

## 1.2.2 TUJUAN DAN SASARAN

a. Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan rancangan *cultural center* sebagai pusat kebudayaan dan *activity center* dengan pendekatan *critical regionalism* di Purwokerto.

b. Sasaran

1. Menghasilkan rancangan tata ruang dan tata massa yang dapat mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan banyumas pada *cultural center* menggunakan pendekatan *critical regionalism* di Purwokerto.
2. Menghasilkan rancangan selubung dan interior bangunan yang dapat mengimplentasikan lokalitas kabupaten banyumas di Purwokerto.
3. Menghasilkan *lanscape* bangunan sebagai ruang publik bagi masyarakat untuk berkegiatan di Purwokerto.

## 1.2.3 BATASAN

Perancangan *cultural center* sebagai pusat kebudayaan dan *activity center* dengan pendekatan *critical regionalism* di Purwokerto memiliki lingkup batasan sebagai berikut :

1. Perancangan *cultural center* berdasarkan pada kebudayaan tradisional banyumas dan apek lokalitas yang ada disekitar site.
2. Area publik menjadi pusat kegiatan masyarakat dan upaya memenuhi ruang terbuka hijau di kabupaten banyumas.
3. Pendekatan *critical regionalism* akan menekankan pada 6 prinsip konsep *critical regionalism* menurut Frampton (*Ten Points on an Architecture of Regionalism : A Provisional Polemic*, 2007).

# 1.3 METODE PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN & KERANGKA BERPIKIR

Berikut adalah tahapan dan metode pemecahan persoalan perancangan *cultural centre* :

## 1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian mengenai lokasi site dan menemukan permasalahan serta potensi yang ada disana. Proses survey dilakukan secara langsung datang ke lokasi site dan beberapa data didapat dari internet karena masa pandemic yang membatasi kegiatan langsung ke lokasi. Penulis mengamati dan mengidentifikasi keadaan eksisting dan pola aktifitas disekitar lokasi site. Setelah melakukan survey kemudian mengumpulkan data yang telah didapat dengan cara memetakannya, regulasi dengan cara mencari perda setempat dan menghitung kebutuhan yang sesuai.

## 2. Metode Penelusuran Masalah

Proses pengumpulan data diperoleh dari pengamatan langsung ketika survey site, studi preseden dan literatur. Setelah memahami hasil pengamatan tersebut penulis akan menyimpulkan konflik atau permasalahan yang ada pada site.

## 3. Metode Analisis Masalah

Gedung Cultural Center yang memiliki fungsi sebagai tempat pertunjukan seni, pameran, workshop dan kegiatan lainnya yang melibatkan konsep regionalisme. Metode analisis perancangan dilakukan dengan cara menganalisis site eksisting lalu membandingkannya dengan variabel kajian tematis, teknis dan preseden.

## 4. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan hasil dari analisis masalah yang berupa persoalan desain. Dengan adanya persoalan desain maka didapatkan kriteria serta benih desain yang nantinya akan dikembangkan agar hasil desain tidak keluar dari tolok ukur yang sudah ditentukan.

## 5. Skematik desain

Setelah melalui tahap identifikasi maka sketsa ide berupa bentuk bangunan, selubung serta hal lain yang terkait desain telah dapat dilihat.

## 6. Pengembangan desain

Merupakan tahap dimana desain yang masih prematur dapat dikembangkan agar mencapai bentuk final serta produk detail lainnya terkait desain.

## 7. Metode Pengujian Desain

Pengujian desain dilakukan untuk mengetahui apakah desain sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Dalam tahap uji desain akan menentukan desain mana yang akan digunakan dari beberapa alternatif yang telah dibuat sebelumnya dan yang terpilih akan dikembangkan. Metode desain yang akan digunakan yaitu menggunakan tabel pencapaian.

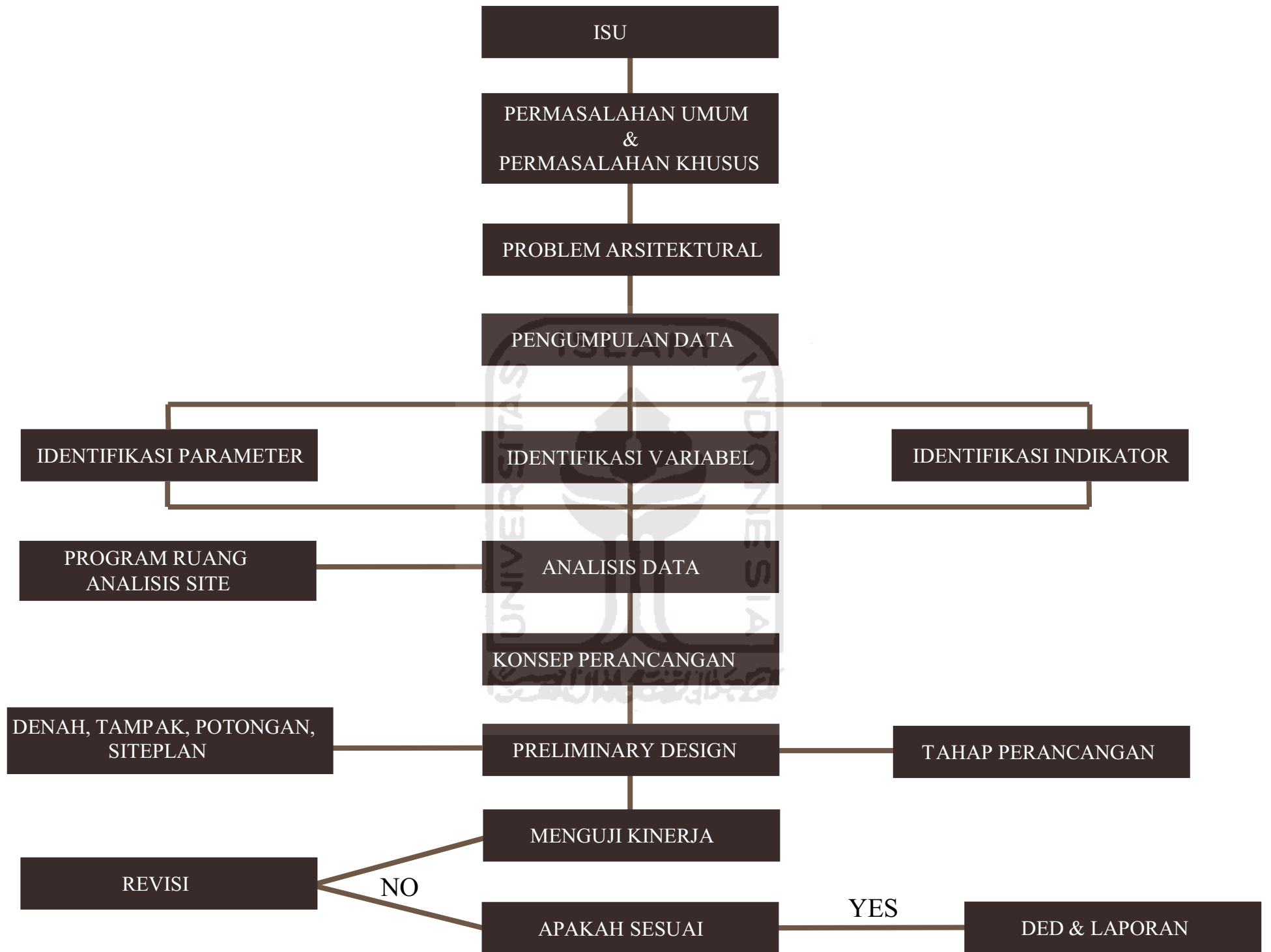
## 1.3.1 METODE UJI DESAIN

VARIABEL	PARAMETER	LEVEL KEBENARAN	MODEL	ALAT UJI	PROSEDUR	PEMAKNAAN
<i>Activity Center</i>	Lanskap	Kebenaran Logik	Gambar DED & tabel perhitungan	Tabel pencapaian dan matriks	Matriks persyaratan peraturan bangunan dan tata lanskap daerah kabupaten banyumas & standar mengenai amphiteater dan <i>skatepark</i>	Memenuhi seluruh standar minimal atau lebih dari peraturan bangunan dan tata lanskap daerah yang sudah ditetapkan & mengikuti standar amphiteater dan <i>skatepark</i> menurut jurnal dan para ahli
	Fasilitas publik	Kebenaran Logik	Gambar DED	Tabel pencapaian dan matriks	Matriks persyaratan ruang dan fasilitas publik sesuai standar dan peraturan daerah	Memenuhi persyaratan standar minimal atau lebih peraturan daerah dan standar ketetapan oleh ahli mengenai ruang dan fasilitas untuk publik mencapai 100%
<i>Cultural Center</i>	Ruang Penunjang	Kebenaran Logik	3D gubahan massa	Software Velux	3D gubahan massa yang dilengkapi dengan bukaan diuji menggunakan software velux untuk mengetahui kualitas pencahayaan alami pada ruang	Jika ruang sudah memiliki pencahayaan minimal 300 lux pada ruang tertentu maka sudah memenuhi persyaratan dan dinyatakan berhasil
	Fasilitas pendukung	Kebenaran Logik	Gambar DED	Tabel perhitungan reverberation time	Tabel perhitungan reverberation time pada ruang pertunjukan sesuai dengan material yang digunakan dan volume ruang.	Nilai reverberation harus dibawah atau sama dengan 1,6 sesuai dengan standar ketetapan waktu dengan ruang pertunjukan serbaguna
<i>Critical Regionalism</i>	<i>Site context</i>	Kebenaran Logik	Gambar DED	Tabel pencapaian dan matriks	Matriks data mengenai kondisi topologi, peraturan daerah setempat dan kondisi disekitar site	Jika memenuhi peraturan daerah setempat dan mempertimbangan aspek topologi & kondisi sekitar dalam desain sesuai dengan matriks mencapai 70% maka dinyatakan berhasil
	<i>Cultural aspect</i>	Kebenaran Logik	Gambar DED	Tabel pencapaian dan matriks	Matriks data budaya, kesenian dan kerajinan tradisional di Kab. Banyumas	Mempertimbangan budaya, kesenian dan kerajinan tradisional yang berasal dari kab. Banyumas dalam proses desain massa bangunan dan interior.
	<i>Place making</i>	Kebenaran Logik	Gambar DED	Tabel pencapaian dan matriks	Matriks data karakteristik bangunan yang ada di sekitar site dan bangunan ikonik di kabupaten Banyumas	Mempertimbangan karakteristik dan bentuk bangunan setempat dan bangunan ikonik yang ada di kab. Banyumas kedalam desain.

Tabel 6. Tabel Uji Desain  
Sumber : Penulis, 2021



## 1.3.2 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 10. Bagan Kerangka Berfikir  
Sumber : Penulis, 2021

# 1.4 KEASLIAN PENULISAN

## 1.4.1 KEUNGGULAN

Keunggulan pada desain perancangan ini yaitu *Cultural center* yang memiliki fungsi utama sebagai pusat kebudayaan dan kesenian daerah, dan dilengkapi fungsi pendukung sebagai *activity center* yaitu menjadi *public space* berupa Ruang Terbuka Hijau dengan fasilitas lainnya untuk menunjang kegiatan masyarakat dan komunitas yang ada disekitar lokasi. Kemudian pendekatan atau tema rancangan yaitu adalah *critical regionalism* yakni suatu pendekatan arsitektur dengan menerapkan nilai-nilai modernisasi yang juga mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan. Konteks geografis yang dimaksud bukan hanya tradisi dan kebudayaan akan tetapi pada cuaca atau iklim, topografi wilayah, dan juga kondisi aktifitas masyarakatnya (Frampton, 1983)

## 1.4.2 ORIGINALITAS

Proposal tugas akhir Arsitektur yang berkaitan dengan tema perancangan *Cultural Center* sebagai pusat kesenian dengan konsep Regionalisme akan dikaji, sehingga memperlihatkan perbedaan originalitas antara laporan tugas akhir penulis dengan laporan tugas akhir mahasiswa yang lainnya. Berikut beberapa proposal tugas akhir:

1. I Wayan Andy Priawan, Taman Budaya Karangasem di Amlapura, Tugas akhir S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Udayana tahun 2016  
Persamaan : Rancangan taman budaya berkaitan dengan kesenian dan kebudayaan baik pentas, pameran maupun edukasi  
Perbedaan : Konsep yang digunakan Taman Budaya Karangasem di Amlapura adalah regionalism, sedangkan *cultural center* menggunakan konsep *critical regionalism* dan memiliki fungsi pendukung yaitu *activity center*
2. Utiya Soviati, Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Pariaman (Tema : Re-Interpreting Tradition), Tugas akhir S1 Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2015  
Persamaan : Memiliki fungsi bangunan yang sama yaitu pusat seni dan budaya tradisional  
Perbedaan: Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Pariaman menggunakan pendekatan *Re-Interpreting Tradition* yaitu menginterpretasi ulang nilai-nilai yang terdapat pada arsitektur vernacular Minangkabau sedangkan *Cultural Center* menggunakan konsep *critical regionalism* yaitu pendekatan arsitektur dengan menerapkan nilai-nilai modernisasi yang juga mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan.
3. Dinda Eka Yolanda, Perancangan Cultural Center dengan Konsep Arsitektur Tropis di Prawirotaman, Tugas akhir S1 Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Tahun 2018  
Persamaan : Memiliki fungsi bangunan yang sama yaitu pusat seni dan budaya tradisional  
Perbedaan : Perancangan *Cultural Center* dengan Konsep Arsitektur Tropis di Prawirotaman dengan mempertimbangkan kondisi iklim di daerah tropis sedangkan *Cultural Center* menggunakan konsep *critical regionalism* dan memiliki fungsi tambahan berupa *activity center*.

4. Rizki Muhammad, **Galeri Seni dan Budaya di Kota Surakarta Dengan Penekanan Desain *Green Architecture***, Tugas akhir S1 program studi Arsitektur Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang Tahun 2016

Persamaan : Memiliki fungsi bangunan yang sama yaitu pusat seni dan budaya tradisional

Perbedaan : Perancangan Galeri Seni dan Budaya di Kota Surakarta menggunakan penekanan desain *Green Architecture* yaitu dengan mempertimbangkan aspek-aspek lingkungan pada desain sedangkan *Cultural Center* menerapkan konsep *critical regionalism* yaitu konsep arsitektur yang menerapkan nilai-nilai modernisasi yang juga mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan dan juga terdapat fungsi tambahan berupa *activity center*.

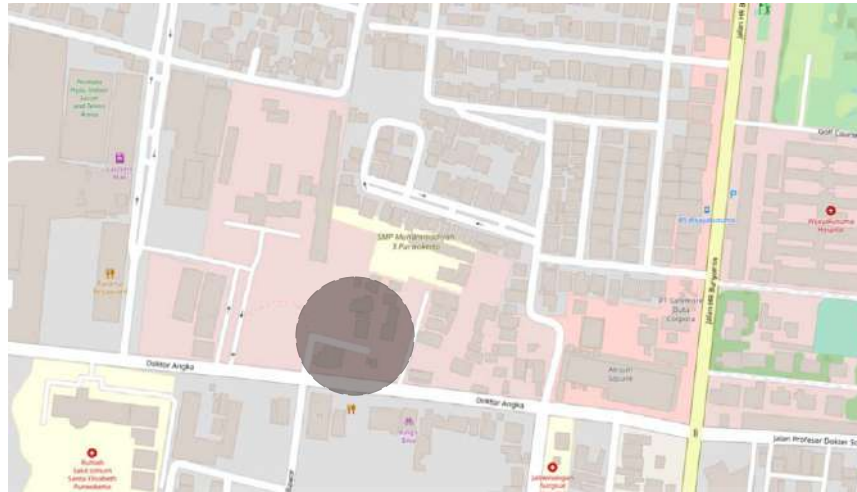




## BAB 2

# PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

## 2.1 KAJIAN KONTEKS SITE



Gambar 11. Peta Kabupaten Banyumas  
Sumber : Googlemaps

Purwokerto merupakan ibukota kabupaten banyumas yakni salah satu daerah dengan warisan kebudayaan dan wisata alam yang beragam mulai dari keseniannya seperti tarian dan lagu-lagu hingga bahasa daerahnya yang sangat khas. Saat ini kota Purwokerto sedang berkembang dalam bidang pembangunan, pendidikan dan pariwisata, hal tersebut menjadi potensi yang baik untuk membangun sebuah *cultural center* yang juga dapat menunjang wisatawan dari luar kota untuk datang ke kota ini.

Lokasi site berada di Jl Dr. Angka, Glempang, Bancarkembar, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Berikut alasan memilih site di kota Purwokerto :

1. Kota Purwokerto sedang berkembang dalam bidang pembangunan, pendidikan dan pariwisata.
2. Purwokerto memiliki keindahan alam yang indah sehingga menjadi daya tarik pengunjung untuk datang.
3. Pada lokasi site dilengkapi dengan fasilitas publik yang lengkap.
4. Lokasi site mudah dijangkau baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum.
5. Lokasi site berada di pusat kota dan merepresentasikan budaya banyumas

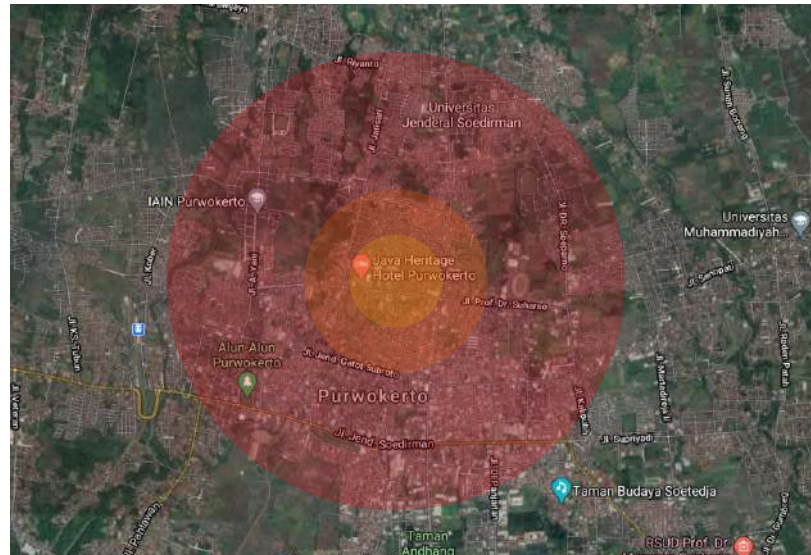
Dibandingkan dengan dengan daerah-daerah disekitarnya kab. Banyumas memiliki fasilitas publik yang lebih lengkap, sehingga menjadi pusat berbagai kegiatan. Berikut adalah daerah-daerah yang berbatasan langsung dan memiliki karakteristik yang sama :

1. Sebelah Utara : Kabupaten Tegal, Gunung Slamet dan Kabupaten Pemalang.
2. Sebelah Selatan : Kabupaten Cilacap
3. Sebelah Barat : Kabupaten Brebes dan Kabupaten Cilacap.
4. Sebelah Timur : Kabupaten Kebumen, Kabupaten Purbalingga dan Kabupaten Banjarnegara.

### 2.1.1 PETA KONDISI FISIK

#### 2.1.1.1 Kawasan Makro

Pemilihan lokasi site juga memerlukan pertimbangan fasilitas-fasilitas publik yang ada disekitarnya. Hal tersebut akan berpengaruh pada fungsi bangunan yang akan dibangun nantinya. Fasilitas pendukung seperti sekolah, area publik, retail pertokoan menjadi pertimbangan penting karena merupakan fasilitas publik primer dalam suatu kawasan.



Gambar 12. Peta Kota Purwokerto  
Sumber : Goglemaps

#### RADIUS 300 METER

1. Minimarket
2. Coffeshop
3. Rumah makan
4. Apotek
5. RSU Santa Elizabeth
6. Hotel Java Heritage
7. SMP Muhammadiyah Purwokerto
8. Kolam Renang Tirtakembar

#### RADIUS 600 METER

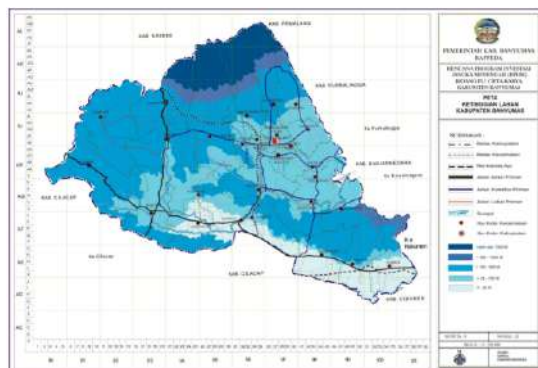
1. Puskesmas Purwokerto Utara
2. Kantor Kecamatan
3. Masjid
4. ATM BRI
5. ATM BCA
6. Hotel Aston Imperium Purwokerto
7. BIAS Purwokerto
8. Mal Pelayanan Publik

#### RADIUS 1500 METER

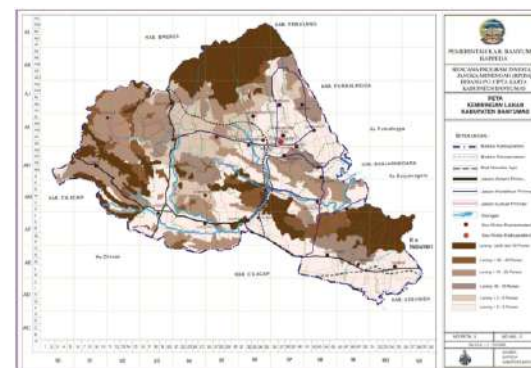
1. RST Wijayakusuma Purwokerto
2. Padang Golf Wijayakusuma
3. Taman Balai Kemambang
4. Universitas Jenderal Soedirman
5. Alun-alun Purwokerto
6. IAIN Purwokerto
7. GOR Satria Purwokerto
8. Rita Supermall Purwokerto

Fasilitas pada radius 200 dan 600 meter dapat dijangkau dengan jalan kaki karena relatif masih dekat. Fasilitas dengan jangkauan 1500 meter dapat dijangkau menggunakan kendaraan pribadi ataupun kendaraan umum berupa angkot, karena lokasi site berada didekat jalan utama sehingga mudah dalam penggunaan kendaraan umum.

Karakteristik tapak di Kabupaten Banyumas identik dengan ketinggian dan kemiringan lahan karena sebagian wilayah berada di kaki gunung slamet. Untuk kota purwokerto sendiri termasuk dataran perbukitan dengan ketinggian >25-100 meter dpl dan untuk kemiringan lahan 0-2%. (Rencana Program Investasi Jangka Menengah Kabupaten Banyumas Tahun 2009-2013). Keadaan wilayah Kabupaten Banyumas yaitu berupa daratan & pegunungan dengan sebagian lembah Sungai Serayu sebagai lahan pertanian dan dataran tinggi untuk pemukiman dan pekarangan, lalu sebagian pegunungan digunakan untuk berkebun dan hutan tropis terletak dilereng Gunung Slamet sebelah selatan. Siluet dari gunung dan perbukitan didekatnya menjadi background yang menarik bagi kabupaten banyumas khususnya kota purwokerto. Kekayaan alam tersebut menjadi potensi alam yang menarik karena didalamnya terdapat berbagai macam objek wisata alam yang dapat dinikmati oleh masyarakat.

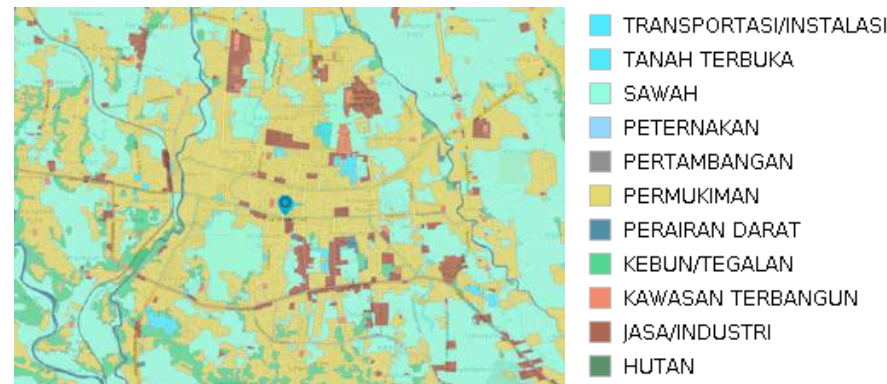


Gambar 13. Peta Ketinggian Lahan Kab Banyumas  
Sumber : BPPD Kab Banyumas



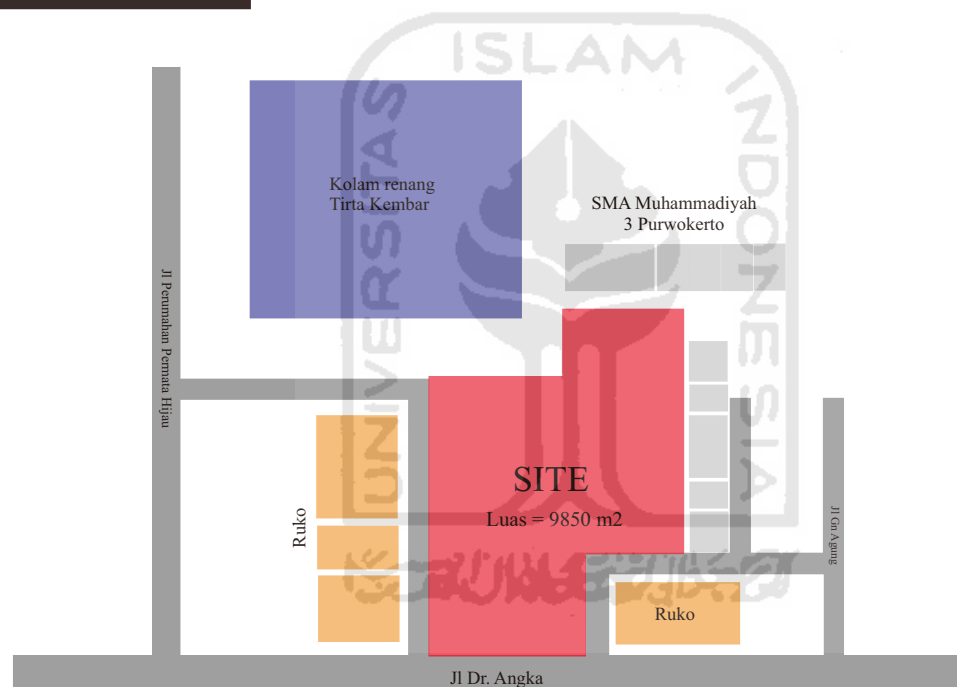
Gambar 14. Peta Kemiringan Lahan Kab Banyumas  
Sumber : BPPD Kab Banyumas

Menurut peta guna lahan Kabupaten Banyumas, lokasi site termasuk dalam kawasan jasa/industri yang berbatasan langsung dengan kawasan permukiman penduduk. Jenis bangunan yang akan dibangun merupakan fasilitas publik yang didalamnya berisi taman budaya dan area terbuka hijau.



Gambar 15. Peta Kegunaan Lahan Purwokerto  
Sumber : bhumi.com

### 2.1.1.2 Kawasan Mikro

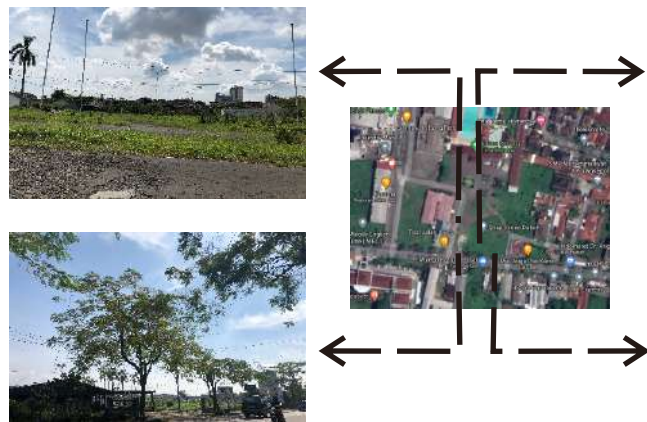


Gambar 16. Eksisting sekitar site  
Sumber : Penulis, 2021

Lokasi lahan berada di pinggir jalan raya yaitu Jl Dr. Angka yang merupakan jalan kabupaten. Disekitar lahan berupa area komersial, pemukiman dan terdapat sekolah. Berikut batas-batas lahan yang berhubungan langsung :

1. **SISI UTARA.** Pada bagian utara bersebelahan dengan komplek area kolam renang Tirta Kembar dan kompleks SMA Muhammadiyah 3 Purwokerto. Pembatasan antar lahan berupa dinding pagar keliling.
2. **SISI SELATAN.** Berbatasan langsung dengan jalan raya Dr. Angka. Jalan ini merupakan jalan kota yang dilengkapi jalur sepeda dan trotoar untuk pejalan kaki. Lebar jalan yaitu 12 meter.
3. **SISI BARAT.** Pada sisi barat terdapat kompleks ruko dengan fungsi coffeshop dan restoran. Lebar jalan pada sisi barat yaitu 4 meter dengan perkerasan aspal.
4. **SISI TIMUR.** Bersebelahan dengan area pemukiman warga dan ruko, terdapat jalan kecil yang lebarnya 1 meter dengan perkerasan beton.

## View Ke Dalam dan Ke Luar Lahan



Gambar 17. View Kedalam Lahan  
Sumber : Penulis, 2021

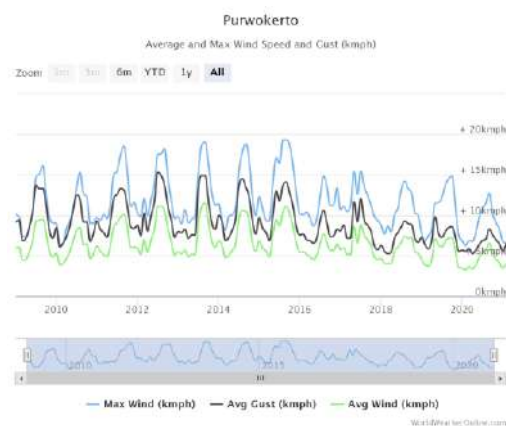


Gambar 18. View Keluar Lahan  
Sumber : Penulis, 2021

## Cuaca Rata-rata pada Lahan

Cuaca merupakan salah satu pertimbangan penting yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan karena akan berdampak besar terhadap hasil desain nantinya. Berikut adalah data rata-rata cuaca kota Purwokerto:

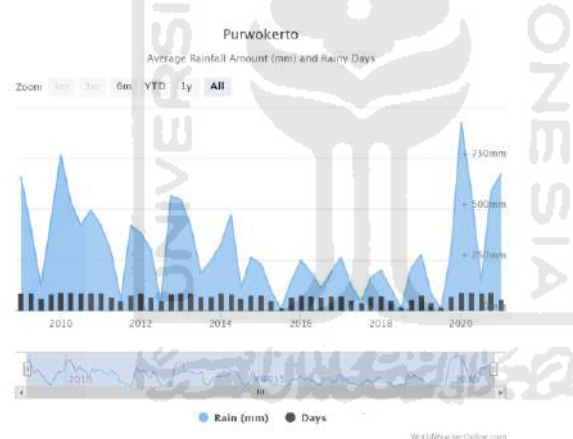
### 1. Kecepatan Angin



Gambar 19. Grafik Kecepatan Angin Rata-rata  
Sumber : <https://www.worldweatheronline.com/>

Kecepatan angin tertinggi yaitu 19 kmph pada bulan september dan terendah 6 kmph pada bulan february dan maret.

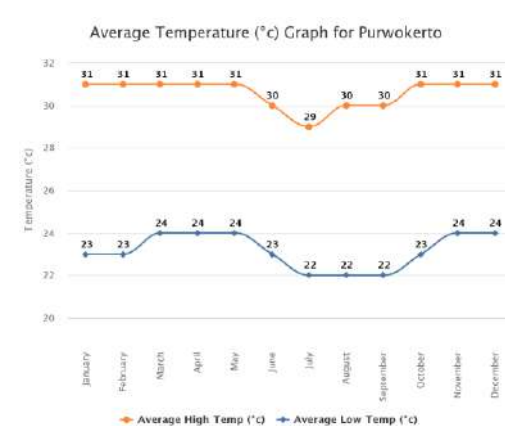
### 2. Curah Hujan



Gambar 20. Grafik Curah Hujan Rata-rata  
Sumber : <https://www.worldweatheronline.com/>

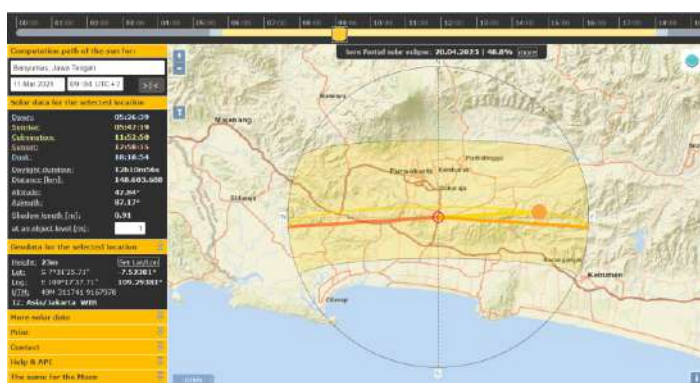
Curah hujan terbesar yaitu 974,2 mm dan terendah yaitu mm. Hujan terjadi pada bulan oktober hingga maret.

### 3. Suhu



Gambar 21. Grafik Suhu Rata-rata  
Sumber : <https://www.worldweatheronline.com/>

Suhu rata-rata tertinggi adalah 31 derajat celcius yang terjadi pada bulan oktober hingga mei dan untuk suhu rata-rata terendah adalah 22 derajat celcius pada bulan juli-september.



Gambar 22. Grafik Sun Chart  
Sumber : <https://www.suncalc.org/>

### 4. Posisi Matahari

Keadaan matahari maksimum pada bagian utara terjadi pada tanggal 22 juni dan untuk bagian selatan pada tanggal 22 desember. Fasad terpanjang disarankan pada utara-selatan sehingga meminimalisir sisi bangunan terpapar sinar matahari sore dan memaksimalkan bukaan pada sisi timur.



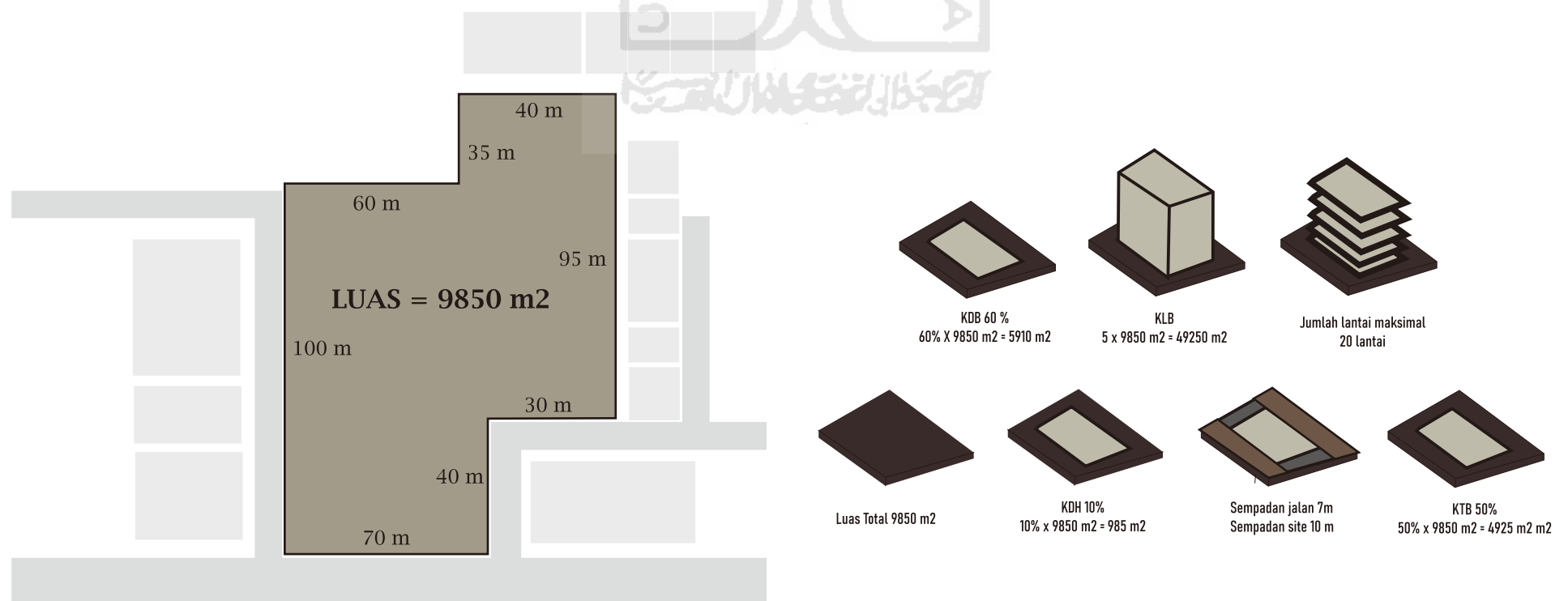
## 2.1.2 DATA LOKASI DAN PERATURAN DAERAH

Lokasi site berada di Jl Dr. Angka, Glempang, Bancarkembar, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Mengenai peraturan daerah berkaitan dengan pembangunan bangunan Kabupaten Banyumas yang tercantum dalam Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2011 Tentang Bnagunan Gedung diantaranya yaitu:

1. Pendirian bangunan diperbolehkan dengan syarat memperhatikan garis sempadan bangunan meliputi:
  - a. Garis sempadan bangunan jalan arteri minimal 20 meter.
  - b. Garis sempadan bangunan jalan arteri minimal 15 meter.
  - c. Garis sempadan bangunan jalan lokal minimal 12 meter.
  - d. Garis sempadan bangunan dengan jalan lingkungan minimal 6 meter dengan bangunan dan 3 meter dari tepi jalan.
  - e. Garis sempadan bangunan minimal 1 kali lebar jalan untuk jalan lingkungan dnegan lebar kurang dari sama dengan 6 meter.
2. Koefisien Dasar Hijau minimal 10% dari luas total lahan.
3. Koefisien Dasar Bangunan maksimal 60% dari luas lahan.
4. Koefisien Lantai Bangunan dengan nilai 5.
5. Jumlah lantai maksimal atau ketinggian maksimal adalah 20 lantai dengan tingga antar lantai 3-4 m.

Menurut RTRW Kabupaten Banyumas lokasi lahan berada pada kawasan permukiman perkotaan yang dapat digunakan untuk *publik space* sebagai fasilitas penunjang masyarakat dalam hal ini yaitu rekreasi, kesenian dan area terbuka hijau.

## 2.1.3 DATA UKURAN LAHAN & BANGUNAN (PROPERTY SIZE)



## 2.2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

### 2.2.1 PROBLEMATIKA TEMATIS

Kabupaten Banyumas memiliki kekayaan budaya, kekayaan alam dan warisan kesenian yang sangat beragam. Budaya dan kesenian khususnya berupa calung dan lengger sudah terkenal tidak hanya oleh masyarakat lokal melainkan daerah-daerah disekitarnya. Hal tersebut membuat pemerintah daerah makin gencar untuk melakukan pertunjukan guna semakin memperkenalkan kebudayaan tersebut dalam kegiatan rutin tahunan yaitu rangkaian perayaan hari jadi kabupaten banyumas. Dalam rangkaian kegiatan tersebut masyarakat sangat antusias untuk menyaksikan pertunjukan ini, tidak hanya masyarakat banyumas saja yang datang untuk melihat melainkan masyarakat dari kabupaten tetangga seperti Cilacap, Kebumen dan Purbalingga.



Gambar 23. Wisata Limpakuwus  
Sumber : <https://travel.tribunnews.com/>



Gambar 24. Kirab Budaya Banyumas  
Sumber : <https://radarbanyumas.co.id/>

Selain terkenal akan kekayaan budayanya, keindahan alam kabupaten banyumas juga sudah terkenal oleh masyarakat luas. Setiap tahunnya jumlah wisatawan yang datang terus bertambah. Beberapa wisata unggulan yaitu lokawisata Baturaden, hutan pinus Limpakuwus dan curug-curug yang ada di Baturaden. Peningkatan jumlah pengunjung yang datang dapat meningkatkan penghasilan daerah dan jua semakin terkenalnya kekayaan dan keindahan alam kabupaten banyumas.

Keragaman budaya kesenian dan kekayaan alam tersebut harus tetap terjaga sehingga dapat terus dinikmati oleh generasi selanjutnya dan terus menjadidaya tarik masyarakat untuk datang ke Kabupaten Banyumas. Mengaplikasikan unsur-unsur budaya dan konteks alam pada bangunan menjadi salah satu cara melestarikan kebudayana tersebut sekaligus dapat menarik wisatawan. Pengaplikasian konsep regionalism kritis akan menguatkan lokalitas pada banguna sehingga bangunan *cultural center* ini dapat menadi ikon dari kabupaten banyumas. Selain fungsi utama sebagai sarana belajar dan apresiasi kesenian daerah, *cultural center* juga memiliki keunikan yang dapat menjadi area rekreasi di tengah kota yang diharapkan pengunjung dapat merasakan unsur lokalitas yang kuat pada setiap elemen bangunannya.

### 2.2.2 TEORI TEMA PERANCANGAN

Pendekatan *critical regionalism* adalah suatu pendekatan arsitektur dengan menerapkan nilai-nilai modernisasi yang juga mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan. Konteks geografis yang dimaksud bukan hanya tradisi dan kebudayaan akan tetapi pada cuaca atau iklim, topografi wilayah, dan juga kondisi aktifitas masyarakatnya (Frampton, 1983).

Terdapat beberapa hal yang menjadi pedoman dalam menentukan karakteristik arsitektur *critical regionalism* yang terdapat pada tulisan Frampton (Ten Points on an Architecture of Regionalism : A Provisional Polemic, 2007). Beberapa poin tersebut adalah :

1. Critical Regionalism and Vernacular Form: daripada begitu saja menirukan gaya arsitektur vernakular, Critical Regionalism mencoba memunculkan juga sifat-sifat taktil yang dapat bertahan dari formalisme modern. (Frampton, 2007, p. 378).

2. The Modern Movement: modern architecture's “cultural legacy remains infinitely rich . . . (Frampton, 2007, p. 380).”<sup>71</sup>
3. Typology/Typography: “topography is unequivocally sitespecific . . . the concrete appearance of rootedness itself . . . [a building should] relate to existing topographic features (Frampton, 2007, p. 382).”
4. Artificial/Natural: “the provision of natural light in relation to diurnal and seasonal change . . . the modulation and control of direct natural light . . . the provision of natural shade . . . the rooted forms of climatically inflected culture (Frampton, 2007, pp. 383-384).”
5. Visual/Tactile: “the architectural object is open to levels of perception other than the visual. . . Materials and surfaces can be as much a part of an overall perception of architecture as . . . visual form. movement as it effects the sense of poise experienced by the body. . . such experiences are particularly expressive of hierarchical spatial episodes (Frampton, 2007, p. 384).”

Dari uraian poin-poin tersebut maka suatu bangunan dapat menerapkan prinsip *critical regionalism* apabila:

1. Terdapat *sense of place* pada suatu bangunan dengan kualitas arsitektur modern.
2. Mempertimbangkan aspek topografi wilayah.
3. Memaksimalkan pencahayaan alami pada setiap ruangnya.
4. Mengaplikasikan elemen local dalam desain bangunan, tidak hanya konteks budaya namun juga dengan konteks sosial di wilayah tersebut.
5. Menggunakan teknologi yang ada pada saat itu.
6. Memaksimalkan stimuli taktil dan kinestetik disamping stimuli visual

### 2.2.3 KAJIAN KARYA ARSITEKTURAL



Gambar 25. Tari Lengger Banyumasan  
Sumber : Wikipedia

#### 1. TARI LENGGER BANYUMASAN

Tari lengger adalah salah satu tari tradisional khas Kabupaten Banyumas. Tarian ini dilakukan oleh penari wanita dengan jumlah genap yaitu 2-4 orang. Saat pementasan para penari mengenakan pakaian adat berupa kemben, jarit batik dan dilengkapi dengan selendang atau disebut juga sampur. Sampur adalah item penting dalam tari lengger ini karena dipergunakan penari untuk menarik penonton yang kemudian diajaknya untuk menari bersama. Gerakan tari lengger didominasi oleh gerakan pinggul dan tangan sehingga terlihat lincah dan dinamis mengikuti alunan musik pengiring berupa calung. Saat ini tari lengger hanya ditampilkan saat ada acara atau kegiatan resmi dan juga saat ada perayaan khususnya perayaan hari jadi daerah. Pertunjukan tari dilakukan didalam ruangan yang cukup besar karena dilengkapi dengan alat musik calung yang perlengkapannya cukup banyak. Namun untuk acara yang tidak resmi atau berskala kecil biasanya tari lengger hanya diiringi dengan kaset musik calung yang direkam sebelumnya.



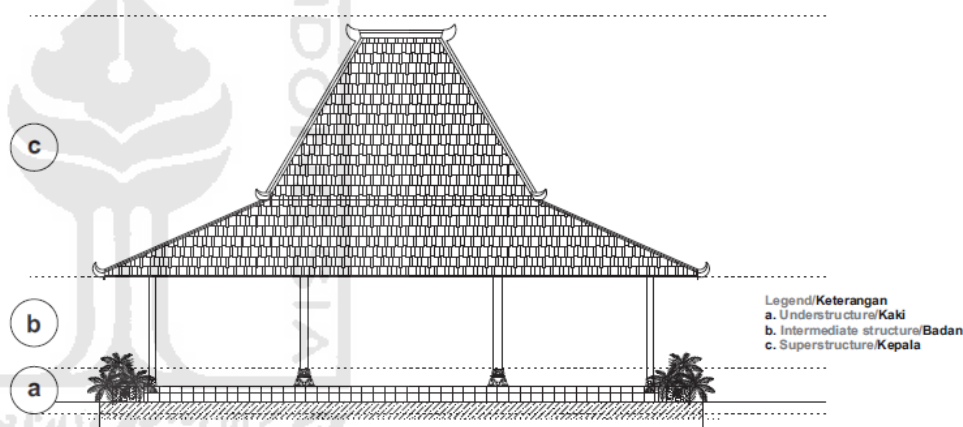
Gambar 26. Calung Banyumasan  
Sumber : Wikipedia

## 2. CALUNG BANYUMASAN

Calung merupakan jenis musik alat musik *idiophone* yaitu sumber bunyi berasal dari alat itu sendiri dan memiliki bahan dasar bambu. Alat musik calung dimainkan dengan cara memukul bilah bambu yang disusun berdasarkan nada atau titi laras dengan menggunakan pemukul yang berbentuk stik. Calung dapat dilakukan dengan posisi duduk dan bias juga berdiri tergantung tergantung kemampuan pemain. Dalam pementasannya calung banyumasan dimainkan bersama alat musik lain seperti gambang barung, gambang penerus, dhendem, kenong, dan gongsebu. Selain sebagai pengiring tari lengger, calung juga dapat ditampilkan sendiri. Saat ini musik calung banyak ditemukan di area wisata sebagai musik selamat datang dan di beberapa daerah ditampilkan di pinggir jalan.



Gambar 27. Rumah Joglo Limasan  
Sumber : <https://rumahjoglo.net/>



Gambar 28. 3 Bagian Rumah Joglo  
Sumber : UNESCO 2008

## 3. RUMAH JOGLO LIMASAN

Rumah limasan memiliki bentuk seperti rumah joglo pada umumnya yaitu memiliki kerangka berupa 4 tiang utama yang disebut soko guru sebagai penyangga struktur bangunan dan terletak di tengah menopang atap limasan. Susunan ruang terdiri dari pringgitan yaitu bagian teras rumah, ruang tengah (gadhog), dan pawon atau disebut dengan dapur. Material utama yang digunakan adalah kayu jati karena memiliki sifat yang keras dan tidak mudah dimakan rayap. Mulai dari saka guru atau tiang utama, kerangka atap, kusen dan daun pintu jendela juga menggunakan kayu jati. Namun selain dinding kayu terdapat juga dinding gedhek yaitu ayaman bambu. Untuk atapnya menggunakan genteng tanah liat. Bentuk rumah joglo mempunyai sistem struktur penahan beban gaya lateral yang berbeda dengan rumah adat lainnya, karena pada rumah joglo pembebanan pusat bangunan pada soko guru dan tumpang sari yang bertujuan supaya bangunan menjadi stabil saat terkena beban lateral. Struktur atap joglo seperti payung yaitu *umbrella system*, jenis atap ini menjadi *balancing system* saat terjadi gempa.

- a. Khaki. Bagian kaki terdiri dari pondasi, lantai, dan umpak
- Pondasi (bebatur) terbuat dari tanah liat dan dilapisi menggunakan pasir.
  - Lantai (jogan atau jeramban). Lantai menggunakan bligon, plesteran semen dan tegel.
  - Alas tiang atau kolom (Umpak) terbuat dari batu alam berwarna hitam.



Gambar 29. Variasi Pintu Jendela  
Sumber : UNESCO 2008



Gambar 30. Rete-rete  
Sumber : UNESCO 2008

#### b. Badan

Bagian badan terdiri atas tiang (saka), jendela, pintu, ventilasi dan dinding.

- Tiang, Saka guru merupakan tiang utama. Saka guru berada diatas umpak sebagai struktur utama yang terhubung dengan balok di atasnya.
- Dinding rumah joglo dapat menggunakan material berupa papan kayu, batu bata dan bambu.
- Elemen hias yang ada pada rumah joglo terbuat dari kayu. Terdapat elemen tebeng yaitu ventilasi berbentuk persegi panjang yang ditempatkan di atas jendela dan pintu dan berfungsi sebagai sirkulasi udara, ragam hias dan pencahayaan alami.
- Pintu dan jendela diletakkan secara simetris, pintu dengan 2 daun pintu yang diapit oleh jendela pada kiri kanannya. Pada jendela dilengkapi dengan teralis besi atau jeruji kayu. Di atas jendela dan pintu dilengkapi dengan tebeng yang diukir sebagai elemen dekoratif dan sirkulasi udara.

#### c. Kepala

Terdapat dua bagian kepala bangunan yaitu rangka dan penutup atap (payon).

- Rangka utama atap rumah joglo adalah brunjung berbentuk piramida yang berada diatas keempat saka guru.
- Penutup Atap rumah joglo menggunakan sistem empyak, yaitu atap ditopang oleh sebuah bidang kaku yang terdiri atas susunan usuk yang menghubungkan antara molo dengan blandar pamanjang atau blandar-blandar yang ada di bawahnya, sesuai dengan tipe atapnya.
- Ornamen Atap
  - Rete-rete digunakan pada tepi listplank.
  - Krepyak digunakan pada tutup keyong pada atap.
  - Makutha, yaitu hiasa atap yang diletakkan pada bubungan bagian tengah, pada bagian ujung kanan dan kiri wuwungan, dan pada ujung jurai.

## 2.3 KAJIAN KONSEP DAN FUNGSI BANGUNAN

### 2.3.1 KAJIAN *CULTURAL CENTER*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *cultural center* adalah suatu tempat sebagai sarana untuk membina dan mengembangkan suatu kebudayaan. Menjadi salah satu wadah untuk melestarikan warisan dan kesenian daerah, *cultural center* juga menjadi tempat dan sarana untuk melatih, memamerkan dan melestarikan kebudayaan dan kesenian daerah. Secara umum *cultural center* adalah gabungan antara ruang terbuka dengan fasilitas gedung pertunjukan sebagai sarana pertunjukan dan dapat dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya seperti museum serta sebagai tempat berkumpulnya dan bertukar informasi para seniman. Fungsi dari *cultural center* sendiri yaitu adalah :

1. Fungsi Administratif
2. Fungsi Edukatif
3. Fungsi Rekreatif
4. Fungsi Informatif

Dari fungsi-fungsi tersebut, *cultural center* ini mempunyai beberapa fasilitas (Ramdini., Sarihati., Salayanti. 2015) sebagai berikut :

1. Kantor. Sebagai penunjang fungsi administratif, mendata berbagai kegiatan yang berlangsung, properti didalamnya dan jumlah pengunjung.
2. Perpustakaan/Museum. Sebagai penunjang fungsi edukatif dan informatif, Perpustakaan pada *cultural center* berisi buku-buku mengenai kebudayaan, sejarah dan informasi mengenai daerah tersebut. Museum memajang benda-benda adat dan benda-benda bersejarah.
3. Galeri seni. Galeri seni pada *cultural center* akan memamerkan karya 2D dan 3D yang dibuat oleh seniman lokal. Karya yang dipamerkan berupa lukisan, kerajinan tradisional, batik dan karya lainnya.
4. Ruang pertunjukan, memiliki fungsi utama untuk pertunjukan musik, tari dan teater digunakan untuk menampilkan pertunjukan tari, musik, teater dan dapat digunakan sebagai ruang pertemuan serbaguna. Terdiri dari ruang pertunjukan *indoor* dan *outdoor*.
5. Ruang *workshop*. *Workshop* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu kesenian berupa tari, musik ataupun kerajinan. Pada kegiatan *workshop* pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan seniman dan dapat saling bertukar informasi antar seniman juga.

#### IDENTIFIKASI RUANG

1. Ruang Pertunjukan
  - a. Gedung/ ruang teater, aspek seperti visual, audio dan *lighting* / pencahayaan sangat penting. Terdiri dari panggung dan tempat duduk penonton.
  - b. Galeri, Pertunjukan karya seni yang tidak bergerak 2D/3D. Aspek visual diutamakan.
2. Ruang Pendukung
  - a. Kantor pengelola.
  - b. Ruang persiapan
  - c. Ruang latihan
  - d. *Control & operation room*, untuk mengendalikan *sound*, *lighting* dan kebutuhan lpertunjukan lainnya.
  - e. Ruang *Workshop*.
  - f. Perpustakaan.
  - g. Ruang ibadah dan lavatory

3. Ruang Komunal  
Menjadi ruang berkumpul dan menjadi penghubung antar ruang.
  - a. Lobby, sebagai area berkumpul dan pusat informasi *cultural center*.
  - b. Cafeteria, sebagai tempat bersantai dan menikmati makanan/minuman.
  - c. Lounge sebagai area tunggu dan istirahat.
  - d. Taman terbuka, dapat menjadi ruang pertunjukan *outdoor* dan tempat bersantai.
  - e. Area parkir

## IDENTIFIKASI KEGIATAN

1. Pagelaran Pentas. Pagelaran pentas merupakan pertunjukan yang dinamis atau bergerak. Pertunjukan ini juga memungkinkan interaksi antara pemain dengan penonton secara langsung.
  - a. Drama/teater, perpaduan antara pertunjukan gerak dan suara/audio.
  - b. Pentas musik, pertunjukan yang menekankan pada aspek suara/audio.
  - c. Pentas tari, pertunjukan yang menekankan pada aspek gerak yang dikombinasikan dengan musik pengiring.
2. Pameran. Kegiatan memamerkan karya 2 atau 3 dimensi di dalam maupun di luar ruangan.
3. *Workshop*, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu kesenian berupa tari, musik ataupun kerajinan. Pada kegiatan *workshop* pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan seniman dan dapat saling bertukar informasi antar seniman juga.

Beckley, R. M. (1981). Theatre Facility Impact Study, Volume 1: Theater Facilities: Guidelines and Strategies. Center of Architecture and Urban Planning Research Monographs University of Wisconsin Milwaukee, (hal. 1-38)

Secara garis besar terdapat 3 pelaku utama di *cultural center* yaitu pengunjung, pengelola dan penyelenggara.

1. Pengunjung. Pengunjung berperan penting dalam suatu tempat hiburan/pertunjukan karena tujuan dari kegiatan tersebut adalah menghibur dan menarik minat pengunjung itu sendiri. Terdapat dua jenis yaitu pengunjung lokal dan asing. Pengunjung lokal untuk melestarikan kebudayaan lokal sedangkan pengunjung asing belajar tentang kebudayaan lokal.
2. Pengelola. Badan atau kelompok yang bertanggung jawab atas keberadaan taman budaya di suatu daerah.
3. Penyelenggara. Penyelenggara adalah suatu kelompok atau individu yang mengadakan suatu pertunjukan seni dan budaya.

Sebagai sebuah bangunan kesenian terdapat beberapa persyaratan ruang utama maupun dan ruang pendukung. Ruang-ruang tersebut dibagi menjadi 4 kategori yaitu *front of house*, *House*, *Stage* dan *Backstage or back of house*. Pembagian ruang sebagai berikut :

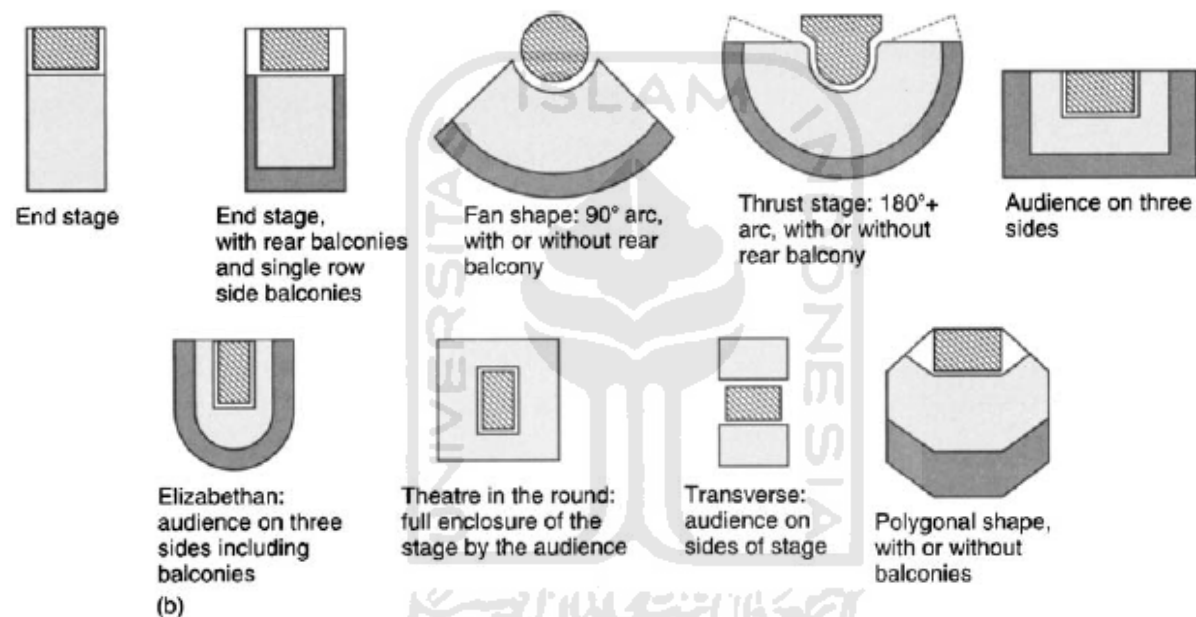
FRONT OF HOUSE	HOUSE	STAGE	BACK OF HOUSE
Lobby	Ruang pengunjung untuk menyaksikan pertunjukan	Panggung pertunjukan/ area pertunjukan lainnya	Ruang ganti
Foyer			Ruang pemain
Area sirkulasi / koridor			Storage
Resepsionis			Support stage room
Lounge			Toko oleh-oleh
Area servis pengunjung			Ruang workshop
			Ruang genset dan pendukung lainnya

Tabel 7. Kebutuhan Ruang dalam ruang pertunjukan seni  
Sumber : Time Saver Standards For Building Types (2001)

## AMPHITHEATER

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *amphitheater* adalah sebuah arena pertunjukan pada zaman Romawi yang berbentuk lonjong atau bulat, tanpa atap, dengan tempat duduk penonton bertingkat-tingkat. Semakin berkembangnya zaman bentuk *amphitheater* tidak hanya bulat dan lonjong saja namun dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan. Terdapat beberapa jenis *performing space* dengan desain *open stage* untuk *amphitheater* diantaranya yaitu:

1. *End Stage*. Berbentuk kotak persegi panjang dengan posisi panggung dan area penonton berhadapan tegak lurus. Penonton terfokus ke arah depan yaitu panggung.
2. *Fan-Shaped*. Panggung dikelilingi oleh area penonton hingga 90 derajat. Pemain/penampil dapat berinteraksi dengan penonton serta penonton dapat menikmati *background* panggung saat pertunjukan dilakukan. Selain itu jenis panggung ini juga dapat menampung lebih banyak penonton dibandingkan jenis yang lain.
3. *Thrust Stage*. Panggung dikelilingi oleh area penonton hingga 180 derajat. Bentuk panggung setengah lingkaran dan terdapat 3 sisi area penonton.
4. *Theatre-in-the-round*. Letak panggung berada di tengah sehingga penonton dapat menikmati pertunjukan dari berbagai sisi. Akses penampil menuju panggung melalui area penonton sehingga terpisah dengan *backstage*. Akustik pertunjukan harus memproyeksikan keseluruhan sisi dengan batas suara yang jelas hingga ke bagian belakang area penonton.
5. *Traverse Stage*. Penonton berada di dua sisi panggung yang bersebrangan. Panggung berada diantara penonton.



Gambar 31. Open Stage Format  
Sumber : *Building for The Performing Arts*, Ian Appleton

### 2.3.2 KAJIAN *ACTIVITY CENTER*

*Activity center* sebagai tempat bagi pengunjung untuk melakukan berbagai kegiatan. Kegiatan yang dilakukan bersifat bebas namun tidak melanggar aturan dan norma yang telah ditentukan. *Activity center* ini dapat diakses oleh semua orang karena merupakan *public space*. *Public space* merupakan elemen penting di suatu wilayah khususnya wilayah perkotaan dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang tinggi. Menurut Rustam Hakim (1987), suatu tempat sebagai sarana untuk memwadahi kegiatan yang melibatkan masyarakat baik secara kelompok maupun individu disebut dengan ruang publik yang mana bentuk ruang publik tersebut disesuaikan dengan bentuk dan susunan massa bangunan yang ada. Menurut Eko Budihardjo (1998), ruang terbuka memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi umum :
  - Tempat bermain dan berolah raga, tempat bersantai, tempat komunikasi sosial, tempat peralihan, tempat menunggu
  - Sebagai ruang terbuka, ruang ini berfungsi untuk mendapatkan udara segar dari alam.
  - Sebagai sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat lain.



2. Fungsi ekologis :
  - Penyegaran udara, menyerap air hujan, pengendalian banjir, memelihara ekosistem tertentu.
  - Pelembut arsitektur bangunan.

Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Ruang publik tertutup : adalah ruang publik yang terdapat di dalam suatu bangunan atau sering disebut ruang terbuka non hijau (RTNH).
2. Ruang publik terbuka : yaitu ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering juga disebut ruang terbuka hijau (RTH).

Selain fungsi utamanya sebagai ruang terbuka hijau, activity center juga memiliki fasilitas didalamnya diantaranya yaitu :

1. *Skatepark*. *Skatepark* merupakan ruang terbuka publik dengan fungsi utama sebagai arena bermain skateboard. Selain *skateboard* olahraga atau permainan lain yang juga menggunakan arena *skatepark* adalah sepeda bmx dan sepatu roda. Keberadaan dari *skatepark* diharapkan menjadi ruang interaksi dan rekreasi masyarakat sekitar.
2. Taman bermain anak. Taman sebagai area bersantai menjadi area bermain yang ramah anak. Semua kalangan dapat menikmati fasilitas pendukung ini.
3. *Foodcourt*. *Foodcourt* menjadi area kantin atau area makan pengunjung, didalam foodcourt ini menjual berbagai macam makanan khususnya makanan khas banyumas.
4. Area parkir khusus sepeda. Area parkir khusus ini ditunjukan untuk mendukung komunitas sepeda yang ada di Purwokerto dan sekitarnya.



Gambar 32. Ruang Publik Tertutup  
Sumber : <https://www.pymnts.com/>



Gambar 33. Ruang Publik Terbuka  
Sumber : <https://www.tripadvisor.com/>

## SKATEPARK

*Skatepark* adalah suatu arena olahraga papan luncur, BMX, dan in-line skate yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang lengkap didalamnya berupa kombinasi dari rintangan-rintangan yaitu *half-pipes*, *quarter pipes*, *vert ramps*, *pyramids*, *banked ramps*, *full pipes*, *stairs*, *handrails*, *trick boxes*, dll yang berorientasi pada struktur arsitektural, berdasarkan ukuran arena dan kebutuhan para pemain.

Berdasarkan luas dan cakupan wilayah

1. *Skate Dot*. Lebih dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk kecil karya seni yang digunakan untuk bermain *skateboard*, dengan desain arsitektur yang minim.
2. *Skate Spot*. Sekitar 3.000 hingga 5.000 ft<sup>2</sup>. Fitur-fitur pada Skate spot biasanya terdiri dari rintangan-rintangan skate, tempat duduk, air, dan fasilitas lainnya.
3. *Small Neighborhood Skatepark*. 5.000 sampai 10.000 ft<sup>2</sup> dengan beberapa fasilitas termasuk toilet, bangku tempat duduk, dan parkir.
4. *Large Neighborhood Skatepark*. 10.000 sampai 25.000 ft<sup>2</sup> . fasilitasnya termasuk tempat duduk penonton dan dilengkapi dengan lampu untuk penggunaan pada malam hari dan tempat parkir.
5. *Sector Skatepark*. Lebih dari 25.000 ft<sup>2</sup> , termasuk alokasi ruang untuk permainan sepeda dan panjat dinding. Situs sama dengan *Large Neighborhood Skatepark* ditambah konsesi dan tempat parkir yang lebih luas.
6. *County/Regional Skatepark*. Lebih dari 40.000 ft<sup>2</sup> , termasuk fasilitas yang sesuai untuk kegiatan profesional. Sedangkan fasilitas lainnya sama dengan sector Skatepark dan tempat parkir yang lebih luas.

Berdasarkan material :

1. Permanen (beton), arena bermain *skateboard* dengan material dasar dan rintangan menggunakan beton.
2. Modular, bahan modular dapat berupa baja, kayu maupun campuran. Material tersebut umumnya adalah material pre-fabrikasi.

Dasar-dasar desain tambahan pada *skatepark* yaitu:

1. **Permukaan Rata.** Skatepark minimal memiliki permukaan rata dengan lebar 3.04 m antara satu *obstacle* dengan *obstacle* lainnya. Untuk menghindari kecelakaan saat bermain penempatan dua dinding harus memiliki ruang yang cukup sehingga gerak pemain dapat leluasa.
2. **Transitions.** Sebuah bidang transisi antara dinding miring dengan permukaan rata yang dapat dirancang dengan dua model yaitu dikelilingi lereng seperti kolam renang atau pinguran menyerupai saluran air. Standar kemiringan maksimal 500.
3. **Lips, Edges dan Coping (Pinggiran Dinding).** *Lips, edges dan coping* pinggiran dinding, transition dan kolam harus keras dan layak *grind* karena saat berada di puncak *transition*, *rider* akan melakukan trik seperti *slide* atau *grind*. Pinggiran yang menjorok keluar akan membuat *rider* dapat menempatkan posisi dengan baik dan aman. *Coping* (pipa besi minimal 2 inci pada pinggir *transition*) yang menonjol keluar akan mempermudah *slide* atau *grind* dan melindungi material *transition*.
4. **Curbs, Blocks, Dinding dan Tangga.** Elemen jalan seperti ini sudah menjadi bagian dari *skatepark* modern. Elemen-elemen ini menjadi lebih maksimal jika digabungkan dengan *obstacle* lainnya, misalnya *curbs* (*obstacle* yang menyerupai pinggiran jalan) digabungkan dengan *banks*. Cara lainnya adalah membangun *block* (*obstacle* yang berbentuk kotak menyerupai elemen jalan seperti pedestrian) yang dikombinasikan dengan beberapa anak tangga mengelilingi pinggir *skatepark* yang dapat berfungsi sebagai *obstacle* maupun tempat duduk.



Gambar 34. *Skatepark* Permukaan Rata  
Sumber : <https://belajarcerita.com/>



Gambar 35. *Skatepark* Transitions  
Sumber : <https://www.skateboardershq.com/>



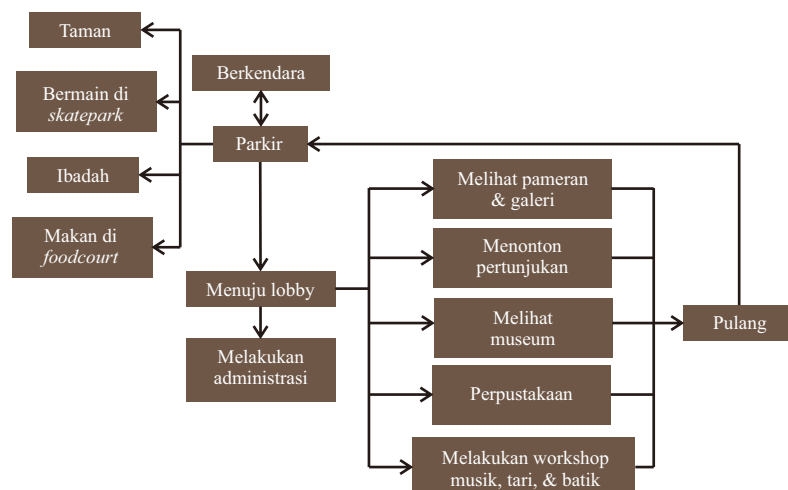
Gambar 36. *Skatepark* Pinggiran Dinding  
Sumber : <https://megapolitan.kompas.com/>



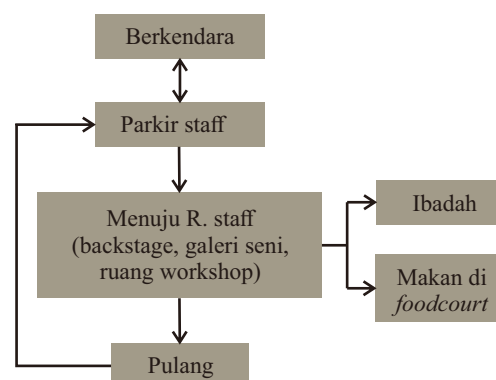
Gambar 37. *Skatepark* Tangga  
Sumber : <https://news.detik.com/>

### 2.3.3 DATA KLIEN DAN PENGGUNA

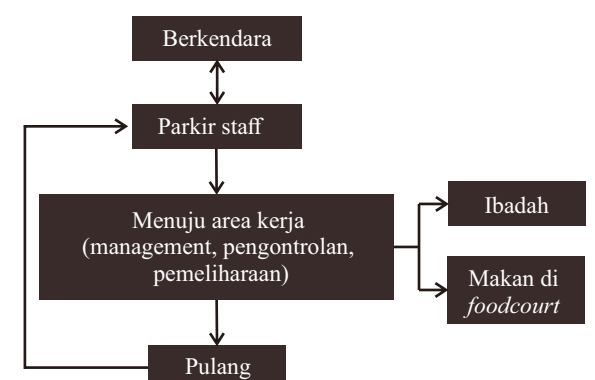
Pengguna didalam Banyumas *Cultural Center* dibagi menjadi 3 yaitu pengunjung, pengelola dan pekerja seni. Kebutuhan ruang suatu bangunan akan didasarkan pada pola aktifitas pengguna didalamnya sehingga mengetahui tentang aktifitas pengguna sangatlah penting.



Gambar 38. Bagan Alur Sirkulasi Pengunjung  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 39. Bagan Alur Sirkulasi Pekerja Seni  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 40. Bagan Alur Sirkulasi Pengelola  
Sumber : Penulis, 2021

PENGGUNA	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG
Pengunjung	Parkir	Lahan parkir	Publik
	Mencari Informasi	Ruang Informasi / <i>Lobby</i>	Publik
	Membeli tiket	Loket tiket	Publik
	Bersantai	<i>Open space</i> , selasar, taman	Publik
	Menonton pertunjukan	Panggung pertunjukan	Publik
	Melihat pameran	<i>Exhibition room</i>	Publik
	<i>Workshop</i> , membaca	<i>Educational space</i>	Semi Publik
	Bermain <i>skateboard</i> & sepatu roda	<i>Skatepark</i>	Publik
	Makan	Kantin	Publik
	Sanitasi	Lavatori pengunjung	Servis
	Belanja	<i>Souvenir shop</i>	Publik
	Ibadah	Musholla	Semi Publik

Tabel 9. Kebutuhan Ruang Pengunjung  
Sumber : Penulis, 2021

PENGGUNA	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG
Pelaku seni dan pengisi acara	Parkir	Lahan parkir	Publik
	Mengambil peralatan latihan	<i>Loading dock</i> (musik, tari, dan teater)	Servis
	Latihan	<i>Practice Studio</i> (musik, tari, dan teater)	Semi Publik
	Persiapan tampil	<i>Backstage</i>	Privat
	Istirahat	Ruang tunggu pengisi	Privat
	Sanitasi	Lavatori pengisi	Servis
	Makan	Kantin	Publik
	Belanja	<i>Souvenir shop</i>	Publik
	Mengisi acara <i>workshop</i>	<i>Educational space</i>	Semi Publik
	Ibadah	Musholla	Semi Publik

Tabel 10. Kebutuhan Ruang Pelaku Seni  
Sumber : Penulis, 2021

PENGGUNA	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG
<i>Staff Cultural Center</i>	Parkir	Lahan parkir	Publik
	Mengelola kantor utama	Kantor direktur, bendahara, sekretaris	Privat
	Mengelola bagian informasi	<i>Lobby</i>	Privat
	Mengelola bagian tiket	Loket tiket	Privat
	Mengelola bagian administrasi	Ruang administrasi	Privat
	Mengambil & menyimpan alat kebersihan	Janitor	Privat
	Mengontrol pertunjukan	Ruang kontrol /AV	Privat
	Mengontrol peralatan panggung	<i>Loading dock</i>	Privat
	Sanitasi	<i>Lavatory staff</i>	Servis
	Makan	Kantin	Publik
	Mengontrol kelistrikan	Ruang kontrol listrik	Privat
	Ibadah	Musholla	Semi Publik

Tabel 11. Kebutuhan Ruang Staff  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKUSTIK	SANITASI
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	IN	OUT		
Galeri Pameran	Ruang pameran	V	V (500 lux)		V	V			
	Museum	V	V (350 lux)		V	V			
	Perpustakaan	V	V (300 lux)	V	V	V	V		
	Ruang penyimpanan	V	V	V					
Teater	Teater tertutup		V		V	V		V	
	Ruang ganti		V		V				
	Ruang persiapan		V		V				
	Ruang musik		V		V			V	
	Ruang kontrol		V		V			V	
	Gudang	V	V (100 lux)	V					
	Toilet	V	V (250 lux)	V		V			V
Amphiteater	Teater terbuka	V	V	V			V		
	Ruang persiapan	V	V	V					
Ruang workshop	Ruang musik		V (350 lux)		V			V	
	Ruang tari		V (350 lux)		V		V	V	
	Ruang serbaguna	V	V (350 lux)		V	V		V	
	Gudang	V	V	V					

Tabel 12. Persyaratan Ruang Utama  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKUSTIK	SANITASI
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	IN	OUT		
Lobby	Ruang tunggu	V	V (350 lux)		V	V	V		
	Resepsionis		V (300 lux)		V	V	V		
	Toilet	V	V (250 lux)	V					V
	Janitor		V	V					
Ruang souvenir	Ruang display	V	V (250-500 lux)	V		V			
	Kasir	V	V (300 lux)	V					
	Gudang	V	V (100 lux)	V					
Foodcourt	Gerai makanan		V (300 lux)	V			V		
	Dapur		V (250 lux)	V					V
	Area Makan	V	V (250 lux)	V		V	V		
	Gudang	V	V	V					
	Janitor		V	V					
Kantor	Toilet	V	V (250 lux)	V					V
	Ruang kepala	V	V (350 lux)	V	V		V		
	Ruang staff	V	V (350 lux)	V	V		V		
	Ruang administrasi	V	V (350 lux)	V	V		V		
	Ruang pertemuan	V	V (300 lux)	V	V	V	V	V	
	Pantry		V	V					V
	Gudang	V	V (100 lux)	V					
	Janitor		V	V					
Toilet	V	V (250 lux)	V					V	

Tabel 13. Persyaratan Ruang Pendukung  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKUSTIK	SANITASI
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	IN	OUT		
Ruang cleaning servis	Ruang istirahat	V	V	V	V		V		
	Loker		V	V					
Pos satpam	Ruang satpam	V	V	V					
	CCTV		V		V				
	Toilet	V	V (250 lux)	V					V
Tempat parkir	Parkir mobil	V	V	V		V	V		V
	Parkir motor	V	V	V		V	V		V
	Parkir sepeda	V	V	V		V	V		V
	Pos parkir	V	V	V					
Mushola	Ruang salat	V	V (250 lux)	V	V	V	V		
	Gudang	V	V (100 lux)	V					
	Tempat wudhu	V	V	V					
	Janitor		V	V					
	Toilet	V	V (250 lux)	V					V
ME	Ruang plumbing		V	V					
	Ruang elektrikal		V		V				
	Ruang generator		V	V					
	R telekomunikasi		V		V				
	Ruang teknisi	V	V (250 lux)	V	V		V		

Tabel 14. Persyaratan Ruang Servis  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	JUMLAH RUANG	KAPASITAS	STANDAR		ANALISIS	
				SUMBER	LUAS	DIMENSI	LUAS
Galeri Pameran	Ruang pameran	1	50 sculpture	NAD	6 m <sup>2</sup> /sculpture	300 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>
	Museum	1	50 sculpture	NAD	6 m <sup>2</sup> /sculpture	300 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>
	Perpustakaan	1	50 orang	NAD	2,5 m <sup>2</sup> /orang Lemari = 0,3 m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>
	Ruang penyimpanan	3		NAD	15 m <sup>2</sup> /ruang	45 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
Teater	Auditorium	1	500 orang	NAD	0,5 m <sup>2</sup> /orang	250 m <sup>2</sup>	250 m <sup>2</sup>
	Panggung	1	20 orang	NAD	100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
	Ruang instrumen	1	10-20 orang	Studi	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	Ruang ganti	4	8 orang	NAD	4 m <sup>2</sup> /orang	32 m <sup>2</sup>	32 m <sup>2</sup>
	Ruang persiapan	2		AS	24 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>	48 m <sup>2</sup>
	Ruang musik	1		AS	18 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>
	Ruang kontrol	2		AS	9 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>	18 m <sup>2</sup>
	Gudang	1		AS	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>	26 m <sup>2</sup>
	Toilet	2		NAD	Bilik= 1,3 m <sup>2</sup> /orang Wastafel= 1,5 m <sup>2</sup> /2 orang		
Janitor	1	1 orang	TS	1,2 m <sup>2</sup> /ruang	1,2 m <sup>2</sup>	1,2 m <sup>3</sup>	

Tabel 15. Luas Ruang 1  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	JUMLAH RUANG	KAPASITAS	STANDAR		ANALISIS	
				SUMBER	LUAS	DIMENSI	LUAS
Amphiteater	Teater terbuka	1	200 orang	NAD	0,6 m <sup>2</sup> /orang	120 m <sup>2</sup>	120 m <sup>2</sup>
	Ruang persiapan	1	1	AS	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
Ruang workshop	Ruang musik	1	25	NAD	4,5 m <sup>2</sup> /tempat	112,5 m <sup>2</sup>	112,5 m <sup>3</sup>
	Ruang Batik	1	20				
	Ruang tari	1	30	NAD	4,5 m <sup>2</sup> /tempat	135 m <sup>2</sup>	135 m <sup>2</sup>
	Gudang	1	4 orang	AS	4 m <sup>2</sup> /orang	16 m <sup>2</sup>	16 m <sup>2</sup>

Tabel 16. Luas Ruang 2  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	JUMLAH RUANG	KAPASITAS	STANDAR		ANALISIS	
				SUMBER	LUAS	DIMENSI	LUAS
Lobby	Ruang tunggu	1	100 orang	NAD	0,6 m <sup>2</sup> /orang	60 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>
	Resepsionis	1	2	AS	4 m <sup>2</sup> /orang	8 m <sup>2</sup>	8 m <sup>2</sup>
	Toilet	6	14 orang	NAD	Bilik= 1,3 m <sup>2</sup> /orang Wastafel= 1,5 m <sup>2</sup> /2 orang		
	Janitor	2		TS	1,2 m <sup>2</sup> /ruang	2,4 m <sup>2</sup>	2,4 m <sup>2</sup>
Ruang souvenir	Ruang display	2		NAD	Rak dinding= 0,9 m <sup>2</sup> Rak ruang= 1,6 m <sup>2</sup>		
	Kasir	1	2	NAD	2 m <sup>2</sup> /orang	4 m <sup>2</sup>	4 m <sup>2</sup>
	Gudang	1	3	AS	4 m <sup>2</sup> /orang	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
Foodcourt	Gerai makanan	5	1	AS	7m <sup>2</sup>	35 m <sup>2</sup>	35 m <sup>2</sup>
	Dapur	5	1	NAD	5,4 m <sup>2</sup> /ruang	27 m <sup>2</sup>	27 m <sup>2</sup>
	Area Makan	1	32	NAD	5,3 m <sup>2</sup> /4 orang	42,4 m <sup>2</sup>	42,4 m <sup>3</sup>
	Gudang	1	1	AS	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>	7 m <sup>2</sup>
	Janitor	1		TS	1,2 m <sup>2</sup> /ruang	1,2 m <sup>2</sup>	1,2 m <sup>2</sup>
	Toilet	6		NAD	Bilik= 1,3 m <sup>2</sup> /orang Wastafel= 1,5 m <sup>2</sup> /2 orang		

Tabel 17. Luas Ruang 3  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	JUMLAH RUANG	KAPASITAS	STANDAR		ANALISIS	
				SUMBER	LUAS	DIMENSI	LUAS
Kantor	Ruang kepala	1	1	NAD	13,4 m <sup>2</sup> /orang	13,4 m <sup>2</sup>	13,4 m <sup>3</sup>
	Ruang staff	1	10	NAD	4,46 m <sup>2</sup> /orang	44,6 m <sup>2</sup>	44,6 m <sup>3</sup>
	Ruang administrasi	1	2	NAD	4,46 m <sup>2</sup> /orang	8,92 m <sup>2</sup>	8,92 m <sup>3</sup>
	Ruang pertemuan	1	10	NAD	2 m <sup>2</sup> /orang	20 m <sup>2</sup>	21 m <sup>2</sup>
	Pantry	1		NAD	Meja makan= 5,3 m <sup>2</sup> /4 orang Kabinet= 1,04 m <sup>2</sup>		
	Gudang	1		AS	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
	Janitor	1		TS	1,2 m <sup>2</sup> /ruang	1,2 m <sup>2</sup>	1,2 m <sup>2</sup>
	Toilet	4		NAD	Bilik= 1,3 m <sup>2</sup> /orang Wastafel= 1,5 m <sup>2</sup> /2 orang		
Ruang cleaning servis	Ruang istirahat	1		AS	0,6 m <sup>2</sup> /orang		
	Loker	1		NAD	0,65 m <sup>2</sup> /orang		

Tabel 18. Luas Ruang 4  
Sumber : Penulis, 2021

KELOMPOK RUANG	RUANG	JUMLAH RUANG	KAPASITAS	STANDAR		ANALISIS	
				SUMBER	LUAS	DIMENSI	LUAS
Pos satpam	Ruang satpam	1		AS	9 m2	9 m2	9 m2
	CCTV	1	2 orang	AS	4,5 m2/orang	9 m2	9 m2
	Toilet	1	1 orang	NAD	Bilik= 1,3 m2/orang		
Tempat parkir	Parkir mobil	1	20	NAD	8,2 m2/mobil	164 m2	164 m2
	Parkir motor	1	50	NAD	1,5 m2/motor	75 m2	75 m2
	Parkir sepeda	1	30	NAD			
	Pos parkir	2	1	AS	4 m2	8 m2	9 m2
Mushola	Ruang salat	1	20 orang	NAD	0,65 m2/orang	20 m2	20 m2
	Gudang	1	1	AS	6 m2		
	Tempat wudhu	2	3 orang	NAD	0,45 m2/orang	6 m2	6 m2
	Janitor	1	1 orang	TS	1,2 m2/orang	1,2 m2	1,2 m3
	Toilet	4	1	NAD	Bilik= 1,3 m2/orang Wastafel= 1,5 m2/2 orang		
ME	Ruang plumbing	1	1	AS	25 m2	25 m2	25 m2
	Ruang elektrik	1	1	AS	25 m2	25 m2	25 m2
	Ruang generator	1	2	AS	25 m2	25 m2	25 m2
	R telekomunikasi	1	1	AS	25 m2	25 m2	25 m2
	Ruang teknisi	1	4 orang	NAD	4,46 m2/orang	18 m2	18 m2

Tabel 19. Luas Ruang 5  
Sumber : Penulis, 2021

## 2.4 KAJIAN KARYA ARSITEKTURAL YANG RELEVAN

### 2.4.1 KAJIAN PRESEDEN TEMA

#### Centre for Nyoongar Culture and Environmental Design



Gambar 41. Space Guy Mōquet Cultural Center  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Berlokasi di Northam Australia bangunan ini dibangun pada tahun 2018 dan memiliki luas 1450 m<sup>2</sup>. *Nyoongar Culture and Environmental center* merupakan sebuah taman budaya yang didalamnya berisi informasi berkaitan dengan suku Aborigin. Bentuk massa bangunan tidak seperti bangunan pada umumnya di daerah tersebut melainkan merespons lanskap pada site yaitu terletak di dekat dengan sungai. Fasad bangunan berupa kayu miring yang disusun berkelok-kelok menghadap ke sisi sungai.

Didalamnya terdapat beberapa fungsi yaitu berisi pameran Budaya Balladong Noongar, pusat informasi tentang Budaya Aborigin setempat dan situs bagi pengunjung, ruang serbaguna yang dapat digunakan sebagai pusat edukasi tentang Budaya Noongar serta menjadi *focal point* bagi keluarga Aborigin dan non-Aborigin di kota itu untuk berkumpul dan merayakan Budaya Noongar.

Material utama yang digunakan adalah kayu jarrah, yaitu kayu lokat dari daerah tersebut. Untuk bagian fasad bangunan menggunakan kayu jarrah yang telah direcycle atau telah digunakan sebelumnya.

#### Kesimpulan :

1. Mempertimbangkan aspek topologi wilayah/site dalam perancangan bentuk gubahan massa.
2. Memaksimalkan penggunaan material lokal.
3. Penggunaan material *recycle* pada fasad bangunan.
4. Fasad bangunan yang mencerminkan suku aborigin (material dan tone warna).

#### Dutch Embassy Ethiopia

Berlokasi pada lahan seluas 5 hektar yang dipenuhi dengan pepohonan dan berkontur. Bentuk massa bangunan dan peletakan bangunan mengikuti kondisi kontur eksisting yang ada pada site. Pada atap bangunan terdapat kolam bebatuan yang dangkal untuk melambangkan Belanda sebagai negara dengan *water management dan landscape technology* dan bentuk batuan di Ethiopia. Posisi bangunan berada dalam lekukan kontur menciptakan efek menghilang ketika dipandang dari posisi tertentu, saat mencapai ketinggian tertentu yang terlihat hanyalah kolam kecil dengan pepohonan eukaliptus.

Elemen-elemen diaplikasikan pada bangunan seolah menyamakan dengan alam di sekitarnya. Desain bangunan menyesuaikan kondisi alam di Lalibela Ethiopia yaitu dengan penggunaan bebatuan dan pemilihan warna juga mengadaptasi warna tanah di Ethiopia. Bentuk massa bangunan memanjang mengikuti bentuk site.





Gambar 42. Dutch Embassy Ethiopia  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>



Gambar 43. Atap Dutch Embassy Ethiopia  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Kesimpulan :

1. Mempertimbangkan aspek kontur padas site dalam perancangan bentuk gubahan massa dan peletakannya.
2. Terinspirasi dari bentuk elemen alam berupa bebatuan dan tanah.
3. Mempunyai siluet(bentuk) yang menyatu dengan alam sekitar

## 2.4.2 KAJIAN PRESEDEN FUNGSI

### Space Guy Môquet Cultural Center



Gambar 44. Space Guy Môquet Cultural Center  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>



Gambar 45. Interior Space Guy Môquet  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Berlokasi di Cabestany, Perancis, bangunan ini dibangun pada tahun 2017 dengan luas 177 m<sup>2</sup>. Space Guy Moquet adalah *public space* dengan fungsi sebagai area berkumpul, tempat rekreasi dan juga menjadi tempat pertunjukan seni. Bangunan ini berlokasi pintu masuk kota Cabestany, Perancis. Bentuk bangunan yang *massive* dan material dari fasad yang ikonik menarik perhatian pengunjung yang lewat khususnya kalangan pemuda. Dari kejauhan bangunan ini terlihat berbeda dan menonjol dibandingkan bangunan disekitarnya. Fasad bangunan hanya terdiri dari satu material saja yaitu beton. Bangunan ini terdiri dari 3 bagian yaitu area *outdoor*, *indoor* dan *rooftop*.

Pada area outdoor terdapat taman dengan perkerasan beton yang dibuat lebih *attractive* yaitu memainkan kontur untuk menjadi area bermain yang menyenangkan sehingga banyak kegiatan dapat dilakukan pada tempat ini seperti bermain sepeda, *skateboard* atau hanya untuk duduk menikmati suasana sekitar.

Sama dengan eksterior bangunan, bagian dalam bangunan pun hanya menggunakan satu material dan warna cat yang sama. Interior bangunan terlihat dinamis dengan tangga-tangga yang melintang di tengah ruangan. Ruang pameran pada lantai dasar sangat minimalis, tidak ada partisi pembatas atau sejenisnya sehingga terlihat luas dengan ruangan yang terbatas. Ruang workshop berada di lantai 2. Jendela kaca besar mendominasi ruangan ini, cahaya matahari menjadi sumber penerangan utama saat siang hari. Cahaya alami memberikan semangat yang kuat dibandingkan pencahayaan buatan dengan lampu meskipun terang yang dihasilkan sama.

Kisi-kisi beton pada fasad bangunan memberikan bayangan saat terpapar sinar matahari sore sehingga menghasilkan motif pada lantai dan tembok di selasar.

Kesimpulan :

- a. Area *outdoor* digunakan sebagai *public space* dengan mendesain lanskap yang *attractive*.
- b. Konsep minimalis pada interior ruang untuk menonjolkan karya dan pertunjukan.
- c. Bentuk dan fasad bangunan yang ikonik menjadi daya tarik.
- d. Bukaan berupa jendela kaca dengan ukuran besar untuk memaksimalkan pencahayaan alami pada ruang pameran dan ruang workshop.

## Ormiston Activity Centre



Gambar 46. Ormiston Activity Centre  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>



Gambar 47. Fasad Ormiston Activity Centre  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Berlokasi di New Zealand, bangunan ini dibangun pada tahun 2011 dengan luas 194 m<sup>2</sup>. Ormiston Activity Centre terdiri dari 4 bagian yang masing-masingnya memiliki karakteristik yang berbeda dan kontras. Kombinasi yang kontras tersebut menghasilkan desain yang dinamis dan ceria. Keempat elemen tersebut yaitu *stair tower* sebagai bangunan utama, area *skatepark* dengan elemen beton yang kuat, lanskap taman sebagai area hijau dan kondisi site sekitar. Terdapat beberapa fasilitas pada tempat ini diantaranya adalah *stair tower* sebagai area tunggu orang tua saat mengawasi, *skatepark*, hall serbaguna dengan kapasitas 80 orang dan yang terakhir adalah lanskap bangunan sebagai area terbuka hijau. Poin penting yang terlihat dalam tempat ini adalah susunan tangga-tangga beton sebagai bagian dari lanskap dan skatepark. Elemen vertikal yang kuat (skatepark dan lanskap beton) menciptakan koneksi visual yang kuat, titik masuk bangunan yang jelas, dan berdialog dengan bangunan yang ada di Stancombe Road.

Roda Warna CMYK membentuk skema warna dasar, yaitu terdiri dari 3 warna murni, warna sekunder dan tersier. Pemilihan warna CMYK mengadaptasi dari pakaian yang sering digunakan oleh para *skater* (pemain skateboard) yang menggunakan pakaian berwarna cerah saat bermain. Hal tersebut diterapkan pada batang baja pipih dengan cat warna-warna cerah dan membentuk roda warna saat mengelilingi fasad bangunan. Bangunan ini ditunjukkan untuk menarik perhatian pemuda dan anak-anak sehingga bangunan ini memiliki karakter yang ceria dan energik. Untuk mengawasi kegiatan anak-anak saat beraktivitas disediakan tempat tunggu dilantai 2 sehingga dapat mengawasi area secara lebih luas.

Kesimpulan :

1. Mempertimbangkan aspek social yang ada di sekitar site dalam proses desain.
2. Berani memadukan elemen yang kontras menjadi hal yang unik dan menarik.
3. Pemanfaatan lanskap menjadi area bermain yang multifungsi.

## Hyperlane Linear Sky Park



Gambar 48. Hyperlane Linear Sky Park  
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Berlokasi di Chengdu, China, bangunan ini dibangun pada tahun 2020 dengan luas keseluruhan adalah 1300 m<sup>2</sup>. Sesuai dengan namanya Hyperlane Linear Sky Park adalah sebuah taman buatan yang letaknya berada di rooftop suatu bangunan, fungsi bangunan dibawahnya yaitu galeri seni dan *activity center* bagi pemuda sekitar.

- *Urban Gallery.*

Elemen lanscape tersusun dari bentuk lingkaran yang berlapis dan memberikan efek dinamis dan atraktif sesuai dengan fungsi dari tempat ini yaitu *activity center* bagi pemuda dan anak-anak.

- *Urban promenade*

Perpaduan antara kolam air yang dangkal, cahaya matahari, dan vegetasi yang ada memberikan pengalaman visual alam di area perkotaan. Elemen tersebut menarik perhatian pejalan kaki yang lewat. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan pada area ini seperti duduk dibawah pohon sambil membaca buku atau bermain bagi anak-anak.

- *The Performance Gallery*

*Performance Gallery* dirancang untuk menjadi sebuah area *catwalk* di perkotaan, *public space* yang dinamis dan berkolaborasi dengan interior bangunan menjadikan area pertunjukan, pameran seni, pertemuan antar seniman bahkan pertunjukan teater dadakan.

- *24 Hour Social Terrace*

*Public space* ini dapat digunakan dan diakses kapan saja baik siang maupun malam, dan saat malam hari dilengkapi dengan lampu-lampu sehingga yang menghidupkan tempat tersebut.

- *Trees with a message.*

Pohon yang ditanam di area ini adalah pohon asli dari daerah Chengdu. Pohon jenis ini dapat tumbuh hingga ketinggian 30m dan memberikan kerindangan bagi orang-orang dibawahnya dan sangat cocok saat musim panas yang kuat.

- *New Commercial Consciousness.*

*Hyperlane* memberikan kontribusi yang berharga bagi lingkungan perkotaan setempat yang mempertimbangkan kenyamanan, keamanan, aksesibilitas, skala, kesetaraan, dan keragaman program yang membawa semangat dan berani dalam kehidupan sehari-hari bagi semua komunitas kreatif dan seni.

### Kesimpulan :

1. Mempertimbangkan aspek lifestyle masyarakat dengan menjadi hal utama dalam menentukan konsep desain.
2. Public space multifungsi dengan konsep urban+nature
3. Memasukan elemen alam kedalam desain modern dengan site urban

# 2.5 PETA PERSOALAN

## Perancangan Banyumasan *Cultural Center* Sebagai Pusat Kebudayaan dan *Activity Center* dengan Pendekatan *Critical Regionalism* di Purwokerto

### OBJEK

### LATAR BELAKANG

Fasilitas edukasi kesenian dan kebudayaan banyumasan berupa sanggar seni semakin berkurang.

Kurangnya fasilitas ruang publik berupa RTH dan pusat kegiatan bagi masyarakat purwokerto

Kab Banyumas mempunyai keragaman budaya dan potensi alam yang khas.

### ISU NON ARS

Edukasi

Sosial

Budaya dan Wisata

### PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana rancangan Banyumas *cultural center* sebagai pusat kebudayaan dan kegiatan dengan pendekatan *critical regionalism* di Purwokerto?

### PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana merancang tata ruang dan tata massa yang dapat mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan banyumas pada *cultural center* menggunakan pendekatan *critical regionalism*?
2. Bagaimana merancang selubung dan interior bangunan yang dapat mengimplentasikan lokalitas kabupaten banyumas?
3. Bagaimana merancang *lanscape* bangunan sebagai ruang publik bagi masyarakat untuk berkegiatan?

### VARIABEL

Activity Center

Cultural Center

Regionalisme

### PARAMETER

Lanskap	Fasilitas	RTH	Ruang Penunjang	Fasilitas	Site Context	Culture Experience	Place Making	Tapak
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertimbangkan topologi wilayah dalam perancangan lanskap</li> <li>- Mengaplikasikan unsur budaya kesenian daerah dalam pola lanskap</li> <li>- Menggunakan vegetasi lokal pada lanskap bangunan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memenuhi persyaratan fasilitas ruang publik minimal sesuai standar.</li> <li>- Tersedia ruang bersama yang dapat diakses secara publik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang Terbuka Hijau memenuhi standar minimal atau lebih dari peraturan daerah setempat.</li> <li>- Dilengkapi dengan fasilitas umum (kamar mandi dll)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang yang terdapat pada cultural center telah memenuhi persyaratan dalam segi pencahayaan dan akustik pada ruang pertunjukan indoor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat fasilitas ruang pertunjukan, pameran, museum, dan workshop kesenian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendukung aktifitas yang ada di sekitar site berupa plaza terbuka dengan foodcourt sebagai area makan saat akhir pekan dan Car Free Day.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertimbangkan aktifitas, kegiatan masyarakat dan topologi wilayah dalam menentukan desain massa bangunan dan tata ruang didalamnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertimbangkan aspek budaya berupa budaya, kesenian dan kerajinan tradisional dalam menentukan desain massa bangunan dan tata ruang didalamnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapak bangunan mengadaptasi dari bentuk kesenian dan budaya yang ada di kab. Banyumas dan penggunaan materi vegetasi lokal</li> </ul>

### INDIKATOR

Tata Massa

Tata Ruang

Fasad & Selubung

Tata Landscape

Struktur & Infrastruktur

Gambar 49. Bagan Peta Persoalan  
Sumber : Penulis, 2021



**BAB 3**  
**PEMECAHAN PERANCANGAN**  
**PERSOALAN**

# 3.1 EKSPLORASI KONSEP KONTEKS SITE

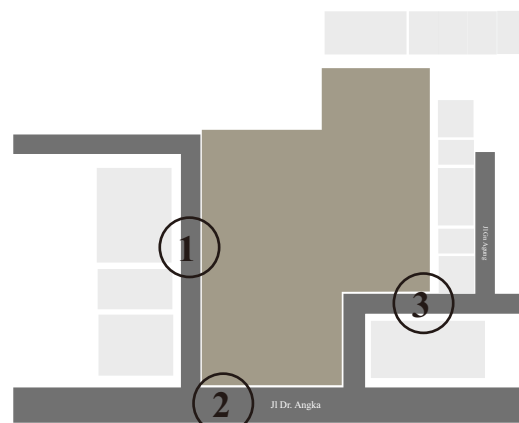
## 3.1.1 ANALISIS VIEW



Gambar 50. View Sekitar Site  
Sumber : Penulis, 2021

VIEW	POTENSI	KENDALA
Barat Laut	Lahan terbuka berupa taman menjadi view yang menarik Tidak terdapat bangunan tinggi yang menghalangi	Dekat dengan area parkir kolam renang sehingga akan ramai saat jam buka
Utara	View gunung Slamet yang terlihat jelas saat cuaca cerah Tidak terdapat bangunan tinggi yang menghalangi	Bersebelahan langsung dengan area perkampungan dan sekolah
Barat Daya	Terdapat akses jalan yang dapat dilalui mobil dan motor. Area ruko yang ramai didatangi orang	Tidak terdapat potensi pemandangan yang menarik View yang didapat dijumpai ditempat lain
Selatan	Terdapat akses jalan utama dengan fasilitas jalur sepeda dan pedestrian yang baik Tidak terdapat bangunan tinggi yang menghalangi view	Area pertokoan yang tidak tertata dengan baik, mengurangi keindahan kota Tiang listrik, lampu jalan, & kabel tidak tertata dengan baik

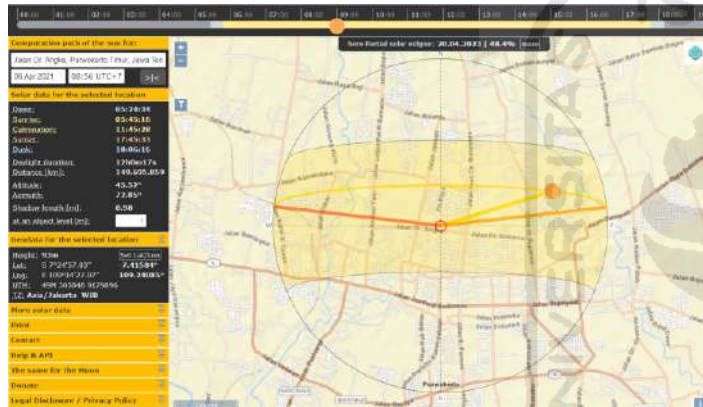
## 3.1.2 ANALISIS SIRKULASI



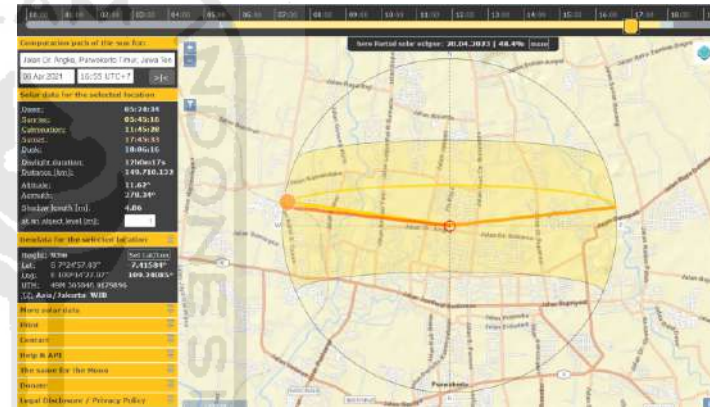
Gambar 51. Sirkulasi Site  
Sumber : Penulis, 2021

JALAN	POTENSI	KENDALA
1	Fasilitas jalan yang baik, yaitu perkerasan aspal dan sudah dilengkapi lampu jalan. Lebar jalan cukup lebar yaitu 4 meter.	Jalan tidak cukup untuk 2 mobil. Sebagian jalan digunakan untuk parkir kendaraan pengunjung ruko
2	Merupakan jalan arteri dengan lebar 12 meter. Dilengkapi jalur khusus sepeda. Pendestrian yang dikelola dengan baik. 2 arah jalan. Dilalui oleh jalur angkutan kota	Jalan cenderung ramai, bahaya untuk anak-anak. Cukup bising suara kendaraan.
3	Dapat menjadi sirkulasi tambahan. Lebar jalan dapat dimaksimalkan karena terdapat lahan yang mendukung.	Ukuran lebar jalan kecil yaitu hanya cukup untuk sepeda motor. Perkerasan jalan beton yang sudah rusak. Berada di area pemukiman.

### 3.1.3 ANALISIS MATAHARI



Gambar 53. Sun Chart Pukul 09.00 WIB  
Sumber : <https://www.suncalc.org/>



Gambar 54. Sun Chart Pukul 17.00 WIB  
Sumber : <https://www.suncalc.org/>



Gambar 55. Sisi Bangunan Terpapar Matahari  
Sumber : Penulis, 2021

*Cultural center* mulai beroperasi dari jam 09.00 hingga jam 17.00 WIB. Matahari pagi mengenai sisi bangunan bagian timur dengan sudut altitud 45,59 derajat dan matahari sore mengenai sisi bangunan bagian barat dengan sudut 11,62 derajat. Karena matahari pagi tidak memberikan dampak negatif yang berlebih sisi fasad timur tidak memerlukan penanganan fasad khusus, fasad pada sisi barat banyak terpapar matahari sore yang kurang baik bagi penghuni didalamnya sehingga perlu memperhatikan bukaan pada sisi barat untuk mengurangi cahaya dan panas matahari sore yang masuk kedalam bangunan.

## 3.2 EKSPLORASI KONSEP TEMA RANCANGAN

Perancangan Banyumas *Cultural Center* menggunakan pendekatan *critical regionalism*. Pendekatan ini akan menekankan pada tiga aspek yaitu *place making*, *culture experience* dan *site context*. Ketiga aspek tersebut akan menjadi pertimbangan utama dalam perancangan *cultural center* ini. Berikut adalah prinsip dasar pada pendekatan *critical regionalism* dan strategi pencapaian yang akan dilakukan pada desain.

PRINSIP <i>CRITICAL REGIONALISM</i>	STRATEGI PENCAPAIAN
Bangunan memiliki kualitas arsitektur modern tetapi masih terdapat <i>sense of place</i> .	Menggunakan material regional + form modern
	Mengaplikasikan elemen dan karakter regional baik alam maupun budaya dalam desain massa dan interior
	Menerapkan pola/pattern dari kegiatan masyarakat sekitar pada elemen pendukung bangunan
Bangunan mempertimbangkan dan mengikuti topografi tapak.	Mempertimbangkan potensi view pada bentuk massa gubahan
Memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami.	Memaksimalkan bukaan pada sisi utara dan selatan
	Menerapkan prinsip open layout dengan meminimalkan pembatas ruang permanen
Mengolah elemen lokal untuk pertimbangan bangunan	Karakteristik alam berupa pegunungan, sungai dan terasering persawahan menjadi inspirasi desain
	Material dan karakteristik alat musik calung menjadi inspirasi desain
	Gerakan dan pakaian tari lengger menjadi pertimbangan konsep desain
Memanfaatkan teknologi yang ada sesuai zamannya.	Struktur bentang lebar yang kuat akan goncangan gempa
	Struktur tektonika bambu pada elemen bangunan
	Penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami yang ramah lingkungan
Memaksimalkan stimuli taktil dan kinestetik disamping stimuli visual	Menggunakan material berbagai jenis untuk memunculkan tekstur yang berbeda (kombinasi batu bata dan kayu atau kombinasi kayu dan bambu)

### 3.2.1 BANGUNAN MEMILIKI KUALITAS MODERN DAN TERDAPAT *SENSE OF PLACE*

#### - Menggunakan material regional + form modern.

Material lokal menjadi prioritas untuk digunakan karena penggunaan material lokal dapat meningkatkan penghasilan masyarakat sekitar dan juga mengurangi polusi dari pendistribusian material tersebut. Penggunaan material lokal juga dapat menjadi ciri khas yang kuat suatu bangunan dan mendukung konsep *critical regionalism* yang digunakan.



## 1. Material Kayu

Kabupaten Banyumas memiliki hutan yang cukup luas yaitu 17.897,10 ha atau 38,53% dari luas total wilayah. Lebih dari 1/3 luas wilayah adalah hutan yang dikelola oleh pihak perhutani. Didalamnya ditanami berbagai jenis kayu diantara adalah:

1. Pinus. Kayu Pinus ditanam dan dimanfaatkan getahnya, jika sudah tidak menghasilkan getah lagi kayu pinus dimanfaatkan sebagai bahan baku furnitur.
2. Damar. Kayu damar ditanam dan dimanfaatkan getahnya, namun saat umur kayu sudah tua dan produksi getah sudah tidak maksimal batang kayu pohon ini dimanfaatkan sebagai bahan kayu lapis dan batang korek. Tidak cocok untuk konstruksi bangunan.
3. Rasamala. Masa panen kayu 13-15 tahun. Digunakan sebagai bahan baku furnitur dan bahan konstruksi pada bangunan.
4. Puspa. Masa panen kayu tahun. Digunakan sebagai reng, usuk dan balok pada struktur rumah.
5. Jati. Masa panen 12 -15 tahun, termasuk jenis kayu kelas kuat 1 sehingga banyak digunakan sebagai bahan baku furnitur dan bahan konstruksi pada bangunan.

Dari berbagai jenis kayu yang ada pada kawasan hutan kabupaten banyumas beberapa diantara cocok untuk konstruksi bangunan karena termasuk jenis kayu kuat kelas atas seperti kayu jati, kayu puspa dan kayu rasamala. Selain itu juga jenis kayu pinus dan damar dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku bangunan.

## 2. Material Batu Bata

Material batu bata merupakan salah satu bahan baku bangunan yang proses pembuatannya menggunakan tanah liat yang dipadatkan lalu dibakar. Material ini termasuk material yang ramah lingkungan karena tidak mengandung zat berbahaya dan dapat melebur ketanah. Berikut beberapa keunggulan dan kelemahan material batu bata :

Kelebihan :

1. Kedap air.
2. Tidak memerlukan keahlian khusus dalam pemasangannya.
3. Harganya terjangkau dan mudah didapatkan.
4. Tahan panas, dapat menjadi penahan api yang baik.
5. Cocok untuk bangunan didaerah tropis.
6. Dapat dikreasikan menjadi pattern yang beragam.

Kekurangan

1. Ukuran batu bata terbatas, sehingga banyak material yang terbuang.
2. Membutuhkan plesteran yang tebal.
3. Tidak efisien digunakan pada bangunan berlantai banyak.

## 3. Material Bambu

NO	NAMA LOKAL	ASAL
1	Bambu cina	Jawa tengah
2	Bamboo kuning	Jawa tengah
3	<i>Phaikhaolam</i> (Thailand)	Thailand
4	Bamboo jepang	Jepang
5	Bamboo cangkoreh	Jawa barat
6	Bamboo tali	Jawa tengah
7	Bamboo kapal	Lampung
8	Bamboo gombang	Jawa tengah
9	Tarai, watri, wati (india)	India
10	Krisik hijau	Jawa tengah
11	Bamboo buta	Jawa tengah
12	Bamboo kuil	jepang

Tabel 8. Jenis Bambu di Kabupaten Banyumas  
Sumber : Melisa, Sukma, 2019

Hasil hutan lainnya adalah bambu. Bambu menjadi salah satu material bangunan yang mudah dijumpai dan memiliki masa panen yang cepat. Terdapat 12 jenis bambu yang ada di area hutan perhutani kabupaten banyumas. BBambu memiliki jumlah yang banyak khususnya di daerah Jawa sehingga harganya murah dan mudah didapatkan.

1. Bambu memiliki masa pertumbuhan yang relatif cepat sehingga dapat cepat dipanen dan juga budidayanya mudah dan cocok ditanam di Indonesia.
2. Dalam waktu satu tahun tanaman bambu akan tumbuh kembali setelah ditebang dan akan muncul tunas-tunas baru.
3. Pengerjaan bambu mudah dan dapat dilakukan oleh banyak orang selain itu juga tidak memerlukan teknologi khusus.
4. Bambu dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan. Bambu memiliki sifat yang elastis sehingga dapat dikreasikan menjadi berbagai bentuk.

### - Mengaplikasikan elemen dan karakter regional baik alam maupun budaya dalam desain massa dan interior.

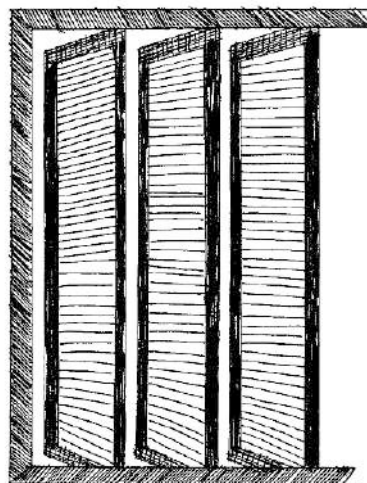
Elemen dan karakter regional menjadi salah satu aspek penting pada pendekatan regionalisme. Salah satu aspek lokalitas yang dapat diaplikasikan adalah elemen pada rumah adat joglo. Setiap rumah adat memiliki ciri khas masing-masing. Pada rumah adat joglo terdapat jendela yang dilengkapi kisi-kisi. Kisi-kisi tersebut diaplikasikan pada panel pintu.

Pada rumah joglo pintu dan jendela diletakkan secara simetris, pintu dengan 2 daun berada ditengah dan jendela berada di kanan dan kiri pintu. Jendela tersebut memiliki ciri khas yaitu terdapat teralis besi atau jeruji kayu pada daun jendelanya dan diatas jendela terdapat kisi-kisi dengan ukiran yang indah sebagai elemen dekorasi, sirkulasi udara dan pencahayaan alami.

Hal lain dari rumah joglo yang menjadi inspirasi desain adalah teras atau pendopo yang ada pada setiap rumah joglo. Teras pada rumah joglo limasan berfungsi sebagai area menyambut tamu dan juga sebagai selasar rumah. Pengaplikasian pada desain yaitu berupa area selasar disepanjang sisi bangunan. Selasar tersebut ditopang oleng kolom-kolom untuk memperkuat struktur.



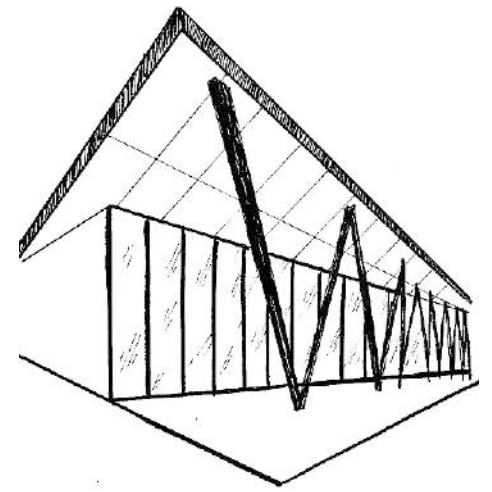
Gambar 50. Pintu Rumah Joglo.  
Sumber : <https://aaurumid.blogspot.com/>



Gambar 51. Panel Jendela Kisi-kisi  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 52. Teras Rumah Joglo Limasan  
Sumber : <https://ciptagatraarsitama.id/>



Gambar 53. Penerapan Regionalisme  
Sumber : Penulis (2021)

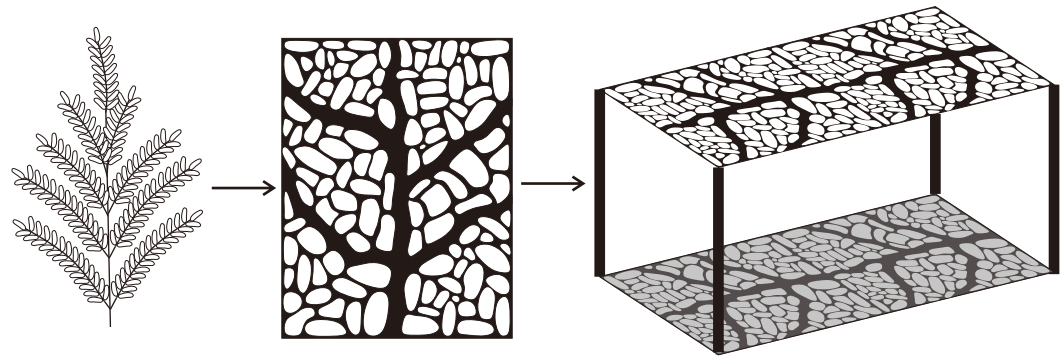
Setiap rumah joglo memiliki pendopo ataupun teras pada bagian depan rumah. Hal tersebut menjadi ciri khas rumah adat Jawa Tengah begitu juga Banyumas. Area teras atau pendopo dalam desain *cultural center* dibuat menjadi modern mengikuti konsep bangunan, yaitu dengan bentuk dan material yang berbeda. Selain itu fungsi awal sebagai area menyambut tamu menjadi area selasar yaitu sebagai sirkulasi dan area berkumpul pengunjung sebelum masuk ke dalam bangunan.

Disepanjang jalan utama menuju site terdapat pohon sengon dikanan kiri jalan. Pohon tersebut menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Saat musim kemarau daun pohon sengon berubah warna menjadi kekuningan dan berguguran sehingga memberikan pengalaman yang berbeda saat melewati jalan tersebut.

Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna jalan diaplikasikan pada naungan dengan motif daun sengon yang di transformasi, sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman yang sama seperti ketika melewati jalan tersebut. Naungan atau shelter nantinya akan ditempatkan pada area taman sebagai tempat beristirahat dan berkumpul pengunjung. Tidak hanya sebagai tempat berteduh pengunjung dapat merasakan pengalaman yang berbedajuga ketika berada dibawahnya. Bayangan yang dihasilkan membentuk pola daun-daun sengon.



Gambar 54. Vegetasi Endemik  
Sumber : Penulis (2021)



Gambar 55. Transformasi Desain Vegetasi Endemik  
Sumber : Penulis (2021)

Karakter regional lainnya mengadaptasi dari pertunjukan tari lengger dan musik calung. Pada pertunjukan di masyarakat penonton dapat berinteraksi secara langsung dengan penari, sehingga posisi penari dan penonton berhadapan langsung. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan tata letak ruang yaitu penambahan area festival yaitu area penonton yang dapat berinteraksi langsung dengan penari.

Ruang pertunjukan sebagai tempat untuk menampilkan berbagai kesenian daerah khususnya tari lengger dan calung banyumasan, namun dapat digunakan sebagai auditorium atau gedung serbaguna lainnya. Berbeda dengan ruang pertunjukan pada umumnya, terdapat area festival yaitu area penonton untuk berdiri saat menonton pertunjukan tarian tradisional, hal tersebut mengadaptasi dari pertunjukan pada masyarakat. Dalam masyarakat pertunjukan tari tradisional penonton melihat dari jarak dekat dengan posisi lesehan atau berdiri, penari berinteraksi langsung dengan penonton dan mengajak menari bersama.



Gambar 56. Pertunjukan Lengger pada Masyarakat  
Sumber : <https://www.kompasiana.com/>



Gambar 57. Penerapan Regionalisme Pertunjukan  
Sumber : Penulis (2021)

### - Menerapkan pola/pattern dari kegiatan masyarakat sekitar pada elemen pendukung bangunan.

Didekat site terdapat suatu kegiatan rutin yang selalu diadakan saat minggu pagi. Kegiatan ini bernama Pasar Minggon yaitu pasar dadakan yang diadakan disepanjang jalan Dr. Soeharso dari jam 6 -10 pagi. Pasar ini menjual berbagai kegiatan masyarakat mulai dari makanan hingga pakaian. Pengunjung pasar ini juga beragam anak-anak hingga orangtua mengunjungi pasar ini sebagai kegiatan diminggu pagi.



Gambar 58. Pola Pada Pasar Minggu  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 59. Pola Bambu  
Sumber : Penulis, 2021

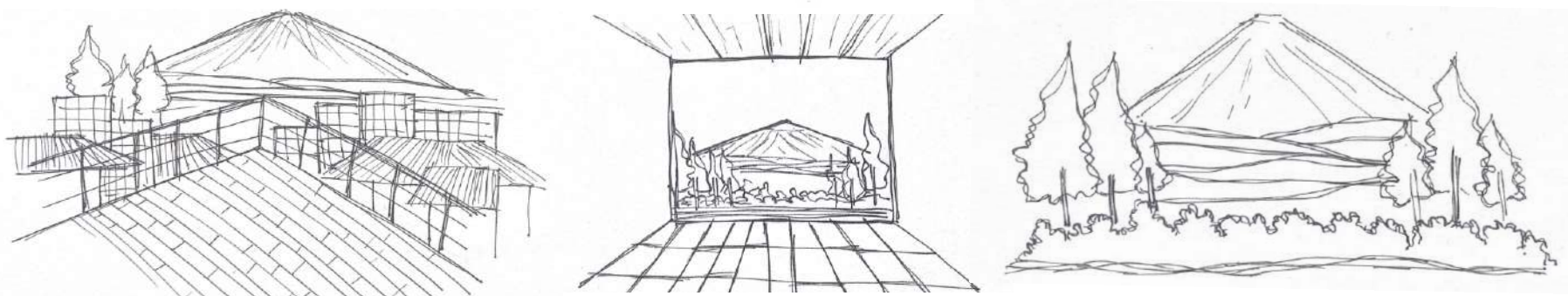


Gambar 60. Texture Batu Bata  
Sumber : <https://jualbatubatamerahpress.com/>

Selain pengunjung dan barang dagangan yang beragam, lapak-lapak penjual juga memiliki berbagai variasi. Variasi tersebut menghasilkan pola yang dilihat sejajar disepanjang jalan. Warna-warni payung penutup lapak juga menjadi ciri khas kebergaman penjual didalamnya. Pola dan pattern dari kegiatan pasar minggu diaplikasikan pada fasade bangunan yaitu dengan penggunaan bambu dengan berbagai jenis. Penggunaan bambu dari jenis yang berbeda mengimplementasikan berbagai kalangan yang datang ke pasar minggu ini.

### 3.2.2 BANGUNAN MEMPERTIMBANGKAN DAN MENGIKUTI TOPOGRAFI TAPAK

*View* paling menarik yang ada disekitar site adalah *view* dibagian utara berupa pemandangan gunung slamet yang terlihat dengan jelas dari dalam site karena disekitar site tidak terdapat bangunan tinggi yang menghalangi *view*. *View* tersebut menjadi potensi yang dapat menarik perhatian masyarakat untuk datang ke bangunan nantinya. Terdapat beberapa alternatif untuk merespon potensi *view* tersebut diantaranya yaitu:



Gambar 61. Ilustrasi *Framing* dengan *View* Gunung  
Sumber : Penulis, 2021

*Framing view* dengan vegetasi sehingga pengunjung dapat terfokus ke pemandangan tersebut. Vegetasi berada di area taman, pengunjung sambil bersantai dapat menikmati suasana sekitar ditambah *view* gunung slamet dari dalam site. *View* dapat dinikmati dari dalam site meskipun diantara dikelilingi oleh bangunan, lorong tersebut memiliki fungsi utama sebagai sirkulasi dengan *view* yang menarik, lorong menghadap ke utara sehingga pemandangan gunung slamet terlihat dengan baik meskipun dari dalam site dan bangunan.

*Rooftop* dapat difungsikan sebagai area bersantai dan menjadi tempat yang tepat untuk menikmati *view* sekitar karena letaknya yang tinggi. Akses menuju rooftop menggunakan ramp dari tapak sebagai perumpamaan menaiki bukit untuk sampai dipuncak dan melihat *view* yang indah.

### 3.2.3 MEMAKSIMALKAN PENCAHAYAAN ALAMI

#### - Memaksimalkan bukaan pada sisi utara dan selatan.

Pencahayaan alami dari matahari memiliki keunggulan dibandingkan pencahayaan buatan. Keunggulan pertama adalah hemat energi, efisiensi energi menjadi salah satu aspek utama yang diperhatikan saat perancangan suatu bangunan. Hal lain yaitu adalah memberikan energi dan *mood* yang lebih baik kepada pengguna didalamnya. Terdapat beberapa alternatif untuk memasukan cahaya matahari kedalam ruangan diantaranya yaitu :

##### 1. *Sliding Window*

Jendela geser horizontal memiliki keunggulan yaitu efisien pada penggunaan ruang. Tidak seperti jenis jendela yang lain *sliding window* tidak memerlukan ruang untuk daun jendela saat dibuka, sedangkan jendela sliding anda hanya cukup dengan digeser saja. Terdapat komponen berupa rel sebagai alat untuk daun jendela bergerak ke samping/ke atas.

##### 2. *Pivoting Window*

Jendela pivot merupakan jendela yang mempunyai sumbu engsel di tengah sehingga daun jendela dapat dapat terbuka pada bagian atas dan bagian bawah. Dalam posisi terbuka sebageian daun jendela condong ke dalam dan keluar. Daun jendela dapat diganti dengan material lain seperti jalusi kayu untuk mengurangi intensitas cahaya matahari sehingga ruang didalamnya tidak terlalalu panas saat siang dan sore hari.

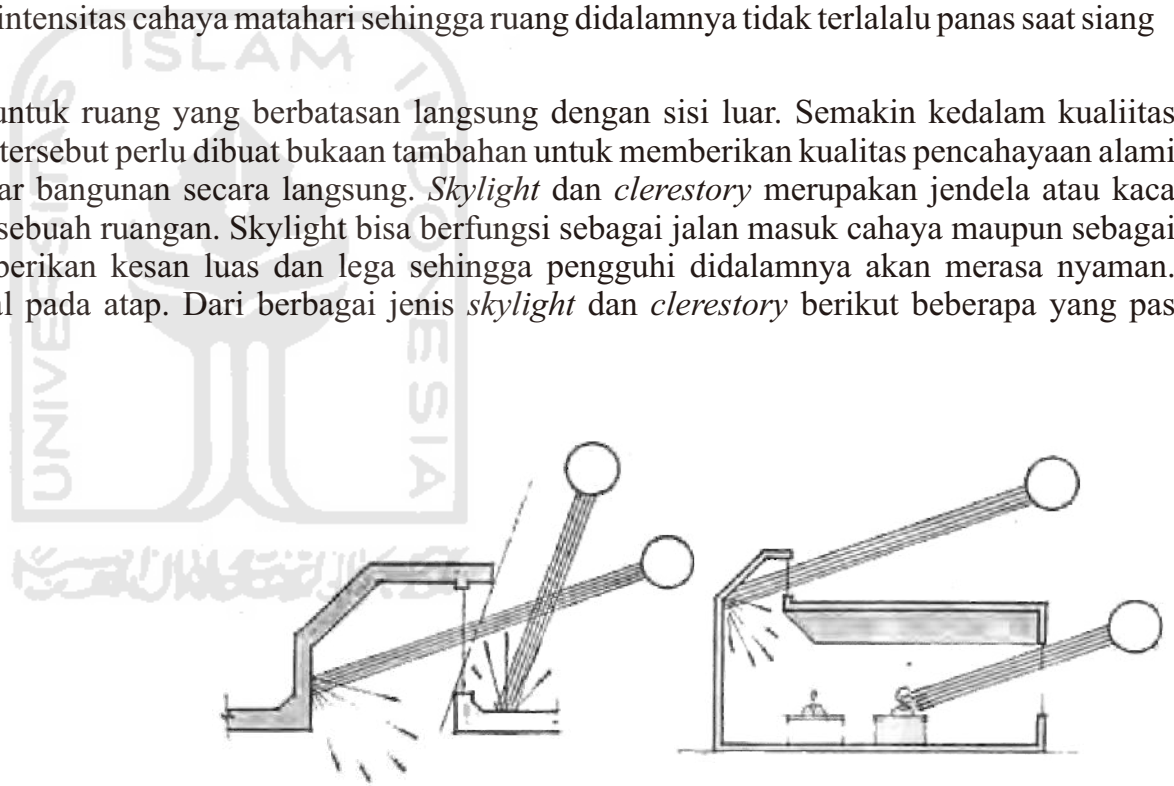
Penempatan bukaan pada dinding digunakan untuk ruang yang berbatasan langsung dengan sisi luar. Semakin kedalam kualitas pencahayaan semakin berkurang. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dibuat bukaan tambahan untuk memberikan kualitas pencahayaan alami yang sama meskipun tidak berbatasan dengan sisi luar bangunan secara langsung. *Skylight* dan *clerestory* merupakan jendela atau kaca berongga yang berada pada bagian atap atau dinding sebuah ruangan. *Skylight* bisa berfungsi sebagai jalan masuk cahaya maupun sebagai ventilasi. Pemberian *skylight* pada ruang akan memberikan kesan luas dan lega sehingga penghuni didalamnya akan merasa nyaman. *Clerestory* merupakan bukaan dengan posisi vertikal pada atap. Dari berbagai jenis *skylight* dan *clerestory* berikut beberapa yang pas diterapkan pada desain:



Gambar 62. *Flat Skylight*  
Sumber : <https://bellwetherdesigntech.com/>

##### 1. *Flat Skylight*

Pas digunakan pada atap datar. Cahaya matahari yang masuk secara langsung dan jumlahnya besar sehingga relatif panas bagi pengguna didalamnya. Untuk mengurangi kuantitas cahaya yang masuk dapat di lapiasi dengan motif atau *pattern* tertentu sehingga akan memberikan efek bayangan yang menarik untuk lantai di bawahnya.



Gambar 63. *Skema Sunscoop* pada Bangunan  
Sumber : Lam, William. 1986

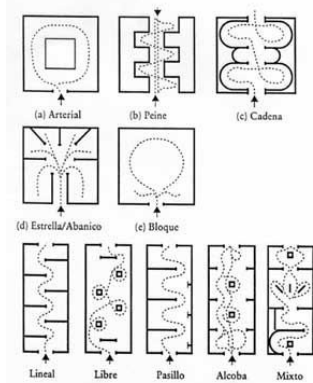
##### 2. *Sunscoop*

*Sunscoop* merupakan salah satu jenis *clerestory*. Bukaan jenis ini memasukan cahaya matahari kedalam ruang melalui atap secara tidak langsung, yaitu dengan memantulkan ke dinding dahulu. Kelebihan dari bukaan ini yaitu panas dari matahari tidak ikut masuk sehingga terasa lebih nyaman bagi pengguna namun saat cuaca tidak terlalu cerah atau mendung cahaya dipantulkan relatif sedikit.

## - Menerapkan prinsip *open-layout* dengan meminimalkan pembatas ruang permanen.

Prinsip *open-layout* pada ruang yaitu penggunaan ruang yang sering digunakan untuk satu fungsi tertentu secara bersama-sama tanpa menggunakan dinding yang bersifat permanen sehingga fungsi dalam area tersebut dapat dimaksimalkan dan fleksibel penggunaannya sesuai dengan kebutuhan. Dari sisi estetika, konsep *open-layout* memiliki karakteristik aliran udara, cahaya dan juga sirkulasi yang lebih bebas mengalir karena tidak terhalang dinding. Sebagai penyekat antar bagian ruang dapat menggunakan partisi-partisi yang dapat diubah dan dipindahkan secara fleksibel sesuai kebutuhan.

Ruang-ruang yang akan menerapkan konsep open layout diantaranya adalah Lobby, foodcourt, ruang pameran dan ruang publik lainnya. Dengan menerapkan konsep open-layout diharapkan aliran udara, cahaya dan sirkulasi ruang dalam dapat bekerja dengan baik. Kelebihan konsep *open-layout* yaitu (1) sirkulasi antar bagian menjadi lebih mudah, (2) interaksi sosial antar penghuni bisa lebih terbangun, (3) bisa berbagi cahaya dan udara dengan aliran yang mengalir lebih bebas dan (4) layout ruang dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian kekurangan konsep ini yaitu (1) tidak ada kontrol suara, (2) struktur kolom relatif lebih besar karena tidak terdapat dinding dan (3) hanya dapat digunakan pada ruang publik.



Gambar 64. Pola Sirkulasi  
Sumber : <https://i.pinimg.com/>



Gambar 65. Open Exhibition Layout  
Sumber : <https://www.designboom.com/>

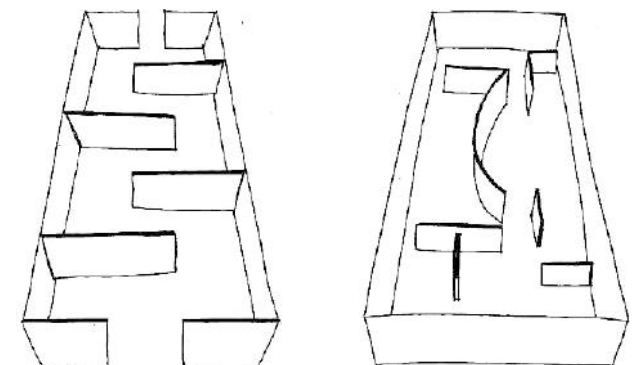
Pada ruang pameran menerapkan prinsip *open layout*. Sekat-sekat yang memisahkan antar bagiannya merupakan panel ataupun properti yang dapat dipindahkan dan diatur sesuai keinginan, sehingga ruang pameran dapat disesuaikan dengan konsep pameran yang akan dilakukan.

Gambar merupakan contoh penerapan konsep *open layout* pada pameran. Ruang pameran tersebut didalamnya tidak terdapat dinding massive yang permanen, panel-panel untuk memajang karya merupakan panel yang fleksibel untuk dipindahkan. antar bagian pameran terlihat jelas namun ruangan tetap terasa luas dan batas antar bagian tidak mengganggu sirkulasi. Kesan ruang yang luas dan longgar dapat dirasakan oleh penghuni di dalamnya.

Material panel utama yang akan digunakan yaitu adalah kayu. Hal tersebut untuk menguatkan sisi lokalitas dengan menggunakan material lokal daerah. Material kayu juga memiliki serah yang menarik dan warna alami kayu dapat menjadi daya tarik tersendiri. Penyebaran cahaya dan penghawaan dapat tersirkulasi dengan baik keseluruh sisi ruangan. Selain itu tata *layout* panel juga menjadi pengarah sirkulasi pengunjung sehingga sirkulasi ruang dalam pameran dapat berjalan dengan baik. Setiap pameran memiliki tema dan konsep yang berbeda-beda, dengan tata *layout* yang fleksibel hal tersebut akan memudahkan pameran menyesuaikan dengan tema atau konsep yang dimiliki.



Gambar 66. Open Layout Exhibition  
Sumber : <https://archinect.com/>



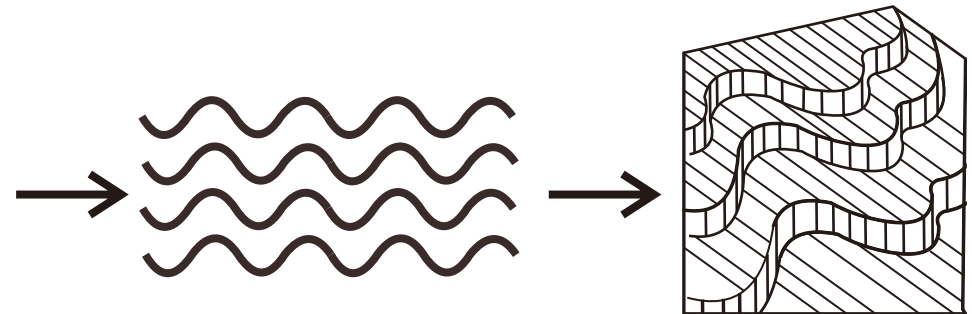
Gambar 67. Layout Panel  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.2.4 MENGOLAH ELEMEN LOKAL SEBAGAI PERTIMBANGAN BANGUNAN

- Karakteristik alam berupa pegunungan, sungai dan terasering persawahan menjadi inspirasi desain.



Gambar 68. Pola Kondisi Alam Sungai Serayu dan Terasering Gunung Tugel  
Sumber : Penulis, 2021

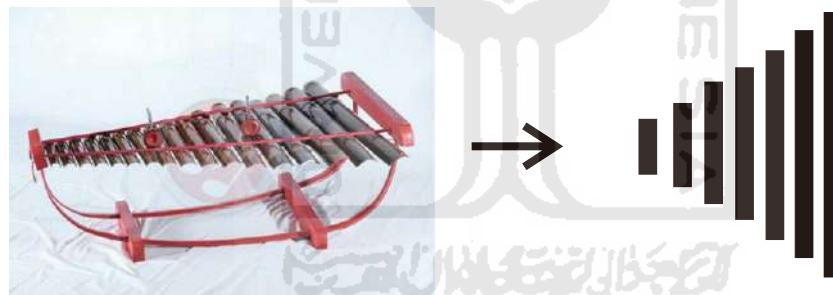


Gambar 69. Transformasi Pola Kondisi Alam  
Sumber : Penulis, 2021

Sebagian besar wilayah kabupaten banyumas terdiri dari area persawahan dan perbukitan. Keindahan alam tersebut menjadi ciri khas dari setiap daerahnya. Perbukitan dan persawahan memiliki pola alamiah yang dapat ditransformasikan menjadi pola tertentu dan digunakan dalam pertimbangan desain.

Pola yang telah terbentuk akan diaplikasikan pada bentuk amphiteater. Menggabungkan elemen alam berupa perbukitan, tanah berkontur dan sungai dengan konsep modern (perkotaan). Permainan lanskap dengan konsep dinamis sebagai *public area* (amphiteater). Area terbuka hijau dengan fungsi sebagai *public space* dapat menampung berbagai kegiatan karena desain lanscapenya yang flexibel dapat digunakan sebagai area santai, area pertunjukan, area bermain anak yang aman.

- Material dan karakteristik alat musik calung menjadi inspirasi desain.



Gambar 70. Alat Musik Calung Banyumasan  
Sumber : <https://www.ethnic-ina.com/>

Gambar 71. Pola Alat Musik Calung  
Sumber : Penulis, 2021

Calung merupakan alat musik tradisional khas banyumas. Alat musik ini terbuat dari material bambu yang disusun horizontal diurutkan berdasarkan tingginya. Bambu yang digunakan adalah bambu wulung. Material bambu akan diterapkan pada tangga sebagai alat sirkulasi vertikal bangunan. Tangga dari bambu tersebut tidak hanya menjadi alat transportasi saja namun karena bentuk, warna dan susunannya yang menarik akan menjadi aksesoris dekoratif yang indah dan menguatkan konsep lokalitas khususnya mewakili alat musik khasnya yaitu calung.

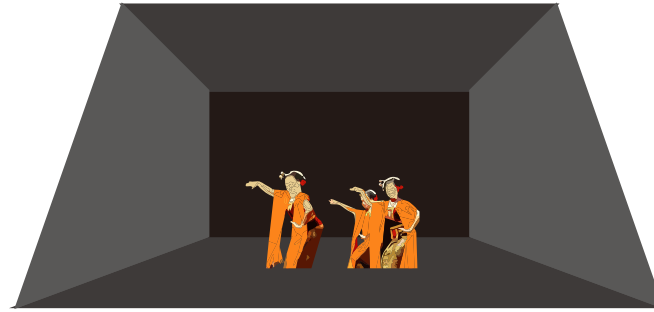
- Gerakan dan pakaian tari lengger menjadi pertimbangan konsep desain.

Penari tari lengger menggunakan riasan dan pakaian dengan warna yang cerah hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian penonton. Untuk merespon hal tersebut, *background* dan interior panggung dibuat minimalis dengan pemilihan warna yang relatif gelap. Dengan background yang sederhana dan berwarna gelap, penampil yang menggunakan pakaian warna cerah akan menjadi *point of view* dan fokus penonton akan tertuju pada penampil.

*Background* panggung yang sederhana dengan pemilihan warna gelap dapat menggunakan material kayu. Penggunaan material kayu akan memperkuat konsep lokalitas dan motif serat kayu yang ada menjadi *background* yang menarik tidak hanya polos gelap namun terdapat motif serat kayu tersebut. Selain kayu, bambu yang disusun horizontal juga dapat menjadi pilihan. Bambu yang *difinishing* menggunakan pernis gelap akan menyerupai alat musik calung dan susunan bambu ini akan terlihat menarik sebagai *background* panggung.



Gambar 72. Tari Lengger Banyumasan  
Sumber : Wikipedia

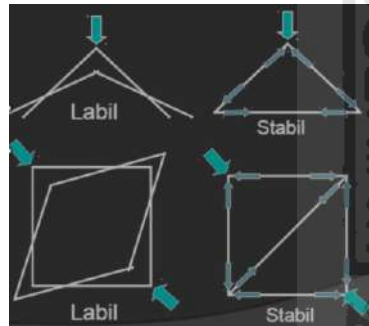


Gambar 73. Ilustrasi Panggung Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021

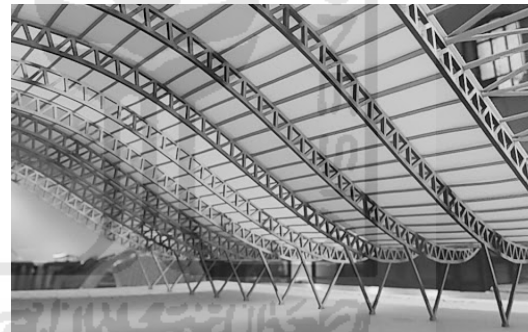
### 3.2.5 PEMANFAATAN TEKNOLOGI SESUAI DENGAN ZAMAN

#### - Struktur bentang lebar yang kuat dan efisien.

Bangunan bentang lebar memiliki sistem struktur khusus karena menahan beban atap dengan penyaluran beban yang harus merata. Ruang pertunjukan merupakan ruang bebas kolom dengan bentang lebar sehingga memerlukan sistem struktur atap khusus sebagai penutupnya. Sistem struktur bentang lebar yang cocok dengan desain yaitu adalah sistem struktur rangka. Sistem struktur rangka didesain untuk menjangkau ruang yang luas tanpa penumpu antara (bebas kolom). Merupakan struktur yang ringan dan mudah dibongkar pasang karena komponen-komponen strukturnya dibuat dipabrik (fabrikasi) dengan perencanaan yang sangat teliti. Struktur rangka juga dapat berbagai bentuk sehingga mudah diaplikasikan pada desain. Bentuk dasar segitiga sebagai bentuk yang stabil untuk struktur rangka batang dengan hubungan jepit tidak sempurna.



Gambar 74. Bentuk Segitiga Struktur Rangka  
Sumber : <https://issuu.com/>



Gambar 75. Struktur Rangka  
Sumber : <https://www.99.co/>

#### - Struktur tektonika bambu pada elemen bangunan.

Bambu merupakan material alami yang kuat dan juga mudah didapatkan. Pemanfaatan bambu sebagai elemen interior dapat memberikan kesan alami dan meningkatkan unsur lokalitas. Salah satunya adalah pemanfaatan bambu sebagai tangga. Bambu dirangkai dan disambung menggunakan teknik tertentu sehingga kokoh dan aman digunakan. Karena akan menopang beban yang cukup berat sambungan tiap bambu akan menggunakan paku beton/baja dibandingkan menggunakan pasak kayu/bambu. Selain itu tangga bambu juga akan dikombinasikan dengan material lain untuk mendukung struktur dari tangga tersebut.



Gambar 76. Tangga Bambu  
Sumber : <https://www.guadubamboo.com/>



### - Penggunaan sumber energi yang ramah lingkungan.

Sumber energi yang biasa digunakan adalah energi listrik yang berasal dari PLN sebagai sumber energi utama dan untuk sumber energi pendukung berupa genset dan panel surya. Panel surya yaitu sebuah sistem yang dapat mengubah energi panas dan cahaya matahari menjadi energi listrik. Energi listrik yang dihasilkan dapat digunakan untuk kebutuhan listrik bangunan sehingga dapat mengurangi penggunaan listrik dari PLN. Terdapat beberapa keuntungan penggunaan panel surya, diantaranya yaitu :

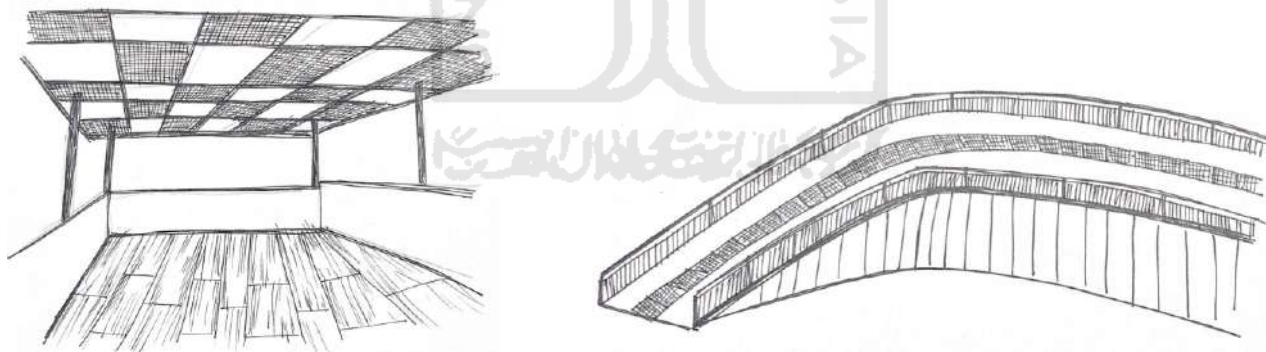
1. Menghemat penggunaan listrik dari PLN.
2. Ramah lingkungan.
3. Pas diterapkan di Indonesia karena merupakan negara tropis dengan cahaya matahari yang melimpah.



Gambar 77. Panel Surya Pada Atap  
Sumber : <https://rantauenergi.com/>

Panel surya dapat diletakan pada tanah terbuka ataupun pada atap bangunan. Peletakan panel surya pada *site* langsung memerlukan area yang cukup luas namun mudah untuk perawatan dan pengecekan. Pemasangan pada atap memanfaatkan area *rooftop* yang tidak terpakai dan lebih mendapatkan panas yang maksimal karena tidak terhalang bayangan bangunan lain ataupun vegetasi.

Pada gambar 76. penempatan panel surya sebagai atap, atap tersebut menjadi menarik karena panel-panel yang pasang secara selang-seling sehingga terlihat lebih menarik. Selain aspek estetika penempatan pada atap juga menghemat material dan panas matahari yang ditangkap lebih maksimal. Penempatan lainnya yaitu pada *rooftop*. *Rooftop* nantinya dapat diakses oleh pengunjung, dan panel surya akan diletakan di tengah sehingga terbentuk 2 jalur sirkulasi. Penempatan pada *rooftop* akan menarik perhatian karena bentuk dan warnanya yang mencolok sehingga pengunjung tertarik untuk menuju *rooftop*.



Gambar 78. Sketsa Penempatan Panel Surya Pada Atap  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.2.6 MEMAKSIMALKAN STIMULI TAKTIL DAN KINESTETIK

Stimuli taktil-kinestetik yaitu rangsang tubuh pada indra peraba dan pendengaran terhadap keadaan disekitar. Pada pendekatan regionalism yaitu berkaitan dengan aspek budaya, sosial dan kondisi tapak yang ada di sekitar site. Dengan memaksimalkan stimuli taktil-kinestetik pengunjung tidak hanya merasakan melalui tampilan *interior* dan *eksterior* bangunan namun juga melalui suasana dan keadaan nyata melalui sentuhan dan bunyi-bunyian yang ada. Bagi kaum difabel yang tuna netra hal tersebut sangat membantu, karena mereka hanya dapat merasakan suasana disekitar melauai sentuhan dan pendengaran.



Gambar 79. Transformasi Lonceng Bambu  
Sumber : Penulis, 2021

Lonceng bambu merupakan implementasi dari alat musik calung yang merupakan alat musik khas dari kabupaten banyumas. Lonceng bambu akan berbunyi saat terkena angin dan bambu akan saling bersenggolan dan menghasilkan bunyi. Lonceng bambu akan diletakan pada ruang yang terkena angin cukup kencang dan sering dilewati oleh pengunjung. Bunyi yang dihasilkan memperkuat konsep regionalisme melalui indera pendengaran. Selain itu bentuknya yang menarik juga cocok sebagai bagaian dari elemen *interior*.

### 3.2.7 PLACE MAKING

Aspek arsitektural yang merespon kondisi bangunan yang ada disekitar site dengan tujuan untuk membaaur dan menyesuaikan dengan kondisi yang ada sehingga bangunan dapat menyatu dengan eksisting. Bangunan tersebut berupa tipikal tempat tinggal, bangunan ikonik yang ada dan bangunan adat khas daerah tersebut.

#### 1. Bangunan Tempat tinggal



Gambar 80. Rumah Tinggal Masyarakat Banyumas  
Sumber : <https://www.rumah.com/>

Bangunan rumah tinggal masyarakat banyumas saat ini mayoritas sudah modern khususnya di daerah perkotaan. Bangunan tradisional sudah jarang ditemukan karena perawatan dan bahan material kayu yang relatif mahal saat ini. Berikut karakteristik bangunan tempat tinggal masyarakat banyumas:

1. Jenis atap yang digunakan adalah atap limasan dan atap pelana
2. Bentuk denah umumnya berbentuk kotak
3. Material utama berupa dinding batu bata, atap struktur kayu dan penutup genteng tanah liat
4. Ketinggian bangunan 1-2 lantai
5. Karakteristik bangunan memiliki teras pada bagian depan rumah

#### 2. Bangunan Adat



Gambar 81. Bangunan Rumah Adat Limasan  
Sumber : <https://rumahjoglo.net/>

Bangunan rumah adat joglo limasan merupakan bangunan tempat rumah tinggal masyarakat banyumas jaman dahulu. Rumah ini memiliki struktur ruang seperti rumah joglo pada umumnya, yang membedakan adalah bentuk teras atau pendopo depan yang lebih kecil dibandingkan rumah joglo pada umumnya. Berikut karakteristik rumah joglo limasan:

1. Jenis atap yang digunakan adalah atap limasan
2. Bentuk denah umumnya berbentuk kotak
3. Material utama berupa pada tegakan dan struktur naungan adalah kayu, penutup atap genteng tanah liat.
4. Ketinggian bangunan 1 lantai dengan terdapat elevasi ketinggian +- 20 cm dari tanah.
5. Karakteristik bangunan memiliki teras pada bagian depan rumah dan memiliki 4 soko guru sebagai struktur penopang atap pada bagian tengah.

### 3. Bangunan Ikonik



Gambar 82. Pendopo Si Panji Banyumas  
Sumber : <https://radarbanyumas.co.id/>

Pendopo Si Panji merupakan gedung pemerintahan kabupaten banyumas, pendopo ini berfungsi sebagai pendopo serbaguna yang digunakan saat acara formal pemerintah daerah. Berikut karakteristik bangunan Pendopo Si Panji :

1. Jenis atap yang digunakan adalah atap joglo limasan
2. Denah berbentuk kotak
3. Material utama berupa struktur kolom kayu, atap struktur kayu dan penutup genteng tanah liat
4. Ketinggian bangunan 1 lantai dengan terdapat elevasi ketinggian +/- 20 cm dari tanah.
5. Karakteristik bangunan yaitu merupakan bangunan terbuka tanpa dinding.

#### 3.2.8 CULTURE EXPERIENCE

Aspek budaya menjadi salah satu pertimbangan utama dalam penggunaan konsep *critical regionalism*. Aspek budaya meliputi kesenian, tradisi dan kerajinan tradisional, kebiasaan masyarakat dalam beraktivitas dan kegiatan-kegiatan modern yang menjadi kebiasaan masyarakat banyumas. Hal-hal tersebut akan menjadi pertimbangan desain dengan tujuan bangunan dapat menjadi wadah masyarakat dalam berkarya dan beraktivitas.

##### 1. Kesenian Calung Banyumasan



Gambar 83. Pertunjukan Calung Banyumasan  
Sumber : <https://inibaru.id/>

Calung adalah alat musik tradisional khas kabupaten banyumas yang terbuat dari bambu. Cara memainkan alat ini yaitu dengan cara dipukul dengan tongkat karet. Terdapat 2 jenis calung yaitu dimainkan calung yang disusun vertikal dan calung yang disusun horizontal . Berikut karakteristik alat musik calung :

1. Material utama yaitu bambu wulung dengan finishing plitur berwarna coklat kehitaman.
2. Dimainkan dengan cara dipukul.
3. Disusun dari ukuran kecil hingga besar.
4. Dimainkan secara berkelompok dan dipadukan dengan gamelan.
5. Sebagai pengiring tari lengger.

## 2. Tari Tradisional Lengger Banyumasan



Gambar 84. Pertunjukan Tari Lengger Banyumasan  
Sumber : <https://inibaru.id/>

Lengger atau disebut juga ronggeng adalah kesenian asli banyumas berupa tari tradisional oleh pria serupa wanita yang didandani dengan pakaian khas, namun saat ini penari lengger umumnya adalah wanita. Kesenian lengger Banyumasan ini diiringi oleh musik calung. Berikut karakteristik tari Lengger Banyumasan :

1. Dimainkan oleh 2-4 orang
2. Penari menggunakan sanggu dan baju tradisional yang dilengkapi dengan sampur (selendang).
3. Warna selendang yang digunakan adalah warna-warna cerah seperti oren, hijau, merah atau kuning.
4. Riasan yang digunakan penari relatif mencolok.
5. Pertunjukan pada masyarakat penonton menyaksikan dengan cara berdiri dan dapat berinteraksi langsung dengan penari.
6. Gerakan tari termasuk gerakan yang energik, ceria dan dinamis.

## 3. Senjata Tradisional Kudi



Gambar 85. Senjata Tradisional Kudi  
Sumber : <https://pakonodawung.igiku.my.id/>

Senjata Kudi ini bisa dibilang merupakan senjata khas masyarakat Banyumas. Awal mula digunakan untuk alat berperang dan pelindung diri, namun saat ini digunakan untuk menyadap nira, menebang pohon, memotong kayu bakar, dan memotong padi Berikut karakteristik senjata tradisional kudi :

1. atas ujung yang runcing, karah, weteng, serta garan. Mata pisau terbuat dari besi yang diasah, gagang terbuat dari kayu.
2. Kudi terdiri dari tiga jenis, yaitu kudi biasa, kudi melem, kudi arit.
3. Bentuk dasar kudi mengadaptasi dari bentuk tokoh pewayangan Bawor yang memiliki perut besar/bulat.
4. Tokoh Bawor juga menjadi ikon dari kabupaten Banyumas.
5. Bagian kudi terdiri

### 3.2.9 SITE CONTEXT

Kondisi yang ada di sekitar site menjadi pertimbangan termasuk aspek sosial, ekonomi maupun aspek lainnya. Kegiatan-kegiatan yang melibatkan masyarakat dalam jumlah banyak akan memberikan dampak yang besar bagi wilayah tersebut. Kegiatan tersebut berupa kegiatan *car free day*, pasar minggon, dan festival budaya banyumas.

#### 1. Car Free Day



Gambar 86. Car Free Day Purwokerto  
Sumber : <http://www.purwokertoguidance.com/>

*Car Free Day* di Purwokerto dilakukan setiap hari minggu dari jam 6 hingga jam 8 pagi. Masyarakat berkumpul untuk melakukan berbagai kegiatan seperti olahraga maupun berkeliling menikmati suasana minggu pagi. Terdapat beberapa karakteristik *Car Free Day* di Purwokerto :

1. Aktivitas olahraga berupa bersepeda, bermain sepatu roda, dan jogging.
2. Terdapat beberapa penjual di area jalan.
3. Berbagai usia antusias dalam kegiatan ini mulai dari anak-anak hingga lansia.
4. Melibatkan banyak masyarakat.
5. Pola yang terbentuk dari kumpulan orang-orang yaitu abstrak dengan beragam bentuk dan warna yang menggambarkan beragam kalangan yang datang.

## 2. Pasar Minggong Gor Satria Purwokerto



Gambar 87. Pasar Minggong Gor Satria Purwokerto Setelah Pandemi  
Sumber : Penulis, 2021

Pasar Minggong merupakan pasar dadakan yang diadakan di Jl. Dr. Suharso, Purwokerto. Pasar ini buka dari jam 6 hingga jam 10 pagi, menjual berbagai macam kebutuhan masyarakat seperti makanan hingga sandang. Terdapat beberapa karakteristik Pasar Minggong Gor Satria Purwokerto :

1. Lapak penjual beraneka ragam.
2. Tidak ada pembagian *zoning* jualan seperti pada pasar pada umumnya.
3. Lapak penjual berjajar disepanjang pinggir jalan.
4. Berbagai usia antusias dalam kegiatan ini mulai dari anak-anak hingga lansia.
5. Melibatkan banyak masyarakat.
6. Pola lapak penjual linear dengan ketinggian yang tidak sejajar dan lapak yang berwarna-warni.

## 3. Rangkaian Festival HUT Kabupaten Banyumas



Gambar 88. Banyumas Extravaganza  
Sumber : <https://www.tabloidpamor.com/>



Gambar 89. Kirab Pusaka  
Sumber : <https://suarabanyumas.com/>

Untuk memperingati ulang tahun Kabupaten Banyumas, pemerintah daerah melakukan kegiatan rutin setiap tahunnya yaitu Banyumas Extravaganza, Kirab Pusaka dan Boyongan Saka Guru Si Panji. Kegiatan tersebut berupa kirab budaya yang dilakukan sepanjang jalan utama di Purwokerto. Kegiatan tersebut menarik wisatawan dari berbagai kota untuk datang menyaksikan festival ini. Berikut karakteristik kegiatan Banyumas Extravaganza dan Boyongan Saka Guru Si Panji :

1. Banyumas Extravaganza menampilkan busana batik dalam kreasi yang lebih menarik.
2. Batik yang ditampilkan memiliki warna yang cerah seperti merah, hijau dan biru.
3. Kirab pusaka menampilkan benda-benda bersejarah dan foto-foto tokoh berpengaruh di kabupaten Banyumas.
4. Peserta kirab mengenakan pakaian adat.
5. Masyarakat Banyumas menyukai pertunjukan kesenian daerah yang dikemas secara modern.
6. Masyarakat banyumas menyukai kegiatan publik.

Pada prinsip dasar pendekatan *critical regionalism*, bangunan mempertimbangkan dan mengikuti topografi tapak elemen lokal dalam berbagai aspek pada desain. Strategi pencapaian aspek tersebut dapat melalui pemilihan struktur, infrastruktur bangunan dan pemilihan material yang akan digunakan.

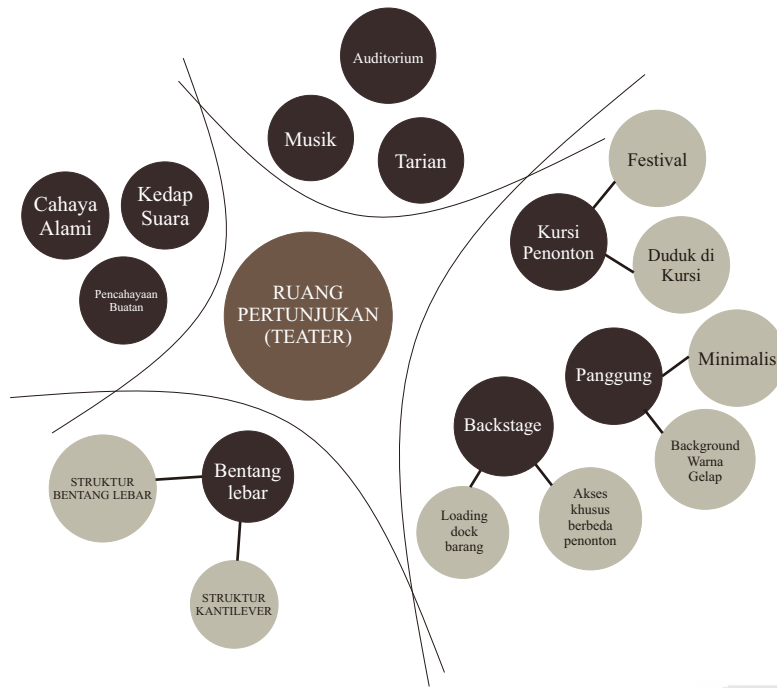
## 3.3 EKSPLORASI KONSEP FUNGSI BANGUNAN

### 3.3.1 Analisis *Indoor Performing Space*

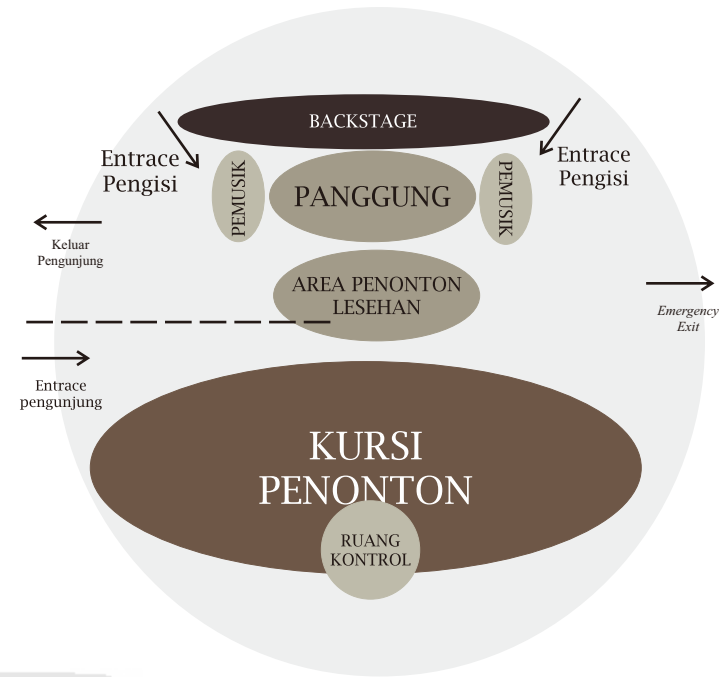
KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Mengaplikasikan regionalisme tradisional berupa tari lengger dan musik calung berupa: - Panggung minimalis dengan warna gelap untuk menonjolkan penari sebagai poin utama - Pemberian area lesehan/berdiri penonton sesuai dengan keadaan pertunjukan di masyarakat
Bentuk ruang	Bentuk ruang pertunjukan yang akan digunakan yaitu <i>fan shape</i> . - Dapat menampung lebih banyak penonton - Penonton dapat fokus melihat kedepan - Bentuk ruang efisien sesuai dengan bentuk site
Tata ruang	Tata ruang - Pemusik berada di kedua sisi panggung. Penonton tetap fokus kearah depan. - Terdapat 2 jenis area penonton, area duduk kursi dan area berdiri/lesehan.
Pencahayaan	Pencahayaan buatan penunjang pertunjukan dengan teknologi terkini.
Akustik	Ruang pertunjukan memerlukan pengendalian akustik untuk meredam suara sehingga tidak mengganggu kegiatan <i>cultural center</i> dan masyarakat sekitar.
Sirkulasi	Sirkulasi penonton dan pengisi berbeda - Akses sirkulasi dalam penonton dibagi menjadi 2 jalur. Akses masuk dan keluar berbeda untuk mengurangi kepadatan. - Akses sirkulasi pengisi dari backstage sehingga tidak terlihat oleh pengunjung - Akses loading dock langsung dengan backstage untuk mempermudah sirkulasi perlengkapan pementasan
Interior	Interior ruang pertunjukan mengadaptasi dari kebudayaan khas banyumas - Struktur bentang lebar yang bebas kolom. Struktur rangka menggunakan material kayu - Penggunaan material kayu dan bambu pada elemen plafon dan dinding untuk memperkuat konsep regionalisme rumah joglo dan kesenian calung khas banyumas.

Ruang pertunjukan sebagai tempat untuk menampilkan berbagai kesenian daerah khususnya tari lengger dan calung banyumasan, namun dapat digunakan sebagai auditorium atau gedung serbaguna lainnya. Berbeda dengan ruang pertunjukan pada umumnya, terdapat area festival yaitu area penonton untuk berdiri saat menonton pertunjukan tari tradisional, hal tersebut mengadaptasi dari pertunjukan pada masyarakat. Dalam masyarakat pertunjukan tari tradisional penonton melihat dari jarak dekat dengan posisi lesehan atau berdiri, penari berinteraksi langsung dengan penonton dan mengajak menari bersama.

Interior ruang didominasi oleh material kayu. Ruang pertunjukan dapat digunakan sebagai auditorium atau ruang serbaguna ssat tidak ada pertunjukan. Struktur ruang pertunjukan menggunakan sistem atap struktur rangka bentang lebar dan kantilever pada bagian lantai yang digunakan sebagai area plaza dan ruang komunitas



Gambar 90. Spesifikasi Ruang Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021



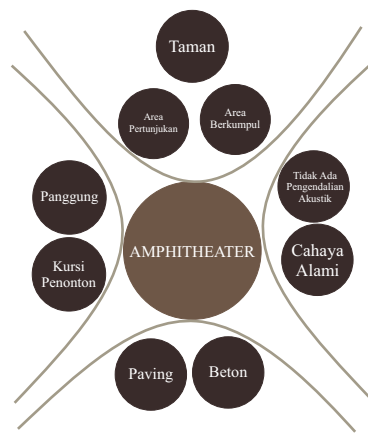
Gambar 91. Bubble Diagram Ruang Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.3.2 Analisis *Outdoor Performing Space (Amphitheater)*

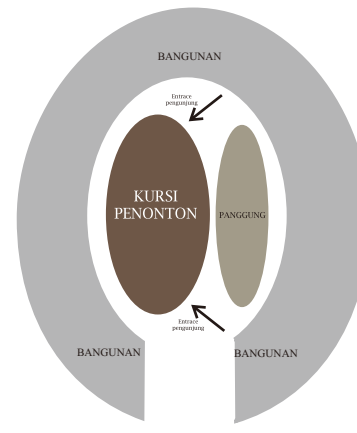
KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Mengaplikasikan regionalisme: - Mengaplikasikan topologi wilayah banyumas dan merespon <i>view</i> yaitu dengan mengikuti pola kontur terasering persawahan dan perbukitan dan diterapkan pada area penonton amphitheater. - Amphitheater menjadi bagian dari area publik yang dapat diakses oleh masyarakat umum. - Digunakan sebagai area pertunjukan dan menjadi bagian dari taman saat tidak ada
Bentuk ruang	Bentuk dasar <i>amphitheater</i> yaitu organik dengan bentuk dasar <i>thrust stage</i> 180 derajat yang disesuaikan dengan pola lanskap. Bentuk <i>amphitheater</i> adalah <i>outdoor</i>
Tata ruang	Terdiri dari area penonton dan panggung - Area penonton menghadap panggung dengan <i>background</i> area plaza - <i>Amphitheater</i> bagian dari taman.
Sirkulasi	Tata sirkulasi akses masuk dari berbagai arah.

Amphitheater memiliki fungsi utama sebagai area pertunjukan outdoor. Jenis pertunjukan yang ditampilkan berupa pertunjukan tari tradisional, pertunjukan musik dan berbagai kesenian lainnya. Karena letaknya yang *outdoor* dan dapat di akses oleh masyarakat umum, amphitheater ini menjadi area publik yang merupakan bagian dari taman dan skatepark. Saat tidak ada pertunjukan area amphitheater menjadi area berkumpul atau duduk-duduk menikmati suasana sekitar.

Letak amphitheater berada di tengah, diantara bangunan hal tersebut bertujuan untuk mengkondisikan akustik saat terapat pertunjukan. Bangunan dan ruang-ruang yang ada disekitar akan memantulkan bunyi sehingga meskipun merupakan pertunjukan *outdoor* namun suara penampil dapat didengar dengan baik oleh penonton.



Gambar 92. Spesifikasi Fungsi Amphitheater  
Sumber : Penulis, 2021

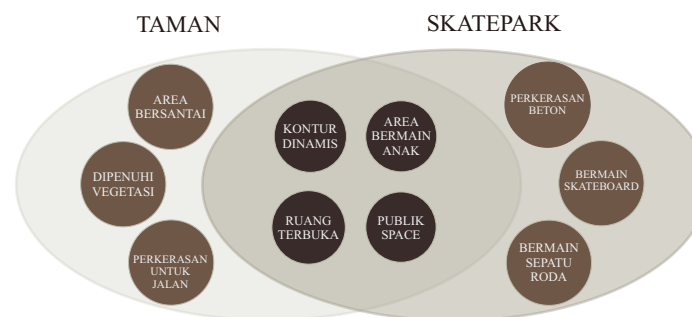


Gambar 93. Zoning Amphitheater  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.3.3 Analisis Skatepark

KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	<p>Fungsi <i>skatepark</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Area bermain skatepark, sepatu roda dan sepeda bmx yang dapat digunakan menjadi area bermain anak saat tidak ada kegiatan.</li> <li>- <i>Skatepark</i> menjadi bagian dari area publik yang dapat diakses oleh masyarakat umum.</li> <li>- Area skatepark merupakan bagian dari taman.</li> </ul> <p>Mengaplikasikan regionalisme:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pola lanskap mengadaptasi bentuk senjata tradisional khas banyumas kudi</li> <li>- Vegetasi pada area taman merupakan tanaman khas banyumas dan tanaman yang berada yang mencirikan daerah tersebut.</li> </ul>
Bentuk ruang	<p>Bentuk dasar <i>skatepark</i> tidak memiliki standar khusus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdiri dari area cekungan dan datar sesuai dengan jenis rintangan yang akan digunakan.</li> <li>- Bentuk area <i>skatepark</i> organik dengan bentuk dasar memanjang.</li> </ul>
Tata ruang	<p>Terdiri dari taman dan area bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang terbuka hijau dengan vegetasi sebagai area bersantai.</li> <li>- Area skatepark berupa perkerasan beton yang berkontur dan dilengkapi fasilitas pelengkap seperti railing dan tangga.</li> <li>- Berupa area terbuka (<i>outdoor</i>).</li> </ul>
Sirkulasi	<p>Area <i>skatepark</i> berada di area depan yang berbatasan langsung dengan jalan utama, karena merupakan area publik untuk mempermudah akses keluar masuk dan menarik perhatian pengguna jalan yang lewat</p>

Area skatepark dan area taman tergabung menjadi satu dan merupakan public space yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Bentuk skatepark sendiri tidak ada bentuk bakunya, namun harus memenuhi standar-standar berupa penambahan rintangan didalamnya. Area taman mengitari skatepark, sebagai area sirkulasi dan menjadi area bersantai/menunggu orang tua yang mengawasi anaknya bermain. Area skatepark berada di tengah untuk menjaga keamanan dan menjadi pusat kegiatan. Akses masuk kedalam area cultural center adalah melalui area taman dan skatepark, pejalan kaki disambut oleh lanskap bangunan yang dinamis.

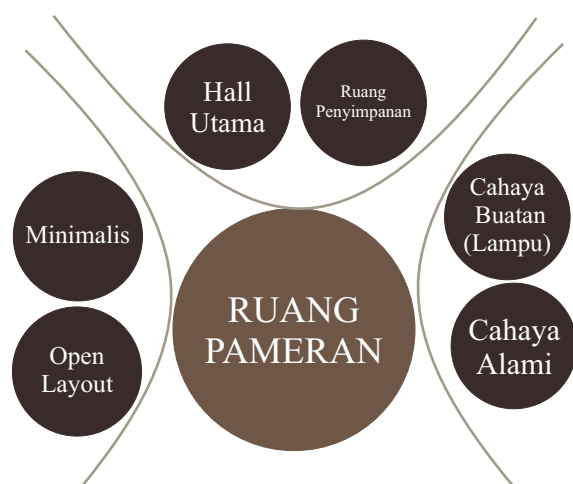




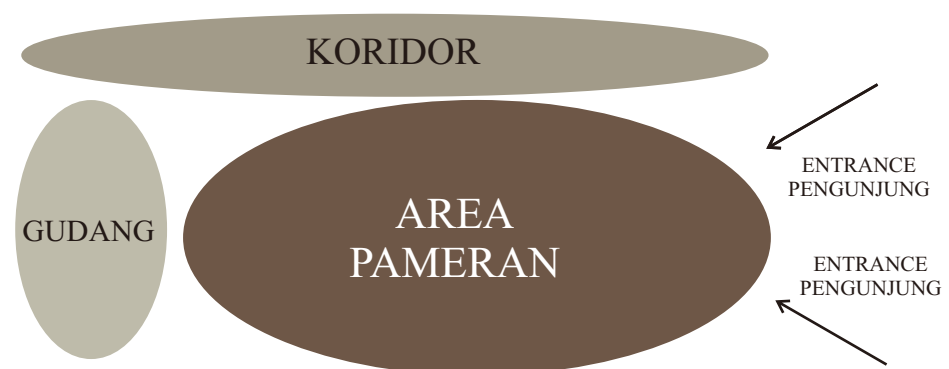
### 3.3.4 Analisis Ruang Pameran

KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Kombinasi modern dan tradisional. - Elemen modern pada aspek pencahayaan, tata layout dan display benda yang akan dipamerkan. - Elemen tradisional pada penggunaan material lokal pada bagian interior seperti lantai, dinding, dan plafon. Material berupa kayu dan bambu.
Bentuk ruang	Bentuk ruang pameran berupa hall dengan sirkulasi fleksibel sesuai dengan layout pameran yang dilakukan.
Tata ruang	Konsep <i>layout</i> tata ruang dalam pameran yaitu adalah open layout. <i>Open layout</i> pada suatu ruang akan mempermudah pengaturan setiap pameran.
Pencahayaan	Pencahayaan alami dan buatan - Pencahayaan buatan berupa lampu untuk mendukung karya yang dipamerkan. - Bukaan berupa jendela kaca untuk memasukan cahaya alami dan dapat ditutup sesuai kebutuhan.
Sirkulasi	Tata sirkulasi area pameran : - Sirkulasi dibuat satu jalur untuk memudahkan pengunjung mengamati karya yang dipamerkan dan untuk mengatur kepadatan pengunjung saat pameran. - Sirkulasi mengarahkan pada fasilitas pendukung sehingga pengunjung mendatangi pameran secara tidak langsung.
Interior	Interior pada ruang pameran - Karya 2 dimensi dipajang pada dinding dan panel-panel non permanen - Karya 3 dimensi dipajang menggunakan <i>property</i> sesuai dengan jenis karya - Plafon, dinding dan lantai minimalis

Ruang pameran berupa hall terbuka sebagai tempat bagi seniman ataupun masyarakat sekitar untuk memajang dan memamerkan karya mereka, berupa 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Area pameran bersebelahan dengan koridor hal tersebut bertujuan supaya pengunjung yang melewati koridor tertarik dengan aktifitas yang ada sehingga akan masuk ke area pameran dan melihat karya yang dipajang. Konsep open layout dipilih karena konsep tersebut fleksibel untuk berbagai jenis pameran.



Gambar 95. Spesifikasi Ruang Pameran  
Sumber : Penulis (2021)



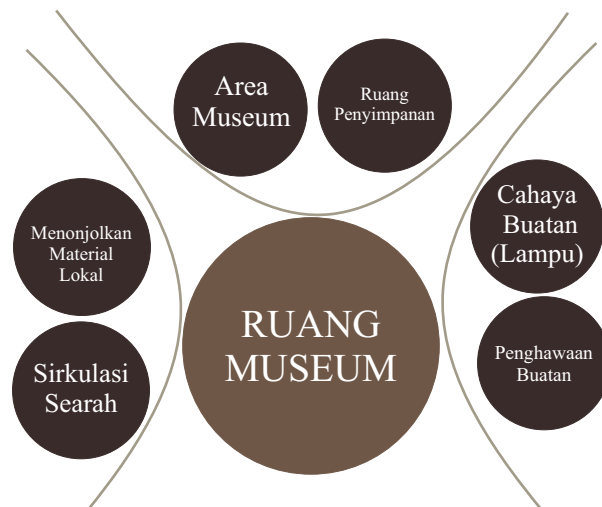
Gambar 96. Zoning Ruang Pameran  
Sumber : Penulis (2021)

### 3.3.5 Analisis Museum

KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Kombinasi modern dan tradisional. - Elemen modern pada aspek pencahayaan, tata layout dan display benda yang akan dipamerkan - Elemen tradisional pada penggunaan material lokal pada bagian interior seperti lantai, dinding, plafon dan suara gamelan untuk mengiringi pengunjung berkeliling. Material berupa kayu dan bambu.
Bentuk ruang	Fleksibel, tidak memerlukan bentuk ruang khusus
Tata ruang	Tata ruang dalam - Ruang pameran dibagi menjadi beberapa bagian yaitu area pakaian daerah, batik sokaraja, alat musik daerah, foto tokoh daerah dan miniatur rumah adat. - Masing-masing bagian menyatu dalam satu ruang tanpa dibatasi dinding <i>massive</i> . - Antar bagian dipisahkan oleh panel display.
Pencahayaan	Museum menggunakan pencahayaan buatan yang dilengkapi lampu-lampu khusus untuk menunjang pertunjukan karya yang dipajang.
Akustik	Pada ruang museum membutuhkan suasana yang tenang dan tidak berisik, namun akan diputarkan alunan musik gamelan dengan suara pelan untuk menguatkan konsep regionalisme berkaitan dengan budaya banyumasan.
Sirkulasi	Sirkulasi ruang dalam pada museum yaitu satu arah untuk mengarahkan pengunjung mengitari seluruh sisi museum dan meminimalisir kepadatan saat ramai pengunjung.
Interior	Interior ruang pertunjukan mengadaptasi dari kebudayaan khas banyumas. Penggunaan material kayu dan bambu pada elemen plafon dan dinding untuk memperkuat konsep regionalism rumah joglo dan kesenian calung khas banyumas.

Museum pada Banyumas Cultural Center berisi benda-benda khas daerah dan sejarah kabupaten banyumas terdahulu. Benda-benda tersebut akan dikelompokkan sesuai dengan jenisnya. Konsep interior dan tata letaknya yaitu menonjolkan material lokal berupa bambu dan kayu sebagai elemen utamanya.

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan buatan yaitu menggunakan lampu-lampu khusus untuk menunjang benda-benda yang dipamerkan. Untuk sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan, hal tersebut bertujuan untuk menjadi kelembaban ruangan sehingga benda-benda didalamnya dapat terjaga dengan baik. Ruang museum bersifat semi publik. Hanya dapat dikunjungi saat jam buka cultural center.



Gambar 97. Spesifikasi Ruang Museum  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 98. Zoning Ruang Museum  
Sumber : Penulis, 2021

Setiap benda yang akan di pameran akan dipajang berdasarkan jenis bendanya. Setiap benda memiliki bentuk yang berbeda sehingga alat displaynya pun akan mengikuti bentuk dari benda tersebut. Berikut spesifikasi konsep peletakan benda-benda yang akan dipajang didalam museum :

1. Batik
  - Dipajang menggunakan gawangan kayu dengan berbagai ukuran.
  - Gawangan diletakan berjejer sesuai ukuran giwangan.
  - Batik kelompokan berdasarkan tone warna.
2. Pakaian Adat
  - Pakaian adat dipajang pajang pada mannequin display.
  - Mannequin display diletakan dalam lemari kaca.
  - Dilengkapi penjelasan makna pakaian pada papan kecil di samping mannequin.
3. Rumah Adat
  - Maket miniaatur rumah adat joglo limasan .
  - Disimpan pada lemari kaca.
4. Alat Musik Tradisional
  - Diletakan pada meja kecil dengan ketinggian rendah dan di lingkari dengan tali pembatas.
  - Diatur berurutan sesuai dengan jenis alat musik.
5. Tokoh Pemimpin
  - Dipajang berupa foto yang di simpan dalam figura.
  - Figura di pajang berurutan berdasarkan masa kepemimpinan.
  - Figura di letakan pada dinding dan panel-panel.

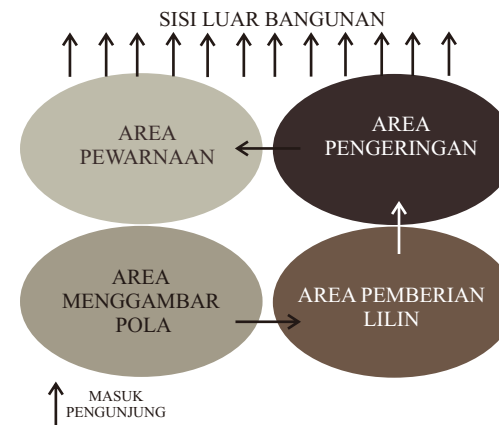
### 3.3.6 Analisis *Workshop* Batik

KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Mengadaptasi proses pembuatan batik tradisional dengan fasilitas yang lebih sederhana dan modern sesuai dengan perkembangan jaman.
Bentuk ruang	Berbatasan langsung dengan area luar untuk mendapatkan cahaya matahari. Area kering tidak bersekat untuk memudahkan sirkulasi pengguna.
Tata ruang	Tata ruang dalam <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdiri dari area basah dan area kering. Area kering untuk proses menggambar dan pemberian lilin, area basah untuk proses pewarnaan dan pengeringan.</li> <li>- Memerlukan jaringan sanitasi dan pencahayaan alami untuk proses pengeringan kain.</li> <li>- Ruang pewarnaan dan pengeringan berada disisi terluar agar terpapar sinar matahari.</li> </ul>
Pencahayaan	Cahaya alami menjadi prioritas untuk area kering dan basah, area kering meningkatkan konsentrasi saat menggambar dan area basah membantu proses pengeringan kain.
Interior	Area kering, dilengkapi meja untuk proses menggambar dan jerengan untuk proses pemberian lilin pada kain Area basah, bak-bak air untuk mencuci dan mewarnai kain, dan area menjemur.

Workshop batik mengajarkan proses pembuatan batik secara tradisional yaitu menggunakan canting sebagai alat untuk menempelkan lilin pada kain. Proses-proses yang dilalui mengadaptasi dari pembuatan batik tradisional seperti dilakukan secara berkelompok dengan posisi duduk pada kursi kecil. Workshop dilakukan dicara rutin setiap minggunya, hal tersebut bertujuan untuk mengumpulkan peserta dan terjadwal dengan baik.



Gambar 99. Spesifikasi Ruang Workshop Batik  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 100. Zoning Ruang Workshop Batik  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.3.7 Analisis *Workshop* Musik

KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Jenis workshop musik yang dilakukan pada cultural center ini adalah alat musik gamelan dan calung, dilakukan dengan cara duduk, membutuhkan space yang luas karena berisi perlengkapan gamelan dan calung.
Bentuk ruang	Bentuk ruang fleksibel namun tetap efisien untuk <i>space</i> yang luas
Tata ruang	Tata ruang dalam -Terdiri dari ruang latihan teori, latihan praktek dan gudang(ruang penyimpanan). - Ruang latihan praktek dan teori dalam satu ruang tanpa sekat untuk memudahkan pelatihan.
Pencahayaan	Pencahayaan utama yang digunakan adalah pencahayaan buatan, lampu karena ruang musik akan tertutup penuh dengan pengedap suara.
Akustik	Ruang workshop musik diharuskan kedap suara karena dapat mengganggu kegiatan lain.
Interior	Interior ruang workshop musik menggunakan karpet, karena pemain memainkan alat musik dengan cara duduk/lesehan dan untuk meredam suara.

Jenis Workshop musik yang akan diajarkan adalah alat musik tradisional berupa calung dan gamelan. Dibagi menjadi 2 tahapan yaitu pertama tahapan belajar teori dan berikutnya praktek pada alat musik langsung. Ruang workshop musik dilengkapi dengan pengendalian akustik/kedap suara untuk menjaga kecondusifan ruang-ruang disekitarnya. antara ruang teori dan praktek tidak bersekat, pemisah area tersebut adalah perbedaan elevasi ketinggian lantai. Area praktek lebih tinggi. Workshop dilakukan dicara rutin setiap minggunya, hal tersebut bertujuan untuk mengumpulkan peserta dan terjadwal dengan baik.



Gambar 101. Spesifikasi Ruang Workshop Musik  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 102. Bentuk Ruang Workshop Musik  
Sumber : Penulis, 2021

### 3.3.8 Analisis *Workshop* Tari

KAJIAN	STRATEGI PENCAPAIN
Konsep	Modern minimalis dengan menonjolkan elemen plafon sebagai ciri khas dari ruang tari.
Bentuk ruang	Bentuk ruang workshop tari simetris (segi empat) dengan kemiringan seminimal mungkin, pantulan dinding kaca dapat dilihat dengan baik.
Tata ruang	Tata ruang dalam -Terdiri dari ruang latihan, ruang istirahat, ruang ganti dan loker, dan gudang(ruang penyimpanan). - Berbatasan langsung dengan sisi luar untuk mendapatkan cahaya matahari
Pencahayaan	Pencahayaan alami dan buatan - Pencahayaan utama adalah cahaya matahari. Buka lebar dengan <i>secondary skin</i> untuk mengurangi panas pada jam-jam tertentu. - Lampu menjadi pencahayaan pendukung saat cahaya matahari kurang terang.
Akustik	Ruang workshop tari kedap suara karena musik pengirim dapat mengganggu kegiatan lain.
Sirkulasi	Sirkulasi ruang dalam berupa aktivitas pada ruang <i>workshop</i> tari membutuhkan <i>space</i> yang besar dan kolom tidak menghalangi penari saat berlatih.
Interior	Interior ruang workshop tari - Dilengkapi dinding kaca berukuran besar untuk mendukung fasilitas pelatihan tari. - Lantai tidak boleh licin yang akan mempersulit penari. Menggunakan material kayu= relatif tidak licin, dingin (nyaman bagi penghuni), menciptakan kesan tradisional yang kuat.

Workshop tari yang akan dilakukan adalah tari tradisional khas banyumas yaitu tari lengger dan tari ebeg. Ruang berlatih dilengkapi dengan kaca seukuran dinding untuk mempermudah proses pelatihan. Jendela dengan ukuran besar untuk memasukan cahaya alami dan melihat view keluar akan meningkatkan semangat saat berlatih. Workshop dilakukan dicara rutin setiap minggunya, hal tersebut bertujuan untuk mengumpulkan peserta dan terjadwal dengan baik.



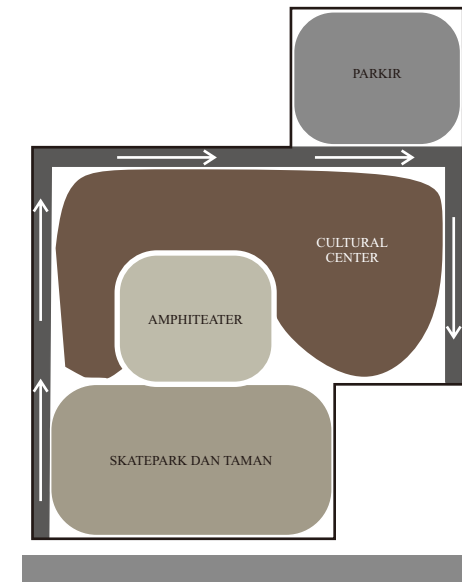
Gambar 103. Spesifikasi Ruang Workshop Tari  
Sumber : Penulis, 2021

Gambar 104. Zoning Ruang Workshop Tari  
Sumber : Penulis, 2021

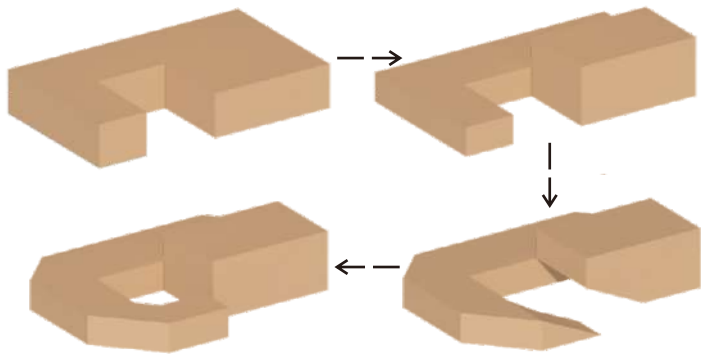
## 3.4 KONSEP FIGURATIF RANCANGAN

### 3.4.1 Gubahan Massa

1. Orientasi bangunan menghadap selatan, yaitu menghadap ke jalan utama.
2. Sisi bangunan memanas timur-barat, meminimalisir sisi bangunan yang terpapar matahari siang-sore.
3. Sirkulasi kendaraan mengitari site, dan sirkulasi satu arah untuk meminimalisir kepadatan dan memudahkan mobil pemadam melakukan evakuasi saat terjadi kebakaran.
4. Amphitheater berada di tengah bangunan dapat mendukung akustik saat terdapat pertunjukan.
5. Skatepark dan taman menjadi area publik yang dapat diakses oleh masyarakat umum, letaknya berada dekat jalan utama untuk menarik perhatian pengguna jalan.
6. Area parkir tersembunyi dibelakang, efektif dan tidak mengurangi fungsi dari tempat parkir sendiri
7. Orientasi bangunan menghadap ke arah selatan dengan sisi panjang bangunan timur-barat, meminimalkan sisi bangunan yang terpapar matahari berlebih.



Gambar105. Zoning Siteplan Terpilih  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 106. Transformasi Gubahan Massa  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 107. Eksterior Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

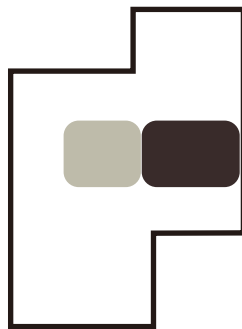
1. Bentuk dasar gubahan membentuk sudut U dengan bagian tengah untuk fungsi amphitheater.
  2. Sisi bangunan untuk fungsi ruang pertunjukan ditinggikan sesuai dengan kebutuhan ruang.
  3. Sisi bangunan yang lain di miringkan untuk menyesuaikan dengan pola lanskap yang telah ditentukan, dan ditambah massa pada bagian selatan sebagai ramp menuju lantai 2.
  4. Sisi selatan terdapat ramp menyesuaikan bentuk denah dan pada ruang pertunjukan bagian bawah dipotong untuk difungsikan sebagai plaza semi outdoor.
1. Ruang pertunjukan memiliki denah dasar lurus pada bagian belakang, namun bagian belakang dikreasikan dengan dibuat melengkung.
  2. Lengkung tersebut menyerupai bentuk senjata kudi, yang merupakan senjata khas kabupaten banyumas.
  3. Selain menyerupai senjata kudi, bentuk lengkung ini juga menyerupai bentuk tokoh pewayangan bawor yang merupakan maskot dari kabupaten banyumas, wayang bawor memiliki perut buncit yang bulat sehingga lengkungan pada ruang pertunjukan tersebut menyerupai bentuk dari perut wayang bawor.
  4. Finishing dari dinding ruang pertunjukan menggunakan batu bata ekspos yang terdapat pola berupa batu bata yang menonjol, pola tersebut mengadaptasi dari bentuk susunan bambu pada alat musik calung.

### 3.4.2 Indoor Performing Space

Berdasarkan pada kajian dari mengenai *indoor performnace space* mempunyai syarat sebagai berikut:

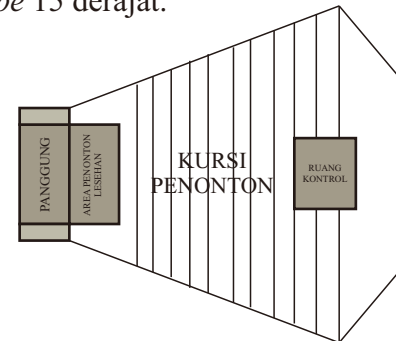
1. Pemilihan bentuk dasar mempertimbangkan kapasitas penonton yang akan disediakan.
2. Terdiri dari area duduk penonton, panggung, backstage dan ruang kontrol.
3. Dilengkapi dengan pengendalian akustik yang baik.

#### 1. Letak *Indoor Performance Space*



Gambar 108. Posisi Ruang Terhadap Site  
Sumber : Penulis, 2021

#### 2. Bentuk *Fan Shape* 15 derajat.

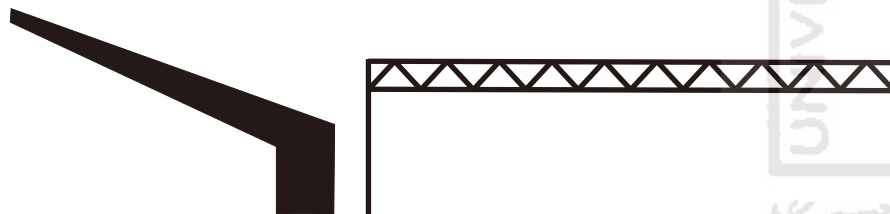


Gambar 109. Bentuk Ruang Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021

1. Kemiringan pada bagian bawah ruang digunakan sebagai peneduh area *amphitheater*.
2. Mudah saat evakuasi, terdapat akses langsung keluar bangunan.
3. Ruang pertunjukan tidak memerlukan pencahayaan alami sehingga dapat diletakan pada area timur.

1. Dapat menampung banyak penonton.
2. Fokus penonton lurus kedepan kearah panggung.
3. Bentuk *fan shape* 15 derajat memiliki pengkondisian akustik yang baik dibandingkan bentuk yang lain.

#### 3. Struktur Ruang



Gambar 110. Struktur Ruang  
Sumber : Penulis, 2021

#### 4. Umsur Regionalisme



Gambar 111. Penerapan Regionalisme  
Sumber : Penulis, 2021

1. Struktur yang digunakan adalah rangka kayu.
2. Rangka kayu kuat dan kayu merupakan material lokal.
3. Pemasangan relatif mudah dan dapat digunakan berbagai bentuk.
4. Struktur kantilever sebagai struktur lantai. Dibawahnya digunakan sebagai panggung amphiteater dan ruang komunitas.

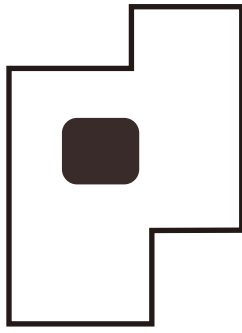
1. Pemberian area tambahan berupa area festival yaitu penonton berdiri/duduk di lantai, mengadaptasi kegiatan asli pada masyarakat.
2. Penggunaan material lokal pada elemen interior dan eksterior seperti batu bata, bambu dan kayu.

### 3.4.3 Outdoor Performing Space (*Amphitheater*)

Berdasarkan pada kajian dari mengenai *ampitheater* mempunyai syarat sebagai berikut:

1. Pemilihan bentuk dasar mempertimbangkan kapasitas penonton yang akan disediakan.
2. Terdapat perkerasan sebagai area penonton dan panggung dan terdapat parit atau aliran air hujan.
3. Elevasi panggung ditinggikan, area duduk penonton semakin tinggi kebelakang.
4. Terdapat penghalang bunyi alami maupun buatan.

### 1. Letak Amphiteater Berada di Tengah Site



Gambar 112. Posisi Amphitheater Terhadap Site  
Sumber : Penulis, 2021

1. Menjadi *point of interest* pengunjung yang datang dan menjadi pusat kegiatan di *cultural center*.
2. Dapat dijangkau dari berbagai sisi site.
3. Jauh dari area pemukiman warga.
4. Bangunan yang ada disekitar amphiteater akan membantu memantulkan bunyi saat pertunjukan berlangsung.

### 3. Posisi Area Duduk Penonton



Gambar 114. Bentuk Posisi Duduk Amphitheater  
Sumber : Penulis, 2021

1. Posisi area duduk penonton adalah naik keatas (diatas tanah)
2. Penonton dapat melihat keberbagai arah disite.
3. Dapat difungsikan sebagai area taman/bersantai saat tidak ada pertunjukan.
4. Desain dan struktur relatif lebih mudah.

### 2. Bentuk *Fan Shape* 180 derajat.



Gambar 113. Bentuk Dasar Amphitheater  
Sumber : Penulis, 2021

1. Dapat menampung banyak penonton.
2. Penonton melihat pertunjukan dari berbagai sisi.
3. Bentuk *fan shape* 180 derajat sesuai dengan bentuk site dan posisi amphitheater di tengah.
4. Sirkulasi penonton dapat dari berbagai arah.

### 4. Unsur Regionalism



Gambar 115. Bentuk Amphitheater  
Sumber : Penulis, 2021

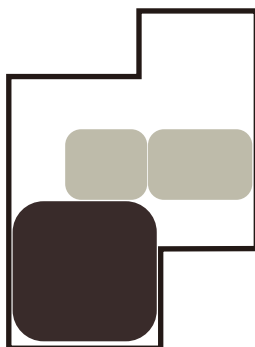
1. Tingkatan area duduk penonton tidak monoton, mengadaptasi terasering persawahan wilayah kabupaten banyumas.
2. Bentuk dasar dikreasikan bergelombang mengikuti pola kondisi wilayah.
3. Mengikuti pola dasar area taman berupa pola senjata kudi.

## 3.4.4 Skatepark dan Taman

Berdasarkan pada kajian dari mengenai *skatepark* dan taman mempunyai syarat sebagai berikut:

1. Kelengkapan fasilitas skatepark mengikuti peraturan yang telah ditetapkan.
2. Skatepark harus menggunakan perkerasan seperti beton dengan permukaan yang rata.
3. Tersedia ruang kesehatan.
4. Bentuk dasar skatepark dapat disesuaikan dengan pola dan kondisi site.

### 1. Letak *Skatepark*



Gambar 116. Posisi *Skatepark* Terhadap Site  
Sumber : Penulis, 2021

### 2. Pola *Skatepark* dan Taman

Gambar 117. Bentuk Dasar Amphitheater  
Sumber : Penulis, 2021



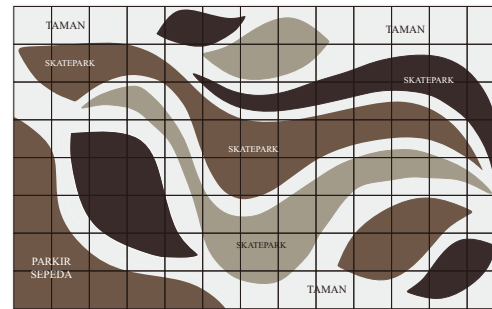
1. Merupakan *public space* sehingga posisi berbatasan langsung dengan sirkulasi utama.
2. Menarik perhatian pengguna jalan dengan kegiatan di *skatepark* untuk datang.
3. Menjadi poin dalam *cultural center* tanpa tertutup bangunan utama.

1. Area taman dan *skatepark* tergabung dengan tujuan tidak monoton dan pengunjung dapat menikmati pertunjukan skateboard dan sepatu roda dari area taman dan sebaliknya.
2. *Skatepark* menjadi permainan kontur dan membuat area taman menjadi dinamis.

### 3. Unsur Regionalisme



Gambar 118. Transformasi Bentuk Kudi  
Sumber : Penulis (2021)



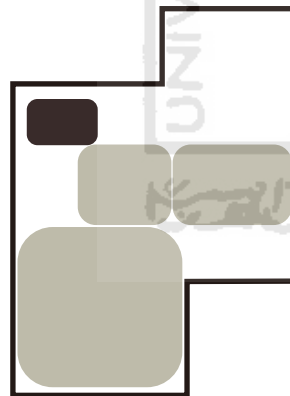
Gambar 119. Rencana Pola Skatepark  
Sumber : Penulis (2021)

1. Mengikuti pola dasar area taman berupa pola senjata kudi dan ikon kabupaten banyumas yaitu tokoh pewayangan bawor yang di transformasikan.
2. Bentuk tersebut menjadi pola dasar siteplan dan menjadi landasan bentuk denah dan sirkulasi dalam site.

### 3.4.5 Ruang Pameran

Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang pameran mempunyai syarat sebagai berikut:

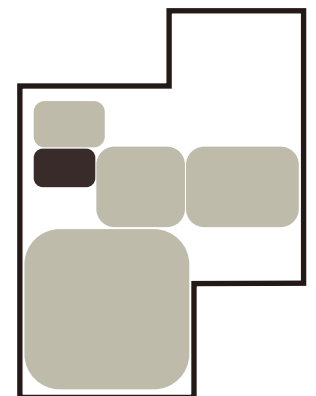
1. Sirkulasi diusahakan satu arah.
2. Letaknya strategis. Sering dilewati, dekat dengan akses masuk utama (lobby)
3. Berbatasan langsung dengan area luar, untuk mendapatkan sinar matahari.



### 3.4.6 Ruang Museum

Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang museum mempunyai syarat sebagai berikut:

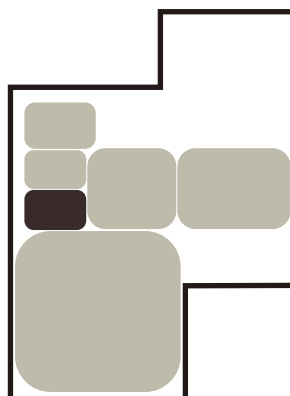
1. Letaknya strategis. Sering dilewati, dekat dengan akses masuk utama (lobby)
2. Dilengkapi dengan penghawaan buatan untuk menjaga kondisi benda didalamnya.
3. Tidak berdekatan langsung dengan sumber kebisingan tinggi.



### 3.4.7 Perpustakaan

Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang perpustakaan mempunyai syarat sebagai berikut:

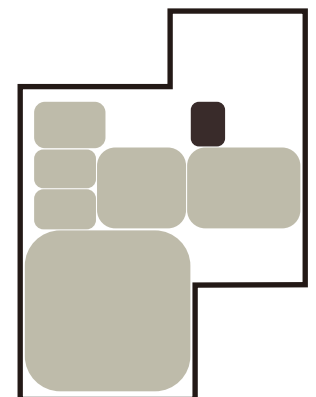
1. Tidak berhubungan langsung dengan area kebisingan tinggi
2. Diusahakan berhubungan langsung dengan akses luar bangunan untuk mendapatkan pencahayaan alami.
3. Dekat dengan area publik yang lain.



### 3.4.8 Ruang Pengelola

Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang pengelola mempunyai syarat sebagai berikut:

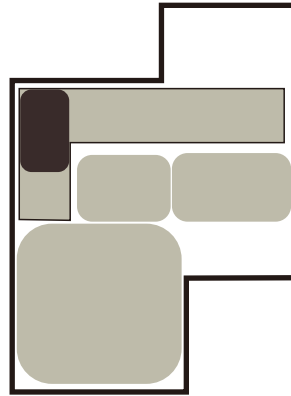
1. Merupakan daerah privat sehingga pengunjung tidak dapat ke area ini.
2. Diusahakan berhubungan langsung dengan akses luar bangunan untuk mendapatkan pencahayaan alami.
3. Tidak berhubungan langsung dengan area kebisingan tinggi.



### 3.4.9 Workshop Musik

Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang pameran mempunyai syarat sebagai berikut:

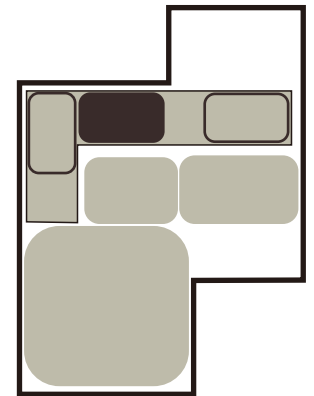
1. Dilengkapi dengan pengendalian akustik dan peredam suara.
2. Ruangannya harus terjaga kelembabannya untuk menjadi alat musik yang ada.
3. Bentuk ruang fleksibel
4. Lantai dilapisi karpet sebagai peredam dan sebagai alas duduk, karena kegiatan dilakukan dengan cara duduk.



### 3.4.10 Workshop Tari

Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang perpustakaan mempunyai syarat sebagai berikut:

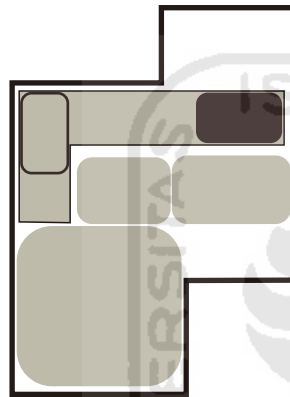
1. Dilengkapi pereda suara.
2. Ruangannya berbentuk simetris.
3. Terdapat dinding kaca.
4. Berada pada sisi bangunan, untuk mendapatkan pencahayaan alami
5. Ruangannya diusahakan minim kolom supaya tidak mengganggu proses latihan.



### 3.4.11 Workshop Batik

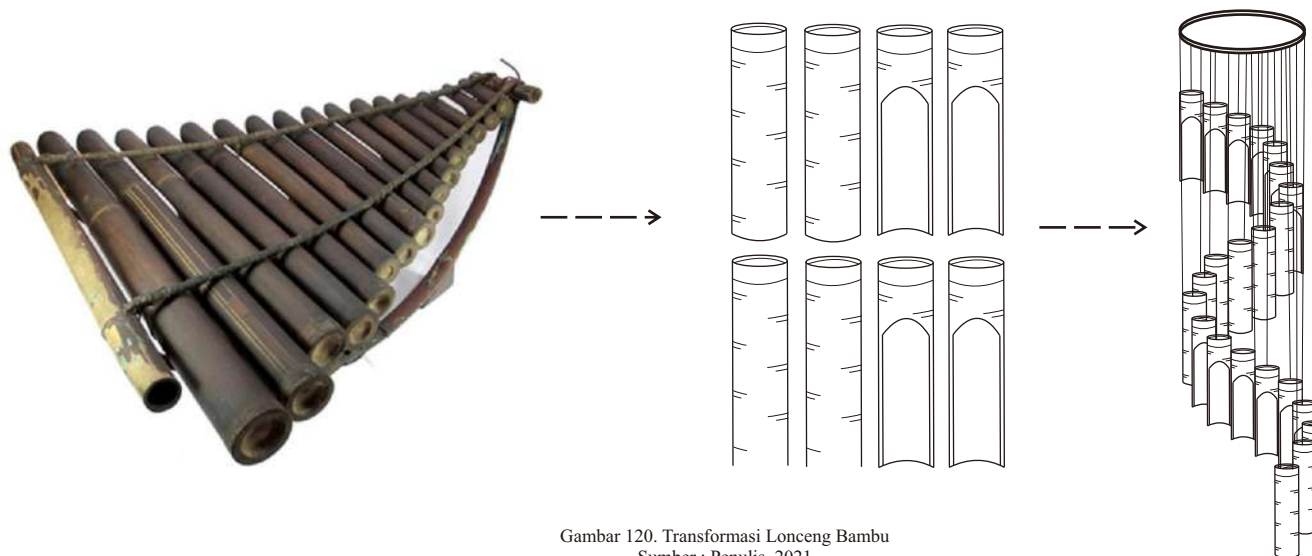
Berdasarkan pada kajian dari mengenai ruang museum mempunyai syarat sebagai berikut:

1. Berada pada sisi bangunan, untuk mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami.
2. Dilengkapi fasilitas sanitasi yang baik.
3. Bentuk ruang fleksibel.



### 3.4.12 Ornamen Pendukung

1. Pada area lobby terdapat ornamen bambu yang menggantung pada plafon, ornamen tersebut adalah lonceng angin dengan material bambu. Lonceng tersebut akan berbunyi saat terkena angin.
2. Bentuk dan material lonceng ini mengadaptasi dari alat musik calung.
3. Ornamen bambu ini menjadi *point of interest* bagi pengunjung yang memasuki area lobby.



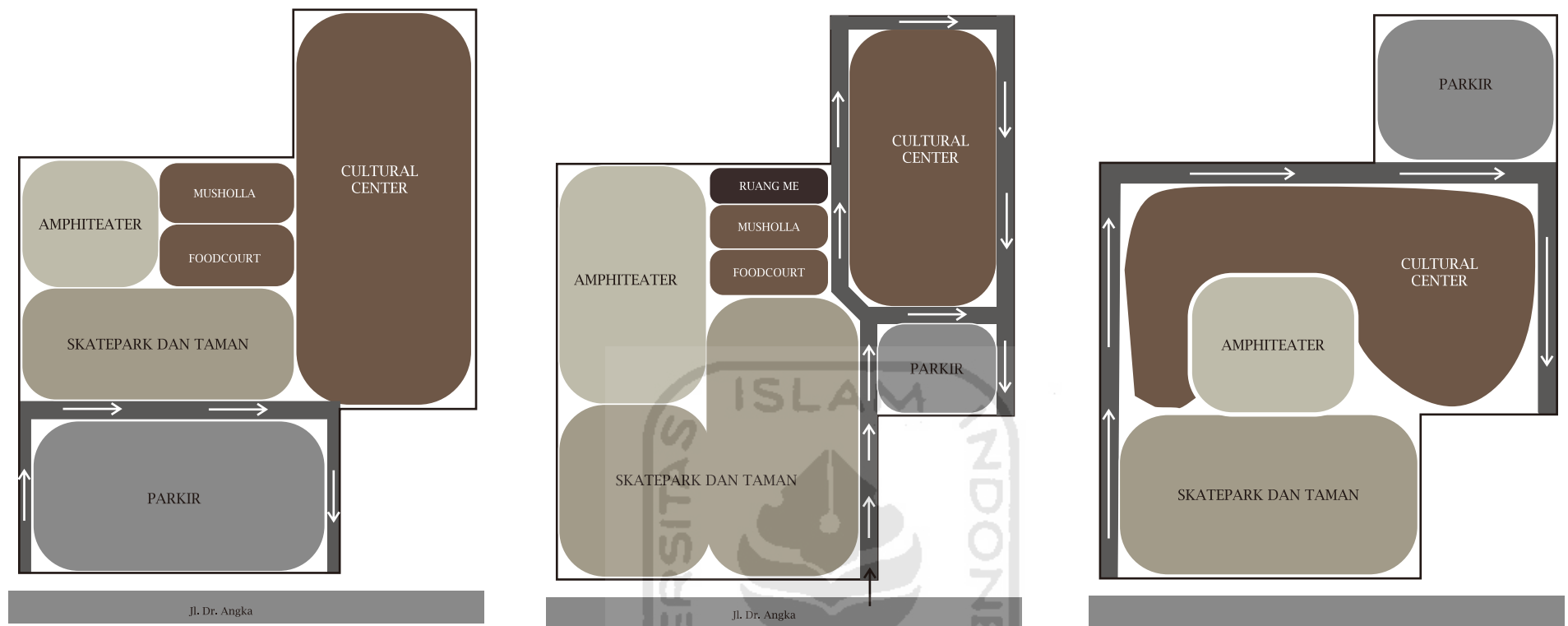
Gambar 120. Transformasi Lonceng Bambu  
Sumber : Penulis, 2021

The logo of Universitas Islam Indonesia is a circular emblem. It features a central stylized tree or plant with three main branches. The text "UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA" is written around the perimeter of the circle. At the bottom, there is a line of Arabic calligraphy.

## BAB 4

# SKEMATIK RANCANGAN

## 4.1 RENCANA SKEMATIK KAWASAN TAPAK (SITEPLAN)



Gambar 120. Alternatif Zoning Siteplan  
Sumber : Penulis, 2021

### Kelebihan :

1. *Amphiteater* memiliki *background* berupa *view* gunung slamet.
2. Akses parkir kendaraan mudah.
3. *Foodcourt* dan *musholla* dapat diakses dengan mudah.

### Kekurangan :

1. Area publik terhalang area parkir.
2. Bangunan *cultural center* kurang terlihat dari jalan utama.
3. Sirkulasi mobil pemadam tidak tersedia.

### Kelebihan :

1. *Amphiteater* memiliki *background* berupa *view* gunung slamet.
2. *Skatepark* dan taman ideal sebagai *public area*.
3. *Foodcourt* dan *musholla* dapat diakses dengan mudah.
4. Sirkulasi mobil pemadam tersedia.

### Kekurangan :

1. Bangunan *cultural center* kurang terlihat dari jalan utama.
2. Area parkir terbatas.

### Kelebihan :

1. *Skatepark* dan taman ideal sebagai *public area*.
2. Sirkulasi mobil pemadam tersedia.
3. Sirkulasi kendaraan efektif.
4. Bangunan utama terlihat dengan baik dari jalan utama.
5. Akustik pada *amphitheater* baik.

### Kekurangan :

1. *View* pada *amphiteater* tidak terlalu menarik.

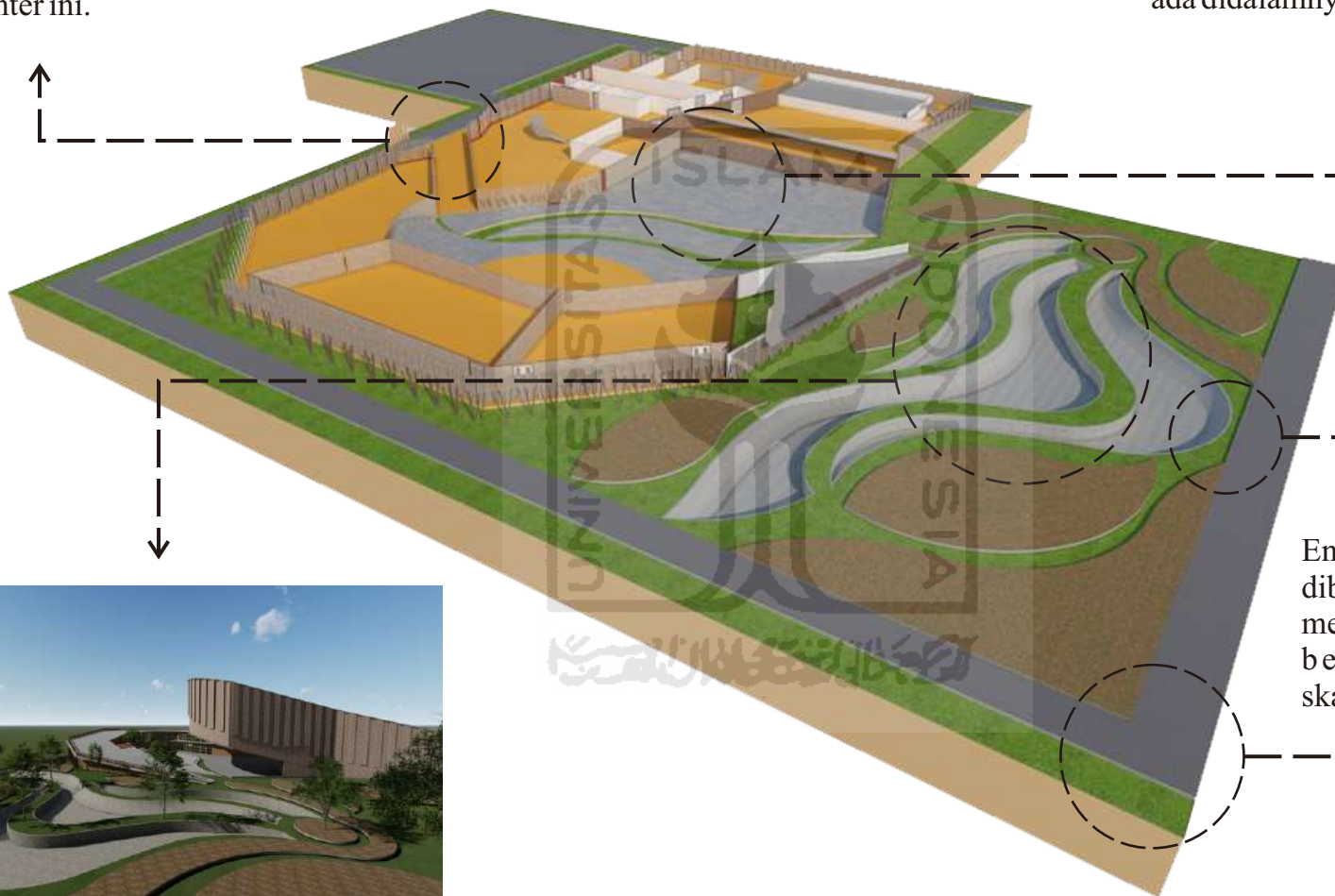


Area drop off kendaraan berada dibagian utara atau bagian belakang bangunan. Hal tersebut untuk menghidupkan seluruh sisi bangunan. Baik pejalan kaki maupun pengendara dapat menikmati seluruh sisi dari cultural center ini.



Amphiteater dan plaza berada di tengah area cultural center. Hal tersebut menjadi pusat kegiatan dan titik kumpul karena berbagai aktifitas dapat dilakukan disini.

Publik area menjadi daya tarik masyarakat untuk datang dan untuk menghidupkan suasana cultural center sehingga generasi muda tertarik untuk datang dan mengunjungi fasilitas yang ada didalamnya.



Entrance pejalan kaki berada dibagian selatan. Pejalan kaki memasuki area publik space berupa taman dan area skatepark.

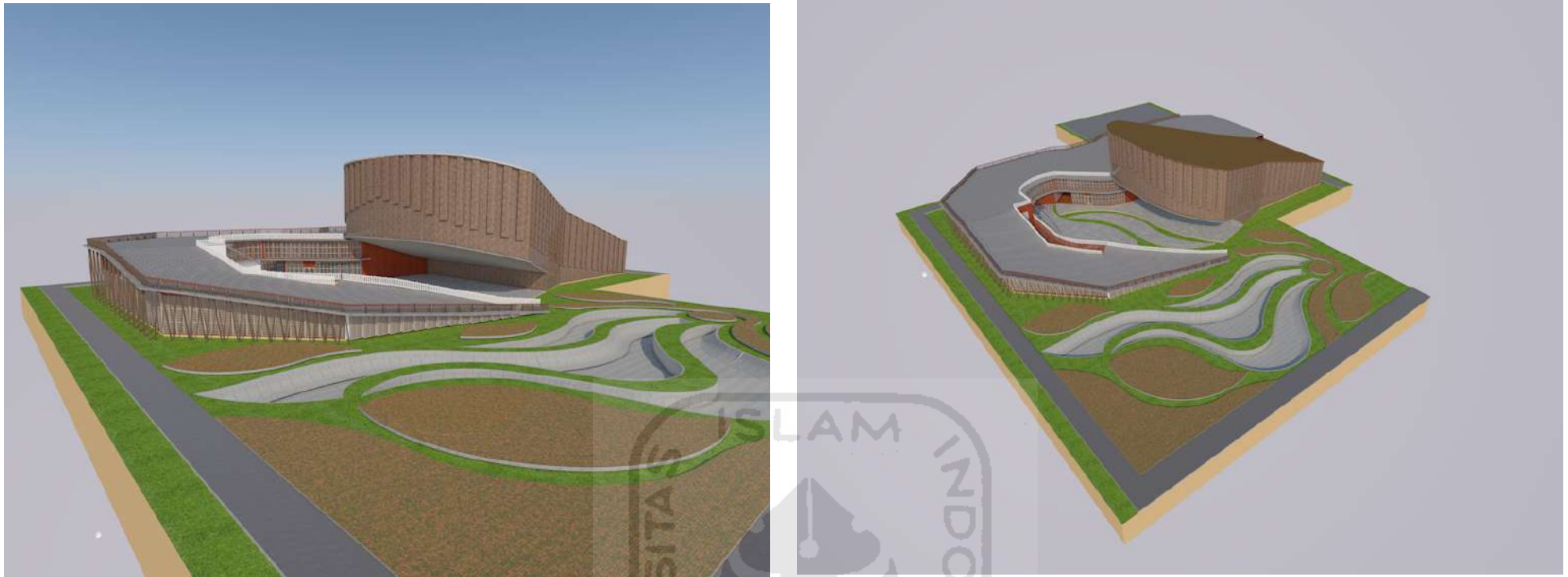


Area taman dan skatepark berada dibagian selatan atau bagian terdepan dari cultural center. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian pengguna jalan dan memudahkan masyarakat untuk mengakses publik area. Dengan menempatkan area publik di depan diharapkan masyarakat dapat tertarik untuk datang dan mengunjungi cultural center didalamnya.

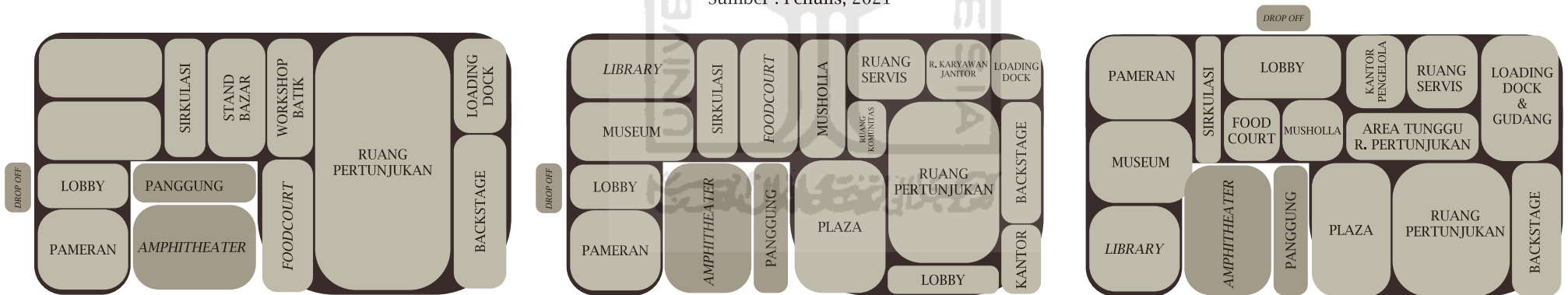
Entrance pengendara sepeda motor dan mobil berada dibagian barat dan langsung menuju area drop off dan parkir dibagian utara. Sirkulasi kendaraan mengitari site, dengan tujuan untuk meminimalisir kepadatan kendaraan masuk-keluar dan mempermudah sirkulasi mobil pemadam kebakaran.



## 4.2 RENCANA SKEMATIK BANGUNAN



Gambar 121. Gubahan Massa Terpilih  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar Alternatif Zoning Denah  
Sumber : Penulis, 2021

### Kelebihan

1. Panggung memiliki background view melalui lorong sirkulasi.

### Kekurangan

1. Workshop batik terpisah dengan ruang workshop yang lain.
2. Ruang pameran terpisah dengan ruang yang lain sehingga tidak dilewati pengunjung.
3. Akustik amfiteater kurang terkontrol dengan baik karena kurangnya sarana pemantulan bunyi.

### Kelebihan

1. Area panggung, plaza dan amfiteater menjadi satu sehingga dapat menjadi pusat kegiatan dalam cultural center.
2. Area servis terkelompok dengan baik
3. Amfiteater memiliki pengendalian akustik yang baik karena dikelilingi oleh bangunan

### Kekurangan

1. Ruang pameran terpisah dengan ruang yang lain sehingga tidak dilewati pengunjung.
2. Lobby terpisah menjadi 2.
3. Ruang kantor pengelola letaknya kurang strategis.

### Kelebihan

1. Area pameran dilalui oleh pengunjung yang akan ke museum dan perpustakaan.
2. Lobby sebagai pusat ruang aksesnya dekat kemanapun.
3. Amfiteater memiliki pengendalian akustik yang baik karena dikelilingi oleh bangunan

### Kekurangan

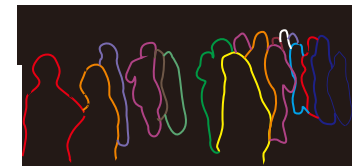
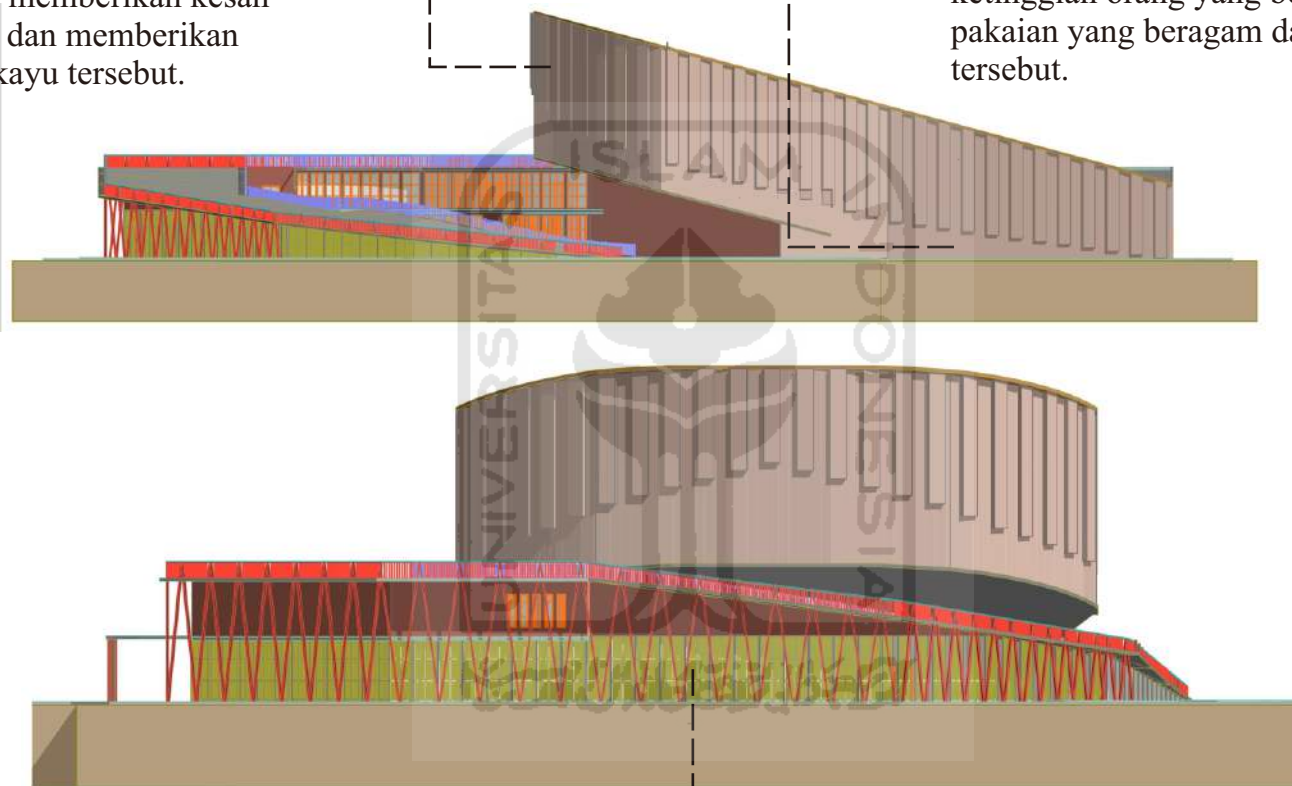
1. Background panggung amfiteater kurang menarik.
2. Pejalan kaki jauh untuk menuju lobby karena berada dibagian belakang bangunan

## 4.3 RENCANA SKEMATIK SELUBUNG BANGUNAN

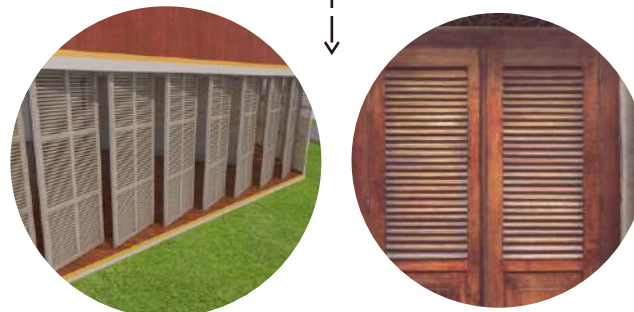
- Pada dinding diatas struktur kantilever menggunakan material yang relatif ringan yaitu kayu. Penggunaan material kayu untuk mengurangi beban struktur dan memaksimalkan penggunaan material lokal pada bangunan.
- Dinding kayu akan dibuat lebih atraktif dengan memasangnya secara tidak rata. Dengan tersebut akan memberikan kesan yang lebih mendalam dan memberikan tekstur pada dinding kayu tersebut.



- Material pada dinding menggunakan batu bata ekspos, Setiap batu bata memiliki warna dan corak yang berbeda-beda hasil dari proses pembakaran. Perbedaan warna dan corak tersebut saat dipasang akan menghasilkan kombinasi yang menarik.
- Perbedaan warna menggambarkan keragaman pengunjung pasar minggon yang ada sekitar site , ketinggian orang yang berbeda-beda, warna pakaian yang beragam dan karakter pengunjung tersebut.

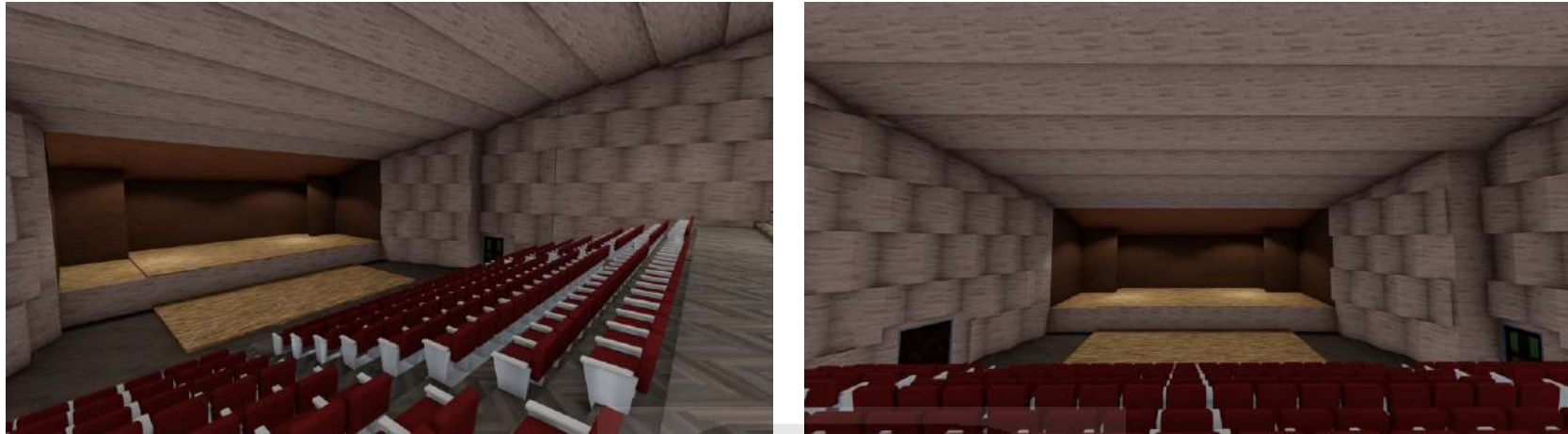


1. Dinding pada selasar bangunan timur merupakan panel-panel yang dapat dibuka. Cahaya matahari dapat masuk menerangi selasar namun tidak berlebih. Selain itu dengan dibukanya panel-panel tersebut sirkulasi cahaya alami juga dapat tersalurkan dengan baik.
2. Panel terbuat dari material lokal berupa kayu yang disusun horizontal, kayu tersebut dipasang cukup rapat untuk menjaga keamanan saat cultural center tidak beroperasi dan panel tertutup.
3. Bukaan tersebut pas diletakan pada sisi bangunan barat, cahaya matahari dapat masuk namun panas tetap terhalang sehingga penghuni didalamnya tetap merasa nyaman.



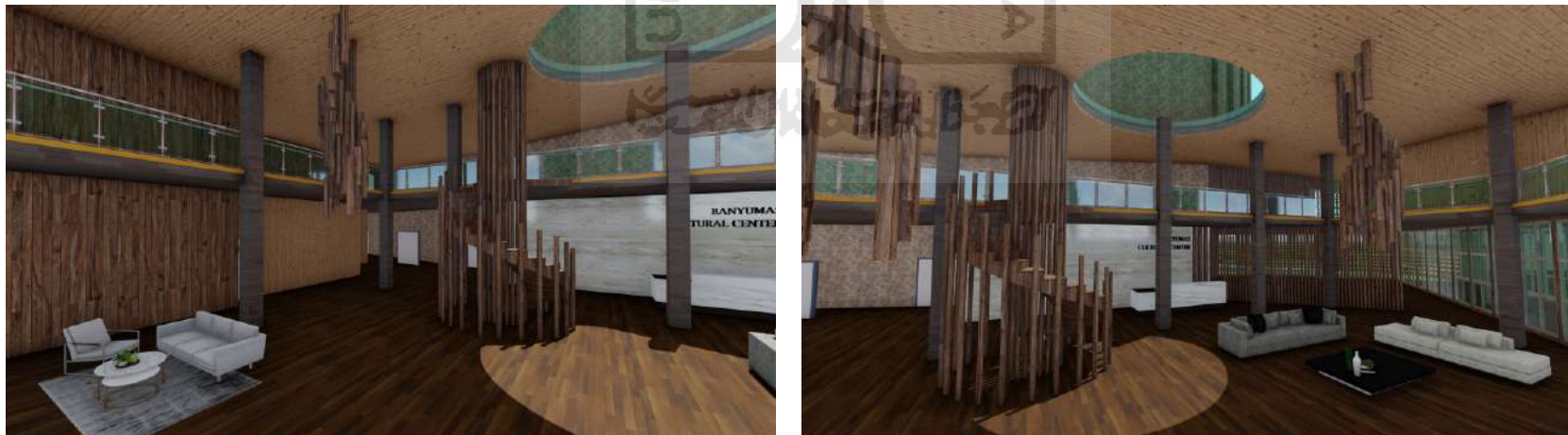
1. Bentuk dari panel kayu tersebut mengadaptasi dari bentuk jendela rumah adat joglo.
2. Jendela pada rumah joglo terdiri dari 2 sisi, sisi luar dengan kisi-kisi dan sisi dalam papan kayu penuh.
3. Hal yang diadaptasi adalah bentuk dari kisi-kisi dan penggunaan material kayu.

## 4.4 RENCANA SKEMATIK INTERIOR BANGUNAN



Gambar 122. Interior Ruang Pertunjukan  
Sumber : Penulis, 2021

1. Interior pada ruang pertunjukan menggunakan material lokal yaitu kayu.
2. Desain panggung minimalis dengan background warna yang gelap, hal tersebut untuk menonjolkan penampil sehingga penonton akan fokus ke penampil.
3. Elevasi antara panggung dan area pemusik memiliki perbedaan ketinggian, bagian panggung lebih tinggi 20 cm.
4. Tinggi panggung yaitu 1 meter
5. Didepan panggung terdapat area festival yang memberikan kesempatan kepada penonton untuk dapat berinteraksi langsung dengan penampil pada pertunjukan tertentu.
6. Area festival memiliki ketinggian 15 cm data lantai ruang pertunjukan.



Gambar 123. Interior Lobby  
Sumber : Penulis, 2021

1. Interior pada lobby didominasi oleh material kayu dan bambu.
2. Terdapat tangga bambu. Tangga ini menjadi *poins of interest* saat pertama kali memasuki area lobi.
3. Pada lobi juga terdapat ornamen bambu pada bagian plafon. Ornamen ini merupakan lonceng angin yang akan berbunyi saat terkena angin yang cukup kencang.
4. Ornamen dan material bambu pada area lobi juga menggambarkan alat musik calung yang memiliki material utama bambu.



## 4.5 RENCANA SKEMATIK EKSTERIOR BANGUNAN

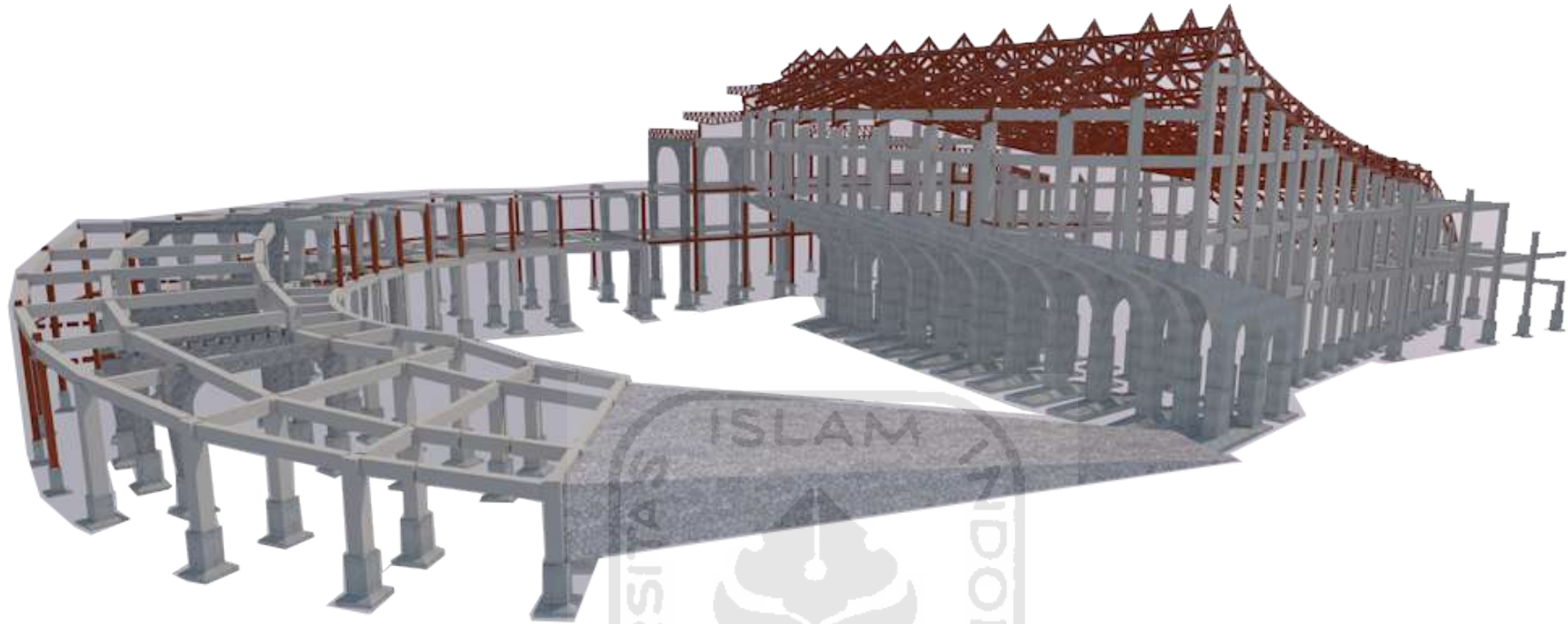


Gambar 124. Eksterior Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

Elemen eksterior didominasi oleh material kayu sebagai dinding dan bambu sebagai material fasad yaitu secondary skin pada salah satu sisi. Penggunaan material kayu untuk memperkuat konsep regionalism dengan mengadopsi material lokal dan material pada rumah adat di Banyumas.

Area landscape terdiri dari amphitheatre, skatepark dan taman. Ketiga bagian tersebut saling berkaitan dan merupakan area publik. Pola dan bentuk dari landscape mengadopsi bentuk senjata tradisional kudi dan mengadopsi dari bentuk landscape wilayah yang berupa bukit, sungai dan area persawahan yang bergelombang.

## 4.6 RENCANA SKEMATIK SISTEM STRUKTUR



Gambar 125. Rangka Struktur  
Sumber : Penulis, 2021

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan yaitu adalah sistem rangka dengan atap dak dan atap rangka, dan terdapat struktur kantilever pada ruang pertunjukan. Material struktur didominasi oleh beton dan dikombinasikan dengan material kayu. Kolom dan balok utama menggunakan material beton, kolom balok pendukung menggunakan material kayu.

Struktur bentang lebar pada ruang pertunjukan menggunakan struktur rangka dengan material kayu. dan dinding di atas struktur kantilever menggunakan material yang relatif ringan yaitu kayu untuk mengurangi beban struktur jika dibandingkan menggunakan material batu bata plester.

MODUL STRUKTUR			MODUL
MATERIAL	UKURAN	MODUL	
Baja	12 m	2, 3	2, 3
Kawat beton	12 m	2, 3	

MODUL UTILITAS			MODUL
MATERIAL	UKURAN	MODUL	
Pipa Galvanis	12 m	2, 3	2, 3
PVC limbah	6 m	2, 3	
Pipa HDPE	12 m	2, 3	

MODUL MATERIAL			MODUL
MATERIAL	UKURAN	MODUL	
Lantai Kayu	1,2 x 9 x 100 cm	2, 3, 5	2, 3, 5
Plafon Kayu	1 x 9 x 100 cm	2, 3, 5	
Dinding Kayu	3 x 30 x 100 cm	2, 3, 5	

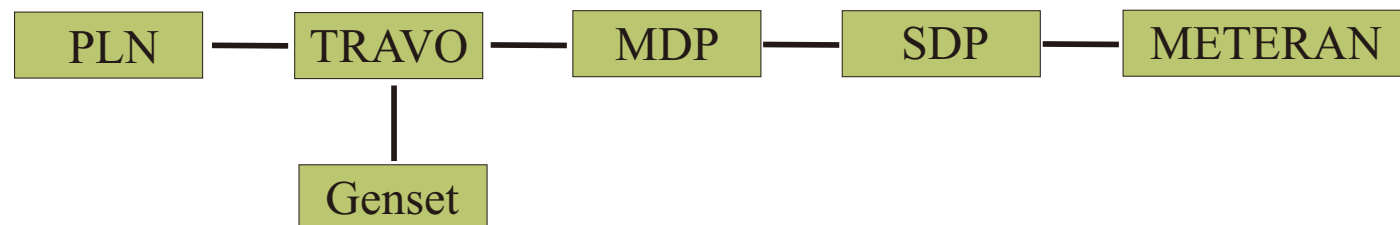
GRID MODUL  
2, 3

Pemilihan modul 2 dan 3 bertujuan supaya pembagian ruang, material, struktur dan infrastruktur dapat digunakan secara efisien dan dimanfaatkan maksimal.

## 4.7 RENCANA SKEMATIK SISTEM UTILITAS

### ELEKTRIKAL

Sumber listrik utama yang digunakan yaitu berasal dari PLN dan sumber listrik cadangan adalah genset. Listrik mengalir dari MDP kemudian disalurkan perlantai ke masing-masing SDP dan kemudian menuju saklar dan stop kontak.



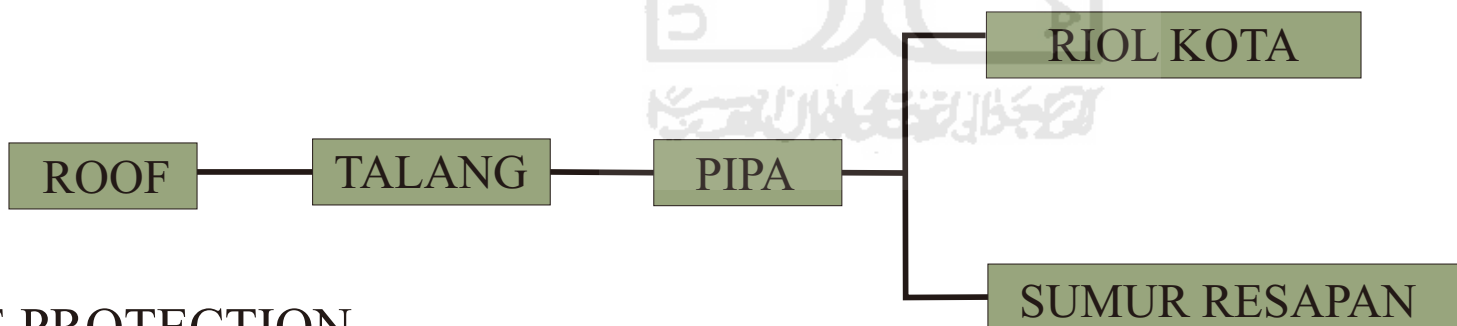
### AIR BERSIH

Sumber air bersih utama berasal dari PDAM. Dari PDAM ditampung di ground water tank lalu menggunakan pompa disalurkan ke fixture-fixture yang ada. Lantai 2 dan 3 air bersih disalurkan melalui pipa vertikal didalam shaft air.



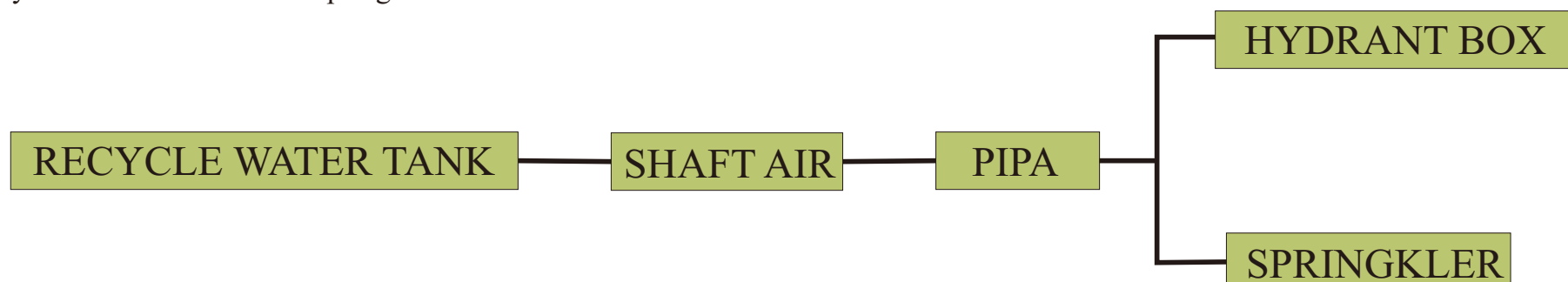
### DRAINASE

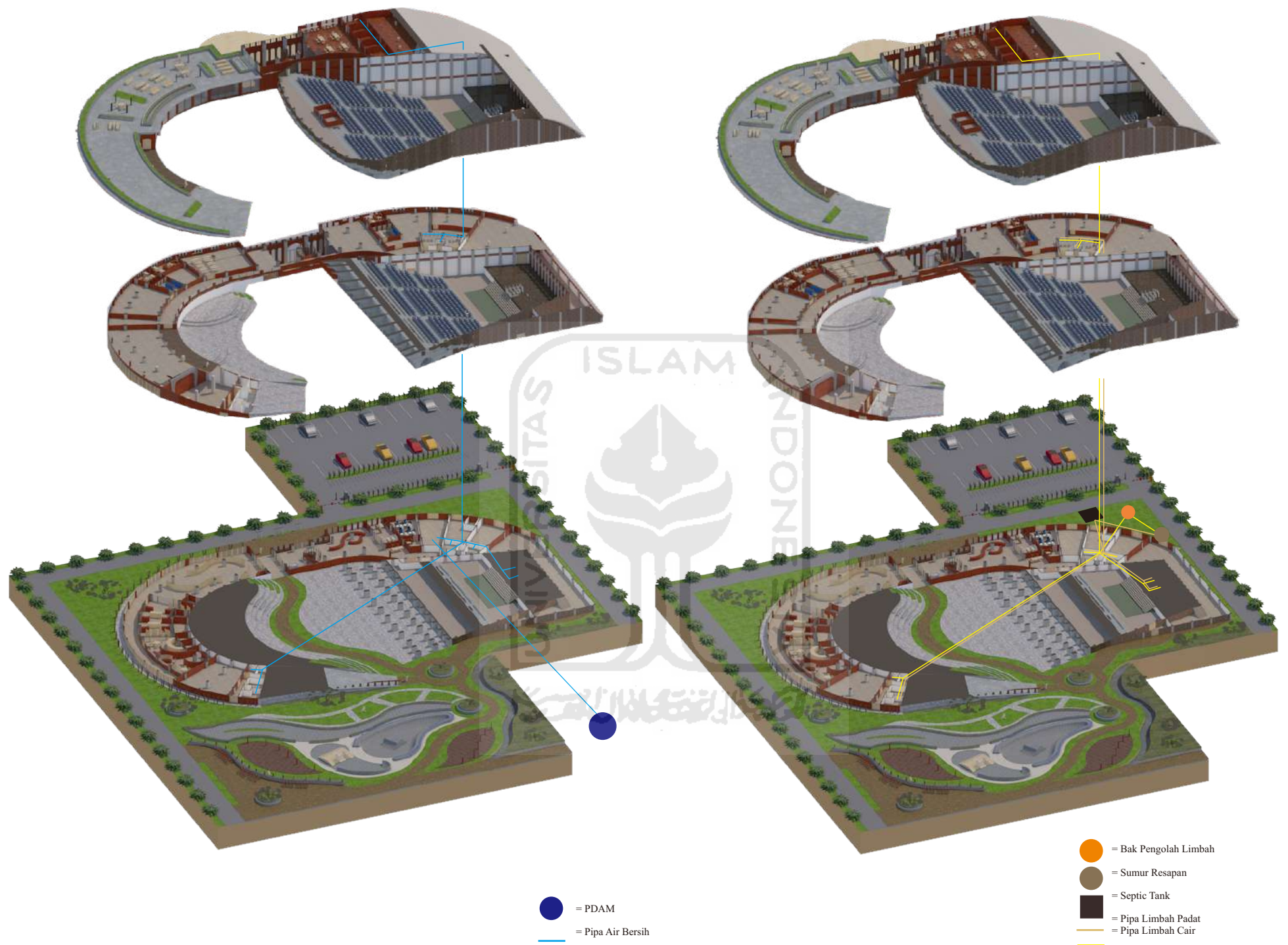
Air hujan dari atap dialirkan melalui talang menggunakan pipa menuju riol kota, sumur resapan dan IPAL untuk di recycle sehingga dapat digunakan kembali untuk flushing atau untuk keperluan fire protection



### FIRE PROTECTION

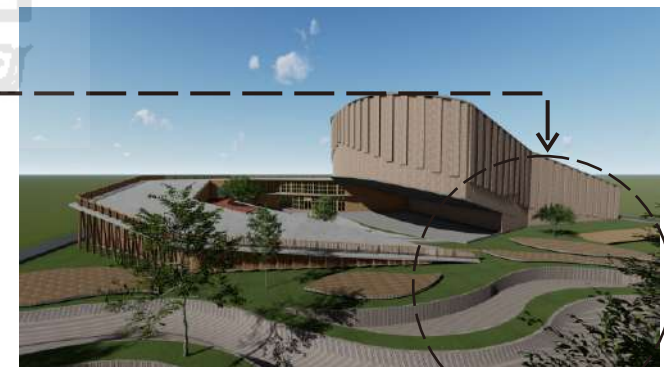
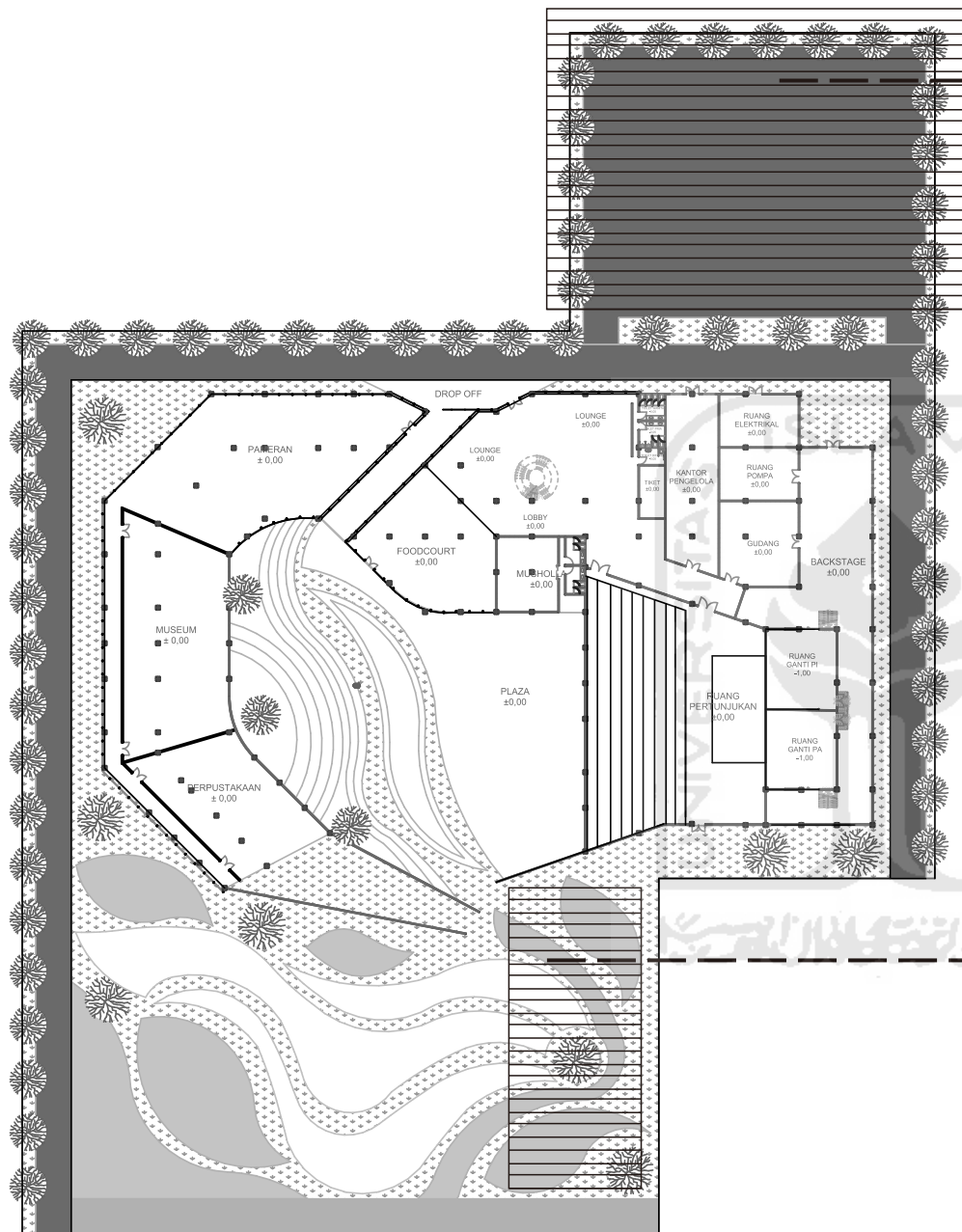
Air yang digunakan untuk keperluan fire protection berasal dari air yang telah recycle sehingga siap digunakan. Air dialirkan ke hydrant box dan titik-titik springkler.





Gambar 126. Skema Air Bersih, Kotor dan Air Limbah  
 Sumber : Penulis, 2021

## 4.8 RENCANA SKEMATIK SISTEM AKSES DIFABEL DAN KESELAMATAN BANGUNAN

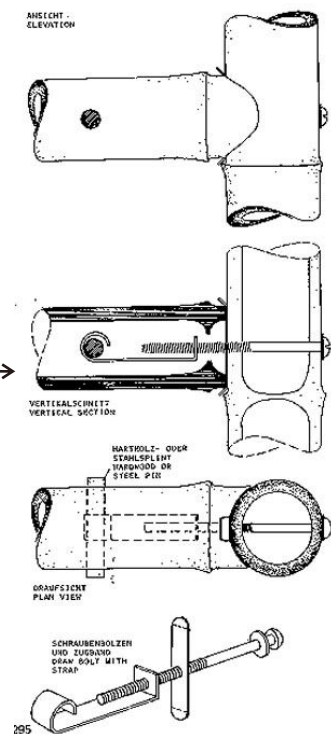
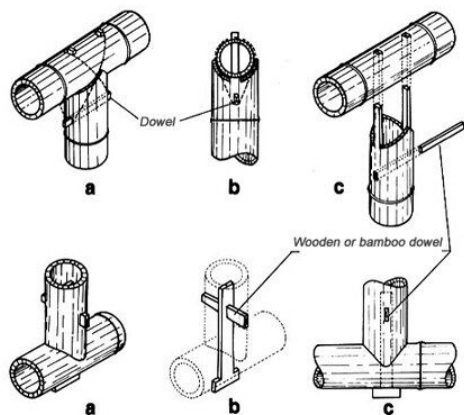


Terdapat 2 titik kumpul pada area cultural center. Titik kumpul pertama pada area belakang yaitu di area parkir. Titik kumpul pada area depan yaitu pada taman. Titik kumpul memiliki jarak aman dari bangunan dan aksesnya mudah sehingga saat penghuni panik bisa langsung keluar menuju titik kumpul.

## 4.9 SKEMATIK DETAIL ARSITEKTURAL



Gambar 127. Tangga Bambu  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 128. Tangga Bambu  
Sumber : <https://www.guaduabamboo.com/>

The logo of Universitas Islam Indonesia is a dark emblem centered on the page. It features a stylized tree or plant with three main branches, set within a shield-like shape. The text "UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA" is written around the emblem, and there is Arabic calligraphy at the bottom.

**BAB 5**  
**HASIL RANCANGAN**

## 5.1 SITUASI



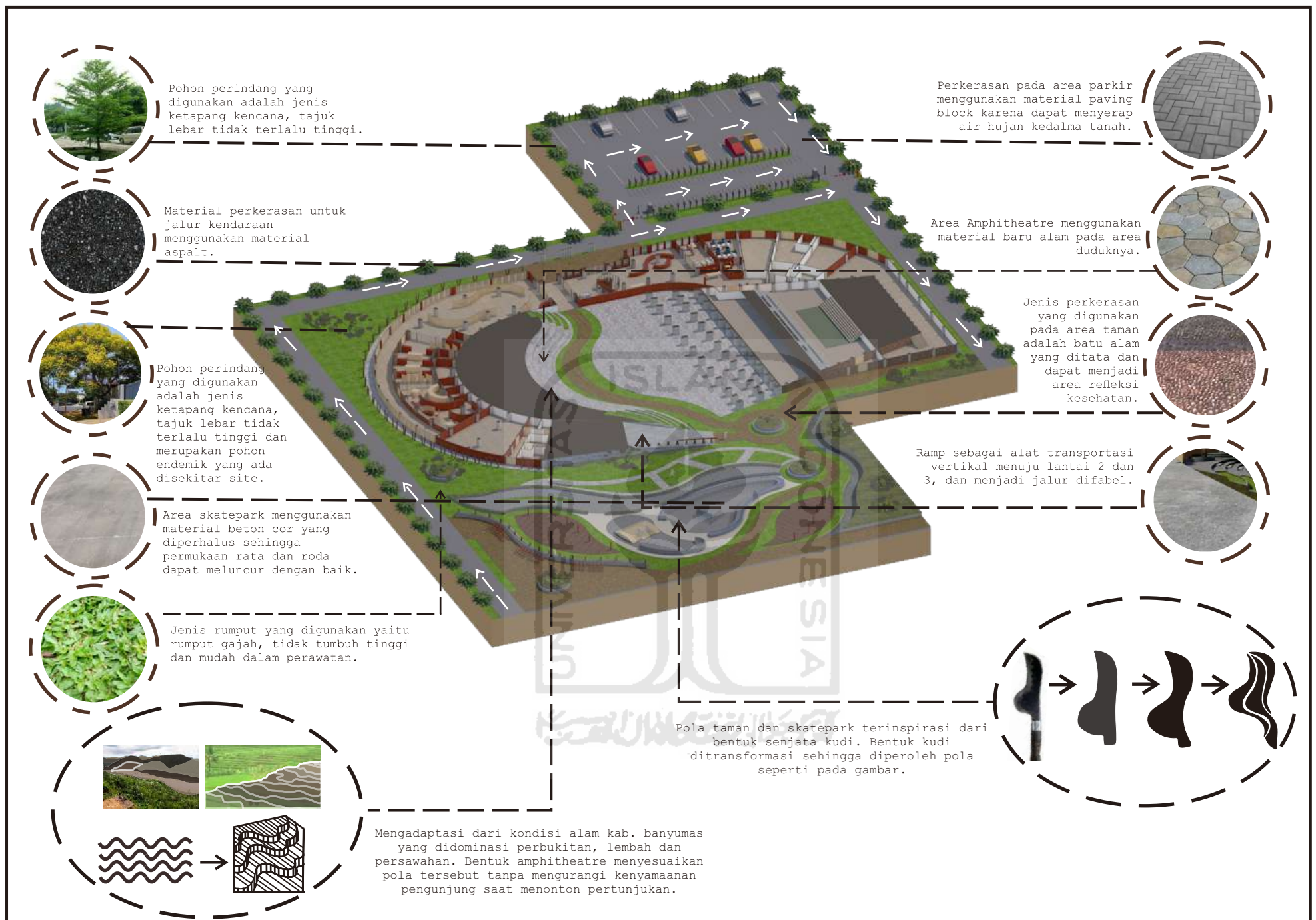
Gambar 128. Situasi Site  
Sumber : Penulis, 2021

Proyek ini berlokasi di Jl Dr. Angka, Glempang, Bancarkembar, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah yaitu sebuah *cultural center* yang didesain dengan latar belakang permasalahan arsitektural dan non arsitektural yang ada di kab Banyumas khususnya Purwokerto. Bangunan ini dibangun pada area seluas 9850 m<sup>2</sup> dengan luas bangunan keseluruhan yaitu m<sup>2</sup>. Didalamnya terdapat fasilitas-fasilitas pendukung sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat.

Bangunan ini memiliki fungsi utama sebagai taman budaya dan fungsi pendukung berupa pusat kegiatan masyarakat dan ruang terbuka hijau. Terdapat beberapa fasilitas diantaranya yaitu ruang pertunjukan, *amphitheater*, ruang pameran, museum, perpustakaan, workshop batik, musik dan tari tradisional, *skatepark* dan taman sebagai area publik hijau yang dapat diakses oleh masyarakat umum.



## 5.2 SITEPLAN

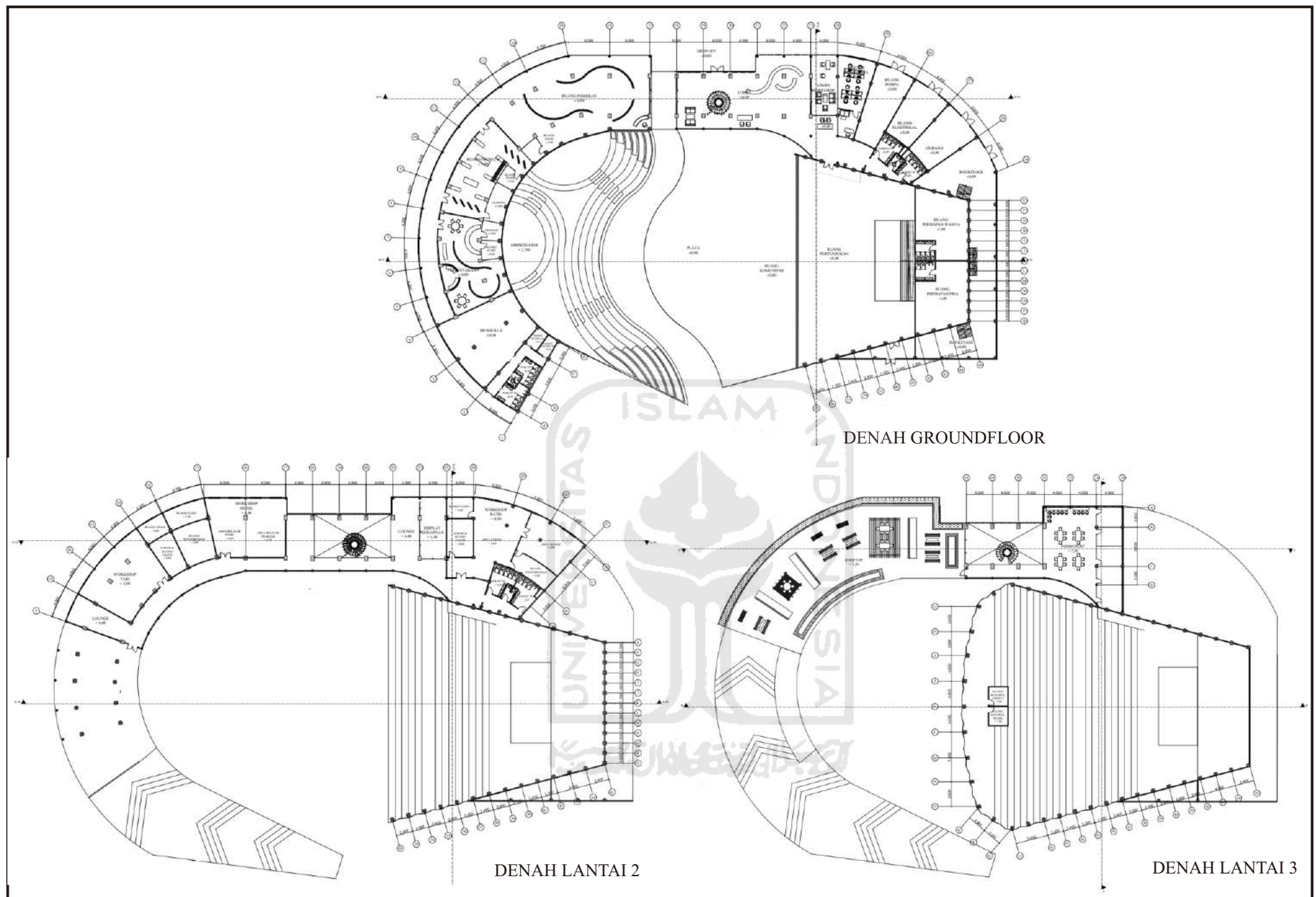


Gambar 129. Siteplan  
Sumber : Penulis, 2021

*Cultural center* ini memiliki satu gubahan massa yang terletak di tengah site dengan *amphitheater* sebagai pusat dari site ini. Peletakan *amphitheater* dibagian tengah dnegan tujuan sebagai pusat kegiatan dan untuk memaksimalkan akustik saat terdapat pertunjukan. *Public space* berupa *skatepark* dan taman berada di bagian depan, berbatasan langsung dengan jalan utama, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya dan menarik perhatian pengguna jalan dengan aktivitas yang ada didalam *cultural center* ini.

Akses sirkulasi kendaraan dibuat memutar dan satu arah. Hal tersbeut untuk meminimalisir kepadatan dan memudahkan sirkulasi mobil pemadam kebakaran apabila terjadi bencana. Akses masuk pejalan khaki berada di depan yaitu melalui area taman.

## 5.3 DENAH



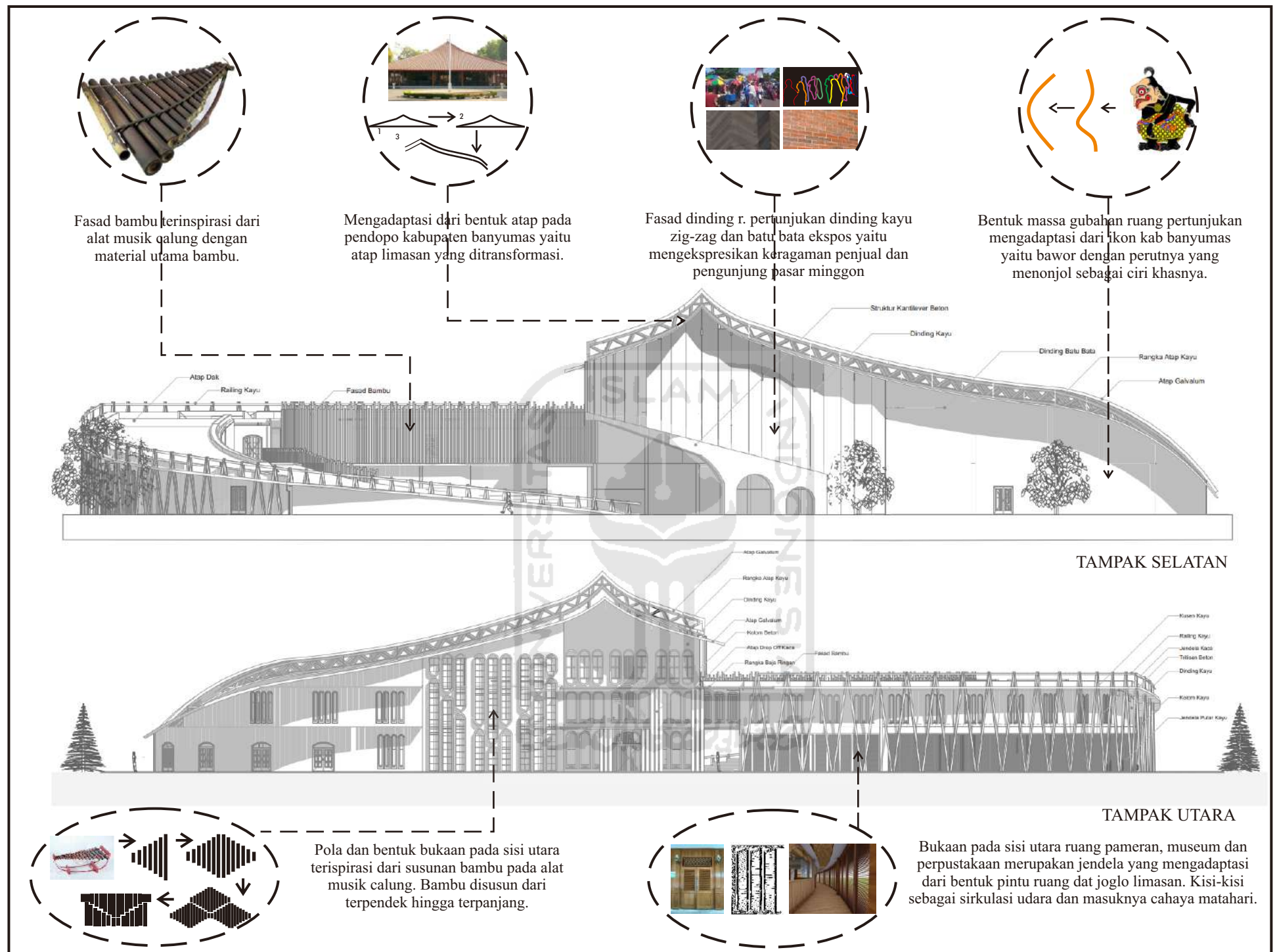
Gambar 130. Denah  
Sumber : Penulis, 2021

Terdapat satu gubahan massa yang terdiri dari tiga lantai. Lantai dasar terdapat *lobby*, ruang pertunjukan, ruang pameran, museum, perpustakaan, kantor dan area servis. Lantai kedua terdapat ruang workshop, yaitu workshop batik, workshop musik tradisional, dan workshop tari tradisional. Dan lantai ketiga terdapat *foodcourt* dan *rooftop* sebagai area bersantai dan *roof garden*. Akses masuk kedalam bangunan terdapat 3 akses yaitu pertama melalui area lobby, kedua melalui area taman dan yang ketiga yaitu melalui ramp untuk menuju langsung ke lantai 2.

Peletakan ruang dikelompokkan berdasarkan fungsi dan privasi dari ruang tersebut. Ruang yang dapat diakses secara publik berada di dekat akses masuk. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan pengunjung menemukan ruang tersebut. Ruang dengan privasi lebih seperti kantor pengelola dan area servis mempunyai akses tersendiri yang pengunjung umum tidak melewati dan memasukinya dengan tanpa izin.

Ramp pada area lanskap berfungsi sebagai akses sirkulasi vertikal menuju lantai dua dan 3 bagi kaum difabel dan juga memiliki fungsi sebagai *roof garden*. *Roof garden* tersebut memiliki fasilitas berupa area bersantai untuk menikmati suasana sekitar dan dapat melihat view berupa gunung Slamet pada bagian utara.

## 5.4 TAMPAK



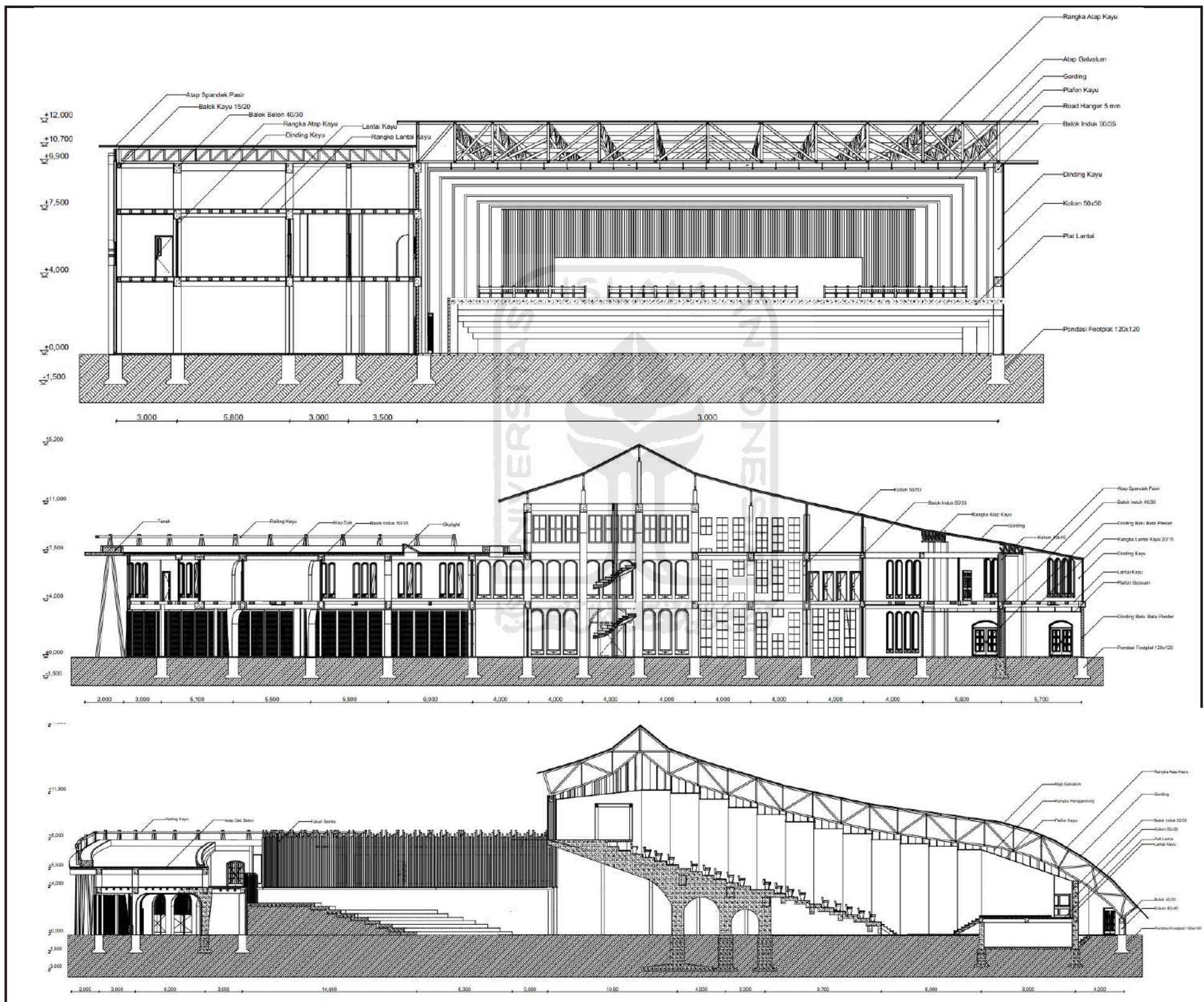
Gambar 131. Tampak Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

Orientasi tampak bangunan terdapat dua bagian yaitu pada sisi utara sebagai muka bangunan dan sebagai akses masuk kendaraan dan pejalan kaki dan yang kedua yaitu pada sisi utara sebagai akses masuk pengunjung dari area parkir dan *drop off*. Bentuk bangunan yang melengkung memberikan kesan yang lebih dinamis selaras dengan bentuk lanscape site.

Tampak bangunan pada sisi selatan yaitu berupa gedung pertunjukan dengan bentuk yang unik karena berbentuk massive dan cukup tinggi dibandingkan bangunan-bangunan disekitar, selain itu hal yang menonjol lainnya yaitu struktur kantilever dan kolom pendukung yang unik sehingga hal tersebut menjadi pusat perhatian bagi yang melihatnya. Material kayu mendominasi selubung bangunan. Bukaan pada setiap sisi dinding memberikan kesan klasik dan tradisional yang kuat.

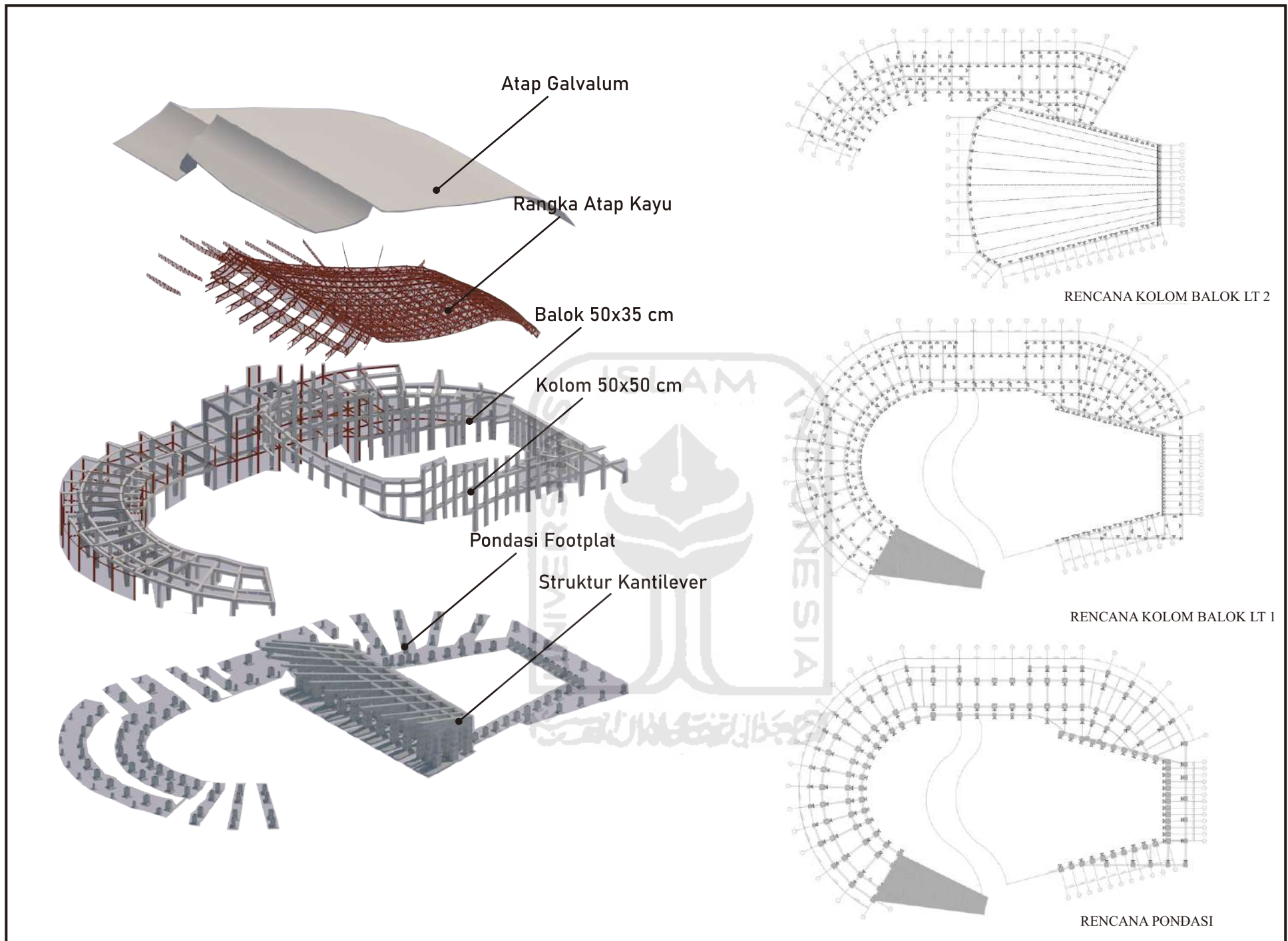
## 4.5 POTONGAN

Potongan menjelaskan jenis material, ketinggian bangunan dan struktur bangunan yang digunakan. Struktur bangunan menggunakan sitem rangka dengan kombinasi material kayu dan beton. Material didominasi oleh kayu sebagai selubung dan struktur, beton sebagai struktur dan bambu sebagai elemen arsitektural.



Gambar 132. Potongan Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

## 5.6 SKEMA STRUKTUR

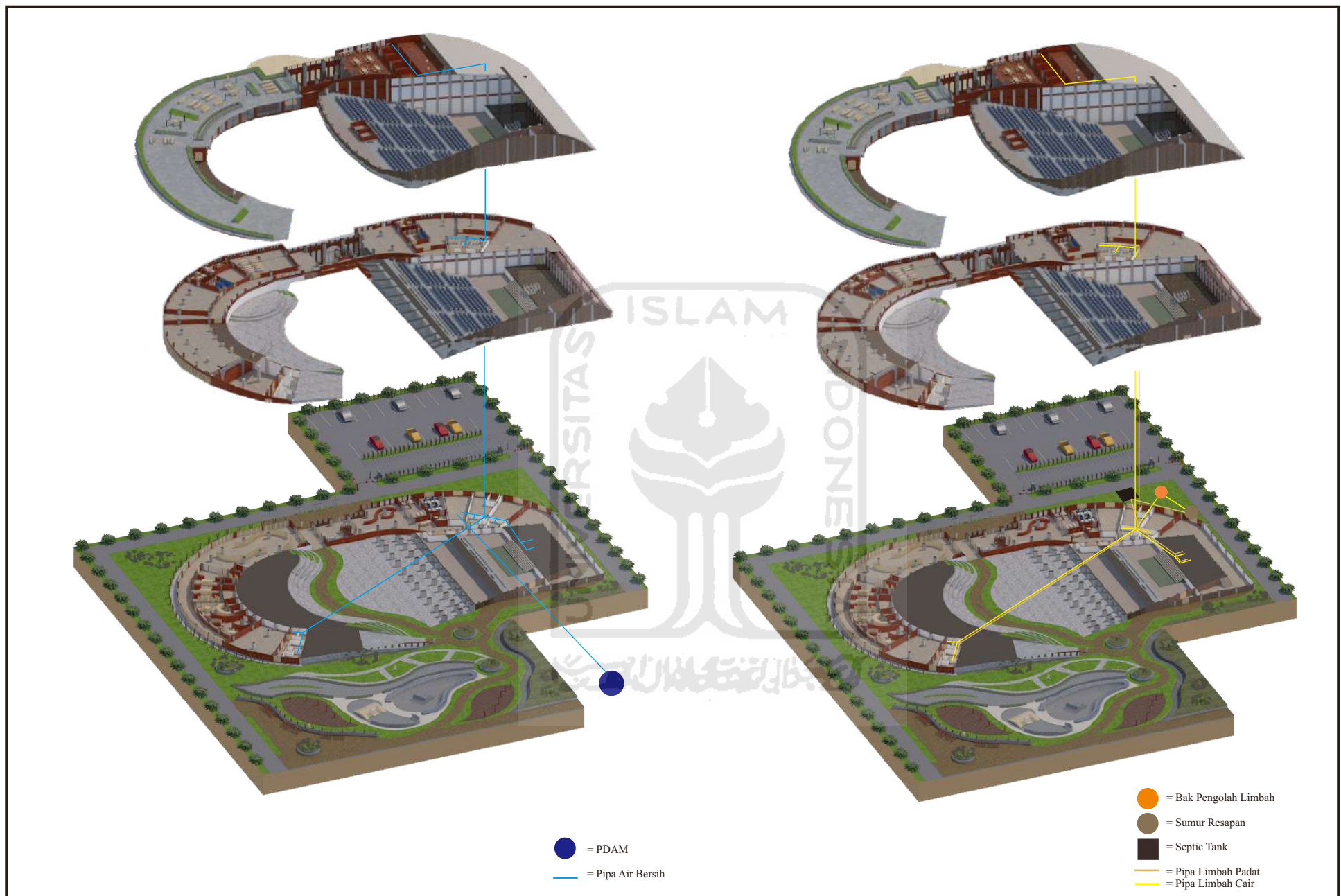


Gambar 133. Skema Struktur  
Sumber : Penulis, 2021

Struktur bangunan menggunakan sistem struktur rangka dengan menggunakan kombinasi material beton dan kayu. Penggunaan material kayu pada struktur berupa kolom, balok dan rangka atap. Material kayu merupakan material lokal sehingga mudah didapat dan memiliki nilai tradisional yang kuat. Terdapat struktur khusus berupa kantilever pada ruang pertunjukan dengan kolom balok custom yang menarik. Selain itu kolom balok utama pada bangunan juga memiliki bentuk khusus yaitu melengkung sehingga selain fungsi utama sebagai struktur bangunan juga menjadi elemen interior yang menarik tanpa mengurari fungsi utamanya sebagai penyangga bangunan.

## 5.7 SKEMA UTILITAS

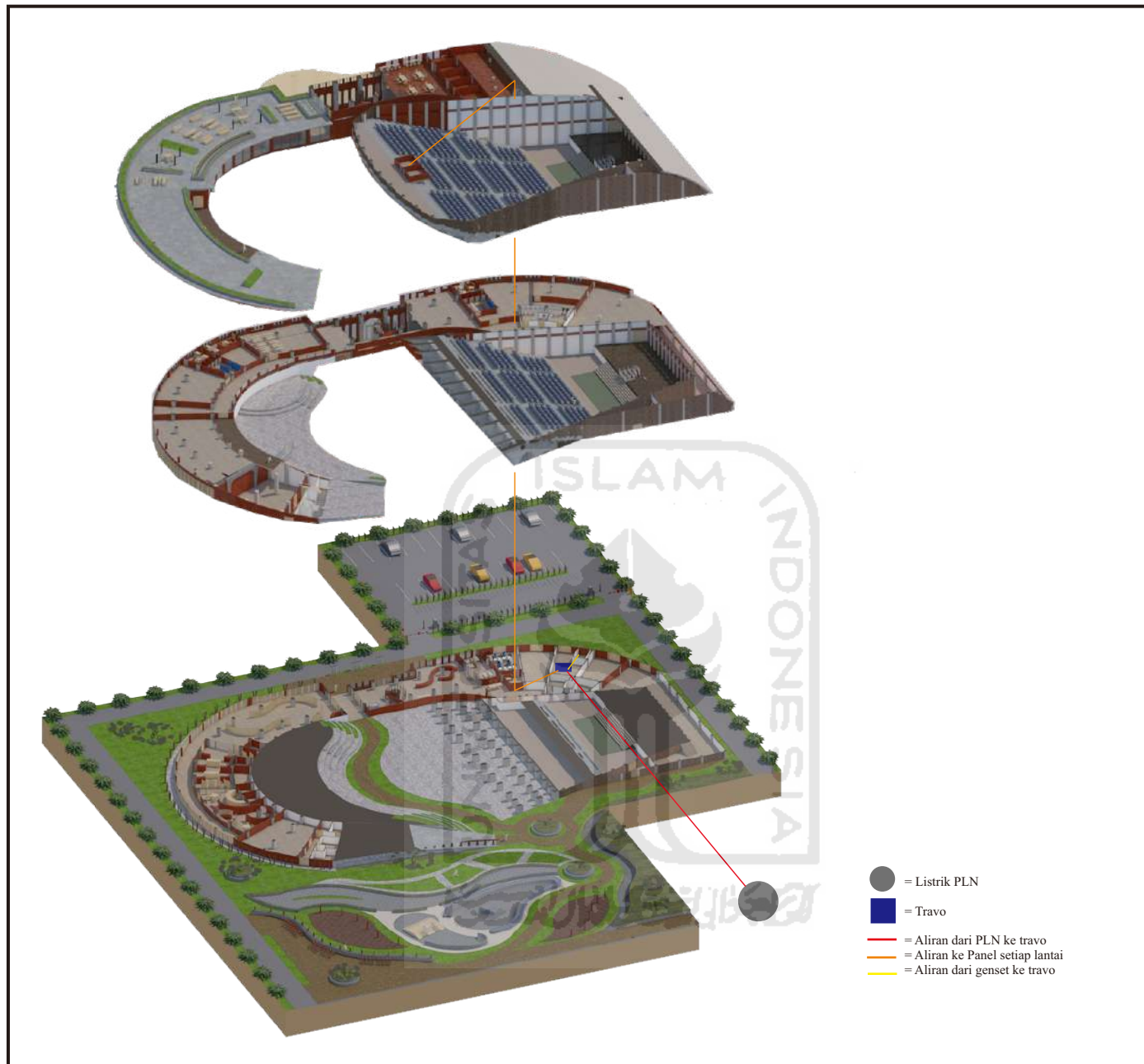
### 5.7.1 Skema Air Bersih, Kotor dan Air Limbah



Gambar 134. Skema Air Bersih, Kotor dan Air Limbah  
Sumber : Penulis, 2021

Sumber air bersih berasal dari PDAM yang kemudian disimpan pada *ground water tank* dan akan didistribusikan ke fixture yang ada pada bangunan. Sistem distribusi air yang digunakan adalah sistem *upfeed* yaitu distribusi air langsung dari *ground water tank* menuju *fixture* menggunakan pompa. Air kotor yang berasal dari wastafel, dapur dan tempat wudhu akan dialirkan menuju bak limbah dan ke sumur resapan. Untuk limbah padat dialirkan ke septic tank dan setelah itu ke sumur resapan. Pipa Air bersih, kotor dan limbah padat terdapat pada shaft sehingga tertata dengan baik dan mudah dalam pengontrolan

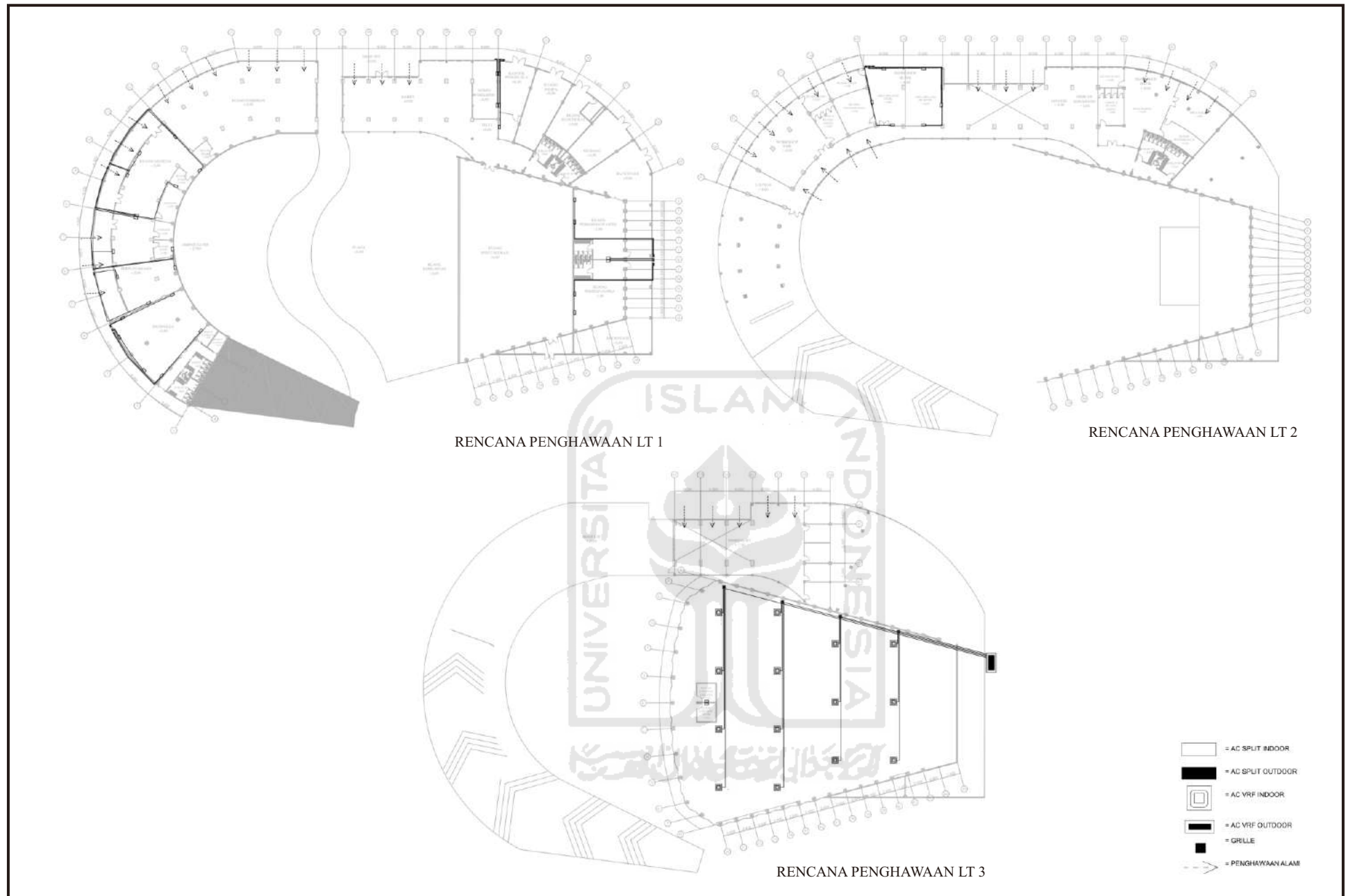
## 5.7.2 Skema Sumber Listrik



Gambar 135. Skema Sumber Listrik  
Sumber : Penulis, 2021

Sumber listrik utama yang digunakan pada bangunan ini yaitu berasal dari listrik PLN dan untuk sumber listrik pendukung yaitu genset. Listrik dari PLN dialirkan ke travo setelah itu menuju MDP dan ke SDP untuk dialirkan ke panel tiap lantai dan menuju saklar listrik. Genset digunakan saat terjadi pemadaman listrik ataupun bila membutuhkan daya tambahan.

### 5.7.3 Skema Penghawaan Alami dan Buatan



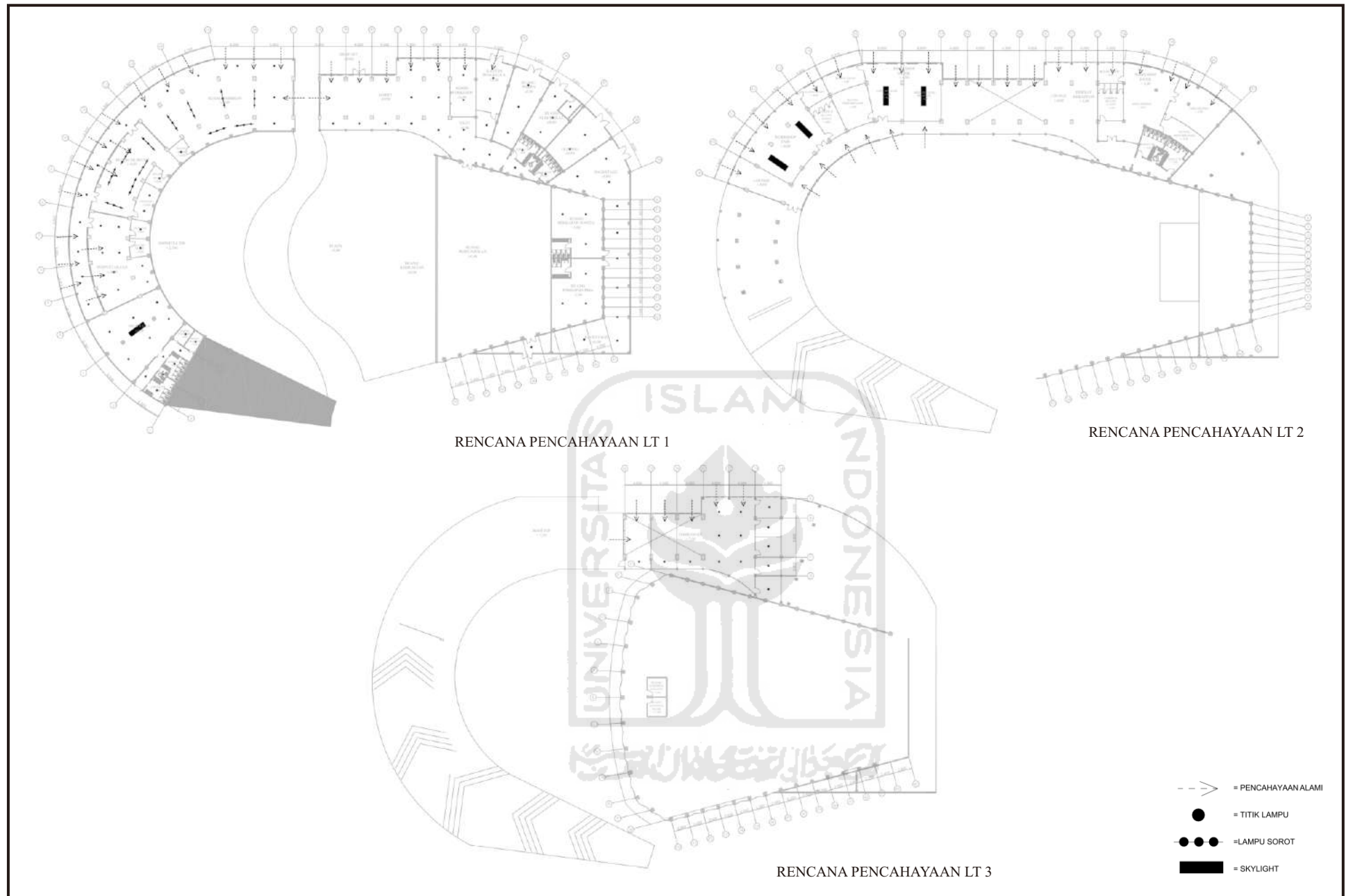
Gambar 136. Skema Penghawaan  
Sumber : Penulis, 2021

Sistem penghawaan alami pada bangunan terdapat pada ruang publik seperti lobby dan lounge. Penghawaan alami melalui celah kisi-kisi yang ada, selain itu void pada area lobby yang menerus ke lantai 3 menjadikan sirkulasi udara menjadi baik dan area lounge dan koridor terasa nyaman meskipun tidak menggunakan pendingin didalamnya.

Untuk sistem penghawaan buatan yang digunakan yaitu AC VRF. Penggunaan AC diletakan pada ruang tertutup dan ruangan yang memerlukan suhu tertentu untuk menjadi kualitas barang dan furniture didalamnya seperti museum, perpustakaan, ruang petunjuk, dan ruang workshop musik.



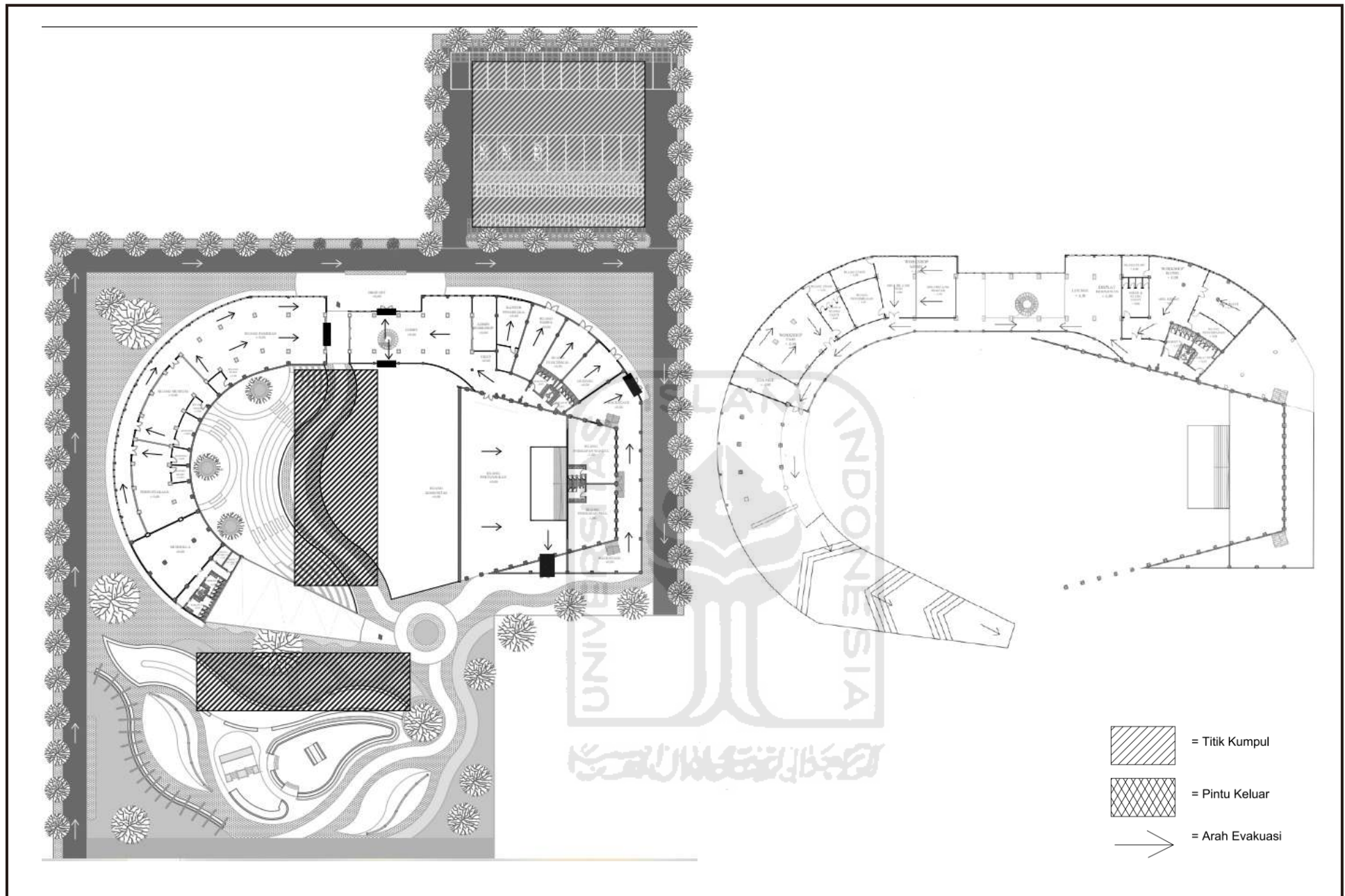
## 5.7.4 Skema Pencahayaan Alami dan Buatan



Gambar 137. Skema Pencahayaan  
Sumber : Penulis, 2021

Penggunaan pencahayaan alami menjadi salah satu prinsip konsep *critical regionalism*, sehingga untuk mencapai hal tersebut ruang-ruang dimaksimalkan untuk menggunakan cahaya alami. Bukaan di setiap ruang dibuat semaksimal mungkin tanpa mengurangi kenyamanan pengguna didalamnya. Penambahan bukaan tambahan pada rooftop berupa *skylight* digunakan untuk menambah intensitas cahaya pada ruang.

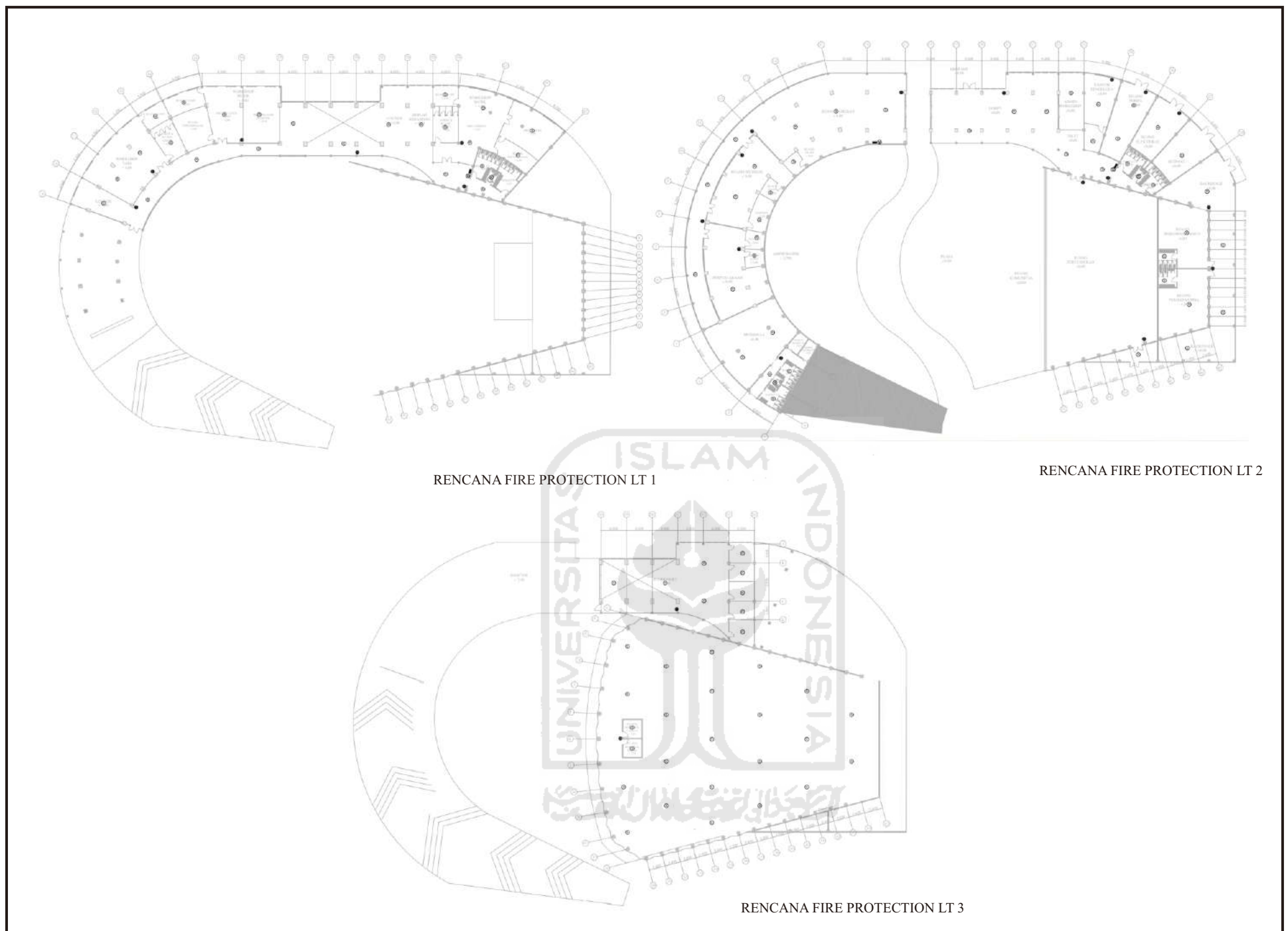
## 5.7.5 Skema Keselamatan Bangunan



Gambar 138. Skema Keselamatan Bangunan  
Sumber : Penulis, 2021

Pada site terdapat 3 titik kumpul yang tersebar di area depan, area tengah dan area belakang. Titik kumpul tersebut mudah diakses langsung saat terjadi bencana dan tidak terhalang oleh massa atau hal lainnya. Sirkulasi kendaraan yang mengitari bangunan mempermudah proses evakuasi saat terjadi bencana khususnya mobil pemadam kebakaran.

Transportasi vertikal darurat untuk evakuasi lantai 2 dan 3 yaitu melalui ramp yang langsung menuju area taman dan ke titik kumpul sehingga akan aman dan kaum difabel juga dapat mengaksesnya dengan mudah.

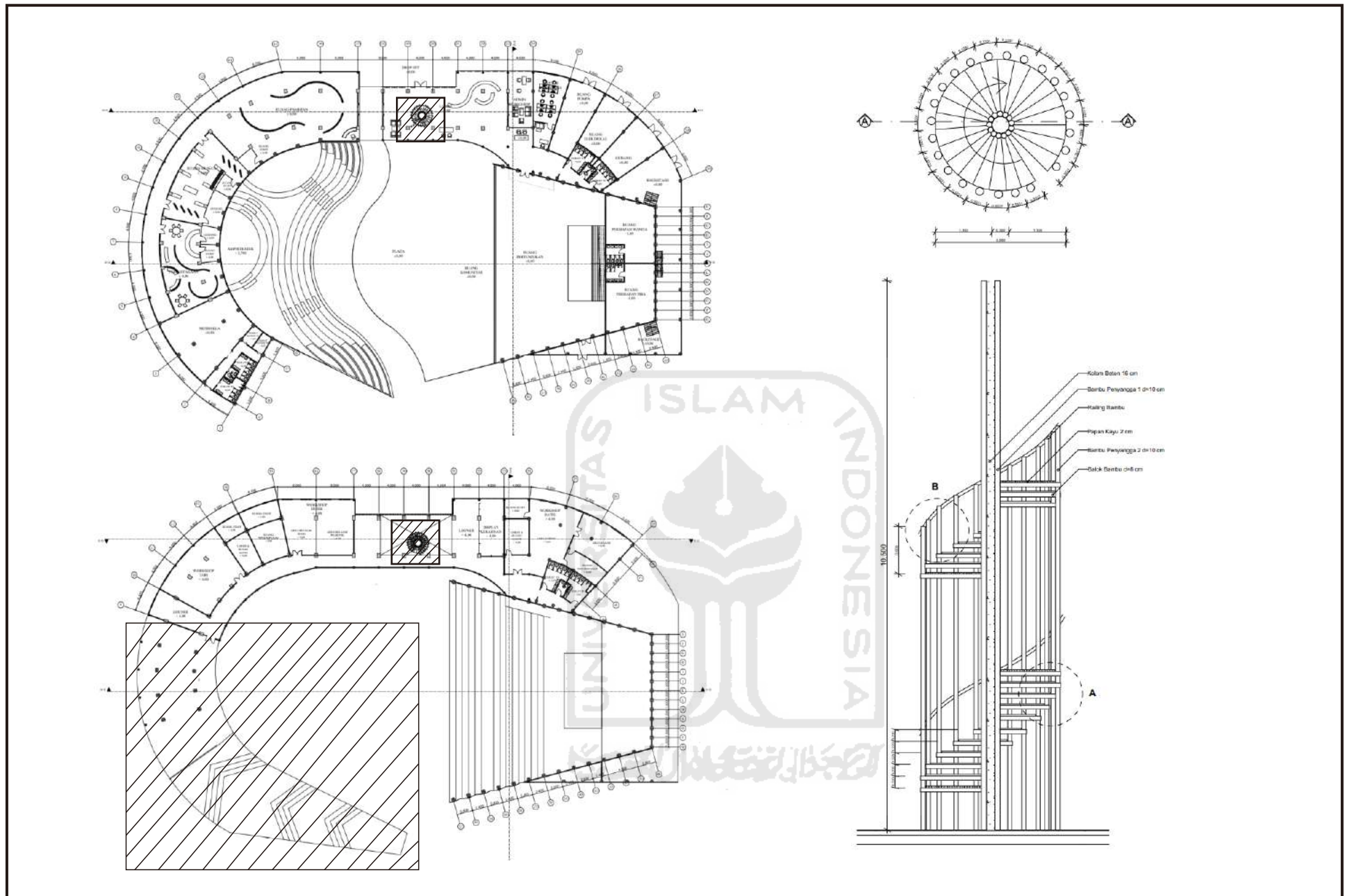


Gambar 139. Rencana Fire Protection  
Sumber : Penulis, 2021

Pada site terdapat 3 titik kumpul yang tersebar di area depan, area tengah dan area belakang. Titik kumpul tersebut mudah diakses langsung saat terjadi bencana dan tidak terhalang oleh massa atau hal lainnya. Sirkulasi kendaraan yang mengitari bangunan mempermudah proses evakuasi saat terjadi bencana khususnya mobil pemadam kebakaran.

Transportasi vertikal darurat untuk evakuasi lantai 2 dan 3 yaitu melalui ramp yang langsung menuju area taman dan ke titik kumpul sehingga akan aman dan kaum difabel juga dapat mengaksesnya dengan mudah.

## 5.7.6 Skema Transportasi Vertikal



Gambar 140. Skema Transportasi Vertikal  
Sumber : Penulis, 2021

Alat transportasi vertikal pada *cultural center* ini terdapat dua jenis yaitu tangga sebagai alat transportasi utama yang terletak di area lobby dan ramp sebagai alat transportasi menuju lantai 2 dan 3 yang dapat diakses oleh kaum difabel. Tangga pada area lobby merupakan tangga bambu dengan struktur yang kuat sehingga aman digunakan. Ramp sebagai rooftop dan transportasi vertikal terhubung langsung ke area taman. Ramp memiliki kemiringan sebesar sehingga aman digunakan untuk kaum difabel.

## 5.8 PERSPEKTIF EKSTERIOR



SKATEPARK DAN TAMAN



AMPHITHEATRE



SKATEPARK



ROOFTOP



AREA DROP OFF



AREA UTARA

## 5.9 PRESPEKTIF INTERIOR



LOBBY



LOBBY



LOBBY



KORIDOR



RUANG PAMERAN



RUANG PAMERAN



WORKSHOP MUSIK



WORKSHOP MUSIK



RUANG PERTUNJUKAN



RUANG PERTUNJUKAN



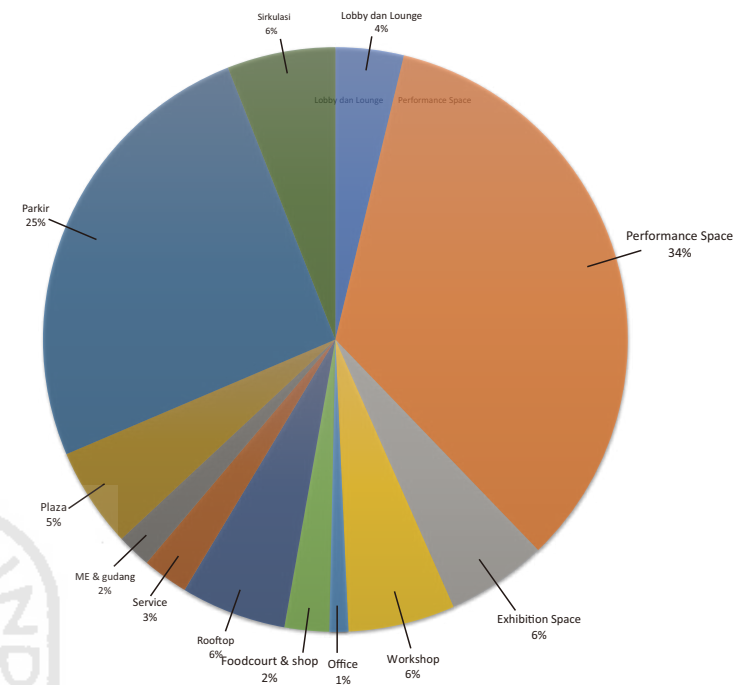
MUSEUM



MUSEUM

## 5.10 PROPERTY SIZE

NO	RUANG	LUAS (m2)	PRESENTASE (%)
1	Lobby dan Lounge	302,7	3,77
2	Performance Space	2730,6	34,03
3	Exhibition Space	447	5,57
4	Workshop	474	5,91
5	Office	84	1,05
6	Foodcourt & shop	197,6	2,46
7	Rooftop	468	5,83
8	Service	204	2,54
9	ME & gudang	151,7	1,89
10	Plaza	444	5,53
11	Parkir	2040	25,42
12	Sirkulasi	481	5,99
Jumlah		8024,6	100,00



Tabel . Property Size  
Sumber : Penulis, 2021

Dari hasil data berikut diketahui bahwa ruang pertunjukan merupakan ruang dengan presentasi paling besar yaitu 34 %. Ruang pertunjukan terdiri dari indoor dan outdoor yang masing masing dapat menampung lebih dari 500 pengunjung. Bagian lain yang memiliki presentasi besar adalah parkir. Parkir terdiri dari mobil sebanyak 17 untuk umum dan 3 difable, parkir motor sebanyak 74 kendaraan dan parkir sepeda lebih dari 50 unit.



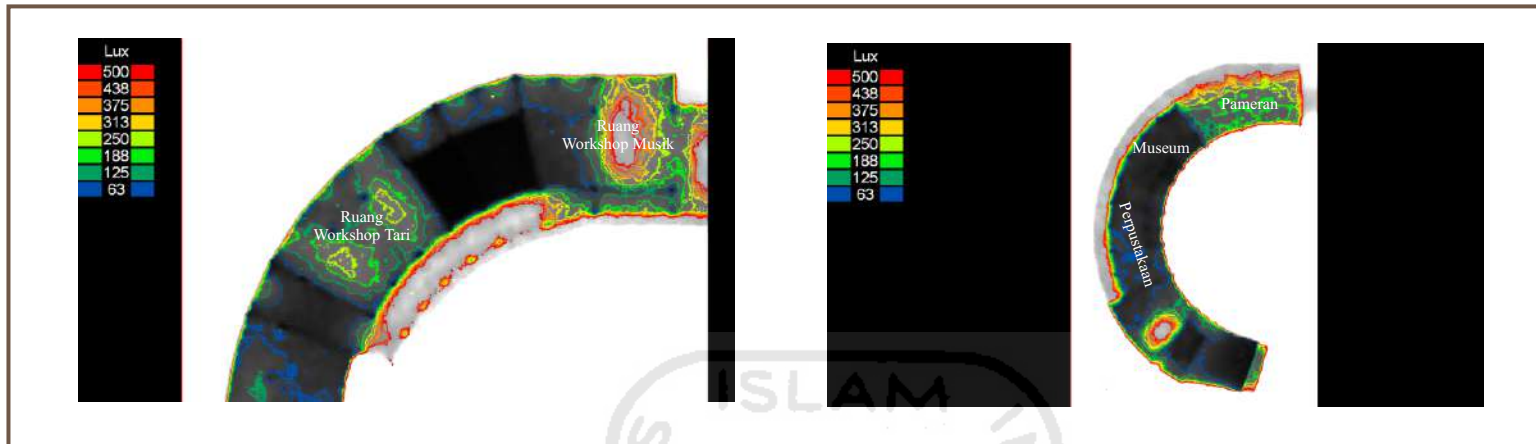
# BAB 6

## UJI DESAIN

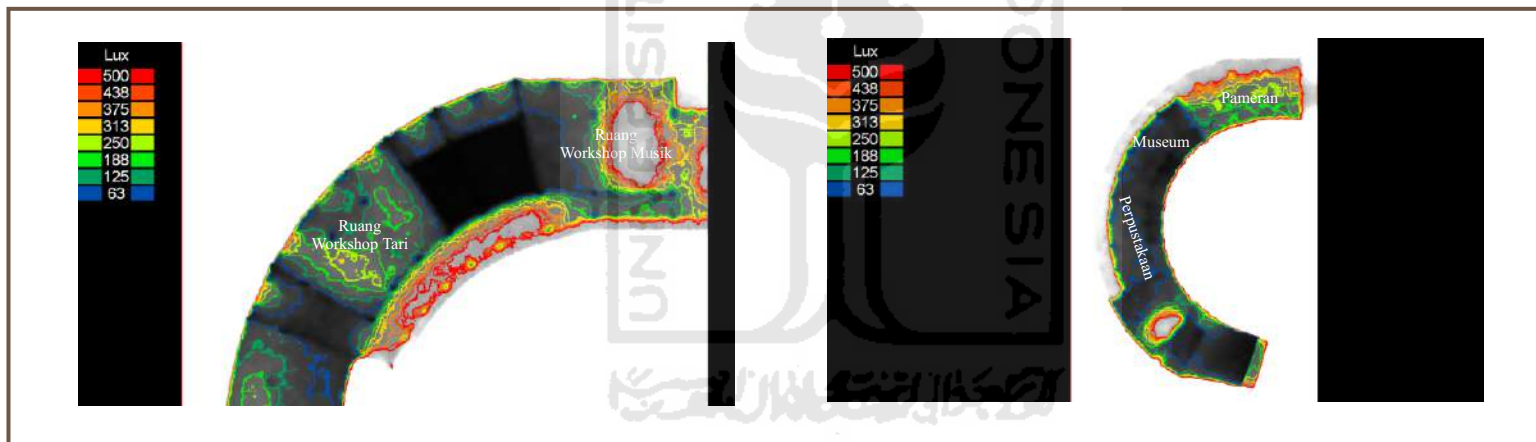


## 6.1 PENGUJIAN SOFTWARE VELUX

Pengujian menggunakan software velux dilakukan untuk mengetahui intensitas cahaya matahari yang menyinari ruang-ruang di dalam bangunan. Pengujian dilakukan pada 2 bulan berbeda untuk mengetahui intensitas cahaya pada bulan-bulan kritis yaitu maret dan September. Hasil pengujian ini akan menjadi pertimbangan dalam menentukan bukaan dan shading apakah sudah sesuai dengan intensitas yang diperlukan atau belum.



Gambar 141. Pengujian Bulan Maret Jam 12.00  
Sumber : Penulis, 2021

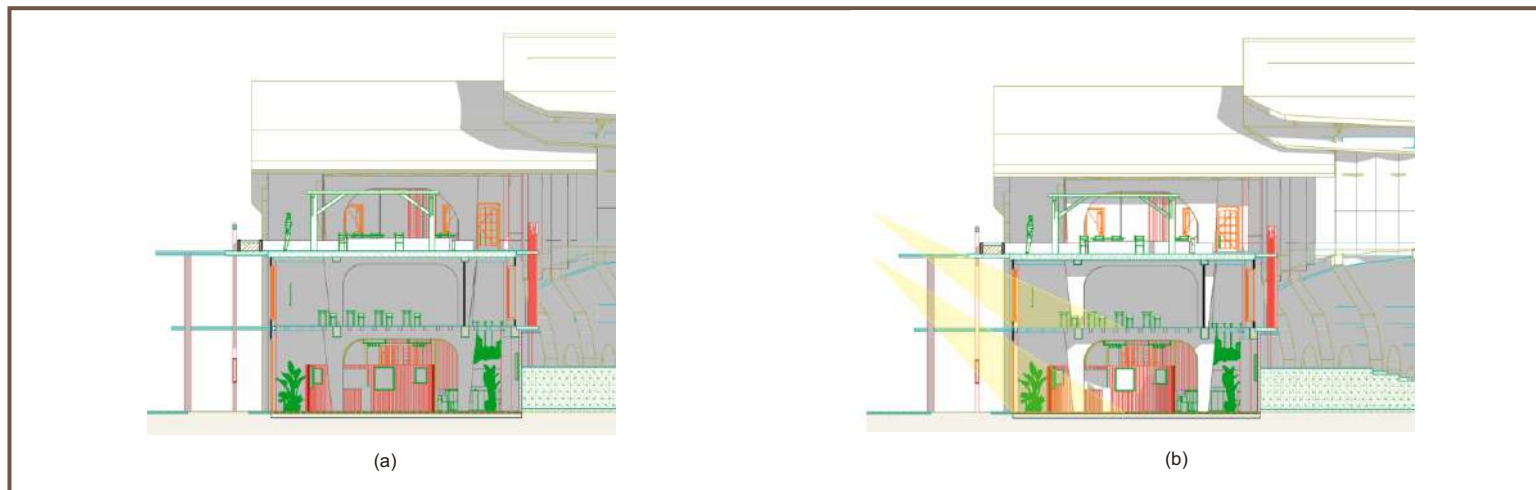


Gambar 142. Pengujian Bulan Maret Jam 15.00  
Sumber : Penulis, 2021

Hasil pengujian bulan maret menunjukkan ruang museum dan perpustakaan pada jam 12.00 dan jam 15.00 masih belum terpenuhi 300 lux yaitu standar untuk ruang baca dan pengamatan. Pada sisi ruang yang dekat dengan jendela/bukaan intensitas cahaya maksimal yang didapat yaitu kisaran 63-250 lux saja dan untuk sisi ruang terjauh dengan bukaan cenderung gelap dan membutuhkan pencahayaan buatan tambahan pada siang-sore hari. Darihasil uji software hal yang membuat ruang pameran dan museum tidak mendapatkan pencahayaan alami 300 lux yaitu jarak ruang dengan bukaan yang terlalu jauh sehingga cahaya matahari tidak dapat menjangkau secara luas sampai kesisi lainnya, Untuk ruang pameran Seluruh sisi ruang mendapatkan pencahayaan alami matahari secara merata, Sisi terjauh dari bukaan mempunyai intensitas cahaya kisaran 180-200 lux.

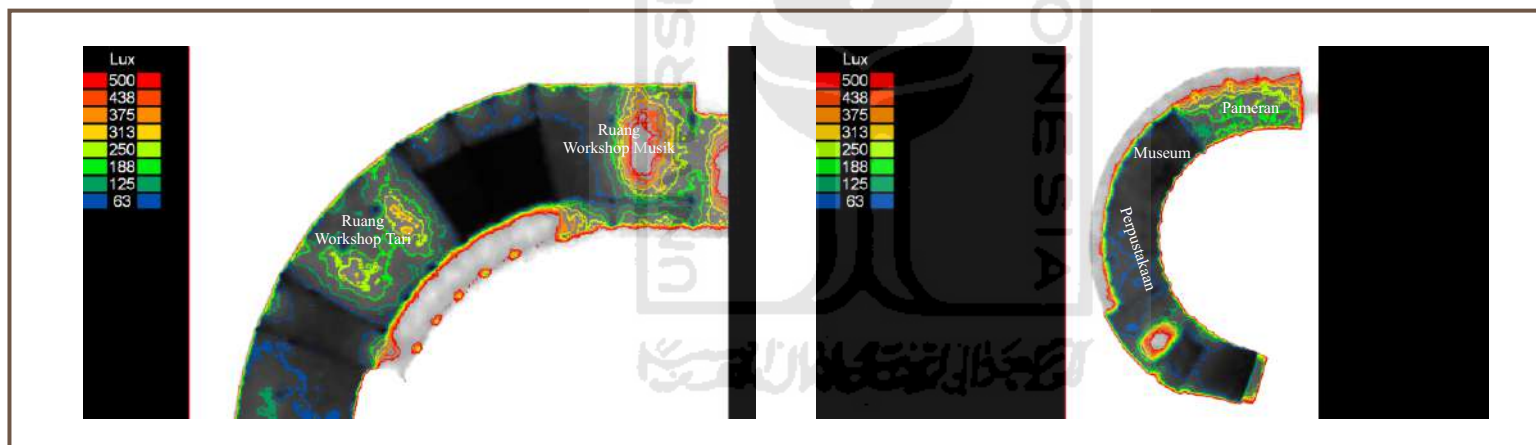
Pengujian pada bulan maret jam 12.00 dan jam 15.00 di ruang workshop tari menunjukkan intensitas cahaya matahari pada ruangan yang diperoleh yaitu kisaran 80-400 lux. Sisi ruang yang berada dibawah *skylight* cukup terang dan intensitas cahayanya tidak berlebihan dan pengguna didalamnya tetap nyaman. Tidak terdapat perbedaan yang menonjol antara percobaan jam 12.00 dan 15.00.

Ruang workshop musik menunjukkan seluruh sisi pada ruangan mendapatkan cahaya matahari yang terang yaitu 80-500 lux. Sisi yang mempunyai 80 lux yaitu sisi ruang yang jauh dari jendela dan tidak berda dibawah skylight. Sisi yang mempunyai 500 lux yaitu sisi ruang tepat dibawah skylight. Intensitas cahaya matahari pada jam 15.00 lebih kuat karena sisi skylight menghadap ke arah barat dan pada siang-sore hari cahaya matahari yang masuk kedalam ruang lebih besar namun pada jendela jam 12.00 intensitasnya lebih besar dibanding jam 12.00.

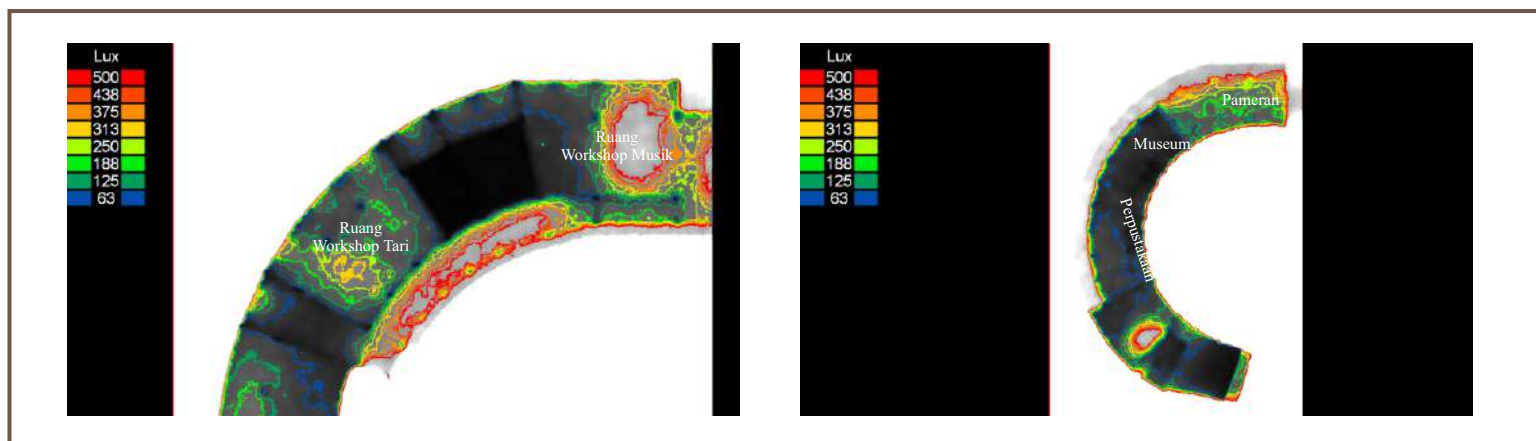


Gambar 143. Pengujian Bulan Maret (a) Jam 12.00 (b) Jam 15.00  
Sumber : Penulis, 2021

Pada pukul 12.00 siang sinar matahari langsung tidak masuk kedalam ruangan melalui jendela pada sisi utara. Pada pukul 15.00 sinar matahari masuk kedalam ruangan sejauh 7 meter dari sisi dinding utara pada ruang workshop musik dan pada ruang pameran masuk sejauh 9 meter dari sisi dinding utara. Untuk mengurangi panas yang masuk bukaan pada sisi utara diberikan kisi-kisi sehingga cahaya yang masuk dapat berkurang dan panas matahari yang di hasilkan dapat diminimalisir.



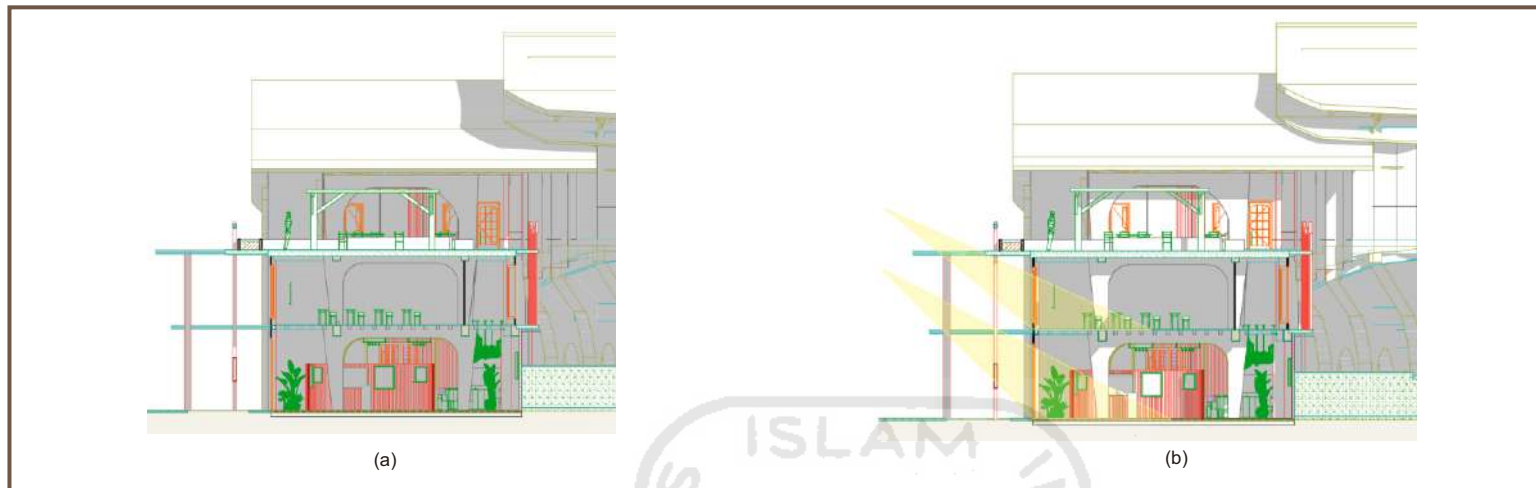
Gambar 144. Pengujian Bulan September Jam 12.00  
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 145. Pengujian Bulan September Jam 15.00  
Sumber : Penulis, 2021

Dari pengujian bulan September Penyebaran cahaya pada ruang tersebar lebih luas dan intensitas cahayanya lebih besar pada ruang workhop tari. Pada tengah ruang dibawah skylight mencapai 375 lux yang pada bulan maret hanya 313 lux saja. Pada ruang workshop musik intensitas cahaya 400 lux semakin meluas ke sisi-sisi disekitarnya.

Ruang Museum dan pameran juga mengalami peningkatan intensitas cahaya pada bulan September . Sebaran cahayanya semakin meluas hingga ke sisi terjauh dari bukaan. Cahaya belum mencapai standar 300 lux namun dibandingkan pada bulan maret, pada bulan September intensitas cahayanya meningkat dan meluas.



Gambar 146. Pengujian Bulan September (a) Jam 12.00 (b) Jam 15.00  
Sumber : Penulis, 2021

Pada pukul 12.00 siang sinar matahari langsung tidak masuk kedalam ruangan melalui jendela pada sisi utara. Pada pukul 15.00 sinar matahari masuk kedalam ruangan sejauh 7 meter dari sisi dinding utara pada ruang workshop musik dan pada ruang pameran masuk sejauh 9 meter dari sisi dinding utara. Untuk mengurangi panas yang masuk bukaan pada sisi utara diberikan kisi-kisi sehingga cahaya yang masuk dapat berkurang dan panas matahari yang di hasilkan dapat diminimalisir.

## 6.2 PERHITUNGAN REVERBERATION TIME

Perhitungan reverberation time atau waktu dengung dilakukan pada ruang pertunjukan utama dengan tujuan untuk mengukur jumlah atau nilai reverberation time apakah sudah sesuai dengan standar ketetapan atau belum. Perhitungan ini memerlukan data berupa luas permukaan bidang pada suatu ruangan dan mengetahui koefisien absorpsi dari setiap material yang digunakan.

Berikut hasil perhitungan luas permukaan ruang dan koefisien penyerapan bunyi pada ruang pertunjukan :

No.	BAGIAN RUANG	MATERIAL	LUAS (m2)	KOEFISIEN	HASIL
1	Lantai ruang	Kayu	525	0,07	36,75
		Karpet	826	0,14	115,64
2	Dinding samping kanan	Kayu	562	0,07	39,34
		Batu Bata Plester	52	0,06	3,12
		Karpet	159	0,14	22,26
3	Dinding samping kiri	Kayu	562	0,07	39,34
		Batu Bata Plester	52	0,06	3,12
		Karpet	159	0,14	22,26
4	Dinding belakang	Kayu	124	0,07	8,68
		Karpet	120	0,14	16,8
5	Dinding depan	Batu Bata Plester	48	0,06	2,88
6	Plafond	Kayu	1234	0,07	86,38
7	Kursi	Busa	660	0,3	198
8	Penonton	Manusia	660	0,46	303,6
				JUMLAH	898,17

Tabel 9. Perhitungan Koefisien Penyerapan Bunyi  
Sumber : Penulis, 2021

Dari tabel tersebut diketahui luas permukaan koefisien penyerapan bunyi ruang pertunjukan adalah 898,17 . Setelah didapatkan luasan tersebut kemudian dimasukkan kedalam rumus perhitunga *reverberation time* yaitu:

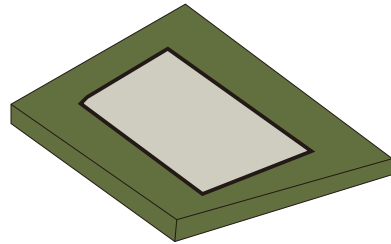
$$T = \frac{0,16 \times V}{\sum A \alpha}$$

$$\begin{aligned} T &= \frac{0,16 \times 6112}{898,17} \\ &= 1,088 \text{ detik} \end{aligned}$$

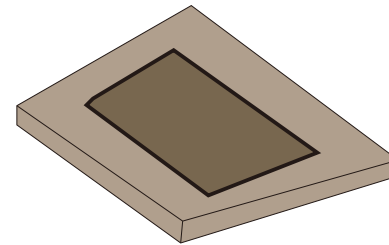
Ruang pertunjukan pada *cultural center* termasuk dalam ruang pertunjukan tari dan ruang pertunjuka tari mempunyai standar waktu dengung sebesar 1,0 -1,2 detik untuk frekuensi kisaran 500 Hz -1000 z. Dari hasil perhitungan tersebut ruang pertunjukan sudah memenuhi standar karena berada pada 1,0-1,2 yaitu 1,088 s.

## 6.3 UJI DESAIN PARAMETER LANSKAP

Pengujian parameter lanskap dilakukan dengan melakukan perhitungan ruang terbuka hijau yang ada apakah sudah sesuai dengan standar minimal ketentuan dari peraturan daerah setempat ataukah belum. Dari hasil desain diperoleh data sebagai berikut:



Koefisien Daerah Hijau minimal 10%  
 $10\% \times 9850 \text{ m}^2 = 985 \text{ m}^2$



Koefisien Dasar Bangunan Maksimal 60 %  
 $60\% \times 9850 \text{ m}^2 = 5910 \text{ m}^2$

NO	UJI	LUAS	PRESENTASE	STANDAR	PRESENTASE	HASIL
1	Luas Dasar Bangunan	3865 m <sup>2</sup>	39,20%	5910 m <sup>2</sup>	60%	Sesuai
2	Luas Area Hijau	3078 m <sup>2</sup>	31,24%	985 m <sup>2</sup>	10%	Sesuai

Tabel 10. Perhitungan Perhitungan *Building Code*  
Sumber : Penulis, 2021

Dari tabel perhitungan dan perbandingan antara hasil desain dan standar peraturan daerah yang ada, desain telah memenuhi persyaratan mengenai luas minimal daerah hijau dan luas maksimal dasar bangunan.

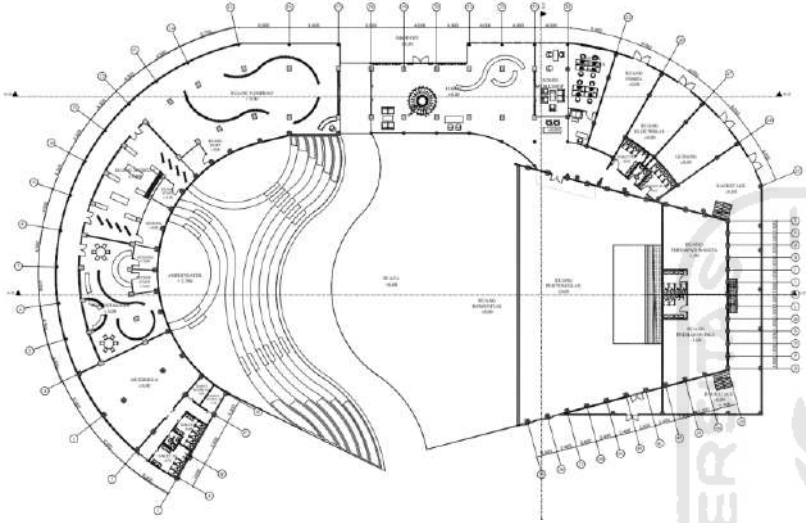
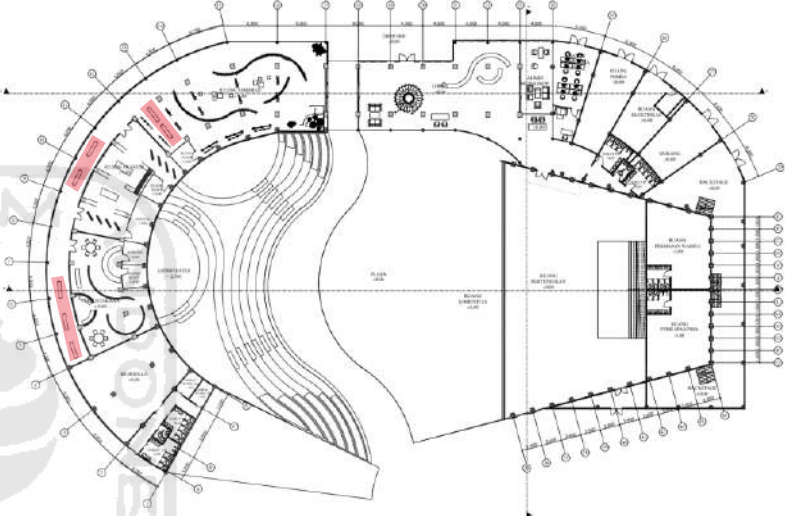




BAB 8


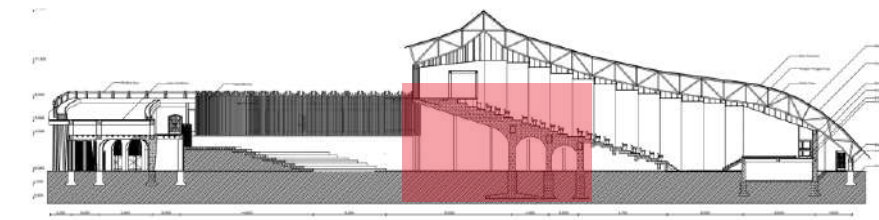
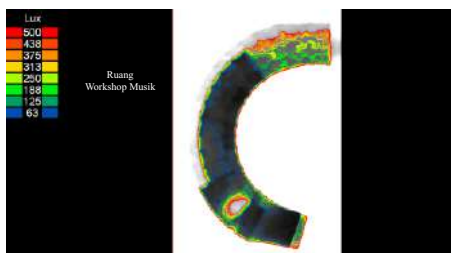
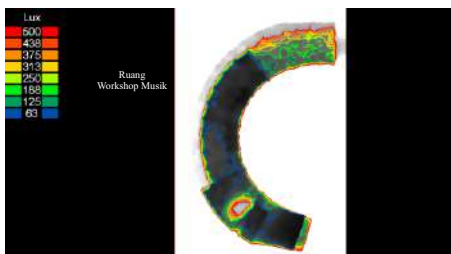
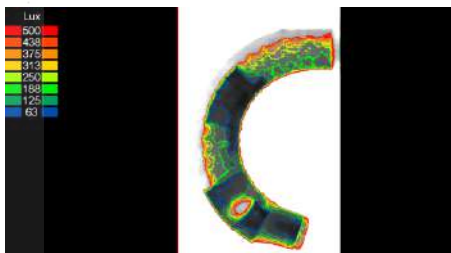
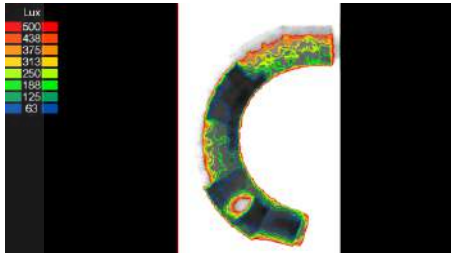
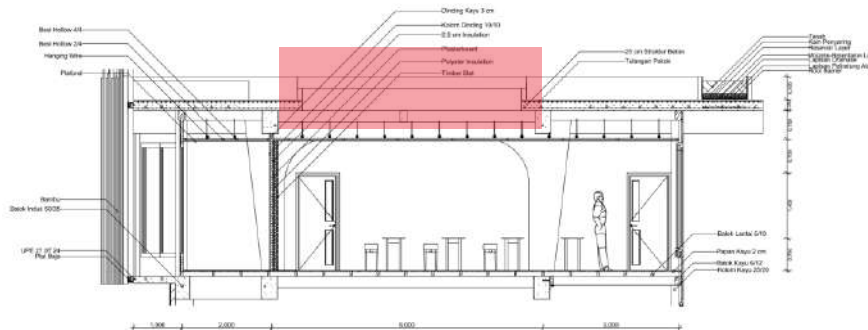
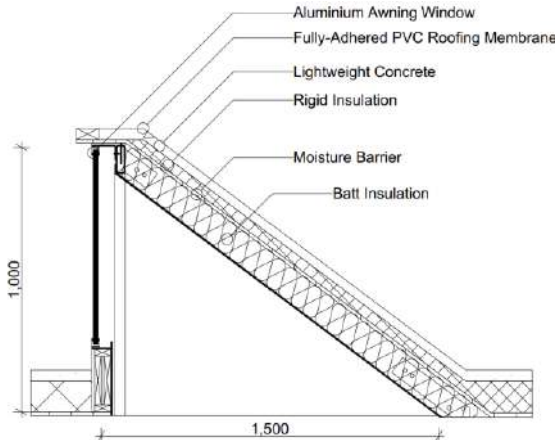
EVALUASI DESAIN

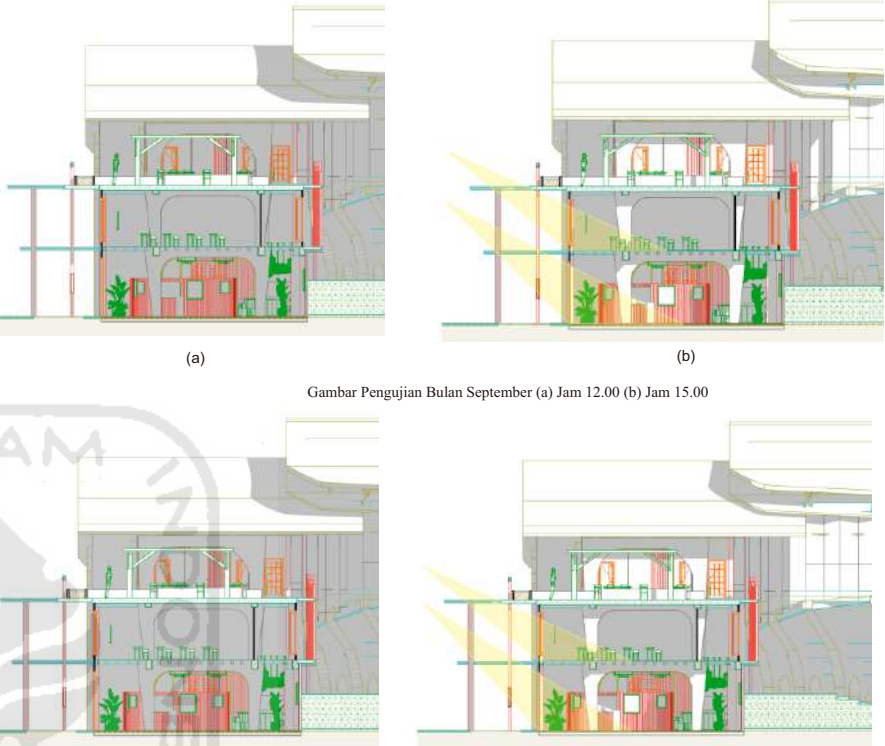
# 8. EVALUASI DESAIN

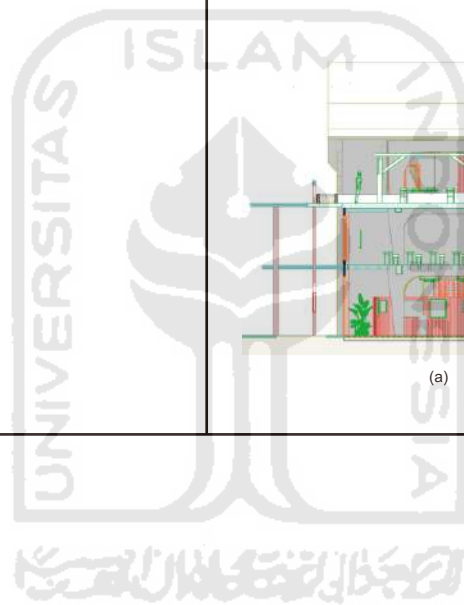
Setelah melewati proses evaluasi pendadaran, ada beberapa hal yang masih harus diperbaiki dalam desain Cultural Center ini, berikut uraiannya:

NO	SEBELUM REVISI	SETELAH REVISI
1.	<p>Pada lantai 1, area ruang pameran, museum dan perpustakaan tidak terdapat area istirahat bagi pengunjung.</p> 	<p>Ditambahkan area istirahat bagi pengunjung pada area pameran sebagai area tunggu dan ditambahkan pada area koridor yang menghadap ke arah luar sehingga dapat menikmati suasana luar.</p> 
2.	<p>Penerapan konsep regionalisme belum dapat dirasakan secara penuh dan didominasi oleh transformasi bentuk dan pengaplikasian simbol-simbol dari suatu budaya dan kesenian.</p> <p>Pohon perindang pada site menggunakan jenis pohon ketapang kencana, pohon tanjung, palem dan trembesi dan bukan pohon endemik daerah banyumas.</p> 	<p>Vegetasi yang ada pada lanskap merupakan vegetasi endemik dan banyak terdapat di Kab. Banyumas untuk memberikan suasana mengenai kondisi alam daerah kedalam site yang dapat dirasakan oleh pengunjung.</p> <p>Pohon perindang yang digunakan adalah jenis angkana, tajuk lebar tidak terlalu tinggi dan merupakan pohon endemik yang ada di sekitar site.</p> 



NO	SEBELUM REVISI	SETELAH REVISI
3.	<p>Ukuran kolom struktur kantilever 60 cm dengan lebar masing-masing kolomnya 1 meter.</p> 	<p>Struktur kantilever diperkecil menjadi tebal 50 cm dan lebar kolom masing-masing 60 cm dengan pertimbangan panjang bentang dan material yang digunakan.</p> 
4.	<p>Bukaan pada ruang museum dan perpustakaan belum memenuhi standar sehingga pencahayaan didalam ruang belum mencapai minimal 300 lux pencahayaan alami.</p>  <p>Gambar Pengujian Bulan Maret Jam 15.00</p>  <p>Gambar Pengujian Bulan September Jam 15.00</p>	<p>Pencahayaan didalam ruang museum dan perpustakaan dimaksimalkan dengan memperlebar bukaan dan memberikan kisi-kisi untuk mengurangi panas matahari yang dihasilkan sehingga cahaya matahari yang masuk kedalam ruang menjadi lebih maksimal.</p>  <p>Gambar Pengujian Bulan Maret Jam 15.00</p>  <p>Gambar Pengujian Bulan September Jam 15.00</p>
5.	<p>Detail skylight pada rooftop belum terlihat.</p> 	<p>Gambar potongan skylight yang memperlihatkan material dan bentuk skylight yang dipotong secara vertikal.</p> 

NO	SEBELUM REVISI	SETELAH REVISI
6.	Belum terdapat pengujian cahaya matahari yang masuk kedalam ruang melalui bukaan berupa jendela.	<p>Pengujian sinar matahari untuk mengetahui luas ruang yang terkena matahari langsung saat jam 12.00 dan 15.00 pada bulan maret dan september.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar Pengujian Bulan September (a) Jam 12.00 (b) Jam 15.00</p> <p style="text-align: center;">Gambar Pengujian Bulan Maret (a) Jam 12.00 (b) Jam 15.00</p>



# KESIMPULAN

Banyumas Cultural Center berada di Kota Purwokerto Kabupaten Banyumas dan dirancang menggunakan pendekatan critical regionalism dengan memfokuskan pada penggunaan material lokal pada elemen struktur, fasad dan interior ruang. Dari pendekatan tersebut diharapkan cultural center dapat menggambarkan kebudayaan, kesenian dan kondisi wilayah yang diaplikasikan pada desain bangunan.

Perancangan Banyumas Cultural Center ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang ada di Kabupaten Banyumas yang diantaranya yaitu permasalahan kebutuhan ruang terbuka hijau, kebutuhan ruang publik dan permasalahan mulai berkurangnya sanggar kesenian dan tempat seniman untuk berekspresi. Sehingga perancangan cultural center ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat kesenian saja melainkan sebagai ruang publik dimana masyarakat sekitar dapat melakukan berbagai kegiatan didalamnya dan dapat diakses secara publik.

Dengan dirancangnya Banyumas Cultural Center diharapkan dapat menjadi sebuah ruang publik yang tidak hanya fokus pada kegiatan dan fasilitas kesenian saja namun kegiatan komunitas yang ada disekitar juga dapat terfasilitasi dengan baik dan membantu mencukupi kebutuhan ruang terbuka hijau di Kabupaten Banyumas yang belum terpenuhi tersebut.



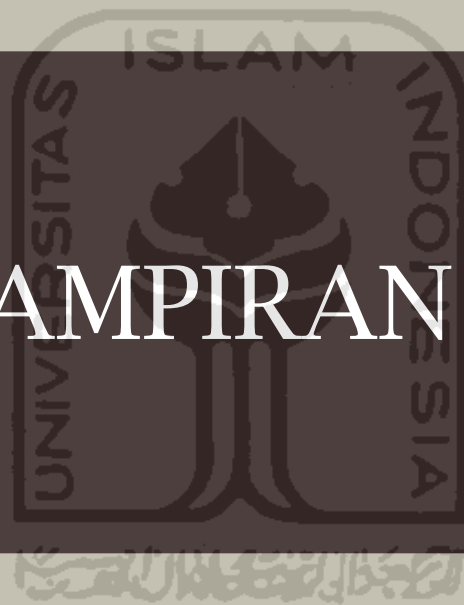
# DAFTAR PUSTAKA



# DAFTAR PUSTAKA

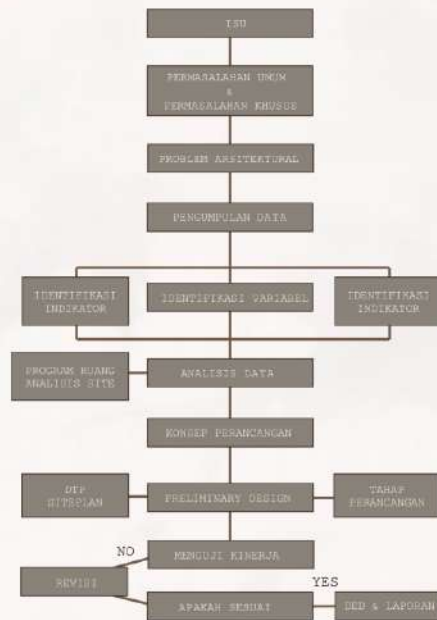
1. Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kabupaten Banyumas Tahun 2009-2013
2. Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata:2017
3. Kamus Besar Bahasa Indonesia. 5 Maret 2021
4. Koenjaraningrat. 1984. Kebudayaan Jawa. Jakarta : Balai pustaka
5. *Time Saver Standard For Building Types*, 2001
6. *Builsing for the Performing Art*, Ian Appleton.
7. Beckley, R. M. (1981). *Theatre Facility Impact Study*, Volume 1: *Theater Facilities: Guidelines and Strategies*. Center of Architecture and Urban Planning Research Monographs University of Wisconsin Milwaukee, (hal. 1-38)
8. *Ten Points on an Architecture of Regionalism : A Provisional Polemic*, 2007
9. Kinanti, Wahyu, Kirana dkk. 2015. GEDUNG SENI DAN BUDAYA BANYUMAS DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS DI PURWOKERTO. 1 Maret 2021
10. Jamil, Muksin, dkk. 2011. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LUNTURNYA KESENIAN TRADISIONAL SEMARANG (Studi Eksplorasi Kesenian Tradisional Semarang). 9 Maret 2021
11. Sukma, Oktavia, Melisa dkk. 2019. Inventarisasi Tanaman Bambu di Balai Kebun Raya Baturraden Banyumas Jawa Tengah. 8 Maret 2021
12. <https://www.archdaily.com/> diakses 9 maret 2021
13. <https://www.dezeen.com/> Diakses 10 Maret 2021
14. <https://www.tabloidpamor.com/> Diakses 11 Maret 2021
15. <https://www.suncalc.org/> Diakses 11 Maret 2021
16. <https://www.worldweatheronline.com/> Diakses 11 Maret 2021
17. <https://www.skateboardershq.com/> Diakses 20 Mei 2021

# LAMPIRAN

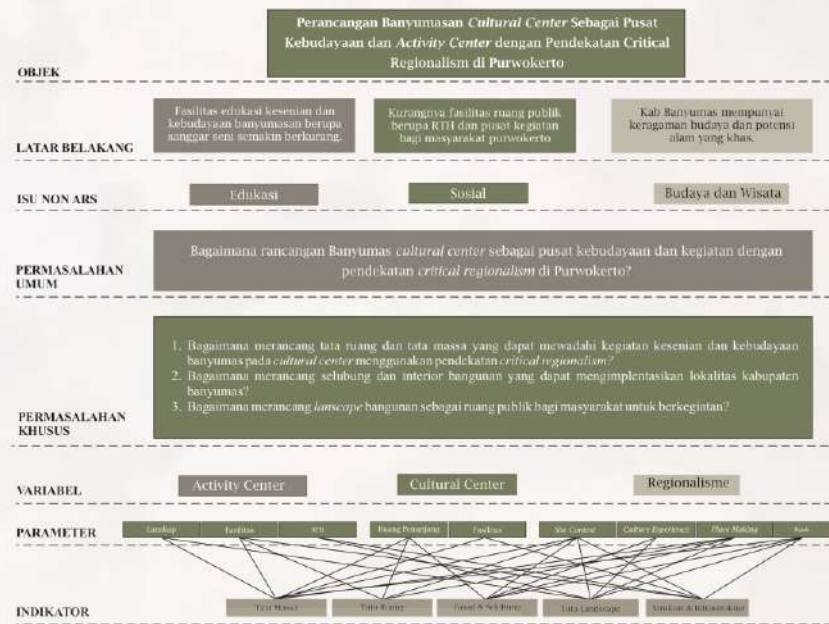




## KERANGKA BERPIKIR



## PERMASALAHAN DESIGN



- Menggunakan material regional + form modern
- Mengaplikasikan elemen dan karakter regional baik alam maupun budaya dalam desain massa dan interior
- Menerapkan pola/pattern dari kegiatan masyarakat sekitar pada elemen pendukung bangunan

Arsitektur modern tetapi masih terdapat sense of place.



### PRINSIP CRITICAL REGIONALISM



Memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami.

Mengolah elemen lokal sebagai pertimbangan dalam desain.

Memfaatkan teknologi yang ada sesuai ramannya.

Memaksimalkan stimulasi taktil dan kinestetik disamping stimulasi visual.

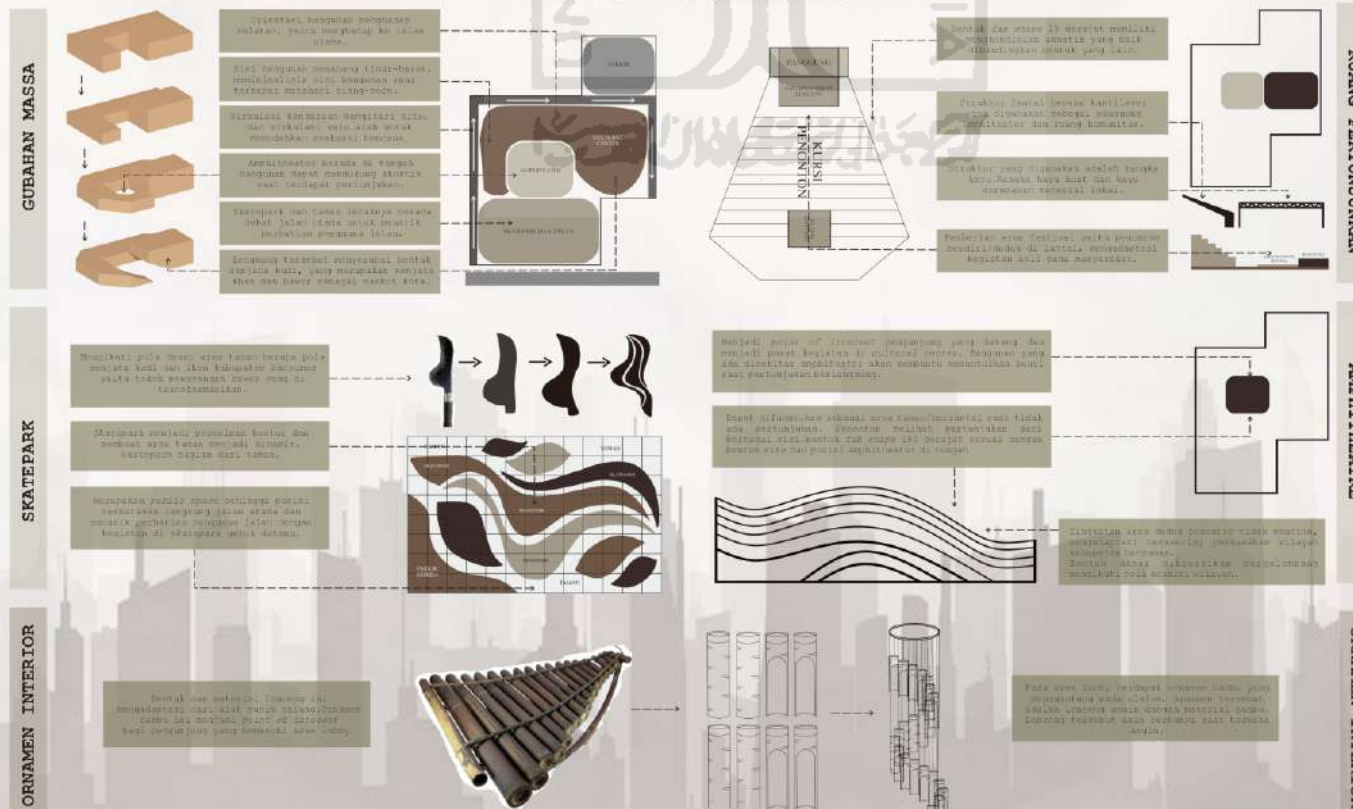
- Karakteristik alam berupa pegunungan, sungai dan terasering perawahan menjadi inspirasi desain
- Material dan karakteristik alat musik calung menjadi inspirasi desain
- Gerakan dan pakaian tari lengger menjadi pertimbangan konsep desain

- Struktur tektonika bambu pada elemen bangunan
- Penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami yang ramah lingkungan

- Mempertimbangkan potensi view pada bentuk massa gubahan
- Memaksimalkan bukaan pada sisi utara dan selatan
- Menerapkan prinsip open layout dengan meminimalkan pembatas ruang permanen

- Mempertimbangkan potensi view pada bentuk massa gubahan.

## FIGURATIF RANCANGAN



DEPARTMENT of ARCHITECTURE

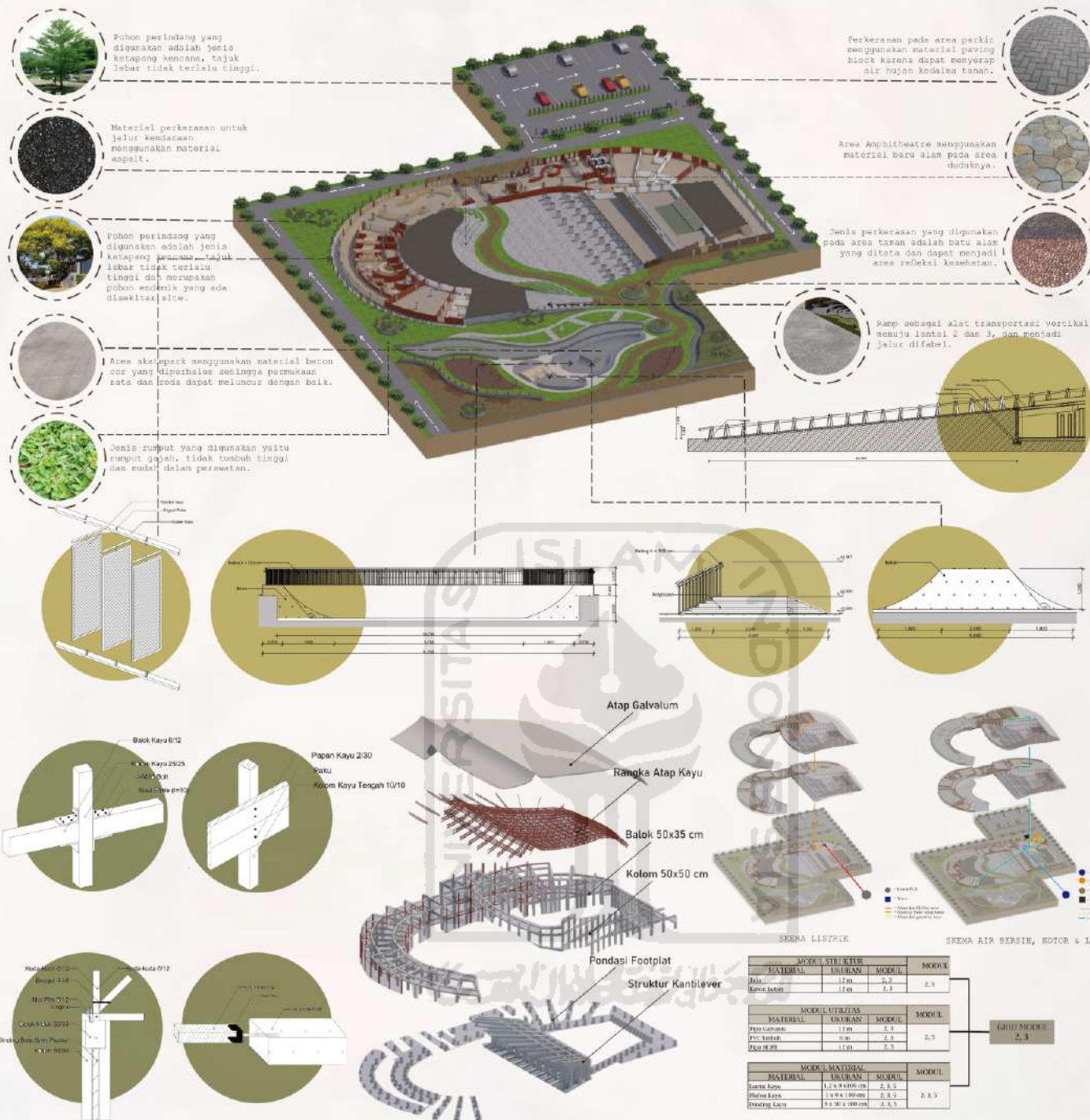
PROJECT : PERANCANGAN BANYUMASAN CULTURAL CENTER DENGAN PENDEKATAN CRITICAL REGIONALISM

DOSEN PEMBIMBING : A. Robbi Maghaya, ST., M.Sc  
DOSEN PENGUJI : Stik Mudda, Ir., M.Eng.

MAHASISWA  
NAMA : APIKA ANGGUN ASTIITI  
NIM : 17512082

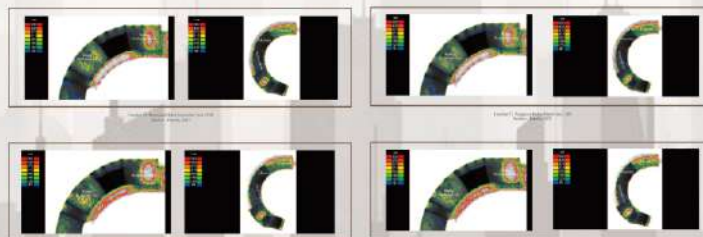
STUDIO AKHIR  
DESAIN ARSITEKTUR





### Hasil Pengujian Software Velux

Standar pencahayaan pada kegiatan yang membutuhkan fokus dalam melihat minimal adalah 300 lux. Standar tersebut dapat dicapai menggunakan pencahayaan alami melalui sinar matahari dan buatan dengan lampu. Dari hasil uji desain menggunakan software velux dihasilkan data berikut:



Ruang pameran, museum dan perpustakaan sumber cahaya matahari berasal dari bukaan pada sisi barat saja sehingga sisi ruang dibagian timur tidak terkena sinar matahari dan membutuhkan pencahayaan buatan untuk memenuhi standar minimal yaitu 300 lux dan pencahayaan pendukung pada ruang pameran dan museum. Tercapai hanya 180-200 lux dengan pencahayaan alami. Pencahayaan alami ruang workshop berasal dari bukaan sisi barat-utara dan terdapat skylight. Pencahayaan cukup merata dan dapat mencapai 500 lux tepat dibawah skylight pada siang hari.

### Hasil Perhitungan Reverberation Time

No.	BAGIAN RUANG	MATERIAL	LEAS (m <sup>2</sup> )	KOEFISIEN	HASIL	
1	Lantai ruang	Kayu	523	0,07	36,71	
		Karpet	826	0,14	115,64	
2	Dinding samping barat	Kayu	562	0,07	39,34	
		Batu Flat Plaster	52	0,06	3,12	
		Karpet	159	0,14	22,26	
3	Dinding samping kiri	Kayu	562	0,07	39,34	
		Batu Flat Plaster	52	0,06	3,12	
4	Dinding belakang	Kayu	124	0,07	8,68	
		Karpet	128	0,14	18,5	
5	Dinding kanan	Batu Flat Plaster	41	0,06	2,46	
6	Plafon	Kayu	1734	0,07	120,38	
7	Kayu	Batu	668	0,3	199	
8	Pintoran	Musaka	668	0,46	307,4	
					ITNE A1	608,17

$$T = \frac{0,16 \times V}{\sum A \alpha}$$

$$T = \frac{0,16 \times 6112}{898,17} = 1,088 \text{ detik}$$

Ruang pertunjukan pada cultural center termasuk dalam ruang pertunjukan tari dan ruang pertunjukan tari mempunyai standar waktu dengung sebesar 1,0 -1,2 detik untuk frekuensi kisaran 500 Hz -1000 s. Dari hasil perhitungan tersebut ruang pertunjukan sudah memenuhi standar karena berada pada 1,0-1,2 yaitu 1,088 s.



DEPARTMENT OF ARCHITECTURE

PROJECT: PERANCANGAN BANYUMAS CULTURAL CENTER DENGAN PENDEKATAN CRITICAL REGIONALISM

DOSEN DOSEN PEMBIMBING : A. Robbi Maghza, ST., M.Sc DOSEN PENGUJI : Etik Mufida, Ir., M.Eng.

MAHASISWA NAMA : APIKA ANGGUN ASTITI NIM : 17512082

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR



PERSPEKTIF EKSTERIOR



PERSPEKTIF INTERIOR



**3rd Floor**

- Foodcourt
- Rooftop

**2nd Floor**

- Workshop Tari
- Workshop Musik
- Workshop Batik
- Lounge

**Groundfloor**

- Taman
- Skatepark
- Amphitheatre
- Lobby
- Ruang Pertunjukan
- Ruang Pameran
- Museum
- Perpustakaan
- Museum
- Office
- Service



WORKSHOP MUSIK



AMPHITHEATRE



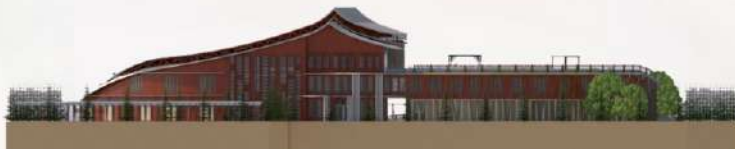
RUANG PERTUNJUKAN



RUANG PAMERAN



MUSEUM



TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN

TAMPAK TIMUR

TAMPAK BARAT



POTONGAN C-C

POTONGAN B-B



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uii.ac.id

### **SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 1611013875/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2021

*Bismillaahirrahmaanirrhaim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Apika Anggun Astiti  
Nomor Mahasiswa : 17512082  
Pembimbing : A. Robby Maghzaya., ST., M.Sc  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil Dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BANYUMAS SEBAGAI  
PUSAT KESENIAN DAN KEGIATAN DENGAN PENDEKATAN  
REGIONALISME KRITIS DI PURWOKERTO

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **6 (Enam)%**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 23 Juni 2021

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum