

LAPORAN TUGAS AKHIR

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP

Penekanan Pada Karakteristik Karapan Sapi Sebagai Dasar Rancangan

Penataan Ruang

SUMENEP ART and CULTURAL FESTIVAL CENTRE

*Emphasis on Characteristic of Karapan Sapi as Design Approach of
Space Order*



Disusun oleh:

RESTY LINANDI CIPTA

No. Mhs : 04 512 079

DOSEN PEMBIMBING

IR. RINI DARMAWATI, MT

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2008**

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Perancangan

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP

Penekanan Pada Karakteristik Karapan Sapi Sebagai Dasar Rancangan

Penataan Ruang

SUMENEP ART and CULTURAL FESTIVAL CENTRE

*Emphasis on Characteristic of Karapan Sapi as Design Approach of
Space Order*

Disusun Oleh:

RESTY LINANDI CIPTA

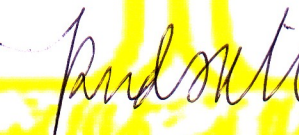
04 5 12 079

Tugas akhir ini telah diseminarkan pada tanggal

04 November 2008

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing


Ir. RINI DARMAWATI, MT

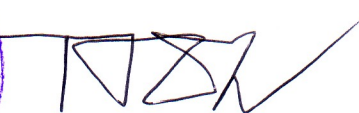
Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia




Ir. HASTUTI SAPTORINI, MA

ABSTRAKSI

Pusat Festival Seni Budaya Sumenep

Penekanan Pada Karakteristik Karapan Sapi Sebagai Dasar Rancangan Penataan Ruang

Banyak masyarakat Sumenep yang meninggalkan kebudayaannya karena kurang memahami atau bahkan tidak peduli akan makna yang terkandung didalamnya dan beralih ke kebudayaan yang lebih modern sehingga masyarakat Sumenep merasa asing terhadap kebudayaan sendiri padahal Sumenep memiliki kekayaan seni budaya yang banyak yang bisa dikembangkan, diperkenalkan diseluruh Indonesia maupun Internasional. Terlebih lagi dengan adanya pembuatan jembatan Suramadu akan berpengaruh pada majunya suatu daerah. Kekurangan dalam hasil alam, maka untuk meningkatkan dan mengembangkan daerah Sumenep dengan mengandalkan pariwisatanya yaitu pengadaan festival seni budaya disamping mempromosikan Kabupaten Sumenep. Untuk itu perlu dibangun Pusat festival seni budaya yang mendukung kemajuan daerah Sumenep dengan menitikberatkan pada festival karapan sapi dengan mengangkat permasalahan bagaimana mengolah tata ruang untuk kegiatan karapan sapi dan pendukungnya serta penerapan ciri arsitektural tradisional Sumenep pada bentuk dan elemen ruang dalam dan luar.

Beberapa metode pencarian data untuk menjawab permasalahan yaitu survey langsung rumah tradisional Sumenep, arena Karapan Sapi Gilingan, Panggung Ramayana Ballet. Literature media elektronik dan cetak yang berisi tentang arsitektur tradisional Sumenep, macam seni budaya Sumenep. Mengangkat studi kasus yang berhubungan dengan rancangan yaitu el Torro Spanyol dan Panggung Ramayana Ballet. Dari hasil data yang diperoleh kemudian menganalisa standarisasi arena karapan sapi, menganalisa olahan tata ruang dalam dan luar untuk kegiatan karapan sapi dan pendukungnya, menganalisa penerapan arsitektur tradisional Sumenep, mengaplikasikan karakteristik karapan sapi pada lanscape dan kebutuhan ruang karapan sapi serta arsitektur tradisional Sumenep yang kemudian pengembangan desain melalui gambar kerja.

Kegiatan yang diselenggarakan bulan Agustus sampai Oktober ini mempunyai karakteristik pertandingan pacuan 2-3 pasang sapi dengan trek panjang $\pm 180\text{m}$ lebar trek $\pm 60\text{m}$. Jenis tanah yang digunakan pada lapangan trek tanah datar rumput berpasir. Adanya gerakan atraktif dari sapi memerlukan space yang lebar untuk jaga jarak dengan penonton. Sehingga diperlukan reiling untuk pembatas penonton. Karena karakter yang berbeda maka diberi pemisahan parkir sapi yang berada di belakang arena dan parkir pengunjung, pengelola dan seniman di depan setelah entrance. Pada arena karapan sapi ini dibutuhkan ruang persiapan sapi untuk pemasangan aksesoris keles dan pemijatan sapi sebelum tanding. Karena sapi melaju dengan cepat, maka untuk slowdown sapi diperlukan space sepanjang 30m. Agar otot sapi tidak tegang saat lari, maka dibutuhkan jalur sirkulasi untuk sapi berkeliling melemaskan otot-otot sapi. Dalam memasuki kawasan ini akan disambut berupa tarian-tarian di lapangan pertunjukan terbuka sebelum memasuki arena karapan sapi. Dengan peletakan arena yang berada di tengah dengan lapangan yang memanjang kebelakang, maka tata massa fasilitas pendukungnya menyesuaikan berada di samping kanan kiri arena. Arsitektur tradisional Sumenep diaplikasikan ke dalam bentuk atap, pintu, jendela dan pilar yang mendapat pengaruh dari arsitektur Jawa, Cina dan Eropa. Pemakaian ukiran yang khas serta kekayaan warna Sumenep merah, emas, hijau, biru, dan kuning tidak luput dari mengaplikasikannya ke dalam bangunan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbilamin, Segala puji Bagi ALLAH SWT atas segala berkat rahmat, hidayah dan ridhoNya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh kesarjanaan Strata 1 di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dengan sepenuh hati kepada :

1. Allah SWT, alhamdulillah ya Allah engkau memberi hamba kelancaran dan kesehatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Drs. Edy Suandi Hamid, Mec selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Ir. Ruzardi, MS selaku Dekan Fakultas Tehnik Sipil dan Perencanaan.
4. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.A. selaku Kepala Jurusan Arsitektur.
5. Ibu Ir. Rini Darmawati, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
6. Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan saran dan kritik yang membangun.
7. Bapak/Ibu Dosen Jurusan arsitektur semuanya. Terimakasih atas ilmu yang telah diberikan selama ini.
8. Bapak-bapak DISPARBUD Sumenep yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penjelasan dan informasi yang bernilai.
9. Bapak, Ibu, keenam saudaraku (Mas Jafron, Ferly, Selvy, Irham, Dzikri, Dek Faril) terima kasih untuk semua cinta, kasih sayang, support dan doanya, hanya doa kebaikan yang dapat Resty berikan untuk membalas semuanya.

10. Sahabatku tercinta Dinul, Rimdut, Dwindut, Minmin terima kasih karena kalian mau menerimaku yang banyak mengeluh ini, mendukung aku dan memberi semangat padaku yang sering down, gambate!!!!
11. Teman sebimbingan dan seperjuangan Anni, Kiki, Maya, Putri yang hebat-hebat. Sukses ya buat kalian!
12. Tim studio bareng lainnya Deasy, Dinda, Dinul, Dara, Dini, Onald, Danang, Dion, Hasfan, Galih J, Didik, Eko, Jhoblack, Anggit, Danang Gendhut, dan mas-mas angkatan 2003, gambate for all !!!
13. Team sukses Tugas Akhir yaitu komputer tercinta yang selalu menemani lembur, flash disk Apacer yang selalu kubawa kemana-mana menyimpan data penting, motor Yamaha Vega AB3579HZ kalau tiada kau aku tidak bisa pergi kekampus dan pergi survey dengan cepat, pembuat 3D interior eksterior (Roni, Tulus, Aji, Onald) trimakasih atas bantuannya, tim pembuat maket (angkatan 2006 Aslam, Arif dan Adit) khususnya Arif maaf telah menyusahkanmu karena maketku yang terlalu besar dan jangan kapok-kapok buat maket yang besar lagi ya!
14. Keluarga besar kost Kusuma dan kost Rosi makasih untuk semua bantuannya.
15. Pihak - pihak lain yang turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini, semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah diberikan. Amin.

Penulis menyadari dalam menyusun laporan ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan oleh karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi umat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, November 2008
Penyusun

(Resty Linandi Cipta)

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.1.1 Potensi pariwisata kabupaten Sumenep	2
I.1.2 Menurut data Disparbud potensi seni budaya	3
I.2 Permasalahan Arsitektur.....	4
I.2.1 Permasalahan Umum	4
I.2.2 Permasalahan Khusus	4
I.3 Tujuan dan Sasaran	4
I.3.1 Tujuan	4
I.3.2 Sasaran	4
I.4 Lingkup Pembahasan.....	5
I.4.1 Aspek NonArsitektural	5
I.4.2 Aspek Arsitektural	5
I.5 Metode Pembahasan	5
I.5.1 Pencarian Data	5
I.5.2 Pembahasan	5
I.6 Keaslian Penulis	6
I.7 Sistematika Penulisan.....	6
I.8 Kerangka Pola Pikir	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
II.1 Tinjauan Teoritis	8
II.2 Tinjauan Rancangan Bangunan	9
II.2.1 Arena Karapan Sapi	9

II.2.2 Pendopo Pertunjukan	11
II.3 Tinjauan Karakteristik Karapan Sapi	15
II.3.1 Karapan Sapi	15
II.3.2 Sapi Sono'	17
II.4 Tinjauan Karakteristik Festival Seni Budaya Sumenep	18
II.4.1 Seni Tari	18
II.4.2 Seni Musik	19
II.4.3 Seni Teater	20
II.5 Tinjauan Ciri Arsitektur Tradisional Seni Budaya Sumenep.....	21
II.5.1 Bentuk-bentuk Tradisional Rumah Madura Timur	21
II.5.2 Ukiran hias dan warna Sumenep	26
II.6 Tinjauan Teori Arsitektur	27
II.6.1 Tata Ruang Dalam	27
II.6.2 Tata Ruang Luar	28
II.7 Tinjauan Studi Kasus	30
II.7.1 EL Torro Matador Corrida	30
II.7.2 Gedung Trimurti Ramayana Ballet	32
BAB III ANALISA	
III.1 Lokasi	34
III.1.1 Site	35
III.1.2 Dasar Pertimbangan	36
III.1.3 Kelebihan Site	36
III.1.4 Kondisi Eksisting Site	37
III.1.4.1 Batasan Site	37
III.1.4.2 Vegetasi dan Infrastruktur	38
III.1.4.3 View dan Iklim	39
III.1.4.4 Sirkulasi dan Kebisingan	39
III.1.5 Analisa dan Respon	40
III.1.5.1 Vegetasi dan Infrastruktur.....	40
III.1.5.3 Sirkulasi dan Kebisingan	42
III.1.5.2 View dan Iklim	42

III.2 Analisa Program Ruang	43
III.2.1 Kegiatan Utama.....	43
III.2.2 Alur Kegiatan	46
III.2.3 Organisasi Ruang	47
III.2.4 Perhitungan Dimensi Ruang	48
III.3 Analisa Tata Ruang.....	57
III.3.1 Analisa Tata ruang Luar	57
III.3.2 Analisa Tata ruang dalam	59
III.3.2.1 Arena Karapan Sapi	59
III.3.2.2 Pendopo Pertunjukan	60
III.3.2.3 Studio musik dan Studio tari	62
III.4 Analisa Sirkulasi	63
III.5 Analisa Gubahan Massa	64
III.6 Analisa Arsitektur Tradisional Sumenep	66
III.6.1 Analisa Tampilan Bangunan	66
III.6.2 Analisa ukiran hias dan warna Sumenep	68
BAB IV KONSEP	
IV.1 Konsep Pengolahan Site	71
IV.1.1 Zoning	71
IV.1.2 Gubahan Massa	72
IV.2 Konsep Tata Ruang	73
IV.2.1 Konsep Tata Ruang Dalam	73
IV.2.1.1 Arena Karapan Sapi	73
IV.2.1.2 Pendopo Pertunjukan	75
IV.2.1.3. Studio Tari dan Musik	77
IV.2.2 Konsep Tata Ruang Luar	78
IV.3 Konsep Arsitektur Tradisional	79
IV.3.1 Arena karapan sapi	79
IV.3.2 Pendopo Pertunjukan	80
IV.3.3 Restoran	80
IV.3.4 Mushola.....	81

IV.3.5 Toko Sovenir	81
IV.3.6 Studio	81
BAB V DESAIN SKEMATIK	
V.1 Permasalahan	82
V.2 Zoning	83
V.3 Sirkulasi	84
V.4 Gubahan Massa	85
V.5 Tata Ruang Luar	88
V.6 Tata Ruang Dalam	89
V.7 Arsitektur Tradisional	96
V.8 Site Plan	100
V.9 Tampak Kawasan	101
V.10 Potongan Kawasan	101
V.11 Suasana Arena Karapan Sapi	102
V.12 Suasana Pendopo Pertunjukan	102
V.13 Perspektif	103
BAB VI LAPORAN PERANCANGAN	
VI.1 Luas Bangunan dan Luas Lahan	104
VI.2 Situasi	104
VI.3 Site Plan	105
VI.4 Kantor Pengelola Office, Galeri, Toko Souvenir	106
VI.5 Studio Tari dan Studio Musik.....	107
VI.6 Pendopo Pertunjukan.....	109
VI.7 Kandang Sapi	110
VI.8 Arena Karapan Sapi	111
VI.9 Detil Arsitektural	112
V.10 Interior dan Eksterior	115
Daftar Pustaka.....	118
Penutup	119
Lampiran	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.2.1.1	:Bentuk Stadion	9
Gambar II.2.1.2	:Gedung pagelaran tipe melingkar 360°	12
Gambar II.2.1.3	:Gedung Pagelaran tipe melingkar 210°-220°	12
Gambar II.2.1.4	:Gedung Pagelaran tipe melingkar 180°	13
Gambar II.2.1.5	:Gedung Pagelaran tipe melingkar 90°	13
Gambar II.2.1.6	:Pentas Prosenium	14
Gambar II.2.1.7	:Pentas transverse	14
Gambar II.2.1.8	:Pentas space stage	15
Gambar II.3.1.1	:Karapan Sapi	16
Gambar II.3.1.2	:Sapi Sono'	17
Gambar II.5.1	:Rumah Bangsal	22
Gambar II.5.2	:Rumah Pegun	22
Gambar II.5.3	:Rumah Pacen	23
Gambar II.5.4	:Rumah Seporan	23
Gambar II.5.5	:Rumah Trompesan	24
Gambar II.5.2	:Motif ukiran hias Sumenep	27
Gambar II.6.2.1	:Bentuk tata ruang luar	30
Gambar II.7.1.1	:Stadion El Torro Corrida	30
Gambar II.7.2.1	:Gedung Trimurti	33
Gambar II.7.2.2	:Denah Gedung Trimurti	33
Gambar III.1	:Peta Pulau Madura	34
Gambar III.2.2.1	:Alur Kegiatan	46
Gambar III.2.3.2	:Organisasi Ruang	47
Gambar III.2.1.1	:Arena karapan sapi	60
Gambar III.3.2.2	:Denah pendopo pertunjukan	61
Gambar III.3.2.3	:Denah studio tari dan musik	62
Gambar III.3.2.4	:Denah kandang sapi	63
Gambar III.6.1.1	:Atap Bangsal pada rumah dan hiasan bubungan	66
Gambar III.6.1.2	:Bubungan atap bangsal Keraton Sumenep.....	67

Gambar III.6.1.3	:Rumah Pegun	67
Gambar III.6.2.1	:Motif ukiran hias Sumenep	69
Gambar III.6.2.2	:Motif ukiran hias di pintu jendela Keraton Sumenep.....	69
Gambar III.6.2.3	:Motif ukiran hias di kolom Keraton Sumenep	69
Gambar III.6.2.4	:Motif ukiran hias di pintu Masjid Agung Sumenep	70
Gambar III.6.2.5	:Motif ukiran hias bentuk sulur-suluran	70
Gambar IV.2.1.1.1	:Arena karapan sapi	73
Gambar IV.2.1.1.2	:Rumput berpasir	73
Gambar IV.2.1.1.3	:Reiling aluminium	73
Gambar IV.2.1.1.4	:Kursi	74
Gambar IV.2.1.1.2.1	:Ruang persiapan sapi	74
Gambar IV.2.1.1.2.2	:Potongan kandang sapi	74
Gambar IV.2.1.2.1	:Pendopo Pertunjukan	75
Gambar IV.2.1.2.2	:Lantai parket	75
Gambar IV.2.1.2.3	:Kursi	76
Gambar IV.2.1.2.4	:Dinding akustik	76
Gambar IV.2.1.2.5	:Langit-langit	76
Gambar IV.2.1.3.1	:Studio tari dan musik	77
Gambar IV.2.1.3.2	:Lantai parket	77
Gambar IV.2.1.3.3	:Cermin tari	78
Gambar IV.2.1.3.4	:Lantai&dinding akustik.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel II.4.1	:Karakteristik Kegiatan Seni Budaya	17
Tabel III.1.5.1.1	:Analisa Vegetasi	40
Tabel III.2.1	:Besaran Ruang Arena Karapan Sapi.....	53
Tabel III.2.2	:Besaran Ruang Pendopo Pertunjukan	54
Tabel III.2.3	:Besaran Ruang Studio Tari	55
TABEL III.2.4	:Besaran Ruang Studio Musik	55
TABEL III.2.5	:Besaran Ruang Kantor Pengelola	55
TABEL III.2.6	:Besaran Ruang Pengelola Lapangan	55
TABEL III.2.7	:Besaran Ruang Restoran.....	56
TABEL III.2.8	:Besaran Ruang Toko Souvenir	56
TABEL III.2.9	:Besaran Ruang Mushola	56
TABEL III.2.10	:Besaran Ruang Penginapan	56



PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP
Penekanan Pada Karakteristik Karapan Sapi Sebagai Dasar Rancangan
Penataan Ruang

BAB I
PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sumenep merupakan salah satu kota yang terletak paling ujung timur di Pulau Madura. Walaupun kota Sumenep adalah kota yang bisa dikatakan sebagai kota paling maju diantara kota yang lain di Madura, tetapi Sumenep memiliki banyak seni budaya festival yang harus dilestarikan. Sebab seni budaya juga bisa menjadi identitas daerah yang membedakan dengan daerah lain. Akan tetapi apabila seni budaya itu luntur maka identitas daerah juga akan hilang. Hal itulah yang terjadi di Sumenep, dengan berkembangnya zaman dan teknologi mengakibatkan banyak masyarakat yang meninggalkan kebudayaannya karena kurang memahami atau bahkan tidak peduli akan makna-makna yang terkandung didalamnya dan beralih ke kebudayaan yang lebih modern sehingga masyarakat Sumenep merasa asing terhadap kebudayaan sendiri. Faktor lainnya adalah masyarakat diluar pulau Madura hanya mengenal sedikit seni budaya Madura khususnya Sumenep padahal Sumenep bahkan Madura memiliki kekayaan seni budaya yang banyak yang bisa dikembangkan, diperkenalkan diseluruh Indonesia maupun Internasional.

Terlebih lagi dengan adanya pembuatan jembatan Suramadu yang diperkirakan selesai di akhir tahun 2008 dan beroperasi awal tahun 2009 akan berpengaruh pada majunya suatu daerah. Transportasi dalam melewati antar pulau akan lebih mudah sehingga bisa mengundang wisatawan dalam negeri maupun asing untuk singgah di Pulau Madura. Jembatan Surabaya-Madura, atau lebih dikenal dengan sebutan Jembatan Suramadu adalah jembatan terpanjang di Indonesia saat ini, yang menjadikannya salah satu 'landmark' dan ikon kebanggaan bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa Timur. Jembatan Suramadu,



dengan panjang 5,438 km menghubungkan Pulau Jawa (di kota Surabaya) dan Pulau Madura (di kota Bangkalan). Pembangunan jembatan ini ditujukan untuk mempercepat pembangunan di pulau Madura, meliputi bidang infrastruktur dan ekonomi di Madura, yang relatif tertinggal dibandingkan kawasan lain di Jawa Timur¹.

Dari keadaan fisik kabupaten Sumenep yang sebagian besar dari tanahnya termasuk tanah-tanah daerah Fisik Teknik Kritis dan juga hidrologis kritis. Curah hujan sangat minim, karena itu terdapat areal usaha pembuatan garam terbesar di Madura berada di daerah Sumenep. Flora amat miskin, karena musim kering yang berkepanjangan, sedangkan jenis dan jumlah satwanya pun amat terbatas jumlahnya. Karena itu hanya peternakan sapi merupakan alternatif yang bisa dikembangkan. Dan untuk menghasilkan sapi yang kuat, maka perlu diadakan karapan sapi.

Dari kekurangan dalam hasil keadaan alam yang ada, maka untuk meningkatkan dan mengembangkan daerah Sumenep dengan mengandalkan pariwisatanya yaitu pengadaan festival seni budaya disamping mempromosikan Kabupaten Sumenep yang mempunyai tempat pariwisata yang bisa diandalkan baik pariwisata keagamaan(spiritual), budaya, alam dan minat khusus.

I.1.1 Potensi pariwisata kabupaten Sumenep menurut data DISPARBUD Sumenep adalah sebagai berikut:

a. Objek Wisata Alam

Pantai Lombang dan pasirnya, Pantai Selopeng, Kepulauan Kangean, Pelabuhan Kalianget, Taman Wisata Tirta Sumekar Indah.

b. Objek Wisata Spiritual

Asta Tinggi, Masjid Agung Sumenep, Asta Yusuf, Asta K. Pekke

c. Objek Wisata Minat Khusus

Keraton Sumenep, Labeng Mesem, Taman Sare, Museum Sumenep, Klenteng Pau Sian Lin Kong

¹ sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Jembatan_Suramadu



d. Objek Wisata Budaya

Tarian Tradisional, Musik Tradisional, Upacara Adat, Topeng Dalang, Kerajinan Ukiran, Batik Tulis, Kerajinan Keris, Pecutan.

Karena lokasi pariwisata tersebar diberbagai Kabupaten Sumenep, maka untuk mengenalkan dan sebagai bukti bahwa Sumenep mempunyai kekayaan budaya maka perlu dibuat Pusat Seni Budaya Sumenep dalam mewadahi potensi-potensi yang ada di Kabupaten Sumenep.

I.1.2 Menurut data DISPARBUD potensi seni budaya sebagai objek dan daya tarik wisata budaya di daerah Sumenep, meliputi:

a. Musik dan sastra

Saronen, orkes tong-tong, gamelan (kalenengan), hadrah, jidur, musik lesung/ tong-tong, musik mulut, samroh, terbang, musik ghursah ghurjak, samman, mamaca (macapat), gambus, musik ghul-ghul, diba' dan karawitan

b. Tari

Tari topeng dalang, tari gambu, muang sangkal, gamelan saronen, tari shandur pantel, tari codik sumekar, tari pecut, tari joko tole, tari nyellock aeng, tari dhammung, tari dupplang dan tari pajjar lagu

c. Teater

Tan-pangantanan, kesenian loddrok, ketoprak, sinthung dan topeng dalang

d. Seni bela diri

Pencak silat dan ojhung

e. Upacara Adat

Prosesi Penganten Adat Sumenep (mantan lega), Penganten ngekek sangger, Upacara adat kebesaran kraton

f. Atraksi Sape sono', karapan sapi

g. Untuk Objek dan daya tarik wisata minat khusus, yaitu batik tulis, ukir-ukiran, kerajinan keris, busana adat dan asesorisnya, serta pembuatan topeng.



Dari latar belakang inilah maka di Sumenep perlu dibuat suatu wadah yang dapat menampung sarana pendukung tetap bertahannya seni budaya. Dengan menerapkan konsep perbedaan karakteristik seni budaya kedalam bangunan diharapkan Pusat Seni Budaya ini merupakan wadah yang tepat dalam tetap lestari dan bertahannya budaya Madura khususnya daerah Sumenep.

I.2 PERMASALAHAN ARSITEKTUR

1.2.1 Permasalahan Umum

- a. Bagaimana merancang Pusat Seni Budaya Sumenep yang bisa mewadahi kegiatan seni budaya bersifat festival.

1.2.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana mengolah tata ruang untuk kegiatan karapan sapi dan pendukungnya.
- b. Bagaimana penerapan ciri arsitektural tradisional Sumenep pada bentuk dan elemen ruang dalam dan luar.

I.3 TUJUAN DAN SASARAN

I.3.1. Tujuan

Merancang dan menerapkan konsep karakteristik karapan sapi ke dalam bangunan Pusat Festival Seni Budaya Sumenep dengan perencanaan dan perancangan bangunan yang bisa menerapkan karakter karapan sapi melalui penataan ruang yang sesuai dengan karakter karapan sapi itu sendiri serta tata ruang yang untuk menampung kegiatan festival seni budaya lainnya.

I.3.2. Sasaran

Hasil perancangan diharapkan bisa mewujudkan:

1. Terwujudnya pusat festival seni budaya yang menerapkan konsep karakteristik karapan sapi pada penataan ruang.
2. Terwujudnya bangunan pusat festival seni budaya yang bercirikan arsitektural tradisional Sumenep.
3. Pusat festival seni budaya yang dapat mewadahi kegiatan karapan sapi serta festival seni budaya Sumenep di kawasan yang sama.



I.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1. Aspek NonArsitektural

- Membahas tentang pariwisata Sumenep
- Membahas tentang potensi seni budaya Sumenep
- Membahas tentang karakteristik seni budaya Sumenep
- Membahas tentang lokasi site

2. Aspek Arsitektural

- Pemakaian konsep karakteristik karapan sapi ke dalam pengolahan penataan ruang stadion karapan sapi serta untuk kegiatan pendukungnya.
- Kebutuhan ruang yang sesuai dengan karakteristik karapan sapi.
- Pemakaian arsitektur tradisional pada elemen-elemen bangunan.

I.5 METODE PEMBAHASAN

I.5.1 Pencarian Data

1. Survey Lapangan

- Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi site, pengukuran site, analisa site, observasi bangunan sejenis.

- Rekaman Gambar

Melakukan pengambilan gambar (dokumentasi) yang terkait dengan kondisi sekitar site, bangunan sejenis, bangunan tradisional

2. Studi Literatur

- Buku

Buku yang menerangkan tentang seni budaya, standar bangunan, data arsitektur.

- Data dari dinas terkait

Seperti cipta karya, BPS, DISPARBUD

- Internet

Data yang berkaitan tentang kabupaten Sumenep, seni budaya Sumenep, bangunan pusat seni budaya



3. Wawancara

Wawancara pada seniman, dinas terkait, dll

I.5.2 Pembahasan

Metode pembahasan dengan melihat bangunan-bangunan sejenis, diambil kelebihan dan kekurangan dari masing-masing kemudian disimpulkan dan dipadukan dengan studi literatur (sesuai standard an teori-teori) sehingga kita menemukan kriteria-kriteria perancangan sesuai tema dan permasalahan.

I.6 KEASLIAN PENULIS

Dalam menyusun Tugas Akhir , digunakan referensi mengenai proyek yang sama yaitu perancangan Pusat Seni Budaya. Referensi tersebut yaitu:

- a. Stadion Internasional Hangtuah di Pekanbaru

Oleh : Andrey Briliansah TA/UII Tahun 2006

Penekanan: Perancangan Stadion Sepakbola sebagai Landmark Kota melalui Pendekatan Multifungsi yang dapat Menampung Kegiatan Olahraga, Rekreasi dan Komersial.

- b. Perancangan Pusat Kesenian Madura Timur di Sumenep

Oleh : Ratna Ika Wulandari TA/Unibraw Tahun 2006

Penekanan Pada Konsep Taneyan Lanjeng (Pola Permukiman Tradisional Sumenep).

Sementara penulis membuat judul Tugas Akhir yaitu:

Pusat Festival Seni Budaya Sumenep

Penekanan pada: Karakteristik Karapan Sapi sebagai Dasar Rancangan Penataan Ruang.

I.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang pengertian judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup permasalahan, metode pembahasan, sistematika, pola pikir penyelesaian masalah.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang diambil dari berbagai macam sumber pustaka maupun pengamatan yang ada.



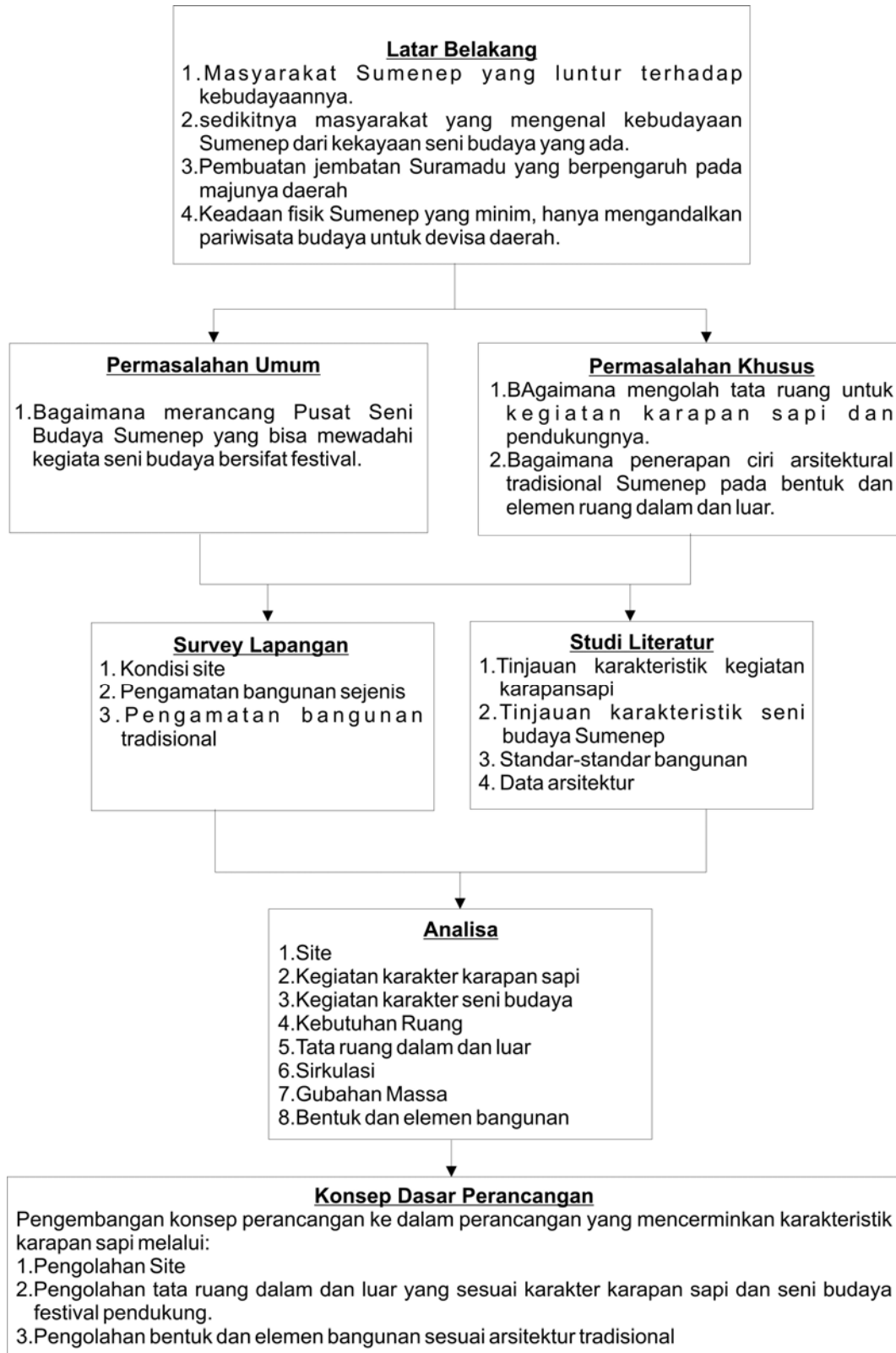
BAB III ANALISIS

Berisi tentang analisis dari teori yang ada lalu ditransformasikan kedalam desain yang akan dirancang beserta data yang ada.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep awal perancangan.

I.8 KERANGKA POLA PIKIR





BAB II

KAJIAN PUSTAKA

II.1 TINJAUAN TEORITIS

Raymond Williams dalam bukunya *Kebudayaan dan Masyarakat* memberi beberapa arti pada kata **kebudayaan**: suatu keadaan atau kebiasaan pikiran, yang berhubungan dengan usaha penyempurnaan manusia; disebutnya pula, keadaan umum perkembangan intelektual dalam suatu masyarakat sebagai keseluruhan; diartikan pula, “sosok keseluruhan kesenian”; dan berikutnya, seluruh pandangan hidup yang menyangkut segi material, intelektual, dan spiritual.

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkap gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermaksud kematian dan mawar merah yang bermaksud cinta).

Kata seni tidak akan lepas dari **estetika**. Estetika secara sederhana adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris, yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Pada masa kini estetika bisa berarti tiga hal, yaitu:

- a. Studi mengenai fenomena estetis
- b. Studi mengenai fenomena persepsi
- c. Studi mengenai seni sebagai hasil pengalaman estetis



Perkembangan lebih lanjut menyadarkan bahwa keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu. Ia berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya. Karena itulah selalu dikenal dua hal dalam penilaian keindahan, yaitu the beauty, suatu karya yang memang diakui banyak pihak memenuhi standar keindahan dan the ugly, suatu karya yang sama sekali tidak memenuhi standar keindahan dan oleh masyarakat banyak biasanya dinilai buruk, namun jika dipandang dari banyak hal ternyata memperlihatkan keindahan.

II.2 TINJAUAN RANCANGAN BANGUNAN

Dari keterangan diatas dapat diketahui bahwa macam-macam ruangan bangunan Pusat Festival Seni Budaya yang akan di rancang:

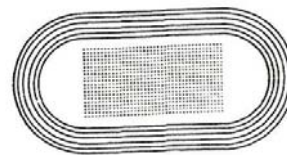
II.2.1 Arena Karapan Sapi

Terdiri dari beberapa komponen diantaranya lapangan dan area penonton. Bentuk dari dari stadion ada berbagai macam diantaranya²

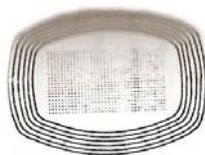
1. Sistem bentuk U



2. Amsterdam= bentuk ½ lingkaran



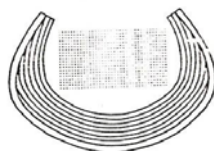
3. Rotterdam=sisi dan sudut ayunan



4. USA= Ayunan



5. Budapest=bentuk sepatu kuda berporos lintang



Gambar II.2.1.1 Bentuk Stadion
Sumber: Neufert,2002

² Neufert Ernst. Data Arsitek jilid2. Jakarta:Erlangga, 2002



Persyaratan stadion:

1. Teknis

- jarak pandang minimal 90m, maksimal 190m dari sudut lapangan.
- stadion dilengkapi dengan zona keamanan, parit pemisah, zona bebas, dll.

2. Kompartemen

- daerah penonton harus dibagi dalam kompartemen yang masing-masing menampung minimal 2000 orang, maksimal 3000 orang.
- antara 2 gang maksimal 48 tempat duduk.
- antara 2 gang utama maksimal 72 tempat duduk.

3. Pemisah

- jarak penonton dengan lintasan atletik minimal 3m maksimal 5m (jika menggunakan lintasan atletik). Jarak maksimal 11m jika tidak menggunakan lintasan atletik.
- lebar parit minimal 2.4m

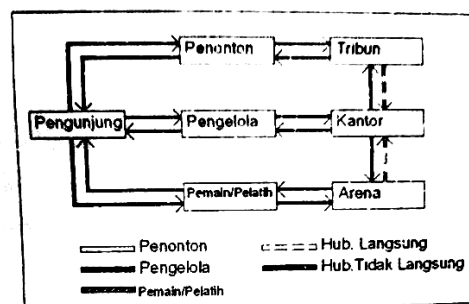
4. Tangga

- lebar minimal 1.10m, maksimal 1.80m.
- setiap 16 anak tangga diberi bordes.

5. Koridor

- lebar minimal 1.10m, maksimal 3m
- permukaan lantai harus keras, tidak licin.

6. Sirkulasi



7. Pintu

- lebar min 1.10m dengan arah bukaan keluar.
- jarak antar pintu maks 25m.



8. Tata cahaya

- a. untuk latihan dasar min 100lux, pertandingan min 300 lux, video dan dokumentasi 1000lux.
- b. penempatan bisa menggunakan tiang atau lisplank stadion.

9. Tata suara

- a. tingkat kebisingan maks 75 desibel.

II.2.2 Pendopo Pertunjukan

Gedung pertunjukan (terdiri dari beberapa komponen diantaranya stage. (panggung tari)³. Panggung tari adalah area tempat penari melakukan aktivitas seni tari dengan karakter penokohan yang diperankan dalam tarian itu. Jenis-jenis panggung atau ruang pentas:

Panggungnya dengan tiga arah pandang yaitu depan , samping kanan dan kiri

- 1) Panggung berbentuk lingkaran dengan penonton di segala penjuru.
- 2) Panggung berbentuk pendopo dengan tiga arah pandang dan pendopo dengan empat soko guru.
- 3) Panggung berupa procenium dengan arah pandang dari depan

Berdasarkan Kapasitas Tempat Duduk

Gedung pertunjukan dapat dibedakan menjadi empat jenis berdasarkan kapasitas tempat duduknya, yaitu :

- | | |
|-----------------|--|
| a. Sangat besar | : Kapasitas 1500 tempat duduk atau lebih |
| b. Besar | : Kapasitas 900 - 1500 tempat duduk |
| c. Sedang | : Kapasitas 500 - 900 tempat duduk |
| d. Kecil | : Kapasitas dibawah 500 tempat duduk |

Berdasarkan Hubungan Antara Penonton dengan Area Pentasnya

Gedung pertunjukan dapat dibedakan menjadi tujuh tipe berdasarkan hubungan antara penonton dengan area pentasnya , yaitu :

1. Tipe melingkar 360⁰

Dimana penonton mengelilingi panggung, pentas dan penonton berada dalam ruang.

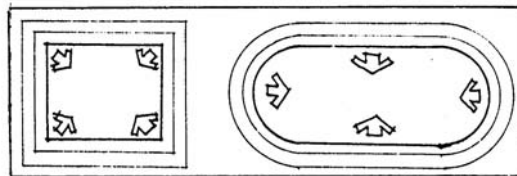
Sifat-sifatnya :

- a. Komunikasi penonton dengan pemain cukup erat.

³ Ratna Ika/ TA Unibraw,2006



- b. Tidak dapat menggunakan dekor atau latar belakang untuk menciptakan suasana.
- c. Kharisma pemain kurang baik.
- d. Faktor akustik kurang merata.
- e. Dapat memuat penonton dalam jumlah yang relatif banyak.
- f. Persyaratan jarak penglihatan baik.



Gambar II.2.1.2 Gedung pagelaran tipe melingkar 360°

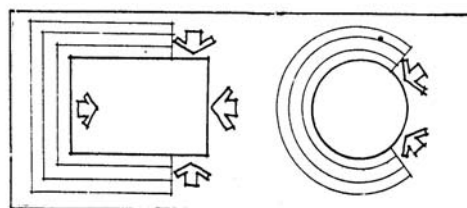
Type ini akan diterapkan dalam dalam bangunan pertunjukan terbuka.

2. Tipe Melingkar 210° - 220°

Merupakan variasi dari tipe melingkar 360°, dimana pemain dapat ke pentas melalui penonton.

Sifat-sifatnya :

- a. Komunikasi penonton dengan pemain cukup erat.
- b. Faktor akustik kurang merata.
- c. Dapat memuat penonton dalam jumlah yang relatif banyak.
- d. Persyaratan jarak penglihatan baik.



Gambar II.2.1.3 Gedung Pagelaran tipe melingkar 210°-220°

3. Tipe melingkar 180°

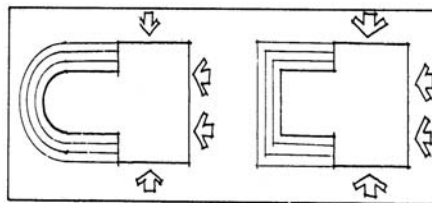
Suatu pentas yang menjulur ke dalam auditorium. Dengan tempat duduk yang disusun pada ketiga sisi dari bentuk ruang pamerannya. Sedang sisi keempat digunakan untuk unsur-unsur tata seni rupa yang permanen atau latar belakang arsitektural. Meskipun dalam perwujudan secara struktural dihubungkan dengan



pentas prosenim, tetapi perkembangan kronologisnya berasal dari pentas arena.

Sifat-sifatnya:

- Penonton dan pemain berada dalam suasana tempat yang sama, sehingga menimbulkan kesan intim.
- Persyaratan jarak penglihatan baik.
- Penonton tidak dapat menikmati ekspresi pemain sepenuhnya, karena tidak semua berhadapan muka dengan para pemain.
- Keluar masuk atau naik turun pemain kurang mewujudkan karisma dari pemain.



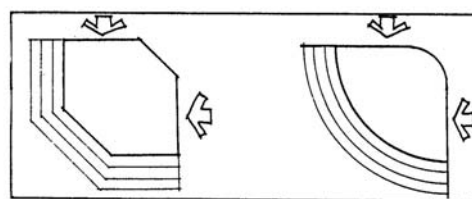
Gambar II.2.1.4 Gedung Pagelaran tipe melingkar 180°

4. Tipe melingkar 90°

Dimana penonton menyaksikan pagelaran dalam satu arah di depan pertunjukkan. Luasan pentas kecil, sehingga ada ide untuk membuat yang lebih besar.

Sifat-sifatnya:

- Ekspresi pemain terlihat dengan baik.
- Panggung terlalu kecil sehingga kadang menyulitkan pemain.



Gambar II.2.1.5 Gedung Pagelaran tipe melingkar 90°

5. Pentas Prosenium

Pentas yang umum dalam teater konvensional bisa dikenal sebagai teater dua ruang. Penonton tersusun dalam jajaran yang menghadap suatu yang berongga seterusnya dapat melihat suatu

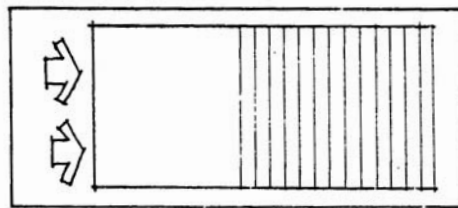


ruang kedua yang berpentas. Kedua ruang ini umumnya dipisahkan satu sama, lain dengan relung prosenium dan tirai layar. Dinding prosenium bertindak sebagai penutup bagi peralatan pentas belakang, lampu dan penimbunan peralatan lain agar tidak terlihat dari auditorium.

Sifat-sifatnya:

- Meningkatkan pandangan ke panggung sehingga semua penonton dapat melihat pertunjukkan secara merata.
- Melimitikan atau membatasi orientasi pandangan (sudut kecil) dari pemain ke penonton.
- Mudah mengontrol pemain dari samping panggung.
- Mudah dalam penyebaran suara berhubungan dengan akustik, karena sumber bunyi menghadap penonton.

Type ini akan diterapkan dalam bangunan pargelaran tertutup



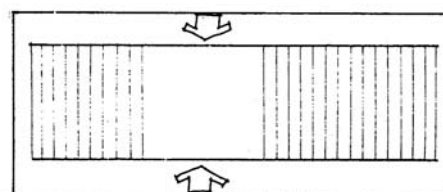
Gambar II.2.1.6 Pentas Prosenium

6. Pentas Transverse

Merupakan perkembangan dan variasi dari tipe arena. Pentas membagi ruang tersebut menjadi dua bagian penonton berada di kedua ujungnya menghadap ke tengah ruang atau pentas.

Sifat-sifatnya:

- Tidak dapat menggunakan latar sebagai dekor.
- Tidak dapat menyaksikan ekspresi pemain sepenuhnya karena pada kondisi membelakangi penonton.
- Faktor akustik kurang baik, karena sumber menghadap salah satu sisi penonton.



Gambar II.2.1.7 Pentas transverse

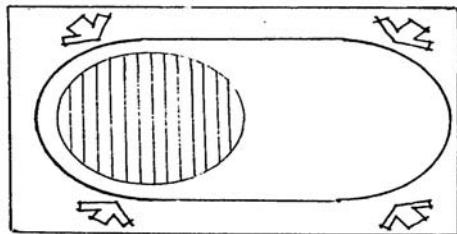


7. Space Stage

Dimana pentas mengelilingi sebagian bahkan semua penonton.

Sifat-sifatnya :

- Karena luasnya panggung maka penonton tidak dapat menyaksikan sepenuhnya, karena harus mengalihkan pandangan.
- Sebagian penonton dikelilingi pentas, sehingga dapat menciptakan keakraban.
- Keluar masuknya pemain kurang mewujudkan kharisma pemain.
- Faktor akustik kurang.
- Jarak pandang baik.



Gambar II.2.1.8 Pentas space stage

II.3 TINJAUAN KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI⁴

II.3.1 Karapan Sapi

Awal mula Karapan Sapi disebabkan bahwa tanah Madura tidak begitu subur sehingga kurang baik untuk pertanian. Sebagai gantinya orang Madura menangkap ikan dan beternak sapi yang sekaligus digunakan untuk bertani khususnya membajak sawah /ladang. Maksud awal diadakan karapan sapi adalah untuk memperoleh sapi-sapi yang kuat untuk membajak sawah. Kerapan sapi menjadi kegiatan rutin setiap tahunnya khususnya ketika menjelang musim panen habis. Syarat dari sapi-sapi yang diperbolehkan untuk mengikuti karapan sapi sebagai berikut:

- sapi harus mempunyai jenis dan warna Madura/ Madura asli.
- Sapi itu harus sehat dan kuat.
- Tingginya harus mencapai 120cm.

⁴ DISPARBUD Sumenep



d. Gigi-giginya harus sudah dicabut.

Untuk mempertahankan kegiatan tradisional ini, pelaksanaan karapan sapi diadakan setiap tahun di bulan Agustus sampai Oktober. Even ini mulai dari tingkat kecamatan hingga merebutkan piala Presiden ditingkat nasional. Pada final besar, masing-masing kabupaten (Bangkalan, Sampang, Pamekasan, Sumenep) mengirimkan 6 pasang sapi pemenang.

Untuk memelihara sapi kerap memerlukan banyak biaya sebab pemilik sapi harus menyiapkan bermacam-macam makanan ternak yaitu batang pohon jagung, kedelai, kacang dan rumput yang bagus. Disamping itu campuran ramuan tradisional seperti jahe, lada, cabe, madu, bir, dan beratus-ratus telur diminumkan pada sapi untuk menghangatkan dan menguatkan sapi. Tiga/ empat hari sebelum hari pelaksanaan Kerapan sapi tiba, pemilik sapi dan keluarga datang berkeliling ke tempat pertandingan mencari parkir yang baik bagi sapinya, sebab pada hari istimewa ini penggunaan ilmu hitam merupakan hal umum bagi para pemilik sapi pacuan. Ilmu hitam ini digunakan untuk mempengaruhi kekuatan sapi lain. Puasa bagi pemilik sapi hal dipercaya memberi mereka kekuatan dan tenaga dalam mengalahkan ilmu hitam dari kelompok lain.

Dalam kejuaraan kerapan sapi kita dapat menemukan adanya mereka yang kalah maupun mereka yang menang, yang tak kalah menariknya, kekuatan ilmu hitam juga turut serta dalam kejuaraan ini, bahkan adakalanya dianggap sebagai suatu keharusan untuk dapat memenangkan sapi kerapan yang dijagokan oleh para pemiliknya, semua ini menunjukkan keunikan tradisi Karapan Sapi.

Karapan Sapi, karakteristik terdiri dari:



Gambar II.3.1.1 Karapan Sapi

Sumber : www.eastjava.com/tourism/sumenep



- a. Pertandingan pacuan 2-3 pasang sapi dengan trek panjang $\pm$ 180m lebar trek $\pm$ 60m
- b. Jenis tanah yang digunakan pada lapangan trek tanah datar rumput berpasir .
- c. Atraksi ini dinikmati oleh penonton dengan pandangan 2-4 arah.
- d. Adanya gerakan atraktif memerlukan space yang lebar untuk jaga jarak dengan penonton.
- e. Adanya hubungan pemain dengan penonton tampak dari dukungan penonton yang ikut menyoraki pertandingan.
- f. Adanya prosesi sebelum diadakan pertandingan.

II.3.2 Sapi Sono'

Sebelum diadakan karapan sapi, dilakukan arak-arakan sapi betina (sapi sono'). Kontes sapi sono' biasanya diadakan mengawali pelaksanaan karapan sapi. Lapangan yang digunakan sama dengan karapan sapi hanya saja dilengkapi dengan aksesoris yaitu sapi diberi pakaian yang menarik dengan berbagai aksesoris. Sepansang sapi dilepas dari garis start menuju lintasan yang terdapat *labheng saketheng*(semacam gapura) yang diberi aneka benda supaya sapi ketakutan ketika akan melintasi gerbang. Benda yang dipasang pada gapura berupa cermin besar, topeng, orang-orangan. Penilaian yang diberikan juri meliputi: keanggunan sapi ketika berjalan dengan pasangannya dengan arah pandang yang lurus kedepan. Keselarasan waktu berjalan, seirama dengan musik pengiring. Penilaian lainnya ketepatan berhenti dibawah gapura. Sapi yang terlatih dengan baik akan berhenti tepat dibawah gapura sesuai dengan perintah pengendalinya. Sapi Sono', karakteristik terdiri dari:



Berbagai pesona sapi hias

Gambar II.3.1.2 Sapi Sono'

Sumber : Disparbud

- a. Kontes peragaan 2-3 pasang sapi



- b. Dilaksanakan di lapangan karapan sapi dan sebelum karapan sapi
- c. Jenis tanah yang digunakan pada lapangan trek tanah datar rumput berpasir .
- d. Terdapat garis start menuju lintasan trek gapura finish $\pm 40\text{m}$ lebar $\pm 20\text{m}$
- e. Atraksi ini dinikmati oleh penonton dengan pandangan 2-4 arah.
- f. Gerakan kurang atraktif memerlukan space yang tidak begitu lebar untuk jaga jarak dengan penonton.
- g. Adanya hubungan pemain dengan penonton tampak dari dukungan penonton yang ikut menyoraki pertandingan.
- h. Adanya prosesi sebelum diadakan pertandingan.

II.4 TINJAUAN KARAKTERISTIK FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP

II.4.1 Seni Tari

- **Tari Klasik**

Contoh tari klasik yaitu tari Muangsangkal, tari Gambuh, tari Dupplang karakteristik terdiri dari:

- a. Tarian ini sifatnya lemah lembut dengan iringan musik karena termasuk tarian keraton.
- b. Tarian ini disajikan dalam kelompok ganjil mulai dari 5,7 dan 9 sedangkan tari dupplang hanya dimainkan 1orang.
- c. Tarian ini dapat dipandang penonton dengan pandangan satu/tiga arah.
- d. Hubungan penonton dan pemain yang kurang akrab karena pertunjukan tarian ini bersifat agung sehingga penontonnya pasif yaitu hanya menikmati, menghayati pagelaran tarian.
- e. Pada tari dupplang tidak diperlukan panggung tetapi halaman yang luas.

- **Tari Rakyat**

Contoh tari rakyat yaitu tari Sandhur Pantel, Sintung karakteristik terdiri dari:

- a. Tarian ini sifatnya mengikuti iringan musik (gabungan tarian musik dan nyanyian).
- b. Tari Sandhur Pantel ini disajikan dalam kelompok yang besar yaitu 13 penabuh pria, 5 penembang wanita, 1 orang penegas, 14 penari



pria. Sintung disajikan kelompok besar pula yaitu penari minimal 25 orang, 5 pemusik, 2 pembaca shalawat dan barzanji.

- c. Tarian ini dapat dipandang penonton dengan pandangan satu/tiga arah.
- d. Adanya hubungan pemain dengan penonton tampak dari penonton yang ikut mengucapkan shalawat dan penghormatan penari kepada penonton.

II.4.2 Seni Musik

Contoh seni musik yaitu Saronen, Orkes Tong-tong, Gamelan (Kalenengan), musik Ghul-ghul, karakteristik terdiri dari:

- a. Saronen ini dimainkan dalam kelompok yang besar yaitu 9 pemain pria.
- b. Musik saronen biasanya dipakai untuk mengiringi Sapi Sono'.
- c. Orkes tong-tong dimainkan dalam kelompok yang besar bisa hingga mencapai 40 orang.
- d. Gamelan dimainkan dalam kelompok sedang yaitu 9-14 orang.
- e. Musik ghul-ghul dimainkan dalam kelompok sedang yaitu 10-15 orang.
- f. Musik ghul-ghul biasanya dipakai untuk mengiringi pelepasan merpati.
- g. Pada gamelan, pemain biasanya bermain musik sambil duduk bersila sehingga instrumen diletakkan di lantai.
- h. Perpaduan antara nada, irama, tempo menghasilkan bunyi yang mengakrabkan pemain dengan penonton.
- i. Gerakan yang dilakukan pemain tidak memerlukan area yang luas. Kecuali orkes tong-tong yang jumlah pemainnya besar.
- j. Pemain dapat menikmati pertunjukan dengan pandangan satu/tiga arah.
- k. Saronen, tong-tong, gamelan dan ghul-ghul juga dipakai untuk mengiringi upacara adat, pertunjukan loddrok, acara-acara rakyat, dll.



II.4.3 Seni Teater

Contoh seni musik yaitu Loddrok, Topeng dalang karakteristik terdiri dari:

- Loddrok ini dimainkan dalam kelompok yang besar yaitu 50 orang (pemain musik, pemain teater, pelawak, teknisi, sutradara)
- Loddrok biasanya memainkan cerita rakyat, kehidupan sehari-hari yang biasanya bersifat lelucon(dagelan).
- Loddrok ditampilkan di dalam beraneka kondisi bisa di area terbuka atau tertutup dengan layar panggung dibelakangnya.
- Penonton bisa menikmati pandangan dari satu/tiga arah.
- Topeng dalang dimainkan dalam kelompok besar yaitu 15-25 orang.
- Pada topeng dalang, unsur cerita yang dipentaskan banyak menyelipkan nilai moral, spiritual, filosofi yang berlandaskan Islam.
- Topeng dalang ditampilkan di dalam beraneka kondisi bisa di area terbuka atau tertutup sebab bisa dipakai untuk memeriahkan acara rakyat seperti perkawinan, selamat, dll.
- Penonton bisa menikmati pandangan dari satu/tiga arah.

TABEL II.4.1 KARAKTERISTIK KEGIATAN SENI BUDAYA

Jenis Seni	Karakteristik				
	Ruang Pertunjukan		Interaksi pemain-penonton		View penonton
	terbuka	tertutup	aktif	pasif	
Atraksi sapi	V		V		2-4 arah
Tari Klasik	V	V		V	1-3 arah
Tari Rakyat	V	V	V		1-3 arah
Musik (Saronen, orkes tong-tong, ghul-ghul)	V	V	V		1-3 arah
gamelan	V	V		V	1-3 arah
Teater	V	V	V		1-3 arah



II.5 TINJAUAN CIRI ARSITEKTUR TRADISIONAL SENI BUDAYA SUMENEP

II.5.1 Bentuk-bentuk Tradisional Rumah Madura Timur⁵

Penampilan rumah tinggal mereka berdasarkan bentuk rumah Jawa namun di sisi kiri dan kanannya seolah-olah dipotong. Hal inilah mungkin yang ingin mereka tunjukkan bahwa kebudayaan mereka tidak identik dengan kebudayaan Jawa. Bentuk bangunan Bangsal, Pegun atau potongan, dan Trompesan diperkirakan merupakan varian dari bentuk bangunan Jawa joglo, Limasan dan Kampung. Juga berkembang bentuk bangunan Pacenan yang mirip dengan bentuk rumah kaum Cina yang biasa terdapat di kota-kota besar. Bentuk ini sering juga tampil pada gugus kaum bangsawan. (Wiryoprawiro, 1986:14)

Menurut Lilananda (1994:17), Bangunan tradisional yang teridentifikasi yaitu bentuk pacinan, pegun, dan bangsal. Atap bangunan Madura Timur dari bentuk “pegun” mirip dengan rumah Jawa bentuk “Limasan Paculgowang” sedangkan untuk atap dari bangunan “bangsal”, mirip dengan rumah Jawa Joglo yang sisi kiri dan kanannya dipotong. Atap rumah Madura Timur penuh/ kaya ornamen. Puncak dari atap bangunan selalu dihiasi dengan bentuk tanduk, bentuk kapal atau ular naga. Pegun maupun bangsal, diatas ambang pintu/ jendela bagian depan kaya dengan ukiran. Bahkan untuk golongan berada sebagai symbol status, maka daun pintu dan jendela pun kadang-kadang berukir juga. Bentuk ukiran pada umumnya terdiri dari bunga-bunga yang diselingi dengan gambar binatang/ ular naga, yang disebut tumpang sari(Lilananda,1994:18-19). Bentuk pacinan timbul karena pengaruh budaya cina. Ada pula bentuk rumah-rumah yang lain yaitu “Trompesan” yang atapnya mirip dengan rumah Jawa bentuk kampong Srontongan dan rumah-rumah model “Surabaya” (Lilananda,1994:19).

⁵ TA Unibraw/ Ratna Ika



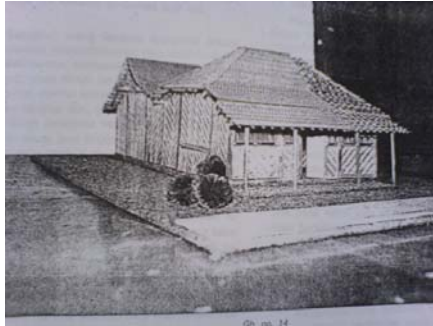
Secara umum model rumah berdasarkan bentuk atapnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a. **Rumah bangsal** berarti rumah asal. Rumah ini biasanya dimiliki oleh orang yang berstatus social tinggi yang diwariskan secara turun-temurun. Bangsal pada umumnya berbentuk memanjang muka-belakang, bahkan ada yang berbentuk bujursangkar. Bagian atap dibuat menjulang tinggi seperti model rumah joglo di Jawa. Sebagian dari ujung atapnya (bubung) diberi hiasan tanduk (komis) sebagai symbol kewibawaan rumah serta pemiliknya. pada bubungannya terdapat tanduk sekitar 2,6,8 dan 12 buah. Keempat tiangnya jauh dari tembok-temboknya/ tidak menempel sehingga bentuknya seperti bujur sangkar. Pada bagian dalam roma terdapat empat buah tiang (sesakka) sebagai penyangga atap rumah. Tiang-tiang itu pada bagian atasnya dihubungkan oleh empat buah pasak (lambing) yang membuat rumah itu menjadi lebih kokoh (Samsu, 1992:25).



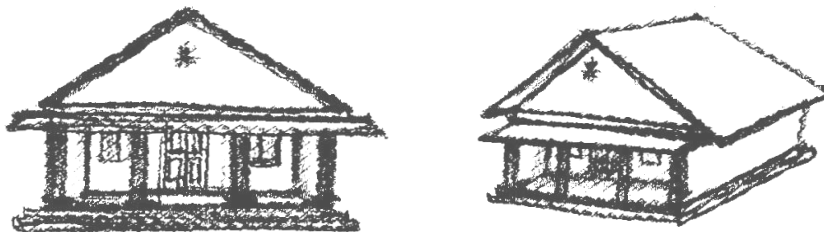
Gambar II.5.1
Sumber: worryoprawiro,1986

b. **Rumah Pegun** memanjang ke samping kiri-kanan. Pada pegun tanpa tanduk. Keempat tiangnya agak menempel pada kedua tembok/ dinding samping kiri dan kanan, sehingga bentuk keseluruhan bangunan seperti empat persegi panjang. Pada dasarnya konstruksi rumah pegun sama dengan bangsal, baik luar maupun dalamnya. Bedanya, atapnya lebih rendah daripada roma bangsal. Pegun berarti tetap yang sekarang diberi arti bahwa pemiliknya adalah orang tetap, seorang cikal bakal dari warga setempat (Samsu, 1992:25).



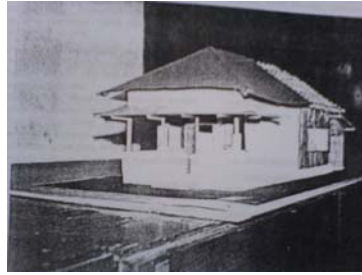
Gambar II.5.2
Sumber: worryoprawiro, 1986

b. **Rumah Pacen** dapat dibedakan menjadi dua macam. Yang pertama adalah pacen biasa yang menggunakan teras dan yang kedua adalah pacen paris, sebuah bentuk baru tanpa teras. Pacen adalah kependekan dari 'pacenan', yaitu model rumah yang dimiliki oleh kaum Cina yang banyak terdapat di kota. Ciri-ciri utama dari rumah Pacen adalah bahwa atapnya membujur langsung dari ujung depan ke belakang. Teras ditambah dan fungsinya sangat penting dalam kehidupan social masyarakat. Rumah model pacen paris tidak terdapat di Sobuk karena dianggap tidak sempurna. Interiornya sama dengan rumah model seporan (Samsu, 1992:26).



Gambar II.5.3
Sumber: TA Unibraw/Ratna

c. **Rumah seporan** disebut demikian karena bentuknya seperti sepor yang tanpa tiang (sesakka) di dalam rumahnya. Model rumah ini adalah yang paling umum. Selain tidak punya sesakka, bagian atap rumah seporan tidak melintang tetapi membujur dari belakang dan tidak menjulang ke atas seperti model bangsal dan pegun. Tidak adanya tiang penyangga berarti atapnya langsung ditopang oleh dinding. Menurut masyarakat setempat rumah model ini kurang kuat, tetapi biaya pembuatannya cukup hemat (Samsu, 1992:25).



Gambar II.5.4

Sumber: worryoprawiro,1986

d. **Rumah type Trompesan** atapnya mirip dengan rumah Jawa bentuk kampong Srontongan .



Gambar II.5.5

Sumber: worryoprawiro,1986

A. Bagian-Bagian Dari Rumah

Rumah di Madura mempunyai bentuk yang spesifik. Luas rumah rata-rata sempit karena kurang dari seratus meter persegi. Pada bagian depan terdapat teras (*amper*). Teras ini digunakan untuk menerima tamu. Terdapat tiga pintu dan hanya pintu tengah yang bersifat formil dan merupakan pintu masuk ke dalam rumah. Tempatnya di tengah-tengah dinding depan. Untuk variasi yang lain hanya terdapat satu pintu dengan dua buah jendela yang terletak secara simetris pada samping kiri dan kanan pintu masuk (Samsu,1992:26). Denah berbentuk segi empat persegi panjang dan transformasi ini terjadi tidak lain adalah karena sejarah dari kota Sumenep itu sendiri, dimana pengaruh-pengaruh dari budaya asing sangat kuat sekali (Belanda, Portugis, Cina, dan Inggris), seperti yang ditemukan bekas-bekasnya yang sekarang yaitu pada lambang keraton Sumenep. Sedangkan kalau dari segi konstruksi atapnya, terlihat adanya pengaruh arsitektur tradisional Jawa, sama dengan orientasi bangunannya (arah utara-selatan yang dominan). Pengaruh arsitektur Cina begitu dominan terlihat disini, dimana



rumah ini seolah-olah bisa dibagi simetris setangkup kalau ditarik garis tengahnya (Lilananda:1994)

Secara vertikal, rumah terbagi menjadi tiga bagian, yaitu atas (bubung), tengah (geddung), dan sawah (fondasi). Bagian atas (atap rumah) dianggap oleh masyarakat sebagai dunia yang Maha Kuasa. Hal ini dapat dilihat secara simbolis cara meletakkan seuntai padi dan jagung di atap rumah saat selesainya pembuatan rumah baru karena dianggap lebih dekat dengan pusatnya karunia. Bagian tengah (ruangan rumah) adalah menjadi kekuasaan manusia, karena disitulah segala aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari dilakukan. Pada bagian bawah (pondasi) adalah menjadi kekuasaan roh nenek moyang. Menurut kepercayaan masyarakat setempat, orang yang telah meninggal dunia rohnya akan menyatu dengan tanah dan sekaligus memberikan perlindungan kepada ahli warisnya. Dengan demikian seolah-olah kehidupan manusia dan bangunan rumah itu mendapatkan perlindungan dari yang atas dan yang bawah.

B. Ditinjau dari ilmu sains lingkungan,

Maka ternyata masyarakat tradisional Madura ini juga sudah menerapkan kaidah-kaidah lingkungan dalam teknik dan cara pembuatan rumahnya maupun dalam menata pola pemukimannya. Rumah tinggal mereka menghadap kearah selatan, yang disebut “major are” (wuwungannya lurus dengan arah timur-barat) dan jarang yang menghadap ke arah utara yang disebut “malang are”, karena tabu dan dapat mendatangkan kesialan bagi pemiliknya. Selain pantangan menghadap utara, arah tertentu lain yang dihindari adalah menghadap timur, karena dianggap lintasan matahari itu “ nombhak oma” (menusuk bangunan). Pantangan lain yaitu bangunan tidak boleh memalang jalan yang sudah ada (nombhak jalan) dan juga memalang dengan wuwungan rumah-rumah lainnya (nombhak bumbung). Bilamana hal ini dilanggar, dianggap dapat menimbulkan gangguan-gangguan dan penyakit.



II.5.2 Ukiran hias dan warna Sumenep

Ukiran hias Madura ini dipengaruhi oleh ukiran hias pada arsitektur cina. Ditinjau dari segi warna yaitu ukiran hias Madura didominasi oleh merah, hijau dan kuning. Pola ragam hias madura agak kasar tetapi tetap dinamis (Wiryoprawiro:1986). Ragam hias itu dipasang pada atap (bubungan), di atas pintu dan jendela, dan lain sebagainya bahkan sampai pada perabot rumah mereka, seperti lemari, meja, kursi, tempat tidur, hiasan dinding dan sebagainya. Masyarakat Madura Timur berorientasi pada keraton Sumenep sebagai pusat kebudayaan mereka. Bentuk ukiran hias yang digunakan merupakan penyederhanaan bentuk ukiran hias keraton yang dikembangkan sesuai dengan kreativitas mereka. Adapun warna yang digunakan mempunyai makna diantaranya kuning emas artinya kejayaan, kuning kenanga artinya persahabatan, merah darah artinya berani dalam menghadapi tantangan, hijau mustard (hijau tahi kuda) artinya kemakmuran, dan biru artinya ketenangan dan kesejukan dalam kehidupan sedangkan warna khas kabupaten Sumenep adalah hijau dan kuning. (Ratnasari : 2003)

Motif ragam hias Madura umumnya berupa tumbuh-tumbuhan tetapi ada juga yang berupa binatang. Adapun beberapa motif dari ukiran hias Madura Timur (Windarto:2000) antara lain :



Gambar Motif Nyior Ondung



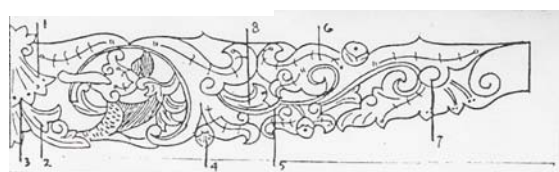
Gambar Motif Wa-buwa



Gambar Motif Burnih



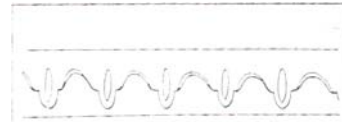
Gambar Motif Bang Tabur



Gambar Motif Siho



Gambar Motif Jeng Olengan



Gambar Motif Cok Kerbung

Gambar II.5.2. Motif ukiran hias Sumenep

Sumber: windarto,2000

Ornamen-ornamen tersebut akan banyak dipakai baik pada tampilan bangunan. Masing-masing warna yang dipakai dalam ragam hias tersebut mempunyai makna tersendiri diantaranya, warna emas artinya kejayaan, kuning kenanga artinya persahabatan, merah darah artinya berani dalam menghadapi tantangan, hijau mustard (hijau tahi kuda) artinya kemakmuran, dan biru artinya ketenangan dan kesejukan dalam kehidupan (Ratnasari, et al, 2001), sedangkan warna khas Kabupaten Sumenep itu sendiri adalah hijau dan kuning.

II.6 TINJAUAN TEORI ARSITEKTUR

II.6.1 Tata Ruang Dalam

1. Lantai

Lantai adalah bidang datar horizontal yang terletak sebagai suatu figure pada suatu latar belakang yang kontras.

Cara-cara dimana bidang dasar secara visual diperkuat:

a. lantai yang dipertinggi

kesan yang ditampilkan: lantai yang ditinggikan akan tampak terpisah dari ruang sekelilingnya, bidang dasar yang ditinggikan dapat meningkatkan nilai bangunan diatas lingkungannya

b. lantai yang diperendah

kesan yang ditampilkan: jika bidang dasar asal berada diatas batas tinggi mata kita, maka bidang dasar yang diturunkan tampak jelas terpisah.

2. Dinding

Dinding adalah sebagai elemen vertical yang dibuat untuk memisahkan sesuatu, dinding yang menjaga orang-orang tertentu didalam dan orang-orang lain diluar, seperti angina, hujan dan dingin. Dinding memberi kesan



dan usulan untuk pemberhentian suatu kegiatan, bergerak atau melihat. Bentuk-bentuk dinding yang dapat menghasilkan kesan yang berbeda:

- a. dinding penuh → mendapatkan ruangan yang tertutup.
- b. dinding dibuat rendah → mendapatkan visual yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- c. dinding dibuat terpisah-pisah → mendapatkan kesinambungan visual yang tersamar.

3. Langit-langit

Langit-langit adalah elemen horizontal atas yang berfungsi sebagai pelindung terhadap cuaca dan pemberi kesan meruang. Berikut ini permainan langit-langit untuk menghasilkan fungsi tertentu:

- a. langit-langit yang ditinggikan → memberi kesan monumental (memberi perasaan kecil).
- b. langit-langit yang diperendah → memberi kesan akrab.

II.6.2 Tata Ruang Luar

1. Bentuk Terpusat

Terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengitari bentuk-bentuk asal yang dominan dan berada ditengah-tengah. Bentuk ini sangat ideal sebagai struktur yang bebas berdiri sendiri, dikelilingi oleh lingkungannya yang sejenis, mendominasi sebuah titik didalam ruang, atau terletak pada pusat suatu bidang tertentu. Bentuk ini menjadi symbol tempat yang suci/penuh penghormatan.

2. Bentuk Linier

Terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur dalam suatu deret dan berulang.

- a. Bentuk linier dapat dari perubahan proporsi dimensi dari bentuk/pengaturan sederetan bentuk sepanjang sebuah garis.
- b. Deretan bentuk yang dapat berupa pengulangan/ sesuatu yang tidak sama sifatnya dan diorganisir oleh unsure lain yang terpisah dan jelas seperti sebuah dinding/jalan.



- c. Bentuk linier dapat dipotong-potong atau dibelokkan sebagai penyesuaian terhadap keadaan setempat seperti topografi, view, tumbuhan.
- d. Bentuk linier dapat dipergunakan sebagai muka/menunjukkan ujung ruang luar/membentuk bidang masuk ke suatu ruang dibelakangnya.
- e. Bentuk linier dapat dimanipulasi untuk membentuk ruang
- f. Dapat diorientasikan vertical sebagai unsure menara untuk menciptakan titik di angkasa.
- g. Dapat berfungsi sebagai unsure yang memimpin dan mengorganisir unsur-unsur lain yang bermacam-macam.

3. Bentuk Radial

Komposisi dari bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk berpusat searah dengan jari-jarinya. Bentuk ini dapat menyediakan permukaannya yang panjang untuk mencapai apa yang diinginkan terhadap sinar matahari, angin, view, ruang.

4. Bentuk Cluster

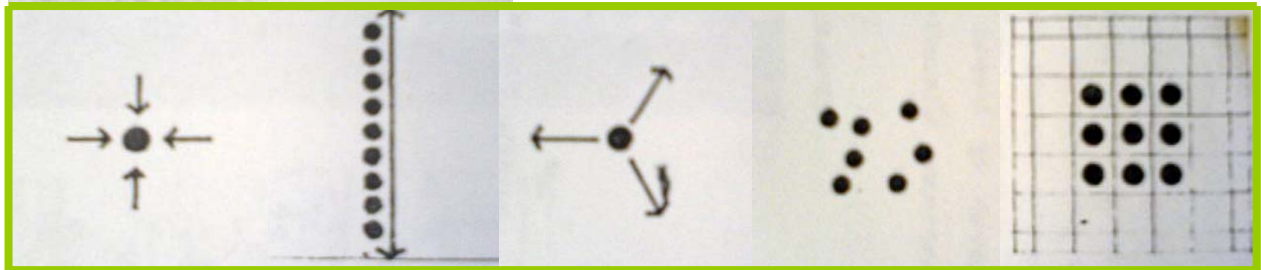
Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan. Bentuk cluster dapat dibuat dengan cara:

- a. Dapat ditempelkan sebagai sambungan terhadap suatu bentuk yang lebih besar/ruang.
- b. Dapat digabungkan dengan mendekatkan unsur lain sehingga kesan ruang dari masing-masing bentuk masih terlihat jelas.
- c. Unsur-unsurnya dapat menjadi satu bentuk baru yang memiliki permukaan yang bermacam-macam.
- d. Dapat berupa gabungan dari bentuk, ukuran, dan fungsi yang sama tetapi tidak memiliki hirarki.



5. Bentuk Grid

Bentuk-bentuk modular dimana hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid 3 dimensi. Menunjukkan jaringan ruang yang bertalian dengan titik-titik dan garis-garis.



A

B

C

D

E

Gambar II.6.2.1 bentuk tata ruang luar

Sumber : Francis DK Ching, 2000

Keterangan:

- A. bentuk terpusat
- B. bentuk linier
- C. bentuk radial
- D. bentuk cluster
- E. bentuk grid

II.7 TINJAUAN STUDI KASUS

II.7.1 EL Torro Matador Corrida



Gambar II.7.1.1 Stadion El Torro Corrida

Sumber : Nia Sutiara Kroenert, Majalah Dewi Edisi 2003.

Corrida, stadion bundar yang dijadikan arena pertunjukkan Matador yang banyak terdapat di seluruh kota di Spanyol. Corrida stadion berbentuk bundar, jejeran bangku-bangku yang melingkar dan bertahap, serta dibagi ke dalam beberapa blok sesuai dengan pintu masuk yang ada. Di sekeliling lapangan



tanah merah yang menjadi arena Matador, juga ada jalur melingkar dan pintu-pintu sempit yang digunakan untuk asisten Matador keluar masuk dan lari menghindari dari kejaran banteng. Juga ada pintu khusus untuk keluar-masuk banteng.

Pertunjukan dimulai dengan upacara pembukaan, berupa pengenalan para Matador dan asisten Matador atau Novellierro yang akan bertanding ke dalam arena, masuk dengan iringan musik yang dimainkan oleh sebuah kelompok orkestra. Selain Matador dan Novellierro, pertunjukan juga dilengkapi dengan dua orang matador berkuda yang bertugas bersama-sama dengan para Novellierro, menolong sang Matador dengan cara mengalihkan perhatian sang banteng. Para Matador yang umumnya tampan dan langsing itu, tampil dengan mengenakan pakaian berwarna-warni cerah, dengan sulaman emas, celana pantalon ketat, stocking, sepatu ballerina dan topi atau muletta warna hitam. Posisi tubuh mereka selalu tegak, wajah menatap ke atas dengan dagu sedikit diangkat. Pertunjukan berlangsung selama 2 jam. Matador sesungguhnya adalah perkawinan antara seni olah raga gerak tubuh yang mengandung nilai-nilai artistik, seperti gimnastik, dengan pertandingan adu nyawa ala gladiator karena harus berakhir dengan pembunuhan banteng. Menjagal banteng liar dengan seni gerak tubuh dan pertunjukan yang cantik, demikian barangkali pernyataan yang tepat untuk menggambarkan pertunjukan Matador.

Musim Matador biasanya dimulai bulan Januari hingga Oktober setiap tahunnya. Pada bulan-bulan itu, sejumlah arena menggelar pertarungan atau Corrida, yang diadakan setiap hari minggu. Khusus pada bulan Juni, di Madrid diadakan pertunjukan Matador setiap hari, sehubungan dengan perayaan festival keagamaan San Isidro. Satu pertunjukan memakan waktu 2 jam, terdiri atas 6 pertarungan. Tiket bisa didapat langsung di loket penjualan tiket di arena pertandingan atau Corrida.

Ada tiga tahap yang harus dilalui seorang Matador, sampai seekor banteng liar bisa ditaklukkan. Pertama, mengenali dan menguasai perangai sang banteng atau El Torro, karena melalui pengenalan karakter banteng itulah seorang Matador akan mampu memprediksi gerak-gerik sang banteng yang akan membantunya untuk bergerak menghindari dan memenangkan



pertandingan. Tahap kedua adalah menusukkan tombak-tombak di punuk banteng, tusukan dengan tombak-tombak kecil itu dimaksudkan untuk membuat banteng liar itu menjadi gontai dan kekurangan tenaga karena kekurangan darah. Setelah itu matador akan bersiap-siap untuk memasuki tahap terakhir yang disebut dengan faena. Biasanya, sebelum memasuki tahap final itu, Matador akan menghadap ke arah podium kehormatan di mana juri atau presiden Corrida berada dan mengangkat topinya-tanda minta restu.

Melihat para Matador ganteng bergerak meliuk, meloncat dan berkelit di arena Corrida memang merupakan daya tarik tersendiri. Keberanian para lelaki muda itu bertarung menghadapi seekor banteng liar, menunjukkan keperkasaannya sebagai seorang lelaki, sebuah nilai yang meski di jaman modern bukan satu-satunya hal terpenting dalam menilai kualitas seorang pria, namun tetap ada yang mencarinya.

Yang menjadi acuan dalam desain adalah:

1. Podium berupa jejeran bangku-bangku yang melingkar dan bertahap.
2. pintu masuk pengunjung terdiri dari beberapa blok.
3. pintu khusus untuk keluar-masuk si banteng.
4. ruang persiapan banteng dan matador.

II.7.2 Gedung Trimurti Ramayana Ballet

Fungsi : sebagai gedung pentas seni tertutup

untuk pentas seni panggung untuk pagelaran kecil yang bersifat indoor

Kapasitas : Kapasitas penonton 350 Orang

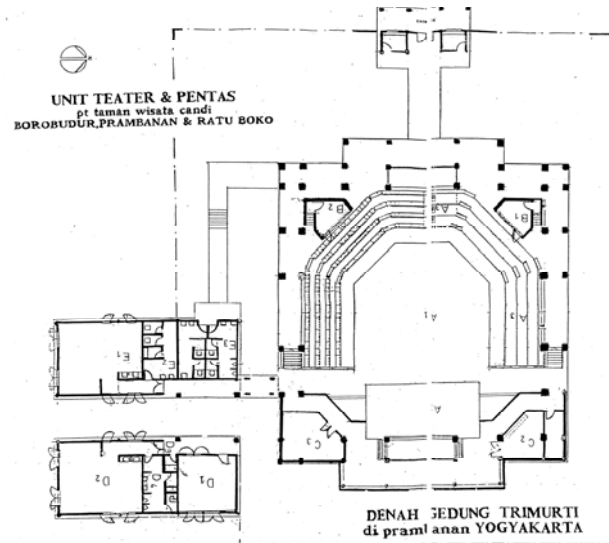
Atmosfer (suasana bangunan) : Suasana etnik yang kental dengan karakter

Bangunan tradisional Jawa "mengutip bentukan joglo".

Material/bahan: kolom dari beton, dikombinasikan dengan struktur atap baja, dengan kombinasi bahan lantai spon ati. Panggung pertunjukan dikombinasikan antara bahan semen dengan batu candi. Kursi penonton dibuat berderet dengan bahan dasar spon.



Gambar II.7.2.1 Gedung Trimurti
Sumber: data pribadi



Gambar II.7.2.2 Denah Gedung Trimurti
Sumber: presentasi Adit, dkk Stupa7

Yang menjadi acuan dalam desain adalah:

1. menggunakan atap tradisional
2. adanya podium penonton
3. adanya ruang sound, lighting
4. adanya material akustik
5. lantai tari dan podium yang melingkar 90°



BAB III ANALISA

III.1 LOKASI



Gambar III.1. Peta Pulau Madura

Sumber : <http://www.eastjava.com/books/madura/index.html>

Letak Kabupaten Sumenep yang berada diujung Timur Pulau Madura merupakan wilayah yang unik karena selain terdiri wilayah daratan juga terdiri dari kepulauan yang tersebar berjumlah 126 pulau (sesuai dengan hasil sinkronisasi luas Kabupaten Sumenep Tahun 2002). Kabupaten Sumenep terletak diantara $113^{\circ}32'54''$ - $116^{\circ}16'48''$ Bujur Timur dan diantara $4^{\circ}55'$ - $7^{\circ}24'$ Lintang Selatan. Gugusan pulau-pulau yang ada di Sumenep, Pulau yang paling utara adalah Pulau Karamian yang terletak di Kecamatan Masalembu dengan jarak ± 151 Mil laut dari Pelabuhan Kalianget, dan pulau yang paling Timur adalah Pulau Sakala dengan jarak ± 165 Mil laut dari Pelabuhan Kalianget.

Sumenep memiliki batas-batas sebagai berikut :

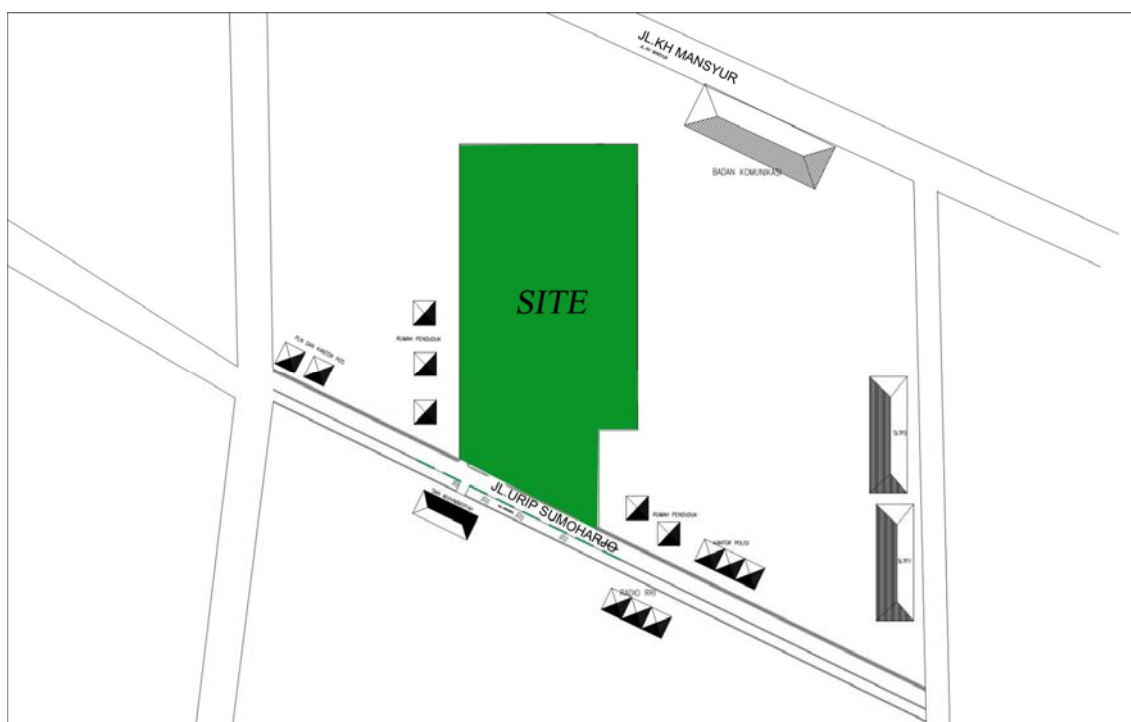
1. Sebelah Selatan berbatasan dengan : Selat Madura
2. Sebelah Utara berbatasan dengan : Laut Jawa
3. Sebelah Barat berbatasan dengan : Kabupaten Pamekasan
4. Sebelah Timur berbatasan dengan : Laut Jawa / Laut Flores

Kabupaten Sumenep yang terletak diujung timur Pulau Madura, secara fisik mempunyai luas daerah 1.980,7 km² dan terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian Sumenep daratan dan sebagian Sumenep kepulauan dengan jumlah penduduk hampir mencapai 1 juta jiwa. Sebagian besar dari tanahnya termasuk tanah-tanah daerah Fisik Teknik Kritis dan juga hidrologis kritis. Karena itu penggunaan tanahnya mayoritas sepanjang tahun adalah tanah untuk tegalan (53%) dari luas



area kabupaten ini. Curah hujan sangat minim, karena itu areal usaha pembuatan garam terbesar di Madura berada didaerah Sumenep. Fauna amat miskin, karena musim kering yang berkepanjangan, sedangkan jenis dan jumlah satwanya pun amat terbatas jumlahnya. Karena itu hanya peternakan sapi merupakan alternative yang bisa dikembangkan.

III.1.1 SITE





III.1.2 Dasar Pertimbangan

1. Faktor Site

Site masih berupa lahan persawahan dan pekarangan. Terletak di jalan Urip Sumoharjo dan merupakan area pendidikan karena terdapat sekolah SLTP dan SMA serta terdapat fasilitas umum seperti kantor pos, PLN, RRI, Telkom, kantor polisi, GOR, Badan Informasi dan Komunikasi.

2. Faktor Tapak

Tapak berada di sekitar kawasan yang mempunyai nilai sejarah yaitu keraton, Masjid Agung Sumenep.

3. Faktor Jaringan Infrastruktur

Kondisi infrastruktur jalan dan transportasi yang lancar dengan lebar 18m karena termasuk jalan Arteri primer dan terdapat jalan Kolektor sekunder dengan lebar 10m. Pada site ini sudah tersedianya jaringan utilitas seperti listrik, telepon, jaringan air, sanitasi dan drainase serta fasilitas sarana dan prasarana transportasi.

4. Faktor Pencapaian (aksesibilitas)

Mempunyai akses yang mudah dicapai dari segala arah dan tersedianya sarana prasarana kegiatan transportasi yang melewati site.

III.1.3 Kelebihan Site

Site berada di area pendidikan dengan pertimbangan:

1. Menurut RDTRK Sumenep tahun 2006-2016 kawasan pendidikan di jalan Urip Sumoharjo akan direncanakan fasilitas rekreasi kota.
2. Menurut RDTRK Sumenep tahun 2006-2016 pada area jalan Urip Sumoharjo termasuk jalur hijau yang pada pengembangannya jalur hijau tersebut akan dimanfaatkan untuk fasilitas rekreasi edukatif berupa seni budaya (Karapan Sapi). Jadi didalam pusat seni budaya itu akan dibuat ruang terbuka hijau. Sehingga ruang terbuka hijau ada manfaatnya.
3. Menurut RDTRK Sumenep tahun 2006-2016 kawasan ini termasuk citra **edge** yang merupakan elemen tidak tersa keberdaanya, mengingat secara geografis, posisi wilayah perencanaan memang berada pada kawasan kota yang memiliki ruang-ruang berkembang

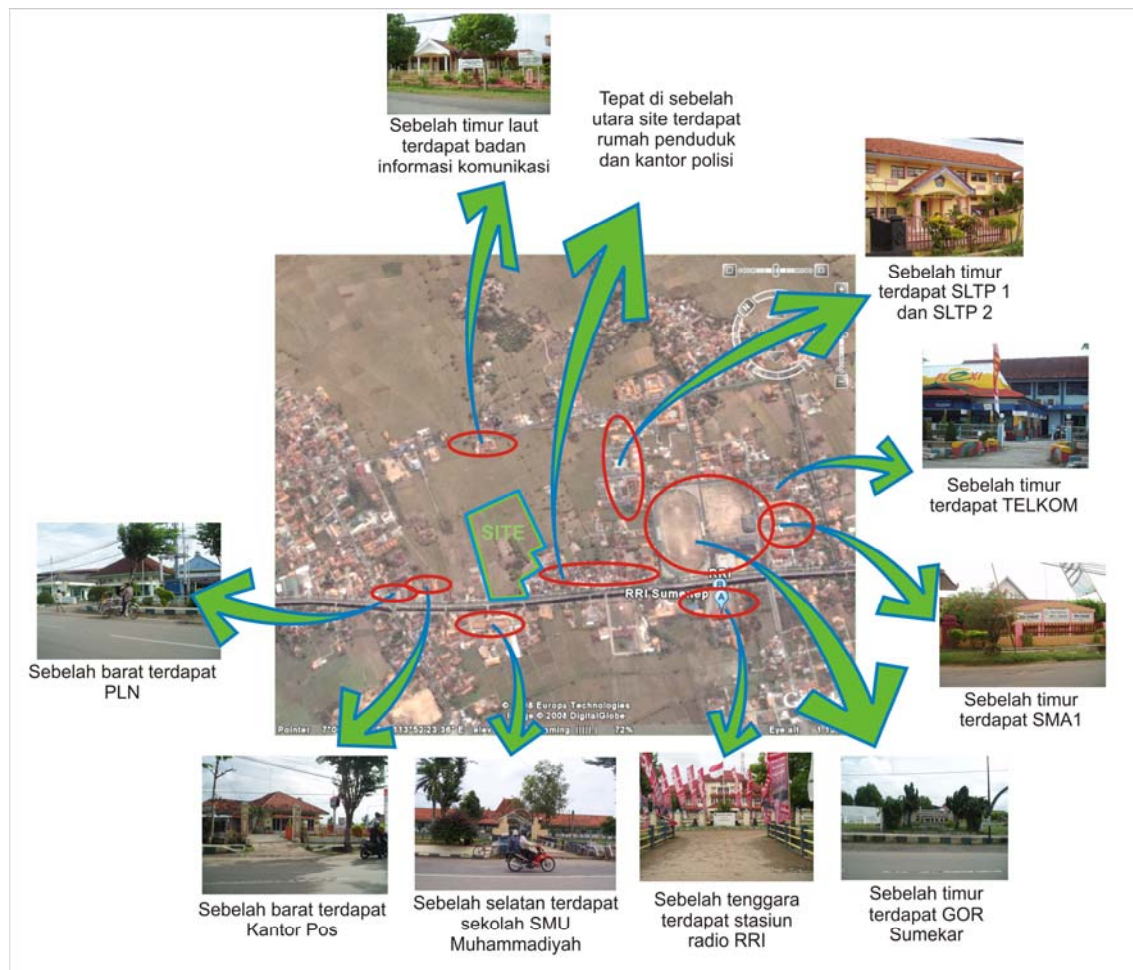


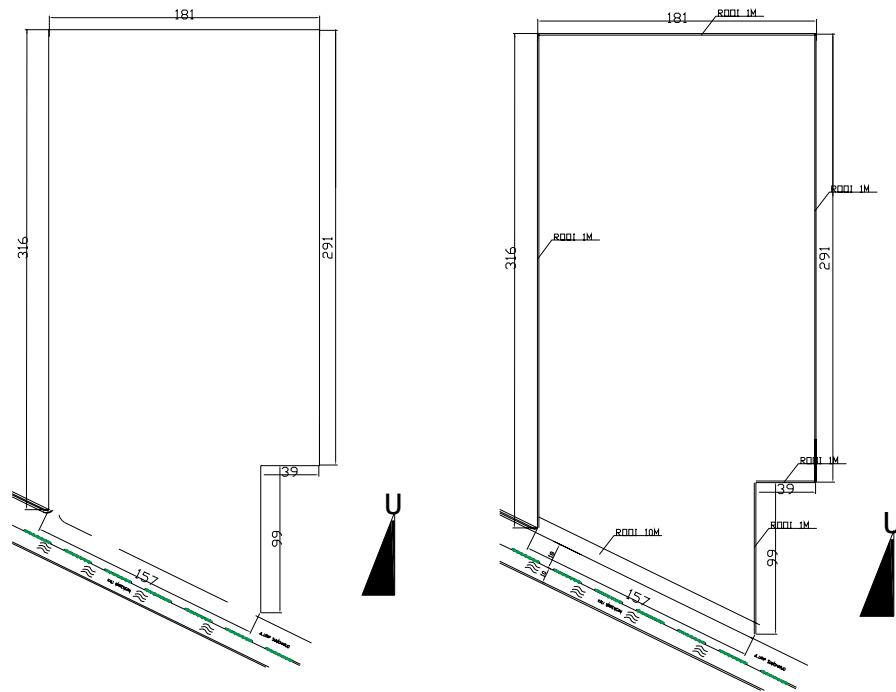
yang sangat heterogen. Namun sebenarnya edge dapat dirasakan, karena perkembangan kota Sumenep berkembang berdasarkan 'sumbu imajiner' yang menghubungkan objek sejarah yaitu keraton Sumenep - Alun-alun – Masjid Agung – Asta Tinggi.

4. Dengan adanya pusat seni budaya di area pendidikan menjadikan pendidikan akan seni di sekolah lebih ditingkatkan dalam perwujudannya, para siswa akan lebih cinta, mengenal dan mempelajari akan seni budaya daerah sendiri.
5. Terdapat sekolah yang mempunyai ekstrakurikuler teater, akan tetapi dalam fasilitas pendukung kegiatan ini masih kurang, sehingga dengan adanya pusat seni budaya maka fasilitas pendukung kegiatan teater akan terpenuhi.
6. Bisa memakai fasilitas pusat seni budaya apabila terdapat kegiatan yang berhubungan dengan sekolah yang tidak bisa dilaksanakan disekolahnya masing-masing.

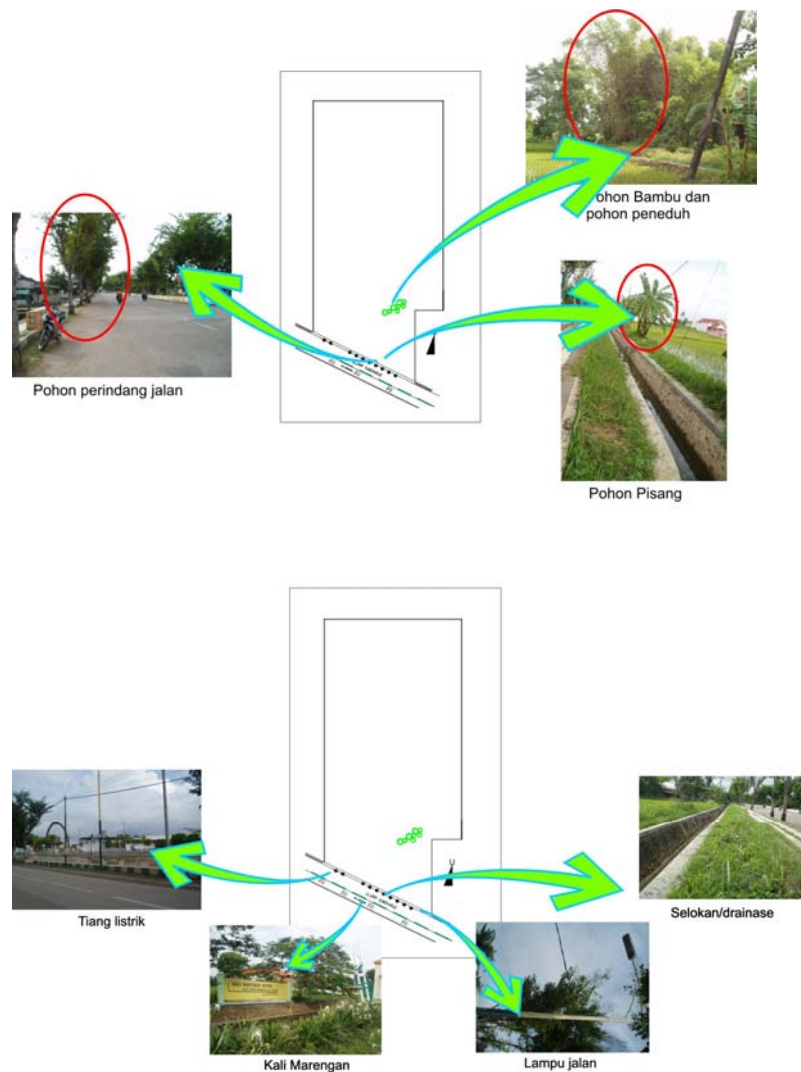
III.1.4 Kondisi Eksisting Site

III.1.4.1 Batasan Site



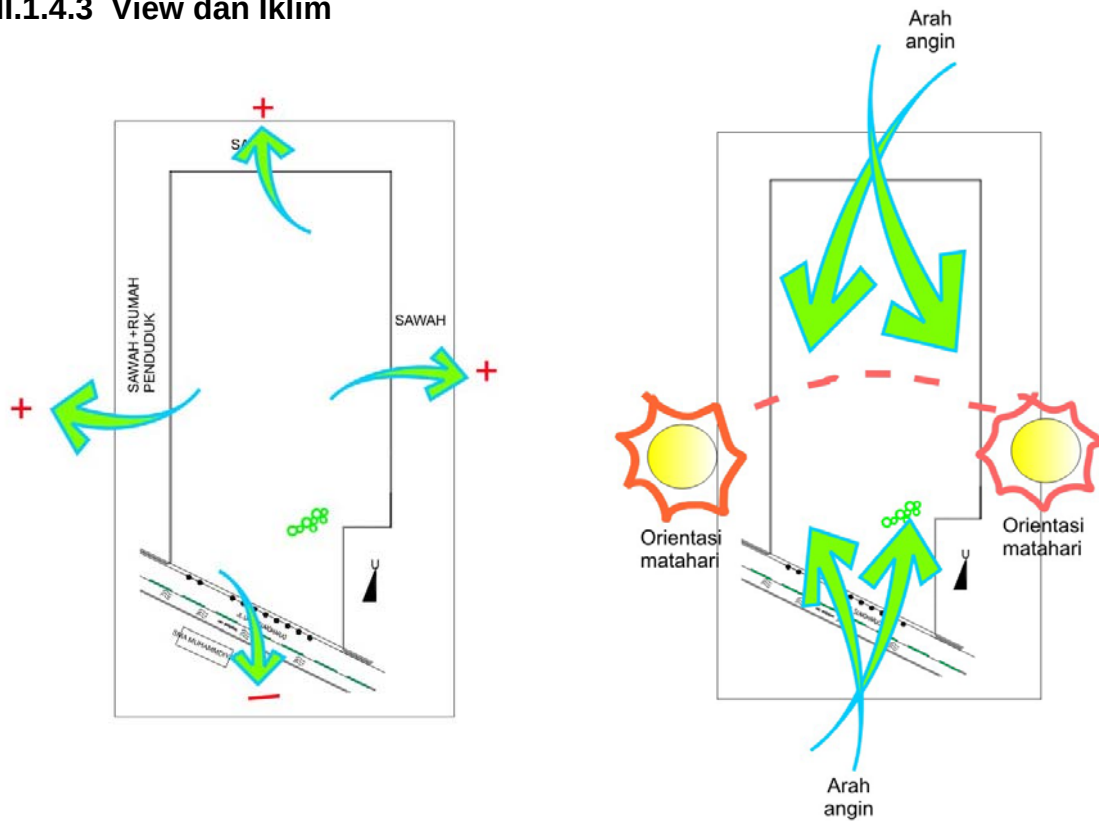


III.1.4.2 Vegetasi dan Infrastruktur

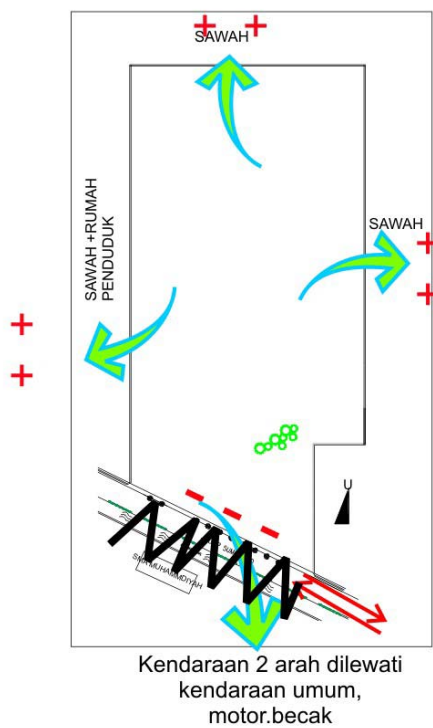




III.1.4.3 View dan Iklim



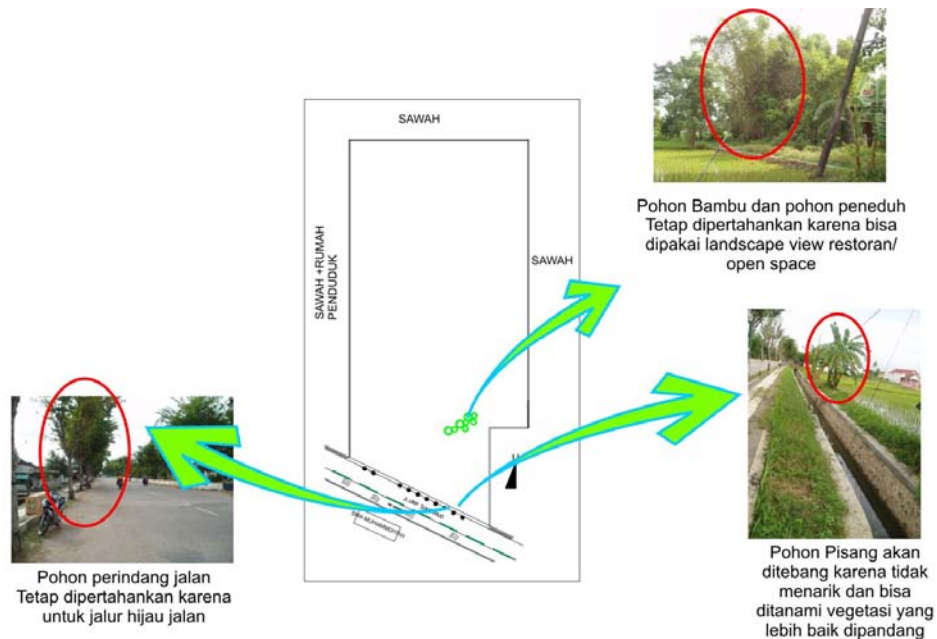
III.1.4.4 Sirkulasi dan Kebisingan



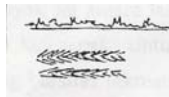


III.1.5 Analisa dan Respon

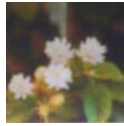
III.1.5.1 Vegetasi dan Infrastruktur



Tabel III.1.5.1.1 Analisa Vegetasi

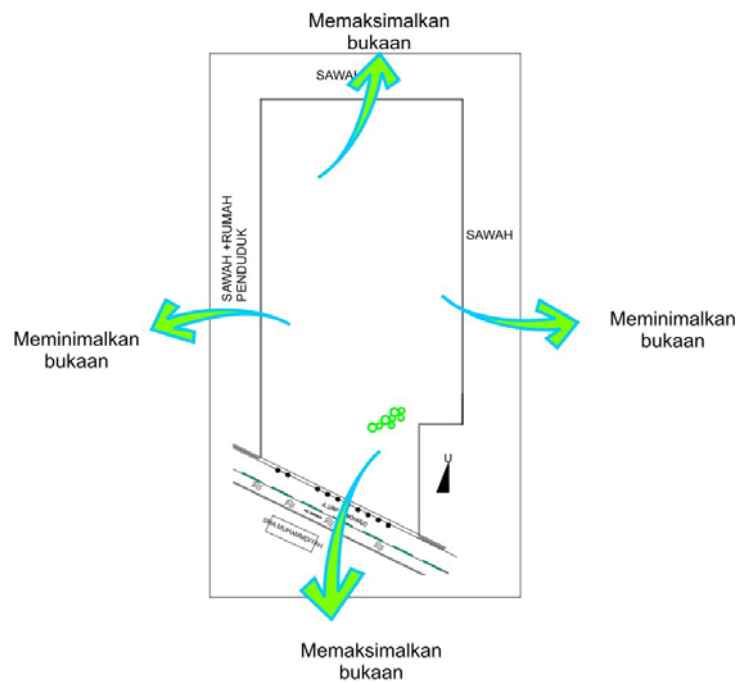
Nama Vegetasi	Karakter	Fungsi	Gambar
Palem-paleman	Bentuk estetis	- Pengarahgerak - Membatasi pandangan	
Rumput manila	Struktur lebih rapat, berkesan rapi	- Pembentuk ruang - Penutup tanah	
Cemara udang	Bentuk daun seperti jarum Akar rimpang	Sebagai tanaman peneduh tetapi jika dijadikan bonsai menjadi tanaman hias	
Sirih	Tanaman merambat	Sebagai	



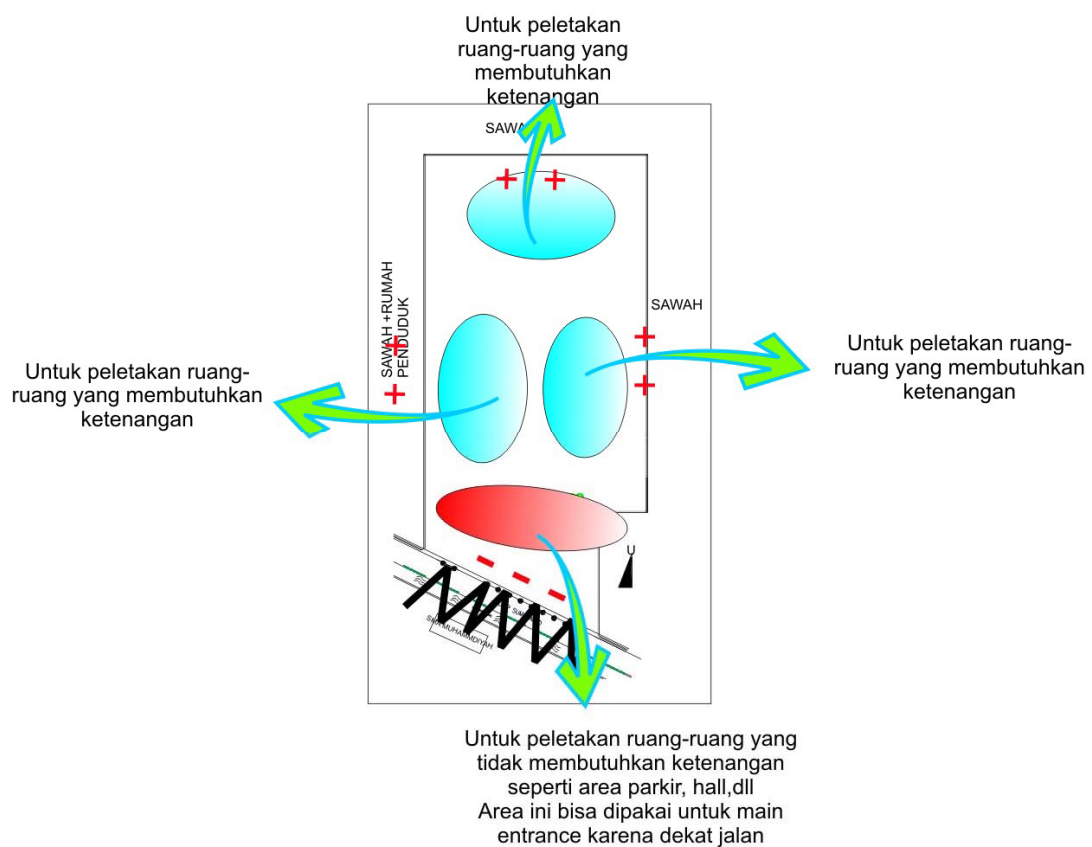
Melati(<i>jasminum sambac</i> (<i>L</i>) Ait)		Tanaman hias	
Sawo kecil	Struktur daun rapat dan kecil. Tinggi mencapai 10m	Sebagai tanaman peneduh dan pembatas	
Bambu (<i>Bambusa sp</i>)		Tanaman hias dan peneduh	
Bugenvil (<i>Bogenvillea Sp</i>)		Tanaman hias, penahan silau lampu kendaraan dan penyerap polusi	
Asoka (<i>Asoka Sp</i>)		Tanaman hias	
Kelor		tanaman pengisi	



III.1.5.2 View dan Iklim



III.1.5.3 Sirkulasi dan Kebisingan

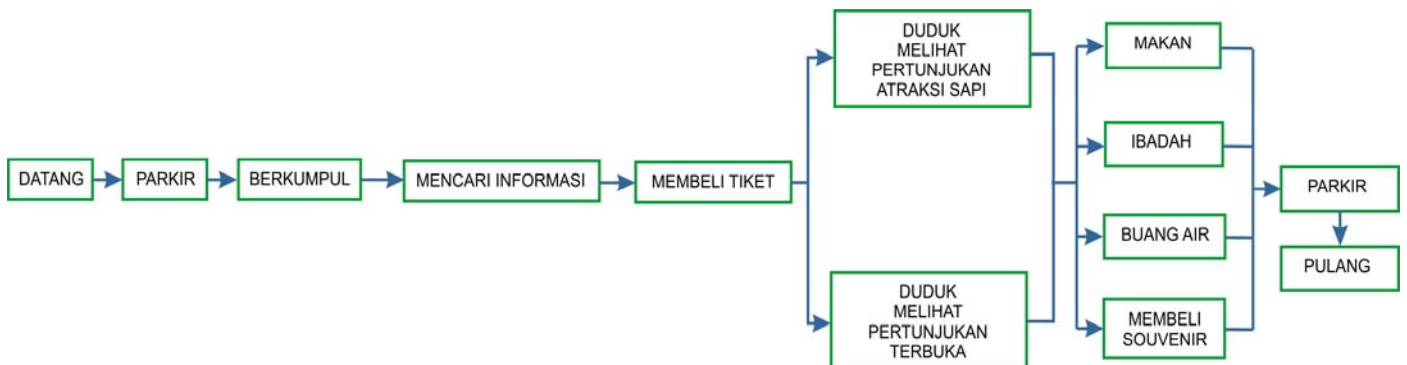




III.2 ANALISA PROGRAM RUANG

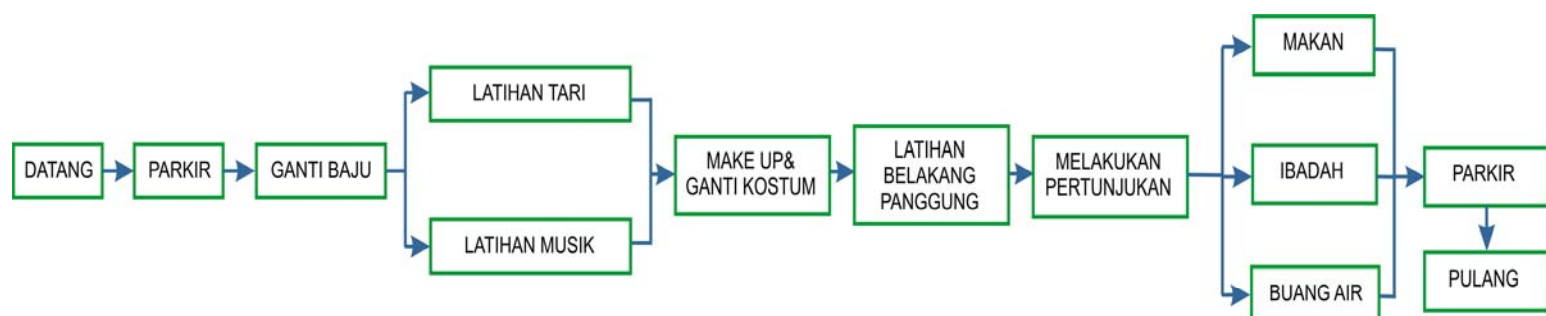
III.2.1 Kegiatan Utama

a. Pengunjung



Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Datang ,parkir, masuk kawasan pusat festival senibudaya	Pintu gerbang utama, area parkir, hall utama
Mencari informasi, membeli tiket	Pos satpam, resepsionis, loket tiket
Mengobrol, duduk-duduk, berkumpul	Lobby, hall
Duduk melihat pertunjukan	Podium tempat duduk
Makan, minum, ngobrol	Restoran, cafe
Wudhu, solat	Tempat wudhu, mushola
Buang air	Km/wc
Membeli cendera mata	Toko souvenir

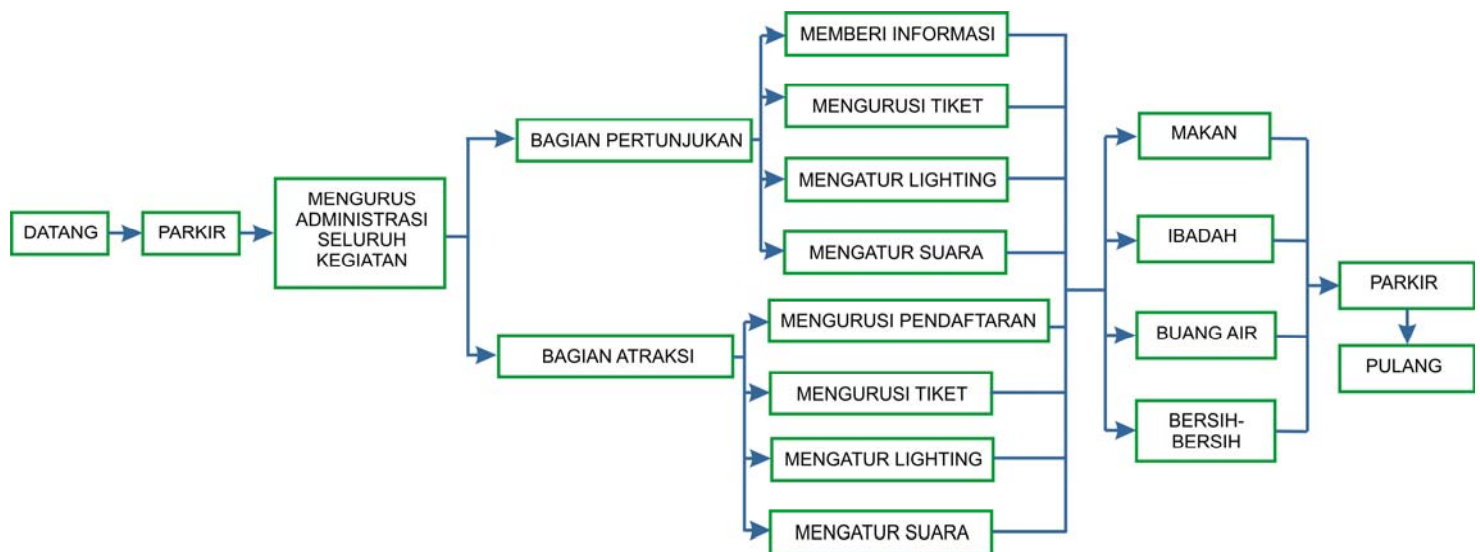
b. Seniman





Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Datang ,parkir, masuk kawasan pusat festival senibudaya	Pintu gerbang utama, area parkir, hall utama
Ganti baju, menyimpan barang bawaan	Ruang ganti, loker
Latihan tari/teater	Studio tari/teater
Latihan musik	Studio musik
Make up dan ganti kostum	Ruang rias, ruang ganti kostum
Latihan belakang panggung	Back stage
Melakukan pertunjukan	Panggung terbuka/semi tertutup
Wudhu, solat	Tempat wudhu, mushola
Buang air	Km/wc
Rapat seniman	Ruang rapat
Makan , minum, ngobrol	Restoran, café

c. Pengelola





Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Datang ,parkir, masuk kawasan pusat senibudaya	Pintu gerbang utama, area parkir, hall utama
Mengurus administrasi seluruh kegiatan	Kantor pengelola
Memberi informasi	Bagian keamanan, resepsionis
Mengurusi tiket	Loket tiket
Mengurusi pendaftaran	Ruang administrasi pendaftaran
Mengatur lighting	Ruang lighting
Mengatur suara	Ruang sound sistem
Bersih- bersih	House keeping
Wudhu, solat	Tempat wudhu, mushola
Buang air	Km/wc
Makan, minum, ngobrol	Pantry

d. Pemilik dan Perawat Sapi

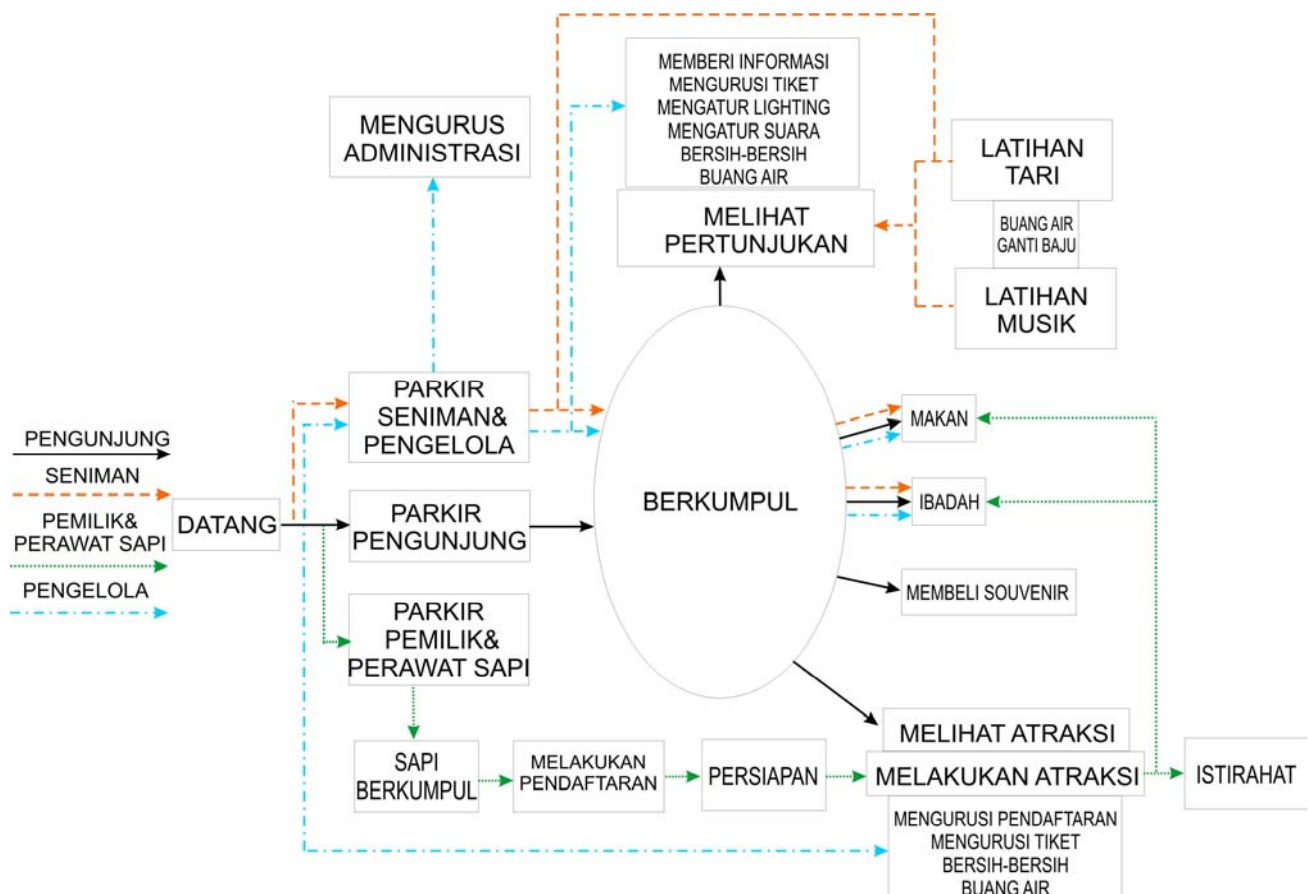


Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Datang ,parkir, sapi berkumpul	Pintu gerbang utama, area parkir, hall sapi
Melakukan pendaftaran	Loket administrasi pendaftaran
Melakukan persiapan,doa- doa,pemijatan	Tempat untuk ritual persiapan, doa- doa,pemijatan sapi



Melakukan arak-arakan sapi sono' Diiringi musik saronen	Lapangan untuk arak-arakan,space belakang arak-arakan untuk musik saronen
Melakukan atraksi	Lapangan atraksi karapan sapi
Wudhu, solat	Tempat wudhu, mushola
Buang air	Km/wc
Makan, minum, ngobrol	Restoran,cafe

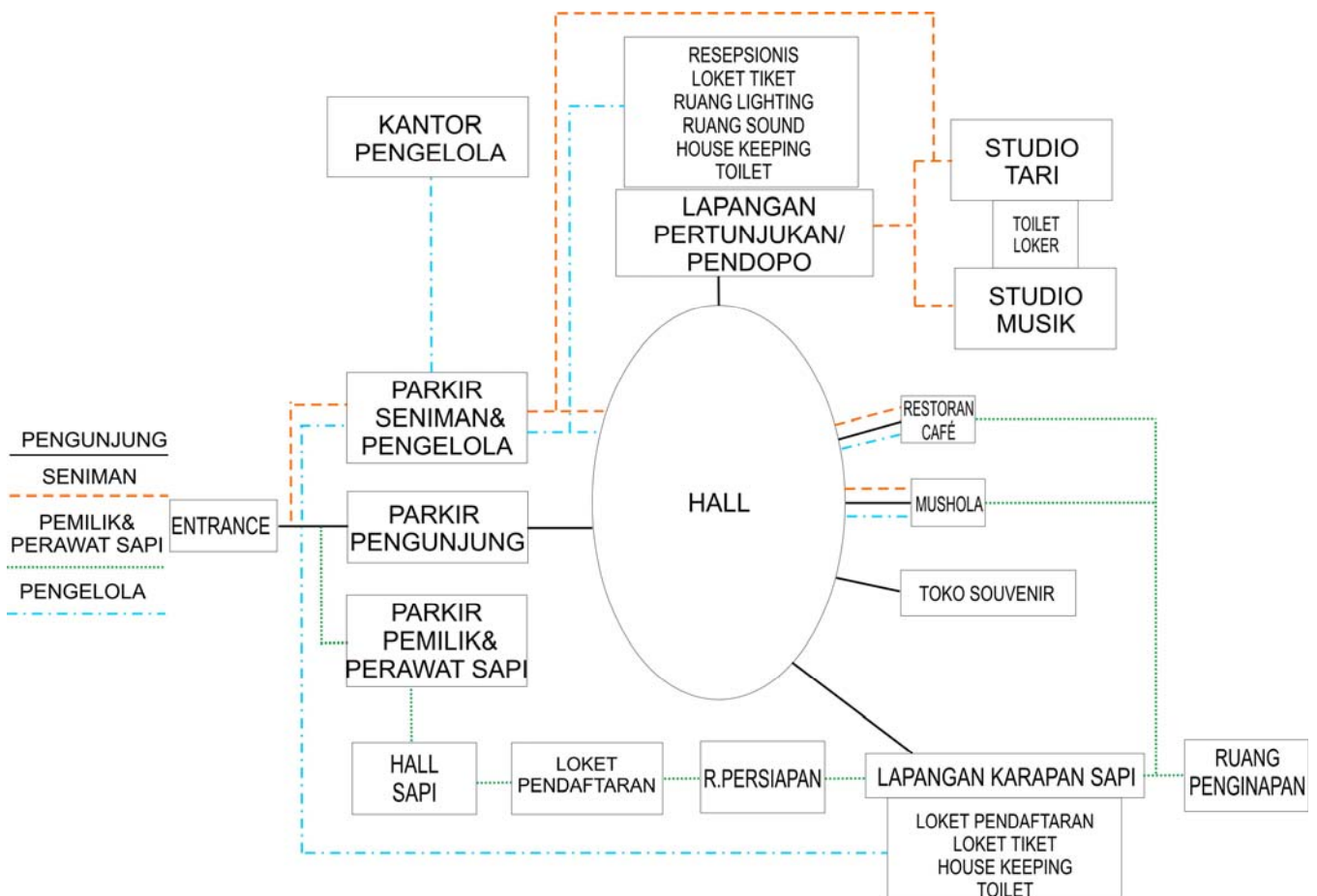
III.2.2 Alur Kegiatan



Gambar III.2.2.1 Alur Kegiatan



III.2.3 Organisasi Ruang



Gambar III.2.3.2 Organisasi Ruang

III.2.4 PERHITUNGAN DIMENSI RUANG

1. Area Parkir

Luasan site 15.000m^2 , KDB bangunan 50% → jadi luas bangunan dan space (parkir, area hijau) masing-masing 7500m^2 .

2. Lapangan atraksi

a. Podium tempat duduk

Ukuran luasan tempat duduk $0.5\text{m} \times 0.8\text{m} = 0.4\text{m}^2$

$1000 \text{ kursix } 0.4 \text{ m}^2 = 400\text{m}^2$



b. Hall

$$200 \text{ pengunjung} \times 1.5 \text{ m}^2 = 300 \text{ m}^2$$

$$\text{Sirkulasi } 20\% \rightarrow 300 \text{ m}^2 \times 20\% = 60 \text{ m}^2$$

$$\text{Jadi luasan hall} = 300 \text{ m}^2 + 60 \text{ m}^2 = 360 \text{ m}^2$$

c. Lobby

$$\text{Data arsitek} \rightarrow \text{luasan lobby } 0.8 \text{ m}^2 / \text{orang}$$

$$100 \text{ pengunjung} \times 0.8 \text{ m}^2 = 80 \text{ m}^2$$

d. loket tiket

$$3 \text{ orang petugas} \times 3 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2$$

e. loket pendaftaran

$$3 \text{ orang petugas} \times 3 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2$$

f. Hall sapi

$$\text{jumlah sapi yang tanding} \pm 40 \text{ ekor}$$

$$\text{Data arsitek luasan lantai sapi } 5.0 \text{ m}^2 / \text{ekor}$$

$$\text{Jadi } 40 \text{ ekor} \times 5.0 \text{ m}^2 = 200 \text{ m}^2$$

g. toilet

$$\text{a. toilet pengunjung} \rightarrow \text{data arsitek}$$

$$\text{lebar wc } 0.85 \text{ m}^2 \times 4 = 3.4 \text{ m} \rightarrow \text{lebar toilet } (1.5 + 1.65 = 3.15 \text{ m})$$

$$\text{jadi } 3.4 \text{ m} \times 3.15 \text{ m} = 10.71 \approx 11 \text{ m}^2 \times 2 \text{ (pria/wanita)} = 22 \text{ m}^2$$

$$\text{b. toilet pemilik \& perawat}$$

$$\text{lebar wc } 0.85 \text{ m}^2 \times 2 = 1.7 \text{ m} \rightarrow \text{lebar toilet } (1.5 + 1.65 = 3.15 \text{ m})$$

$$\text{jadi } 1.7 \text{ m} \times 3.15 \text{ m} = 5.355 \approx 5.4 \text{ m}^2 \times 2 \text{ (pria/wanita)} = 10.8 \text{ m}^2 \approx 11 \text{ m}^2$$

$$\text{c. toilet pengelola}$$

$$\text{lebar wc } 0.85 \text{ m}^2 \times 1 = 0.85 \text{ m} \rightarrow \text{lebar toilet } (1.5 + 1.65 = 3.15 \text{ m})$$

$$\text{jadi } 0.85 \text{ m} \times 3.15 \text{ m} = 2.6 \approx 3 \text{ m}^2 \times 2 \text{ (pria/wanita)} = 6 \text{ m}^2$$

h. Lapangan karapan sapi

$$\text{panjang lintasan dari start ke finish } 150 \text{ m, lebar } 30 \text{ m}$$

$$\text{luasan} \rightarrow 150 \text{ m} \times 30 \text{ m} = 4500 \text{ m}^2$$

$$\text{jarak lapangan tanding ke podium tempat duduk pengunjung} \pm 15 \text{ m}$$

$$\text{Total lapangan tanding} = 9000 \text{ m}^2$$

i. Ruang persiapan

$$\text{Data arsitek luasan lantai sapi } 5.0 \text{ m}^2 / \text{ekor}$$

$$3 \text{ pasang sapi yang akan tanding} = 6 \times 5.0 \text{ m}^2 \text{ (sapi sono)} = 30 \text{ m}^2$$



3 pasang sapi yang akan tanding = $6 \times 5.0 \text{ m}^2$ (karapan sapi) = 30 m^2

3. Lapangan Pertunjukan

a. Podium tempat duduk

Menurut data arsitek, apabila jumlah penduduk mencapai 800ribu jiwa

maka kursi untuk teater → 1000 kursi.

Ukuran luasan tempat duduk @ 0.5 m^2

$1000 \text{ kursix } 0.5 \text{ m}^2 = 500 \text{ m}^2$.

b. Panggung

kapasitas 50 orang → luasan $4,41 \text{ m}^2/\text{orang}$

$50 \text{ orangx } 4,41 \text{ m}^2 = 221 \text{ m}^2$

Back stage 30 orang → luasan $4.41 \text{ m}^2/\text{orang}$

$30 \text{ orangx } 4.41 \text{ m}^2 = 132.3 \text{ m}^2 \approx 133 \text{ m}^2$

c. loket tiket

$3 \text{ orang petugasx } 3 \text{ m}^2 = 9 \text{ m}^2$

4. Pendopo Pertunjukan

a. Podium tempat duduk

Menurut data arsitek, apabila jumlah penduduk mencapai 800ribu jiwa

maka kursi untuk teater → 500 kursi.

Ukuran luasan tempat duduk @ 0.5 m^2

$500 \text{ kursix } 0.5 \text{ m}^2 = 250 \text{ m}^2$.

b. Panggung

kapasitas 50 orang → luasan $4,41 \text{ m}^2/\text{orang}$

$50 \text{ orangx } 4,41 \text{ m}^2 = 221 \text{ m}^2$

Back stage 30 orang → luasan $4.41 \text{ m}^2/\text{orang}$

$30 \text{ orangx } 4.41 \text{ m}^2 = 132.3 \text{ m}^2 \approx 133 \text{ m}^2$

c. resepsionis

$3 \text{ orang petugasx } 2.5 \text{ m}^2 = 7.5 \text{ m}^2$

d. Ruang rias dan ruang ganti kostum

Data arsitek → ruang ganti pakaian untuk grup penari $4 \text{ m}^2/\text{orang}$

$15 \text{ orangx } 4 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2 \rightarrow 60 \text{ m}^2 \times 2$ (untuk pria & wanita) = 120 m^2

e. toilet

a. toilet pengunjung → data arsitek

lebar wc $0.85 \text{ m}^2 \times 4 = 3.4 \text{ m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15 \text{ m})$



jadi $3.4\text{m} \times 3.15\text{m} = 10.71 \approx 11\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) = 22m^2

b. toilet seniman

lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 2 = 1.7\text{m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$

jadi $1.7\text{m} \times 3.15\text{m} = 5.355 \approx 5.4\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) = $10.8\text{m}^2 \approx 11\text{m}^2$

c. toilet pengelola

lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 1 = 0.85 \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$

jadi $0.85\text{m} \times 3.15\text{m} = 2.6 \approx 3\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) = 6m^2

f. ruang pengelola

a. ruang pengawas asumsi $4\text{m} \times 4\text{m} = 16\text{m}^2$

b. ruang kontrol lighting asumsi $4\text{m} \times 4\text{m} = 16\text{m}^2$

c. ruang kontrol sound sistem asumsi $4\text{m} \times 4\text{m} = 16\text{m}^2$

d. ruang kontrol layar asumsi $4\text{m} \times 4\text{m} = 16\text{m}^2$

g. ruang gudang/ peralatan

asumsi $8\text{m} \times 5\text{m} = 40\text{m}^2$

5. Studio Tari

a. Lantai latihan tari

luasan penari 4.41m^2 kapasitas 50 orang $\rightarrow 4.41\text{m}^2 \times 50 \text{ orang} = 221\text{m}^2$

b. ruang ganti (loker)

kapasitas 5 orang $\times 4\text{m}^2/\text{orang} = 20\text{m}^2 \times 2$ (pi/pa) = 40m^2

c. ruang kostum

Data arsitek :kebutuhan tempat untuk kostum 15cm/ kostum tiang

Dengan lebar gantungan $0.6\text{m} \rightarrow 0.15\text{m} \times 0.6\text{m} = 0.09\text{m}^2$

Diasumsi ada 100 kostum $\rightarrow 100 \times 0.09\text{m}^2 = 9\text{m}^2$

d. Lavatory

lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 2 = 1.7\text{m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$

jadi $1.7\text{m} \times 3.15\text{m} = 5.355 \approx 5.4\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) = $10.8\text{m}^2 \approx 11\text{m}^2$

e. Ruang kepala studio tari

asumsi $9\text{m}^2/\text{orang} \rightarrow 2 \text{ orang} \times 9\text{m}^2 = 18\text{m}^2$

f. Ruang peralatan+ gudang

asumsi $10\text{m} \times 7\text{m} = 70\text{m}^2$

g. Ruang tamu

$3\text{m} \times 2\text{m} = 6\text{m}^2$

6. Studio Musik



- a. Lantai latihan musik (alat-alat musik)
luasan penari 4.41m^2 kapasitas 50 orang $\rightarrow 4.41\text{m}^2 \times 50 \text{ orang} = 221\text{m}^2$
- b. Lavatory
lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 2 = 1.7\text{m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$
jadi $1.7\text{m} \times 3.15\text{m} = 5.355 \approx 5.4\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) $= 10.8\text{m}^2 \approx 11\text{m}^2$
- c. Ruang peralatan+ gudang
asumsi $10\text{m} \times 7\text{m} = 70\text{m}^2$
- d. Ruang kepala studio musik
asumsi $9\text{m}^2/\text{orang} \rightarrow 2 \text{ orang} \times 9\text{m}^2 = 18\text{m}^2$
- e. Ruang tamu
 $3\text{m} \times 2\text{m} = 6\text{m}^2$
- f. Ruang loker
kapasitas 5 orang $\times 2\text{m}^2/\text{orang} = 10\text{m}^2 \times 2$ (pi/pa) $= 20\text{m}^2$

7. Restoran

- a. Meja kursi makan
Data arsitek : 1 meja kursi + sirkulasi $= 1.3\text{m} + 0.85\text{m} = 2.15\text{m}$
Luasan $= 2.15\text{m} \times 1.5\text{m} = 3.225\text{m}^2$
100 pengunjung $= 100 : 4 \text{ kursi} = 25 \text{ meja kursi}$
Luas area makan $= 25 \times 3.225\text{m}^2 = 80.625\text{m}^2 \approx 81\text{m}^2$
- b. Dapur
Data arsitek : area dapur untuk setiap meja $0.5\text{m}^2 \rightarrow 25 \text{ meja} \times 0.5\text{m}^2 = 12.5\text{m}^2$
- c. Kasir
asumsi $2\text{m} \times 1.5\text{m} = 3\text{m}^2$
- d. Lavatory
lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 3 = 2.55\text{m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$
jadi $2.55 \times 3.15\text{m} = 8\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) $= 16\text{m}^2$

8. Toko souvenir

- a. Kasir
asumsi $2\text{m} \times 1.5\text{m} = 3\text{m}^2$
- b. tempat barang souvenir
asumsi 100 orang $\times 0.5\text{m}^2 = 50\text{m}^2$
- c. Lavatory
lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 2 = 1.7\text{m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$



jadi $1.7\text{m} \times 3.15\text{m} = 5.355 \approx 5.4\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) = $10.8\text{m}^2 \approx 11\text{m}^2$

d. Ruang gudang

asumsi $8\text{m} \times 5\text{m} = 40\text{m}^2$

9. Mushola

a. Tempat solat

Data arsitek $\rightarrow 1\text{orang} = 1.2\text{m} \times 0.8\text{m} = 0.96\text{m}^2 \approx 1\text{m}^2$

Asumsi $20\text{orang} \times 1\text{m}^2 = 20\text{m}^2$

b. tempat wudhu

1 orang $1.2\text{m} \times 0.8\text{m} = 0.96\text{m}^2 \times 6 = 5.76\text{m}^2 \approx 6\text{m}^2$

c. KM/WC

asumsi $1.5\text{m} \times 1.2\text{m} = 1.8\text{m}^2 \times 2(\text{pi/pa}) = 3.6\text{m}^2 \approx 4\text{m}^2$

10. Kantor Pengelola Office

a. ruang kepala pusat seni budaya

data arsitek (ruang tamu+ ruang kerja) = $15\text{m}^2/\text{orang}$

b. ruang sekertaris

data arsitek $6.7\text{m}^2/\text{orang}$

c. ruang marketing

data arsitek $4.46\text{m}^2/\text{orang} \times 4\text{ orang} = 17.84\text{m}^2 \approx 18\text{m}^2$

e. ruang bagian umum

data arsitek $4.46\text{m}^2/\text{orang} \times 5\text{ orang} = 22.3\text{m}^2$

f. Ruang rapat

ukuran luasan tempat duduk @ $0.5\text{m}^2 \times 15\text{ orang} = 7.5\text{m}^2$

g. Ruang tamu

$3\text{m} \times 3\text{m} = 9\text{m}^2$

h. Lavatory

lebar wc $0.85\text{m}^2 \times 3 = 2.55\text{m} \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15\text{m})$

jadi $2.55 \times 3.15\text{m} = 8\text{m}^2 \times 2$ (pria/wanita) = 16m^2

i. Ruang gudang

asumsi $8\text{m} \times 5\text{m} = 40\text{m}^2$

11. Kantor Pengelola Lapangan

a. Ruang Genset

asumsi $10\text{m} \times 10\text{m} = 100\text{m}^2$



b. Ruang Panel

asumsi $3m \times 3m = 9m^2$

c. Ruang pengelola

asumsi $5m \times 5m = 25m^2$

d. Lavatory

lebar wc $0.85m^2 \times 2 = 1.7m \rightarrow$ lebar toilet $(1.5 + 1.65 = 3.15m)$

jadi $1.7m \times 3.15m = 5.355 \approx 5.4m^2 \times 2$ (pria/wanita) = $10.8m^2 \approx 11m^2$

12. Ruang Penginapan

10 kamar $\rightarrow$ dari 40 sapi masing-masing pemilik membawa 2 pasang.

1 kamar ukuran $4m \times 4m = 16m^2 \times 10 = 160m^2$

1 kamar mandi ukuran $1.5m \times 2m = 3m^2 \times 10 = 30m^2$

Resepsionis 2 orang petugas $\times 2.5m^2 = 5m^2$

Ruang tamu $3m \times 3m = 9m^2$

Luasan Total Bangunan = $8.500m^2$

TABEL III.2.1 ARENA KARAPAN SAPI

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Podium tempat duduk	1000 orang	Kursi	$0.5m \times 0.8m = 0.4m^2$	$1000 \text{ kursix } 0.4m^2 = 400m^2$
Hall	200			$360m^2$
Lobby	100		lobby $0.8m^2$ /orang	$80m^2$
loket tiket	3orang			$9m^2$
loket pendaftaran	3orang			$9m^2$
Hall sapi	40 ekor		$5.0m^2$ /ekor	$40 \text{ ekor} \times 5.0m^2 = 200m^2$
Toilet				
a. toilet pengunjung	8			$22m^2$
b. toilet pemilik&perawat	4			$11m^2$
c. toilet pengelola	2			$6m^2$
Lapangan karapan sapi				$9000m^2$
Ruang persiapan			$5.0m^2$ /ekor	$40 \text{ ekor} \times 5.0m^2 = 200m^2$
TOTAL				10.297M2

TABEL III.2.2 PENDOPO PERTUNJUKAN

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
-------------	-----------	-----------	---------	------------------------



Panggung	50 orang		4,41m ² /orang	50 orangx 4,41m ² = 221 m ²
Resepsionis	3orang			7.5 m ²
tempat duduk	1000	kursi	0.5m ²	1000kursix 0.5 m ² = 500m ²
Ruang rias dan				
ruang ganti kostum	30orang		4 m ² /orang	120 m ²
Hall	200			360m ²
loket tiket	3orang			9m ²
toilet				
a. toilet pengunjung	8			22m ²
b. toilet seniman	4			11 m ²
c. toilet pengelola	2			6m ²
ruang pengelola				
a. ruang pengawas				16m ²
b. ruang kontrol lighting				16m ²
c. ruang kontrol sound				16m ²
d. ruang kontrol layar				16m ²
ruang gudang/ peralatan				40m ²
TOTAL				1360.5m²

TABEL III.2.3 STUDIO TARI

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Lantai latihan tari	50 orang		4.41m ²	221m ²
ruang ganti (loker)	10 orang			40m ²
ruang kostum	100 kostum			3m ²
Lavatory	4			11 m ²
Ruang kepala studio tari				18m ²
Ruang peralatan+ gudang				70m ²
Ruang tamu				6m ²
TOTAL				369M²

TABEL III.2.4 STUDIO MUSIK

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Lantai latihan musik	50 orang			221m ²
Lavatory	4			11 m ²



Ruang peralatan+ gudang				70m ²
Ruang kepala studio musik				18m ²
Ruang tamu				6m ²
Ruang loker	10			20m ²
TOTAL				346M2

TABEL III.2.5 KANTOR PENGELOLA

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
ruang kepala				15m ² /orang
ruang sekretaris				6.7m ² /orang
ruang marketing			4.46m ² /orang	18m ²
ruang bagian umum			4.46m ² /orang	22.3m ²
Ruang rapat	15 orang		0.5m ²	7.5m ²
Ruang tamu				9m ²
Lavatory	6			16 m ²
Ruang gudang				40m ²
TOTAL				134.5M2

TABEL III.2.6 PENGELOLA LAPANGAN

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Ruang Genset				100m ²
Ruang Panel				9m ²
Ruang pengelola				25m ²
Lavatory	4			11 m ²
TOTAL				145M2

TABEL III.2.7 RESTORAN

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
area makan	100			81m ²
Dapur				12.5m ²
Kasir				3m ²
Lavatory	6			16 m ²
TOTAL				112.5M2



TABEL III.2.8 TOKO SOVENIR

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Kasir				3m ²
tempat barang souvenir	100 orang			50m ²
Lavatory	4			11 m ²
Ruang gudang				40m ²
TOTAL				104M2

TABEL III.2.9 MUSHOLA

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Tempat solat	20orang			20m ²
tempat wudhu	6			6m ²
KM/WC	2			4m ²
TOTAL				30M2

TABEL III.2.10 PENGINAPAN

JENIS RUANG	KAPASITAS	PERABOTAN	STANDAR	PERHITUNGAN LUAS RUANG
Kamar	10 kamar		4mx4m	160m ²
kamar mandi	10 KM			30m ²
Resepsionis	2orang			5 m ²
Ruang tamu				9m ²
TOTAL				204M2

III.3 ANALISA TATA RUANG

III.3.1 ANALISA TATA RUANG LUAR

Tata ruang luar terdiri dari:

1. Parkiran sapi & pengelola lapangan

Terletak dibelakang karena dekat dengan ruang pengelola lapangan (ruang genset) dan mobil sapi dekat dengan ruang persiapan sapi. Serta karakter sapi dan pengelola lapangan yang berbeda dengan pengunjung.



2. Parkiran pengunjung, pengelola office dan seniman

Dekat dengan jalan utama agar memudahkan sirkulasi. Serta area parkir ini dekat dengan ruang pengelola, ruang seniman(studio, pendopo pertunjukan, lapangan pertunjukan terbuka). Penempatan parkir motor disebelah barat memudahkan pengendara motor untuk entarance sehingga tidak mengganggu sirkulasi mobil. Penempatan parkir mobil di sebelah utara agar begitu turun dari mobil, dekat dengan pintu masuk menuju ruang-ruang yang akan di datangi. Penempatan parkir bus disebelah timur dan selatan untuk memudahkan sirkulasi bus yang datang dan pergi.

3. Arena karapan sapi

Dekat dengan jalan agar menarik pengunjung dan dekat dengan parkir. Serta dekat jalan yang karakter sapi identik dengan debu, sehingga cocok bila diletakkan dekat jalan.

4. Pendopo pertunjukan

Diletakkan dekat dengan studio untuk memudahkan sirkulasi seniman. Diletakkan dekat dengan plaza agar apabila tidak dapat berlangsung di plaza (misal hujan) maka bisa dilaksanakan di pendopo. Pendopo ini berfungsi untuk pagelaran tari pada malam hari maupun siang hari apabila tidak terdapat kegiatan karapan sapi.

5. Lapangan pertunjukan terbuka (plaza)

Diletakkan dekat dengan hall dan pintu masuk untuk memudahkan sirkulasi pengunjung dan menarik minat pengunjung menghasilkan pagelaran. Plaza ini berfungsi untuk pagelaran tari menyambut pengunjung sebelum diadakannya karapan sapi. Terdapat 2 plaza dan ditengah 2 plaza terdapat sirkulasi yang digunakan apabila tidak ingin melihat pagelaran ataupun apabila tidak terdapat pagelaran tari. Plaza ini juga sebagai penghubung ke bangunan lain (sebagai pusat).

6. Studio tari dan musik

Diletakkan dekat dengan pendopo pertunjukan agar memudahkan sirkulasi seniman. Serta tidak dekat dengan jalan agar mendapatkan ketenangan ketika latihan.



7. Mushola, restoran, toko souvenir

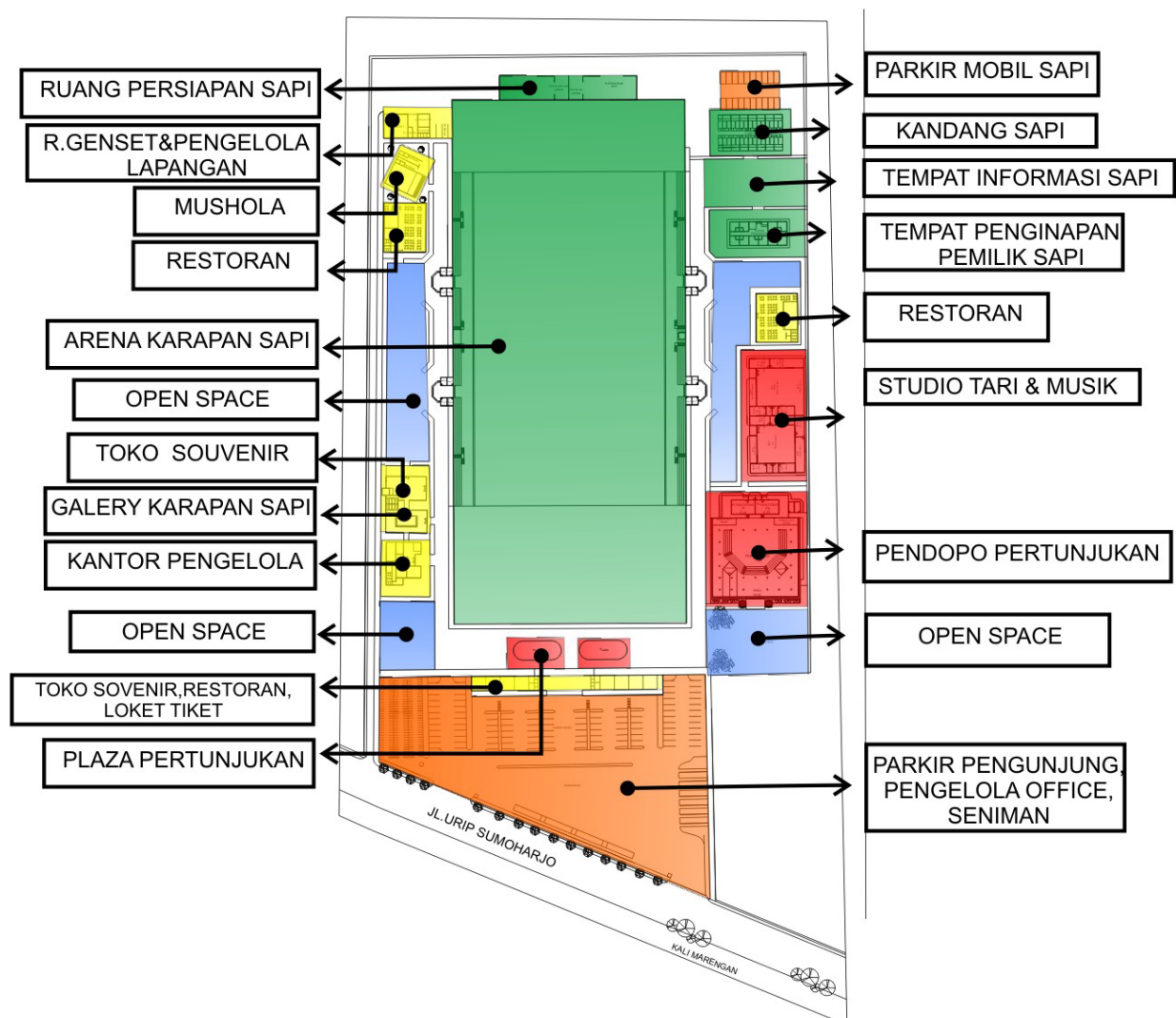
Terletak di dekat pintu masuk untuk menarik minat pengunjung melihat souvenir. Restoran dan mushola berada di tengah- tengah, agar dekat dengan pintu masuk/keluar tribun, sehingga bisa melepas lelah setelah menyaksikan pertunjukan.

8. Kandang sapi

Terletak dekat dengan ruang persiapan sapi agar memudahkan sirkulasi sapi dalam persiapan mengikuti pertandingan.

9. Tempat penginapan pemilik sapi

Terletak dekat dengan area kandang sapi dan tempat informasi sapi agar memudahkan pemilik sapi dalam mengawasi sapi serta memberi informasi tentang karapan sapi ke pada pengunjung.



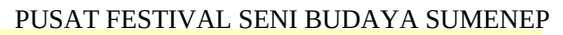


III.3.2 ANALISA TATA RUANG DALAM

III.3.2.1 Arena Karapan Sapi

Terdiri dari ruang-ruang:

1. Ruang untuk sapi
 - a. hall sapi → diperlukan untuk berkumpulnya sapi yang turun dari mobil sapi, untuk itu hall sapi dekat dengan area parkir sapi.
 - b. ruang persiapan → diperlukan untuk persiapan sapi yang akan tanding karena terdapat ritual-ritual sebelum sapi tanding di ruang persiapan sapi yaitu ritual doa-doa, pemijatan sapi, pemasangan aksesoris sapi sono' dan karapan sapi. Untuk itu perlu ditempatkan di dekat hall sapi karena setelah sapi berkumpul dan melakukan administrasi langsung menuju ruang persiapan.
 - c. kandang sapi sementara → diperlukan untuk sapi yang berasal dari luar Sumenep, sehingga apabila akan tanding lagi keesokan harinya bisa menginap sementara dikandang arena karapan sapi.
2. Ruang untuk pemilik sapi, joki, perawat
 - a. ruang persiapan → diperlukan untuk persiapan joki memakai kostum serta aksesoris lain, dan melakukan doa-doa sebelum bertanding.
 - b. ruang penginapan → diperlukan untuk tempat menginap pemilik sapi, joki, dan perawat yang berasal dari luar Sumenep. Diletakkan dengan area sapi agar bisa mengawasi sapinya.
3. Ruang pengunjung
 - a. hall → diperlukan untuk tempat berkumpulnya penonton yang terletak di timur dan barat. Agar dekat menuju tribun.
 - b. tribun penonton → terletak di timur dan barat karena mendapatkan view yang bagus serta dekat dengan hall dan pintu masuk. Di sekitar arena terdapat penonton yang berdiri mengelilingi lapangan apabila ingin melihat pertandingan secara dekat dan bersatu dengan debu-debu.
5. Ruang servis
 - a. toilet → terletak di dekat tribun penonton agar memudahkan sirkulasi penonton yang ingin buang air.



Terdiri dari ruang-ruang:

- 60 -



- e. toilet → penting sekali untuk area servis. Diruang ganti penari terdapat kamar mandi agar dekat dengan ruang ganti sehingga memudahkan sirkulasi penari dalam buang air. Pada toilet pengunjung terletak di luar podium agar memudahkan sirkulasi pengunjung yang setelah lihat pertunjukan ingin buang air.



Gambar III.3.2.2 Denah pendopo pertunjukan

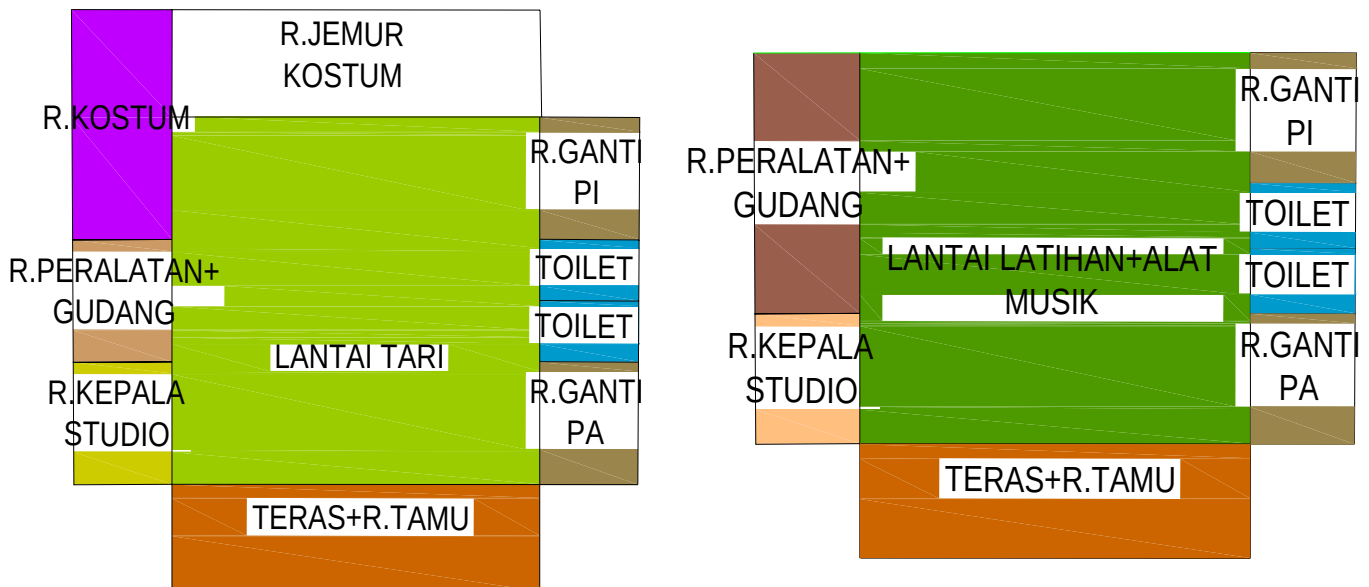
III.3.2.3 Studio musik dan Studio tari

Pada studio tari terdapat ruang-ruang:

- lantai latihan tari/latihan musik tradisional
terletak ditengah ruangan karena menjadi pusat kegiatan
- ruang ganti kostum
terletak disamping lantai latihan tari untuk memudahkan penari dalam berganti kostum dan dinding ruang ganti yang tidak memerlukan ventilasi besar bisa berguna untuk peletakan kaca tari.
- ruang penyimpanan kostum
untuk menyimpan kostum-kostum yang akan dipakai pertunjukan yang diletakkan dekat dengan ruang ganti untuk memudahkan sirkulasi.



- d. ruang tamu
berada di depan (di area teras)
- e. ruang kepala studio
- f. ruang peralatan+gudang
untuk menyimpan alat-alat tari dan musik seperti peralatan audio.
- g. toilet



Gambar III.3.2.3 Denah studio tari dan musik

III.3.2.4 Kandang Sapi

1. Saluran buang air sapi

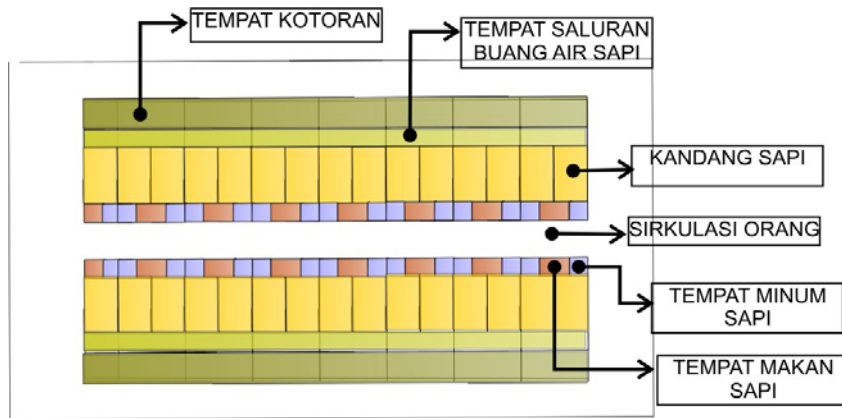
Pada saluran buang air sapi dibuat seperti selokan kemudian dialirkan septiktank dan masuk ke sumur peresapan.

2. Tempat kotoran

Untuk mengumpulkan kotoran sapi yang berada dikandang yang kemudian dikumpulkan diwadah dan diberi pengurai untuk dijadikan pupuk kompos yang bermanfaat untuk kesuburan tanaman di dalam site.

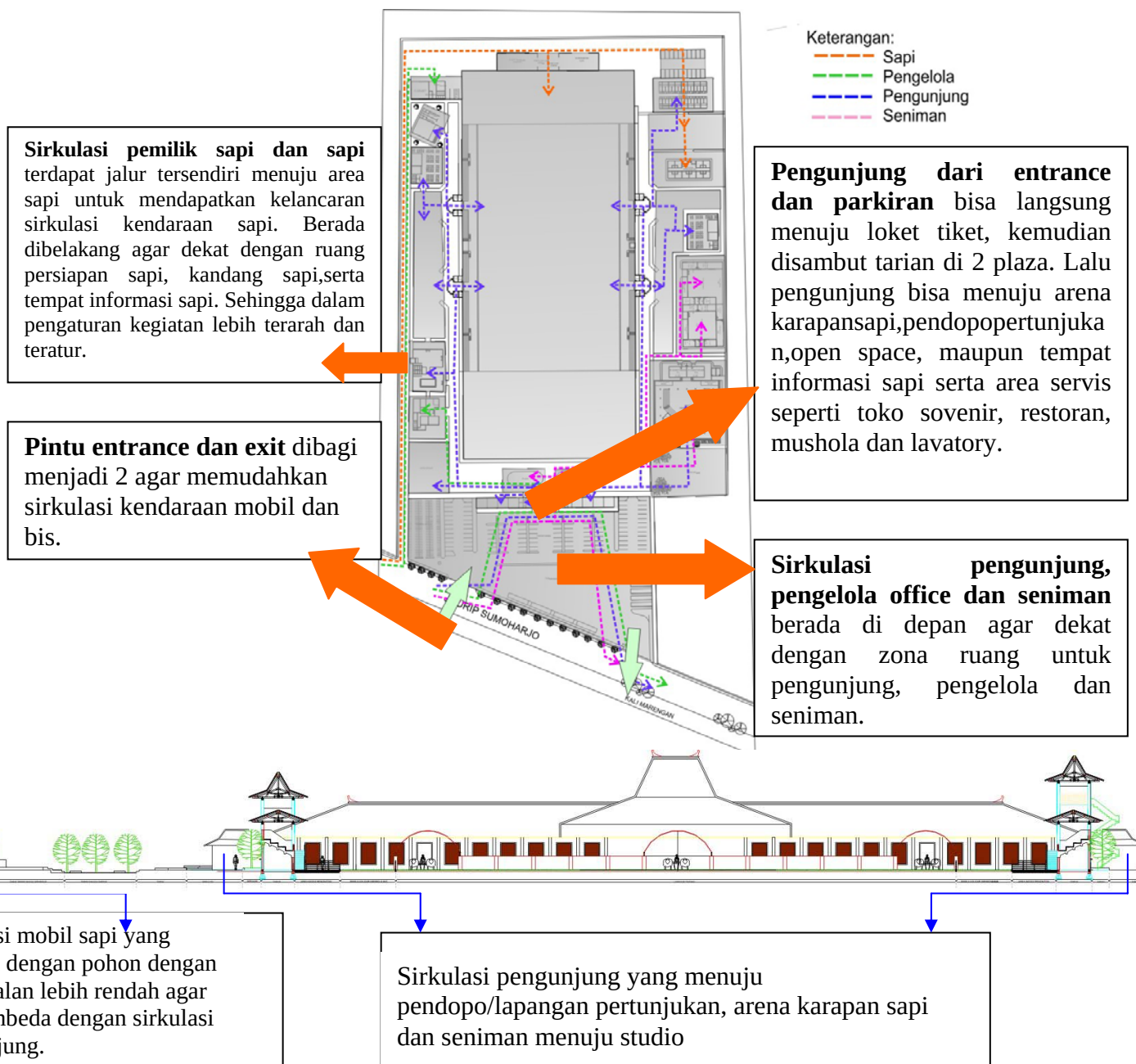
3. Sirkulasi orang

Jalan ini untuk sirkulasi pemberian makan pada sapi serta sirkulasi pengunjung yang ingin melihat sapi/memberi makan sapi.



Gambar III.3.2.4 Denah kandang sapi

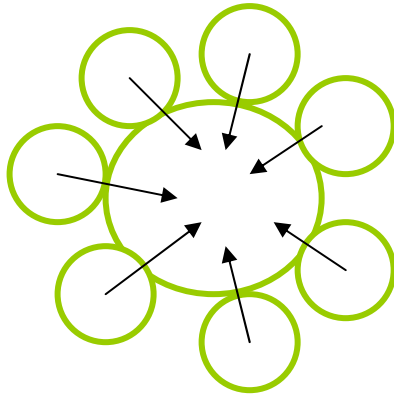
III.4 ANALISA SIRKULASI



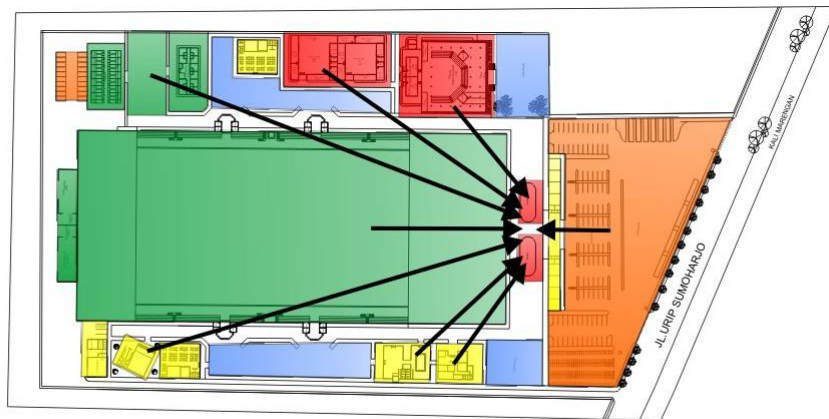


III.5 ANALISA GUBAHAN MASSA

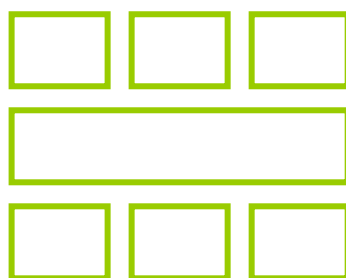
TERPUSAT



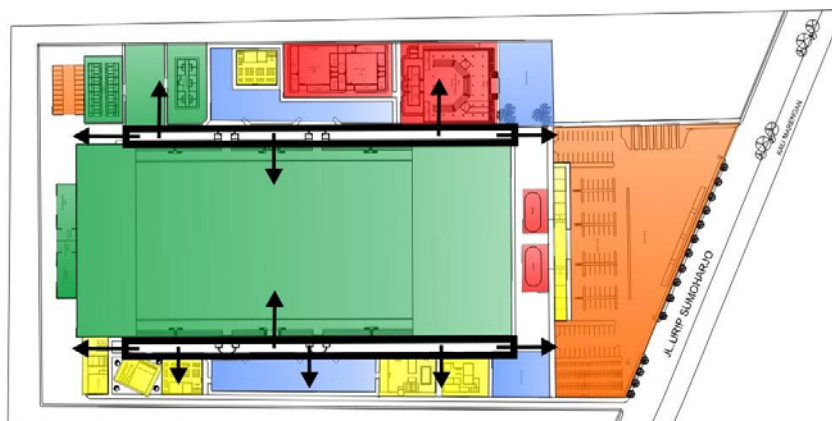
Dalam skala kawasan, hall sebagai penghubung bangunan. ketika orang akan menuju arena karapan sapi, pendopo pertunjukan, lapangan pertunjukan terbuka, melalui hall terlebih dahulu. Dalam skala bangunan, arena karapan sapi merupakan bentuk terpusat karena menghubungkan dengan ruang lain.



LINIER

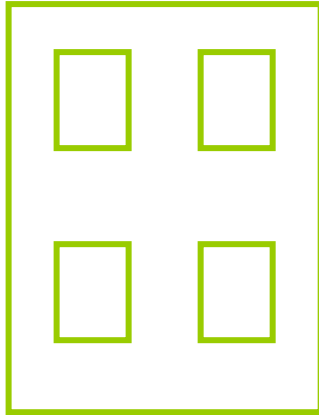


Karena sepanjang sirkulasi kanan kiri terdiri dari sederetan bangunan. Sirkulasi utama berda ditengah (diantara bangunan)

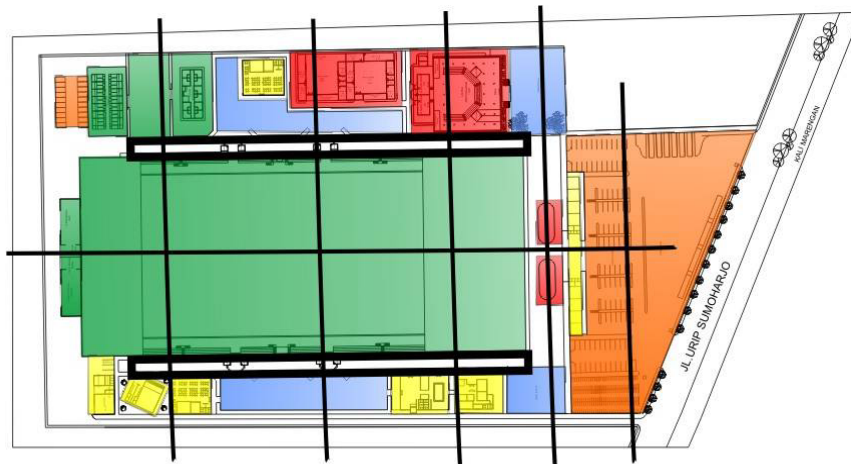




GRID



Bentuk grid merupakan bentuk gubahan massa yang mengikuti bentukan arena yang memanjang ke belakang. Agar pemanfaatan site yang tidak dipakai tidak ada.





III.6 ANALISA ARSITEKTUR TRADISIONAL SUMENEP

III.6.1 Analisa Tampilan Bangunan

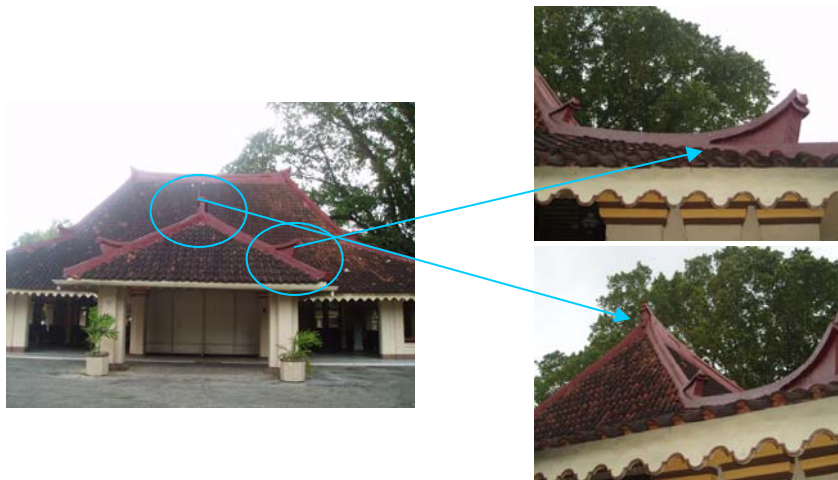
Tampilan bangunan merupakan ungkapan bangunan yang terlihat dari luar secara fisik. Ciri khas bangunan Rumah Tradisional Madura timur diharapkan dapat diterapkan pada tampak bangunan sehingga kesan akrab dan rasa memiliki yang kuat dapat timbul di hati masyarakat madura khususnya dan pengunjung umumnya.

Untuk bangunan rumah tradisional yang dipilih adalah rumah bangsal. **Rumah bangsal** berarti rumah asal. Type rumah bangsal dipilih karena type ini menyimbolikkan keagungan. sehingga paling sesuai untuk mendukung konsep simbolik. Rumah ini biasanya dimiliki oleh orang yang berstatus social tinggi yang diwariskan secara turun-temurun. Bangsal pada umumnya berbentuk memanjang muka-belakang, bahkan ada yang berbentuk bujursangkar Bagian atap dibuat menjulang tinggi seperti model rumah joglo di Jawa. Sebagian dari ujung atapnya (bubung) diberi hiasan tanduk (komis) sebagai symbol kewibawaan rumah serta pemiliknya. pada bubungannya terdapat tanduk sekitar 2,6,8 dan 12 buah. Keempat tiangnya jauh dari tembok-temboknya/ tidak menempel sehingga bentuknya seperti bujur sangkar. Pada bagian dalam roma terdapat empat buah tiang (sesakka) sebagai penyangga atap rumah. Tiang-tiang itu pada bagian atasnya dihubungkan oleh empat buah pasak (lambing) yang membuat rumah itu menjadi lebih kokoh (Samsu, 1992:25). Tetapi pada bangunan yang mempunyai luasan lebih dari 100 m² keberadaan soko guru sebagai penyangga atap mengalami perkembangan menjadi sepuluh. Salah satu contoh dapat dilihat pada pendopo keraton Sumenep yang berbeda dengan Jawa. Soko guru pada pendopo tersebut ada sepuluh (Wiryoprawiro, 1986:62).



Gambar III.6.1.1 Atap Bangsal pada rumah dan hiasan bubungan

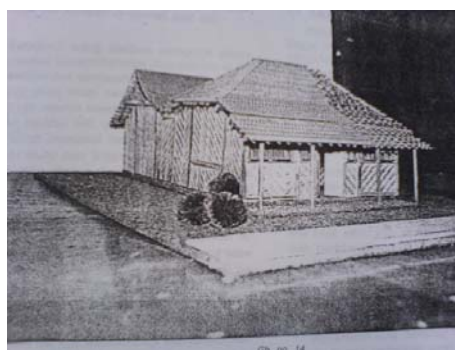
Sumber: data pribadi



Gambar III.6.1.2 bubungan atap bangsal Keraton Sumenep

Sumber: data pribadi

Rumah Pegun memanjang ke samping kiri-kanan. Pada pegun tanpa tanduk. Keempat tiangnya agak menempel pada kedua tembok/ dinding samping kiri dan kanan, sehingga bentuk keseluruhan bangunan seperti empat persegi panjang. Pada dasarnya konstruksi rumah pegun sama dengan bangsal, baik luar maupun dalamnya. Bedanya, atapnya lebih rendah daripada roma bangsal. Pegun berarti tetap yang sekarang diberi arti bahwa pemiliknya adalah orang tetap, seorang cikal bakal dari warga setempat (Samsu, 1992:25).



Gambar III.6.1.3 Rumah Pegun

Sumber: wiryoprawiro, 1986



III.6.2 Analisa ukiran hias dan warna Sumenep

Ukiran hias Madura ini dipengaruhi oleh ukiran hias pada arsitektur cina. Ditinjau dari segi warna yaitu ukiran hias Madura didominasi oleh merah, hijau dan kuning. Pola ragam hias madura agak kasar tetapi tetap dinamis (Wiryoprawiro:1986). Ragam hias itu dipasang pada atap (bubungan), di atas pintu dan jendela, dan lain sebagainya bahkan sampai pada perabot rumah mereka, seperti lemari, meja, kursi, tempat tidur, hiasan dinding dan sebagainya. Masyarakat Madura Timur berorientasi pada keraton Sumenep sebagai pusat kebudayaan mereka. Bentuk ukiran hias yang digunakan merupakan penyederhanaan bentuk ukiran hias keraton yang dikembangkan sesuai dengan kreativitas mereka. Adapun warna yang digunakan mempunyai makna diantaranya kuning emas artinya kejayaan, kuning kenanga artinya persahabatan, merah darah artinya berani dalam menghadapi tantangan, hijau mustard (hijau tahi kuda) artinya kemakmuran, dan biru artinya ketenangan dan kesejukan dalam kehidupan sedangkan warna khas kabupaten Sumenep adalah hijau dan kuning. (Ratnasari : 2003)

Motif ragam hias Madura umumnya berupa tumbuh-tumbuhan tetapi ada juga yang berupa binatang. Adapun beberapa motif dari ukiran hias Madura Timur (Windarto:2000) antara lain :



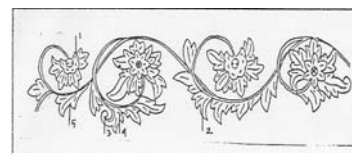
Gambar Motif Nyior Ondung



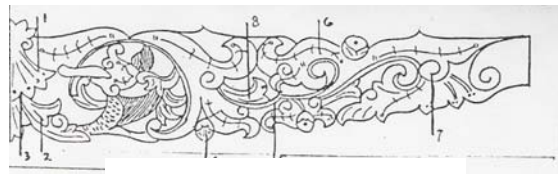
Gambar Motif Wa-buwa



Gambar Motif Burnih



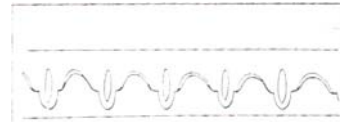
Gambar Motif Bang Tabur



Gambar Motif Siho



Gambar Motif Jeng Olengan

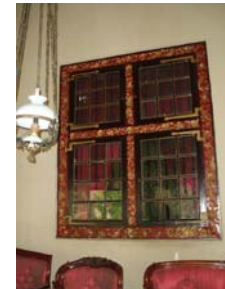


Gambar Motif Cok Kerbung

Gambar III.6.2.1 Motif ukiran hias Sumenep

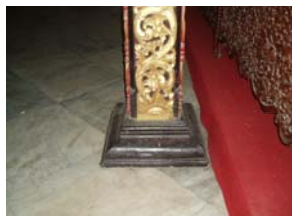
Sumber: windarto,2000

Ornamen-ornamen tersebut akan banyak dipakai baik pada tampilan bangunan. Masing-masing warna yang dipakai dalam ragam hias tersebut mempunyai makna tersendiri diantaranya, warna emas artinya kejayaan, kuning kenanga artinya persahabatan, merah darah artinya berani dalam menghadapi tantangan, hijau mustard (hijau tahi kuda) artinya kemakmuran, dan biru artinya ketenangan dan kesejukan dalam kehidupan (Ratnasari, et al, 2001), sedangkan warna khas Kabupaten Sumenep itu sendiri adalah hijau dan kuning.



Gambar III.6.2.2 Motif ukiran hias di pintu jendela Keraton Sumenep

Sumber: data pribadi



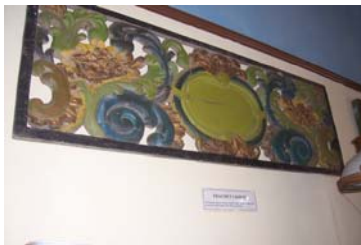
Gambar III.6.2.3 Motif ukiran hias di kolom Keraton Sumenep

Sumber: data pribadi



Gambar III.6.2.4 Motif ukiran hias di pintu Masjid Agung Sumenep

Sumber: data pribadi



Gambar III.6.2.5 Motif ukiran hias bentuk sulur-suluran simbol kelangsungan hidup

Sumber: data pribadi

Sebagai elemen arsitektur tradisional Sumenep ukiran hias ini akan di pakai dalam desain kolom, balok, pintu, jendela, lisplank, serta corak-corak pada dinding sehingga menambah kesan tradisional.



BAB IV KONSEP

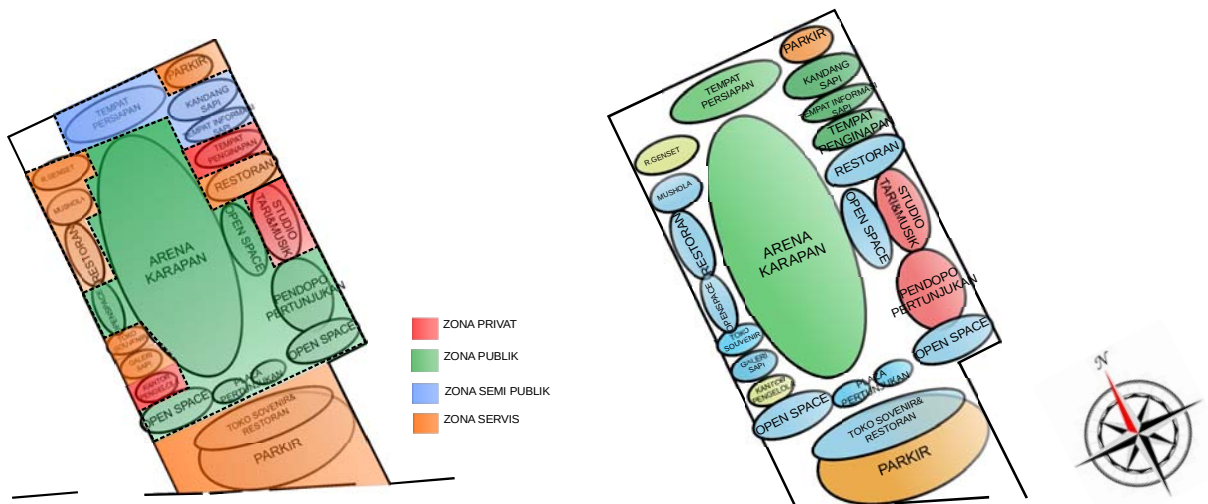
IV.1 KONSEP PENGOLAHAN SITE

IV.1.1 Zoning

Untuk kemudahan pencapaian, macam penzoningan dibagi menjadi 2 yaitu:

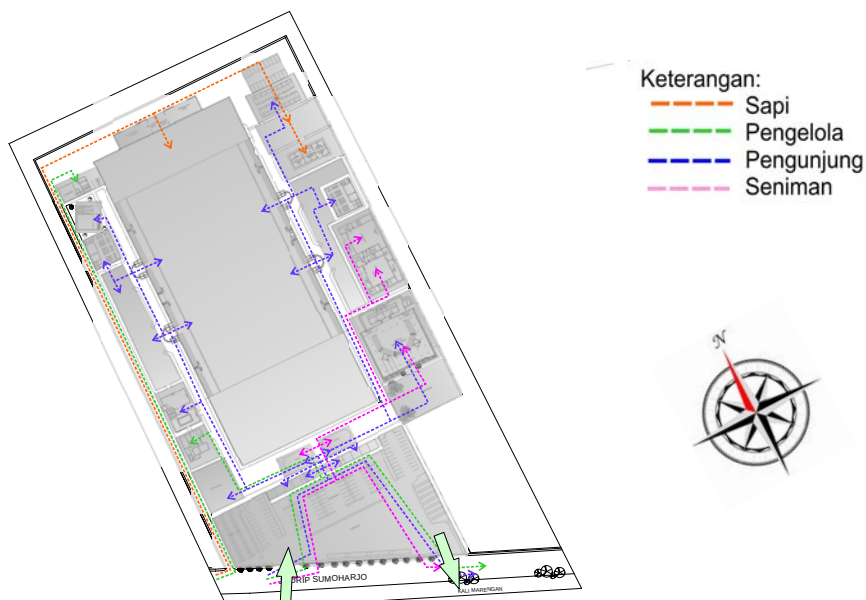
1. Menurut fungsi bangunan terbagi menjadi 3 yaitu:

- zona privat (studio tari dan musik)
- zona publik (arena karapan sapi, pendopo dan lapangan pertunjukan)
- zona servis (parkir, restoran, lavatory, mushola, toko souvenir, r.genset)



2. Menurut sirkulasi terbagi menjadi 4 yaitu:

- zona pemilik sapi&sapi
- zona pengunjung
- zona pengelola office&lapangan
- zona seniman

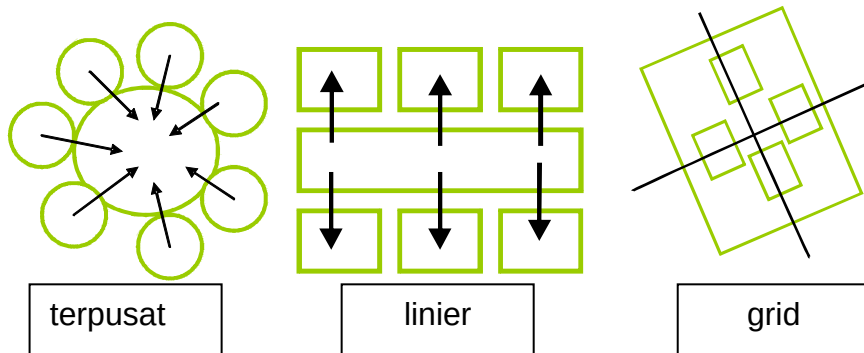




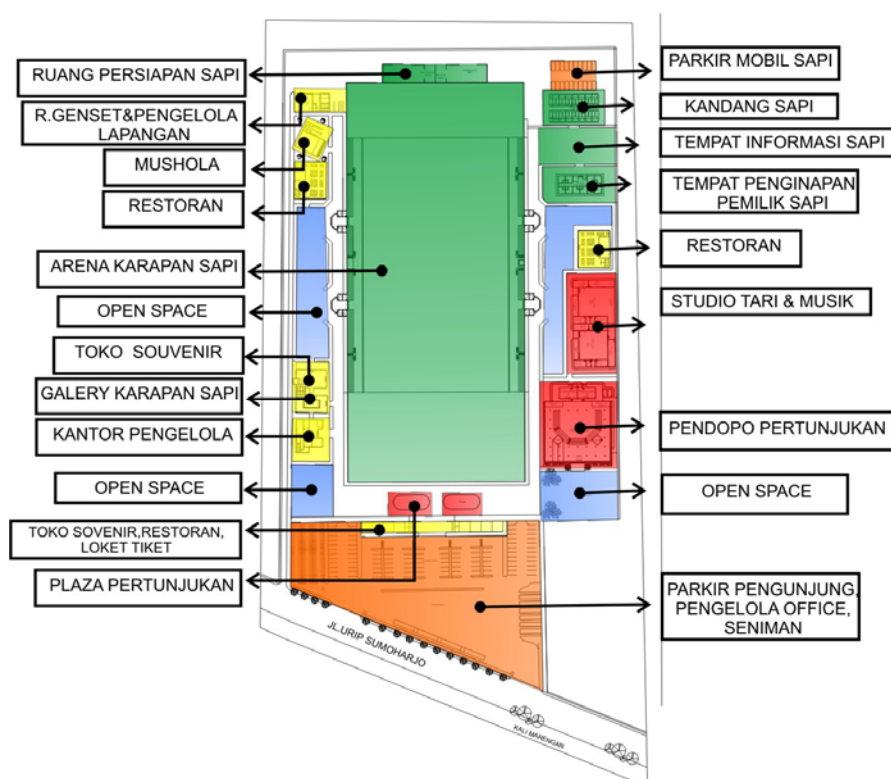
IV.1.2 Gubahan Massa

Konsep gubahan massa merupakan gabungan antara terpusat, linier, grid

- Arena karapan sapi gabungan terpusat, linier, grid karena memudahkan penonton untuk menyaksikan pertandingan serta lapangan karapan sapi penghubung ruang-ruang sekitar.
- Pendopo pertunjukan bentuk terpusat karena adanya interaksi antar penari dan penonton pada pusat lantai tari. Bentuk grid karena bentukan massa bangunan menyesuaikan bentukan arena yang memanjang ke belakang.
- Lapangan pertunjukan terbuka bentuk terpusat karena penonton mengelilingi penari. Dan bentuk linier karena adanya sirkulasi dari lapangan ke restoran atau ke pendopo atau ke arena karapan sapi.



IV.2 KONSEP TATA RUANG



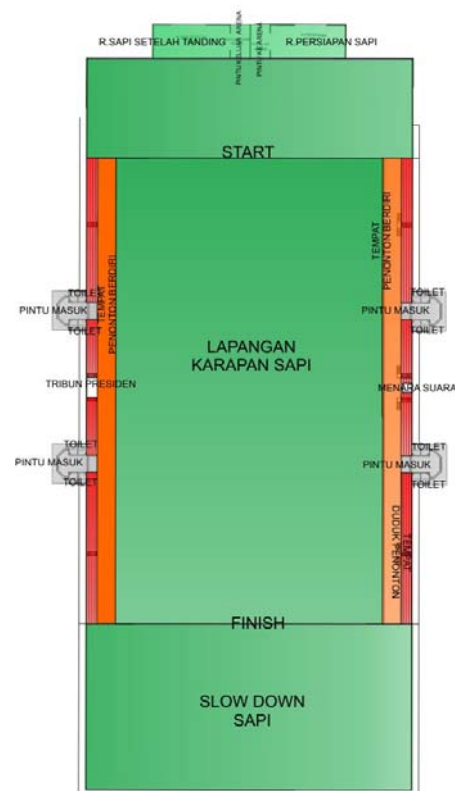


IV.2.1 Konsep Tata Ruang Dalam

IV.2.1.1 Arena Karapan Sapi

Terdiri dari ruang-ruang:

1. Ruang untuk sapi
 - hall sapi
 - ruang persiapan
2. Ruang untuk pemilik sapi, joki, perawat
 - ruang persiapan
 - ruang penginapan
3. Ruang pengunjung
 - hall
 - tribun penonton
4. Ruang servis
 - toilet



Gambar IV.2.1.1.1 Arena karapan sapi

- Lantai

Untuk karapan sapi, jenis lantai yang digunakan adalah tanah datar rumput berpasir. Pemakaian pasir dengan tujuan tidak licin apabila tanahnya basah. Rumput dengan tujuan kaki sapi tidak sakit ketika berlari karena elemen rumput yang sifatnya empuk apabila dipijak. Rumput dan tanah berpasir memudahkan sapi berlari dengan cepat.



Gambar IV.2.1.1.2 rumput berpasir
Sumber: DISPARBUD

- Reiling batas penonton berdiri

Pada karapan sapi biasa menggunakan reiling bambu yang bisa membahayakan penonton apabila sapi berlari mengarah penonton. Untuk itu pada desain ini menggunakan reiling aluminium.



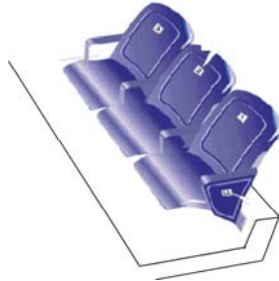
Gambar IV.2.1.1.3 reiling aluminium
Sumber: handok seat system



- Tribun penonton

Terletak di timur dan barat

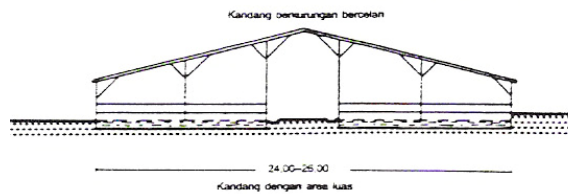
Karena pada arah ini mendapatkan view yang bagus ketika menonton pertandingan. Pada tribun menggunakan kursi sebagai alas duduk.



Gambar IV.2.1.1.4 Kursi
Sumber: Handok seat system

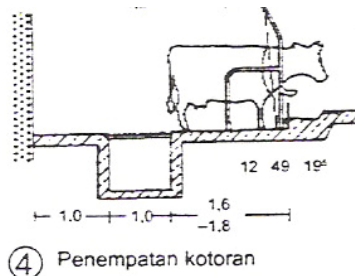
IV.2.1.1.2 Ruang Sapi

- Pada ruang persiapan sapi
.Lantainya dari rumput yang sesuai dengan sapi. Terdapat penutup atap untuk melindungi sapi dari sengatan matahari.



Gambar IV.2.1.1.2.1 ruang persiapan sapi
Sumber: Neufret,2000

- Terdapat kandang sapi sementara untuk menginap sapi yang berasal dari luar Sumenep. Pada kandang sapi ini tersedia tempat makan sapi, bersih-bersih sapi, buang air sapi, tidur sapi



Gambar IV.2.1.1.2.2 potongan kandang sapi
Sumber: Neufret,2000



IV.2.1.2 Pendopo Pertunjukan

Terdiri dari ruang-ruang:

- a. lantai tari
- b. area duduk penonton
- c. ruang ganti/ruang rias seniman
- d. back stage

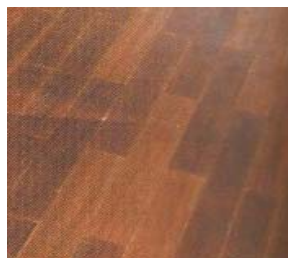


- e. toilet

Gambar IV.2.1.2.1 Pendopo Pertunjukan

- Lantai

Lantai sangat penting untuk penari melakukan gerakan khususnya bagian kaki. Jenis penutup lantai yang digunakan adalah tidak terlalu keras, datar, tidak licin. Pada pendopo pertunjukan menggunakan keramik dilapisi kayu parket. Karena parket kayu yang tidak keras dan tidak licin.



Gambar IV.2.1.2.2 lantai parket
Sumber: data pribadi

- Podium penonton

Pada podium penonton menggunakan kursi dengan alas duduk yang empuk seperti dari bahan spons untuk menyamankan penonton yang menyaksikan pagelaran.



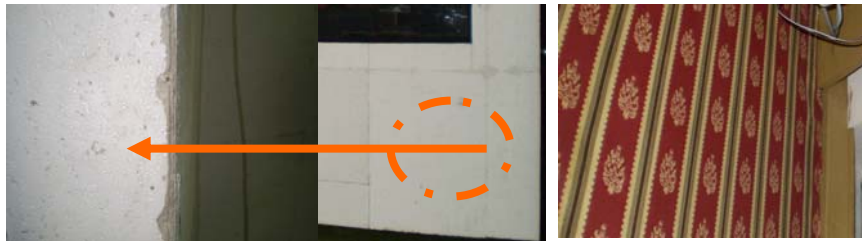
Podium yang membentuk melingkar 90⁰ karena sesuai dengan karakter pagelaran seni yang dapat ditonton 3-4 arah.



Gambar IV.2.1.2.3 kursi
Sumber: handok seat system&data pribadi

- Dinding

Dinding di pendopo menggunakan dinding akustik agar suara dari musik alat tradisional tidak memantul keluar. Biasanya pada dinding akustik ada yang dilapisi karpet untuk peredam suara.



Gambar IV.2.1.2.4dinding akustik
Sumber: data pribadi

- Plafon

Pada plafon pendopo terdapat lighting dan sound yang sangat penting untuk efek cahaya dan suara untuk pagelaran. Pada langit-langit juga dipasang akustik agar suara tidak memantul keluar tetapi kedalam bangunan. Karena sesuai dengan karakter seni, yang banyak menggunakan musik untuk mengiringi pagelaran.



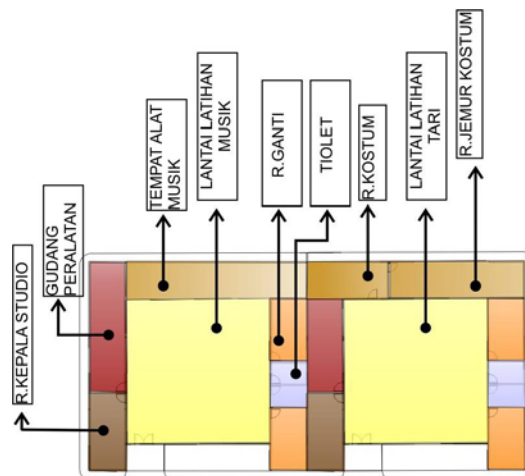
Gambar IV.2.1.2.5 langit-langit
Sumber: data pribadi



IV.2.1.3. Studio Tari dan Musik

Pada studio tari terdapat ruang-ruang:

- a. lantai latihan tari/latihan musik tradisional
- b. ruang ganti kostum
- c. ruang penyimpanan kostum
- d. ruang tamu
- e. ruang kepala studio
- f. ruang peralatan+gudang
- g. Toilet



Gambar IV.2.1.3.1 studio tari dan musik

- Lantai tari

Lantai sangat penting untuk penari melakukan gerakan khususnya bagian kaki. Jenis penutup lantai yang digunakan adalah tidak terlalu keras, datar, tidak licin. Pada pendopo pertunjukan menggunakan keramik dilapisi kayu parket. Karena parket kayu yang tidak keras dan tidak licin



Gambar IV.2.1.3.2 lantai parket
Sumber: data pribadi



Pada lantai latihan tari terdapat cermin besar untuk mengetahui apakah gerakannya sudah betul/salah dan untuk mengikuti gerakan pelatih serta mengatur kekompakan.



Gambar IV.2.1.3.3 cermin tari
Sumber: data pribadi

- Lantai musik

Pada lantai latihan musik diberi peredam berupa karpet agar suara memantul dengan teratur. Serta pemakaian dinding-dinding akustik diperlukan untuk mengatur kekompakan dalam bernada/memainkan alat musik.



Gambar IV.2.1.3.4 lantai&dinding akustik
Sumber: data pribadi

IV.2.2 Konsep Tata Ruang Luar

- Tanaman sawo di gunakan disekitar mushola karena sesuai dengan filosofi sabu(sawo) yang artinya mon sholat je' bu ambu (jangan pernah meninggalkan sholat).
- Pohon cemara udang digunakan pada selasar sebelah arena dan tempat open space karena pohon ini selain bagus juga sebagai peneduh.
- Tanaman bугenfil digunakan pada parkirán juga karena sifatnya yang menyerap polusi.
- Tanaman melati diletakkan disekitar lapangan pertunjukan terbuka dan sebelah dinding arena karena terdapat kesenian tan pangantanan berkaitan dengan mekarnya bunga melati.



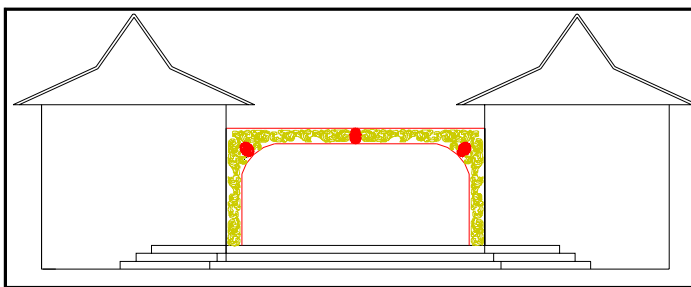
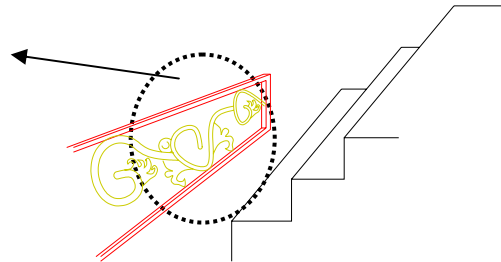
- Untuk memberi kesan sejuk, akan dilengkapi kolam-kolam karena madura yang terkesan gersang dan panas.
- Adanya pergola untuk tempat rehat sejenak pengunjung.
- Pohon palem sebagai pengarah berada di jalan mobil sapi serta area sirkulasi pengunjung.

IV.3 KONSEP ARSITEKTUR TRADISIONAL

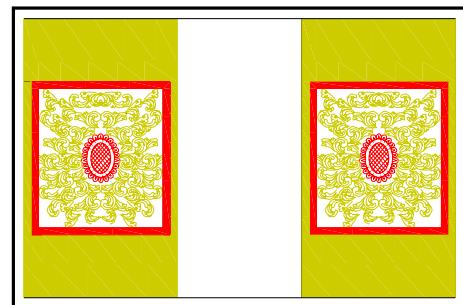
Penggunaan arsitektur tradisional pada elemen bangunan diperlukan agar tidak timpang dengan bangunan sekitar, serta melestarikan kebudayaan tradisional agar tidak punah. Filosofi-filosofi yang ada mengandung nilai-nilai makna tertentu yang pastinya mengajarkan kebaikan.

IV.3.1 Arena karapan sapi

- Pada reiling balkon tribun, dari besi tempa dengan ukiran hias motif jeng olengan.



PEMAKAIAN UKIRAN HIAS TRADISIONAL PADA PINTU MASUK KE ARENA KARAPAN SAPI DARI BESI TEMPA DENGAN MOTIF NANAS DAN SULUR-SULURAN.



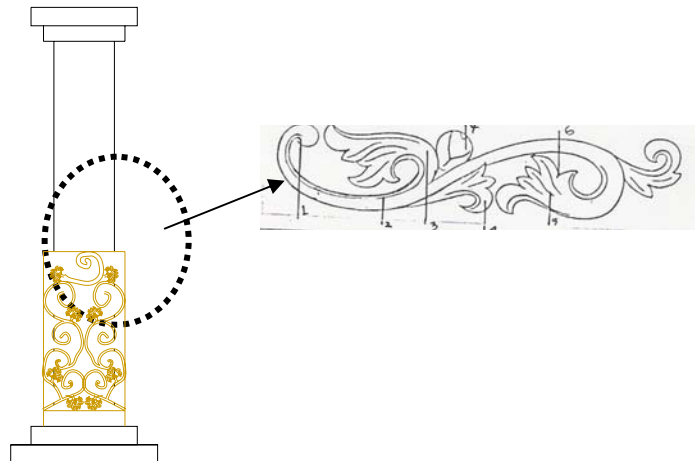
PADA DINDING LUAR ARENA TERDAPAT DINDING TIMBUL DENGAN RAGAM HIAS NANAS DAN SULUR-SULURAN. TERBUAT DARI BATU PUTIH YANG DIWARNA. PADA BAGIAN BELAKANG RAGAM HIAS DIBERI LAMPU UNTUK PENCAHAYAAN PADA MALAM HARI.

yang warna merah darah itu sendiri berarti berani menghadapi tantangan sesuai dengan arena tanding karapan sapi. Dan emas yang berarti kejayaan.

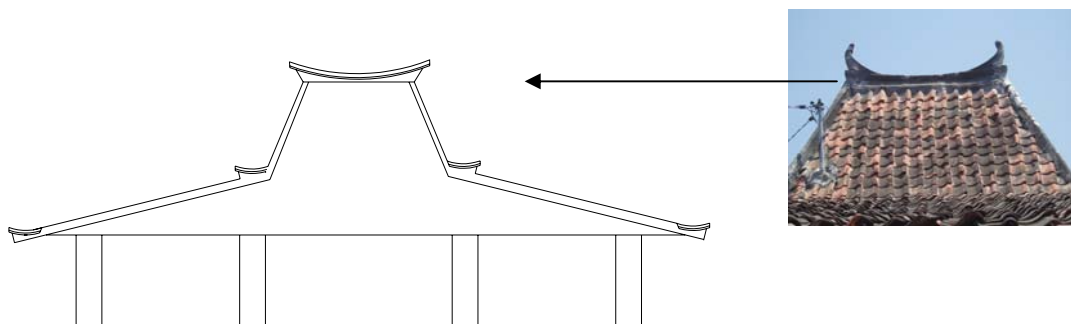


IV.3.2 Pendopo Pertunjukan

- Kolom pendopo terbuat dari beton yang terdapat tambahan ukiran hias dari kayu pada lapisan luarnya.

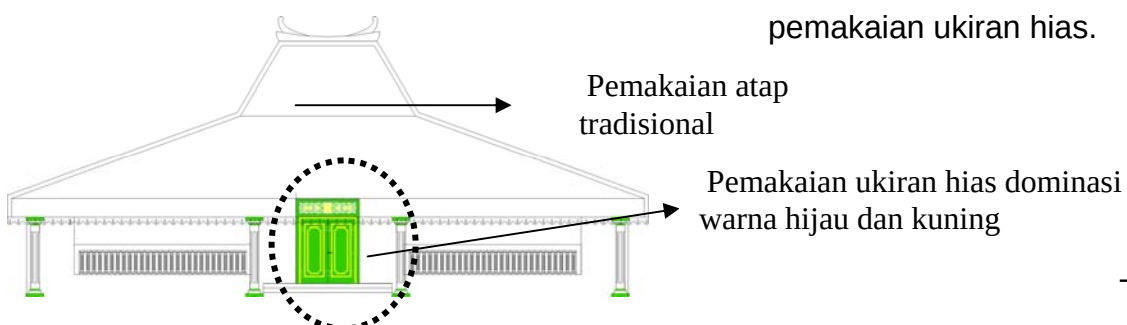


- Pemakaian atap tradisional tipe bangsal pada pendopo pertunjukan menambah kesan tradisional.



IV.3.3 Restoran

- Selain memakai kursi meja, tempat untuk makan lesehan menggunakan lantai pasir seperti budaya tradisional masyarakat Lombang, Sumenep. Pasir ini dipercaya bisa menyembuhkan penyakit. Jenis pasir ini tidak lengket seperti pasir pantai lainnya.
- Pemakaian atap tradisional juga terdapat pada restoran serta pemakaian ukiran hias.

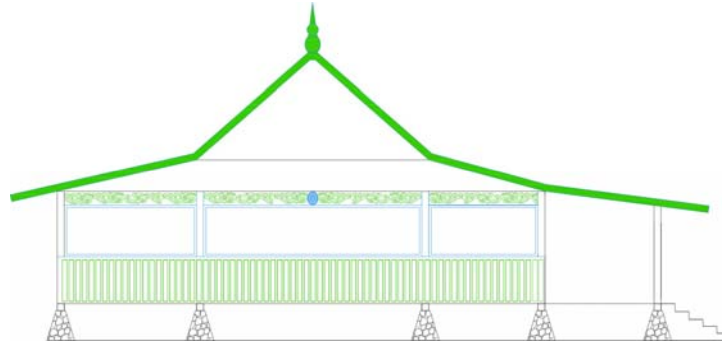




- Pada restoran didominasi warna hijau mustard dan kuning.

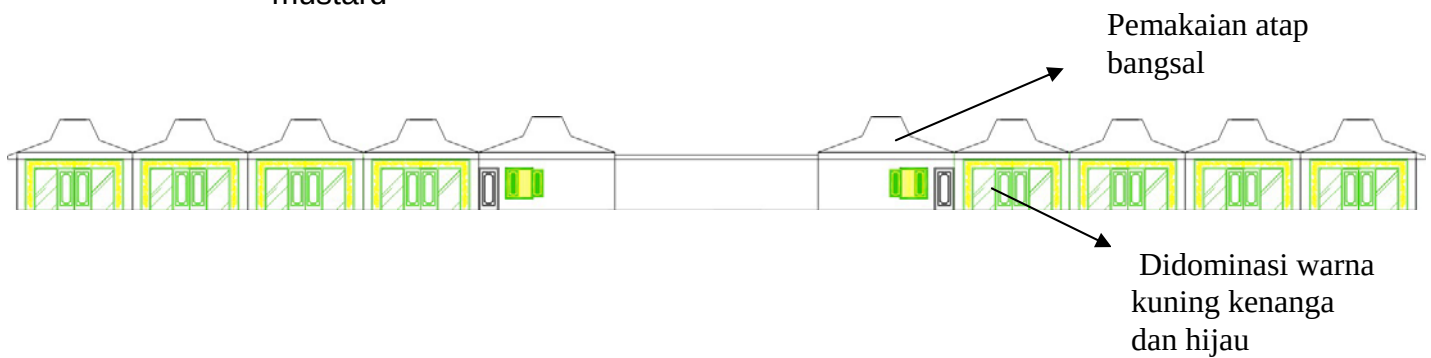
IV.3.4 Mushola

- Mushola didominasi warna hijau dan biru dan berukiran hias sulur-suluran

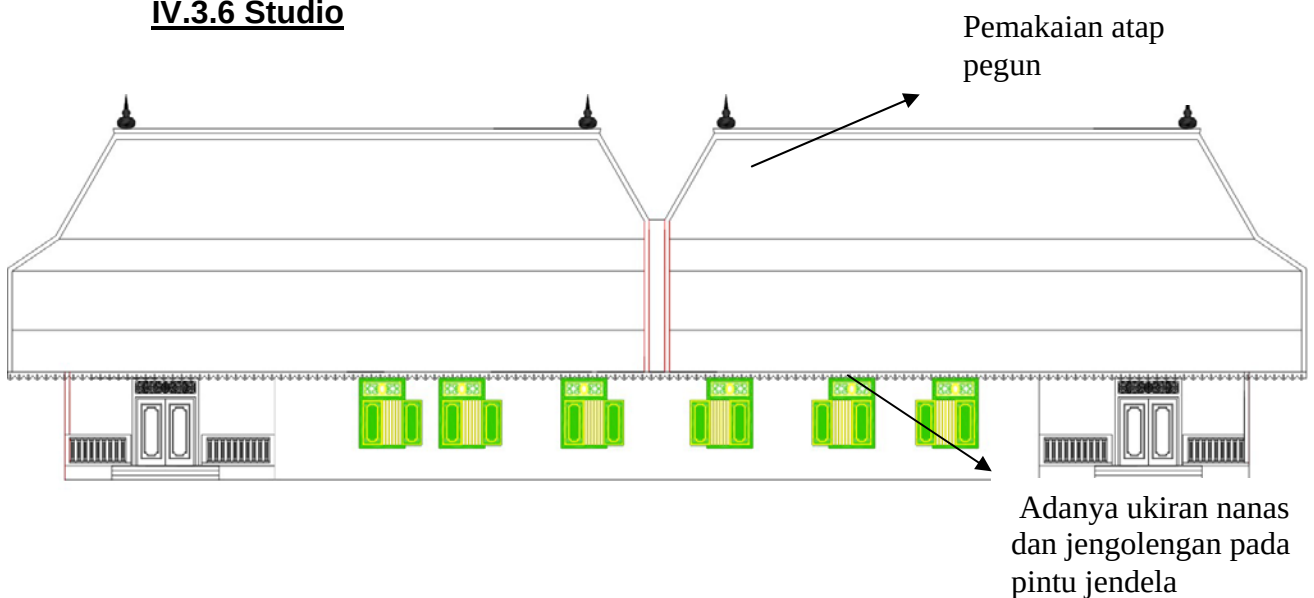


IV.3.5 Toko Sovenir

- Dalam toko sovenir didominasi warna kuning kenanga dan hijau mustard



IV.3.6 Studio





BAB V

DESAIN SKEMATIK

V.1 PERMASALAHAN

A. PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang Pusat Seni Budaya Sumenep yang bisa mewadahi kegiatan seni budaya bersifat festival.

B. PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana mengolah tata ruang untuk kegiatan karapan sapi dan pendukungnya.
2. Bagaimana penerapan ciri arsitektural tradisional Sumenep pada bentuk dan elemen ruang dalam dan luar.

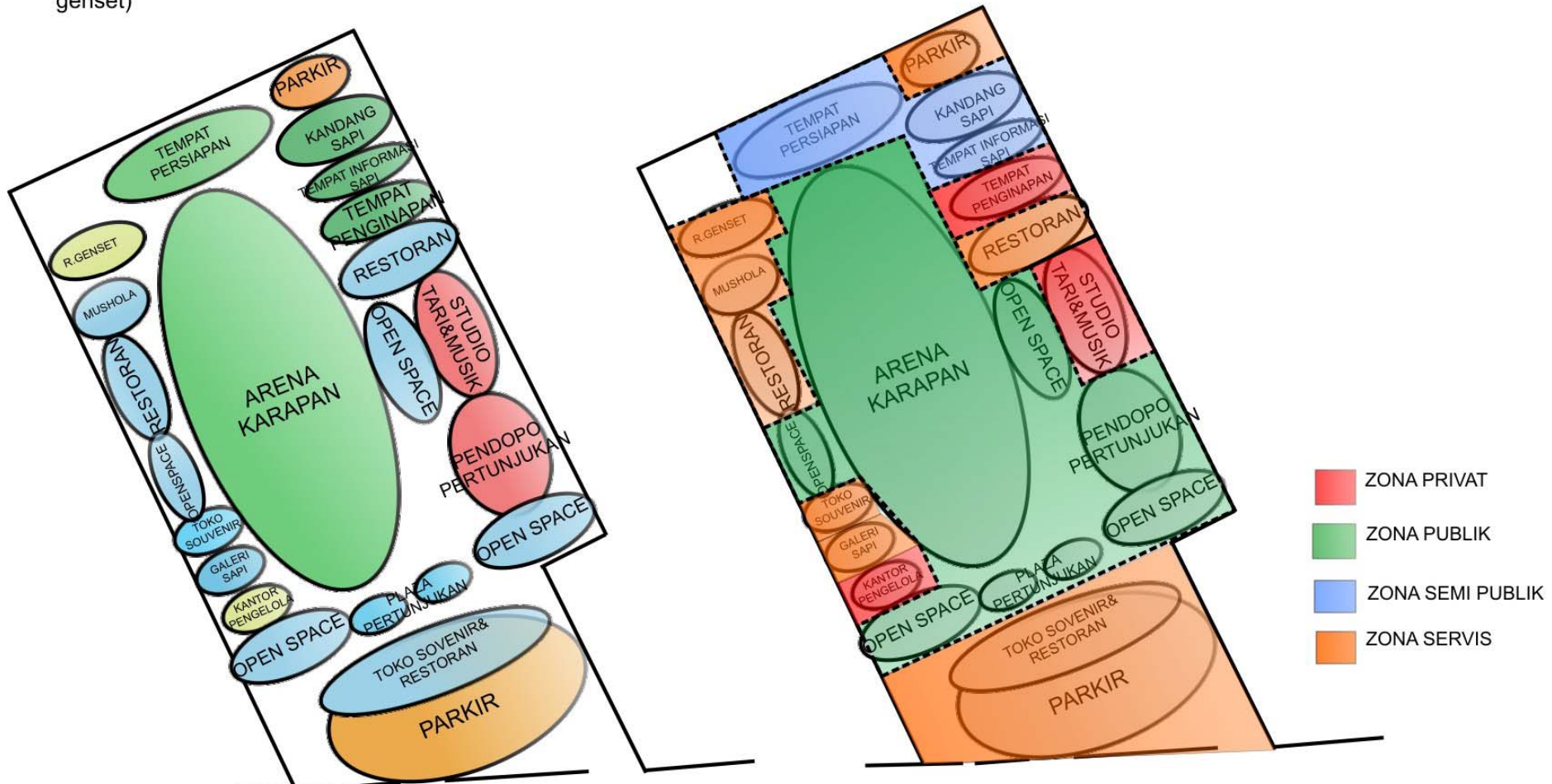


V.2 ZONING

ZONING

Menurut fungsi bangunan terbagi menjadi 4 yaitu:

1. Zona privat (studio tari, studio musik, tempat penginapan, kantor pengelola)
2. Zona publik (arena karapan sapi, pendopo, plaza pertunjukan, open space)
3. Zona semi publik (tempat persiapan sapi, kandang sapi, tempat informasi sapi)
4. Zona servis (parkir, restoran, lavatory, mushola, toko souvenir, galery sapi, ruang genset)





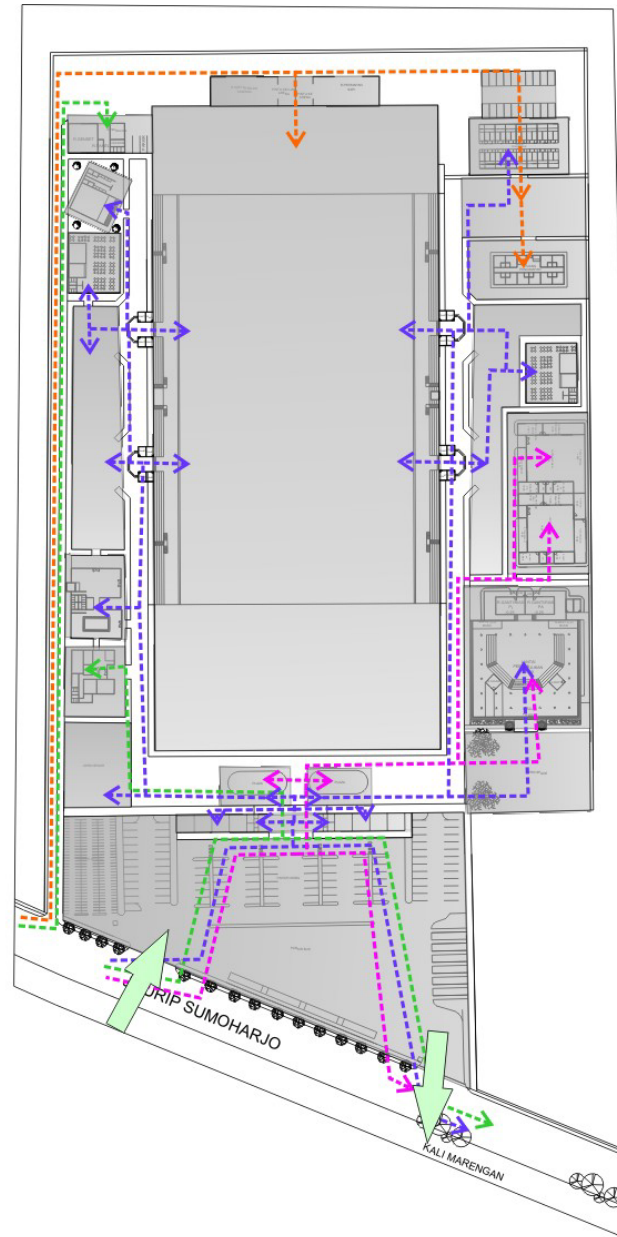
V.3 SIRKULASI

SIRKULASI

Sirkulasi terbagi menjadi 4 yaitu:

1. Sirkulasi pemilik sapi & sapi
2. Sirkulasi pengunjung
3. Sirkulasi pengelola office & lapangan
4. Sirkulasi seniman

1. **Sirkulasi pemilik sapi dan sapi** terdapat jalur tersendiri menuju area sapi untuk mendapatkan kelancaran sirkulasi kendaraan sapi. Berada dibelakang agar dekat dengan ruang persiapan sapi, kandang sapi, serta tempat informasi sapi. Sehingga dalam pengaturan kegiatan lebih terarah dan teratur.
2. **Pintu entrance dan exit** dibagi menjadi 2 agar memudahkan sirkulasi kendaraan mobil dan bis.
3. **Sirkulasi pengunjung, pengelola office dan seniman** berada di depan agar dekat dengan zona ruang untuk pengunjung, pengelola dan seniman.
4. **Pengunjung dari entrance dan parkir** bisa langsung menuju loket tiket, kemudian disambut tarian di 2 plaza. Lalu pengunjung bisa menuju arena karapan sapi, pendopo pertunjukan, open space, maupun tempat informasi sapi serta area servis seperti toko souvenir, restoran, mushola dan lavatory.



Keterangan:

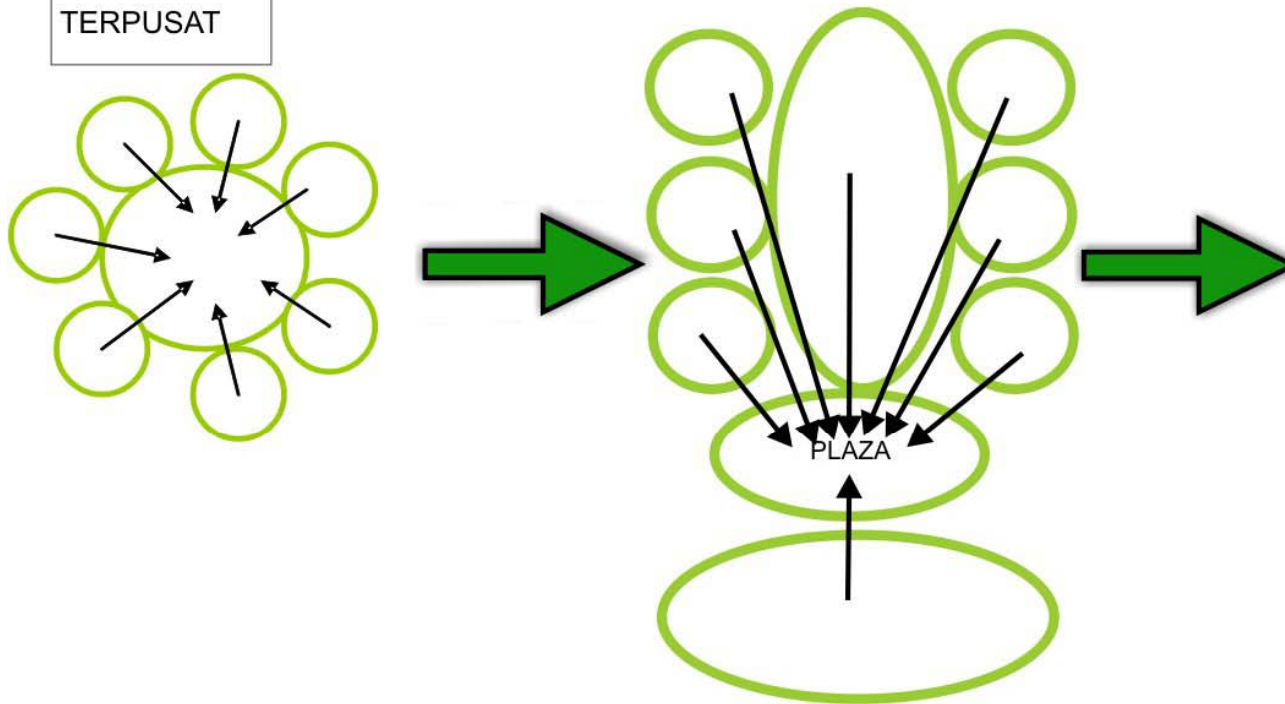
- Sapi
- Pengelola
- Pengunjung
- Seniman



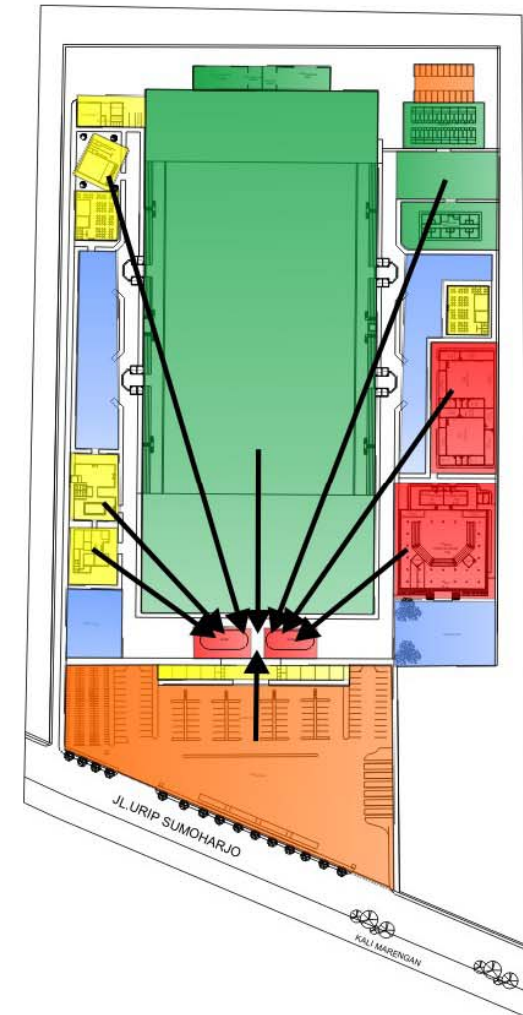
V.4 GUBAHAN MASSA

GUBAHAN MASSA

TERPUSAT



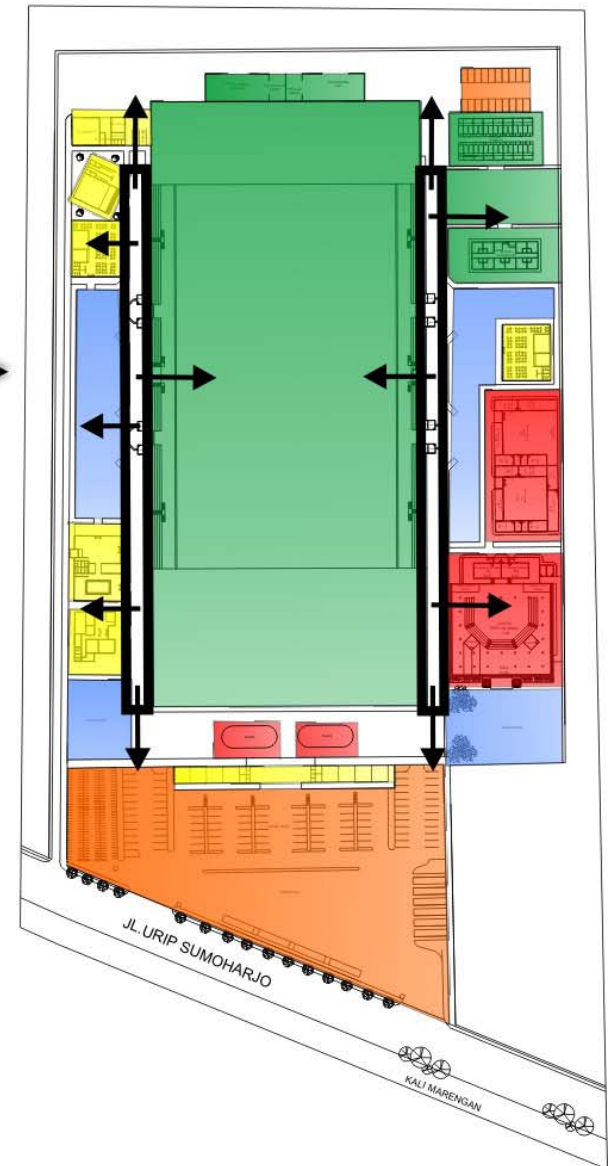
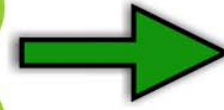
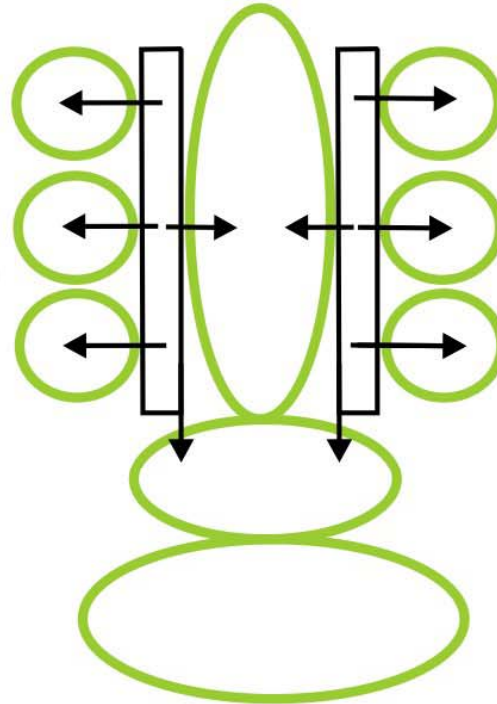
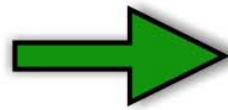
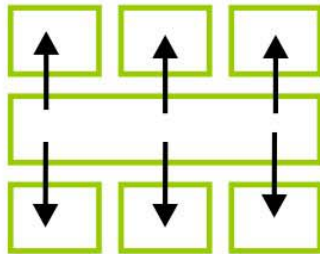
Dalam skala kawasan plaza dan hall sebagai penghubung bangunan. Ketika orang akan menuju arena karapan sapi, pendopo pertunjukan, melalui plaza untuk tarian sambutan serta hall untuk berkumpul orang.





GUBAHAN MASSA

LINIER

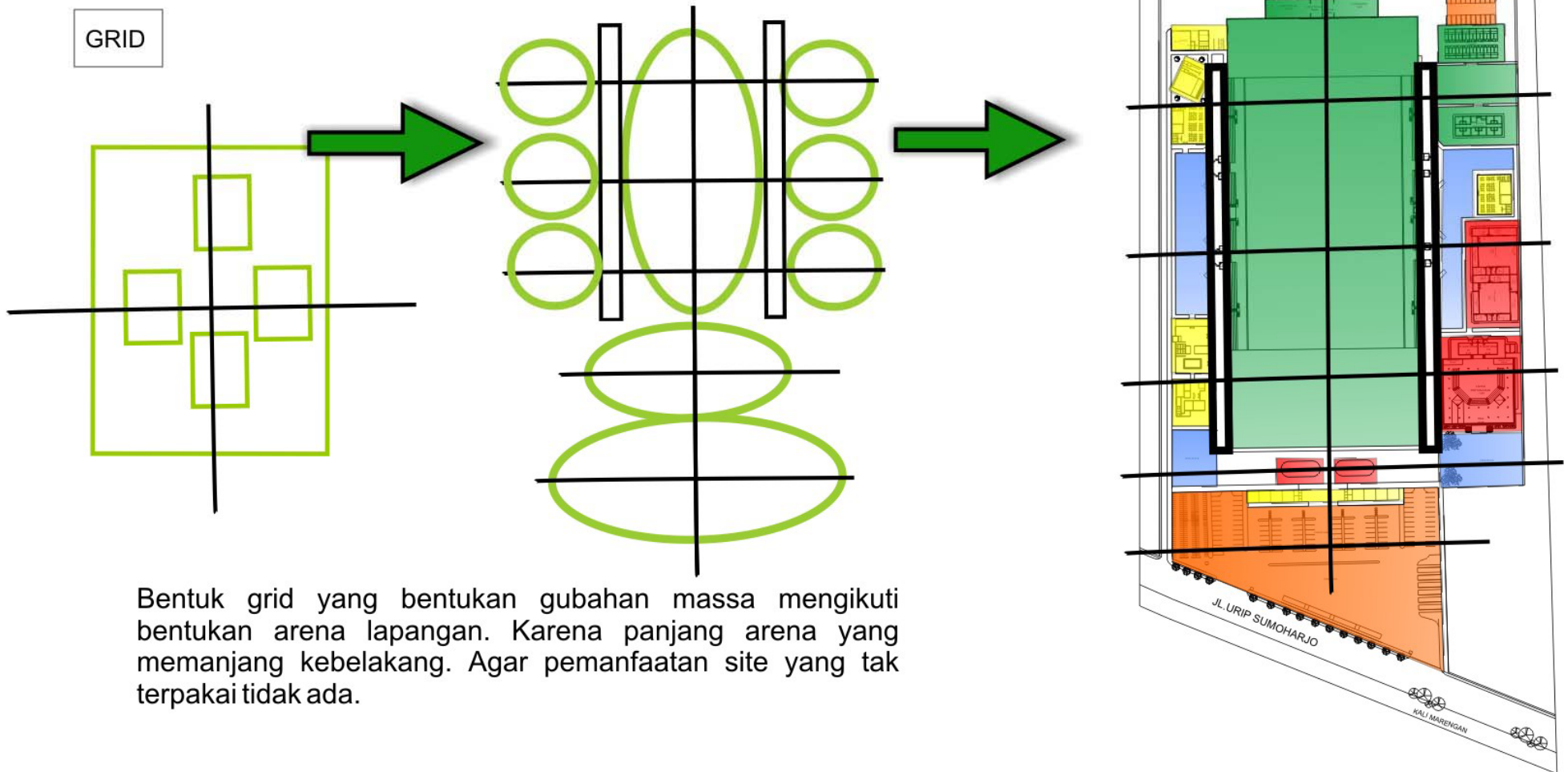


Karena sepanjang sirkulasi kanan kiri terdiri dari sederetan bangunan. Sirkulasi utama berada ditengah (diantara bangunan)



GUBAHAN MASSA

GRID

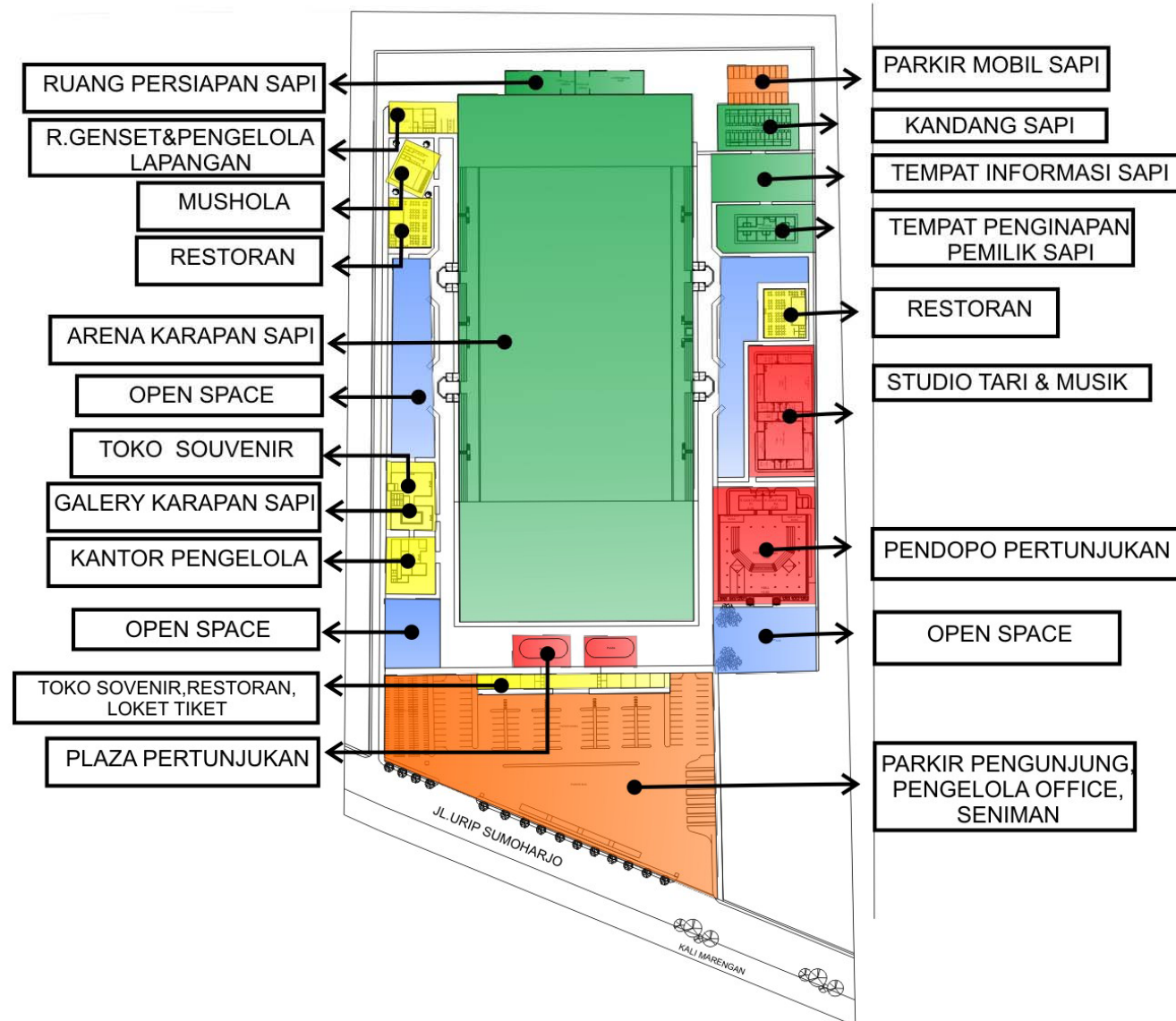


Bentuk grid yang bentukan gubahan massa mengikuti bentukan arena lapangan. Karena panjang arena yang memanjang kebelakang. Agar pemanfaatan site yang tak terpakai tidak ada.



V.5 TATA RUANG LUAR

TATA RUANG LUAR

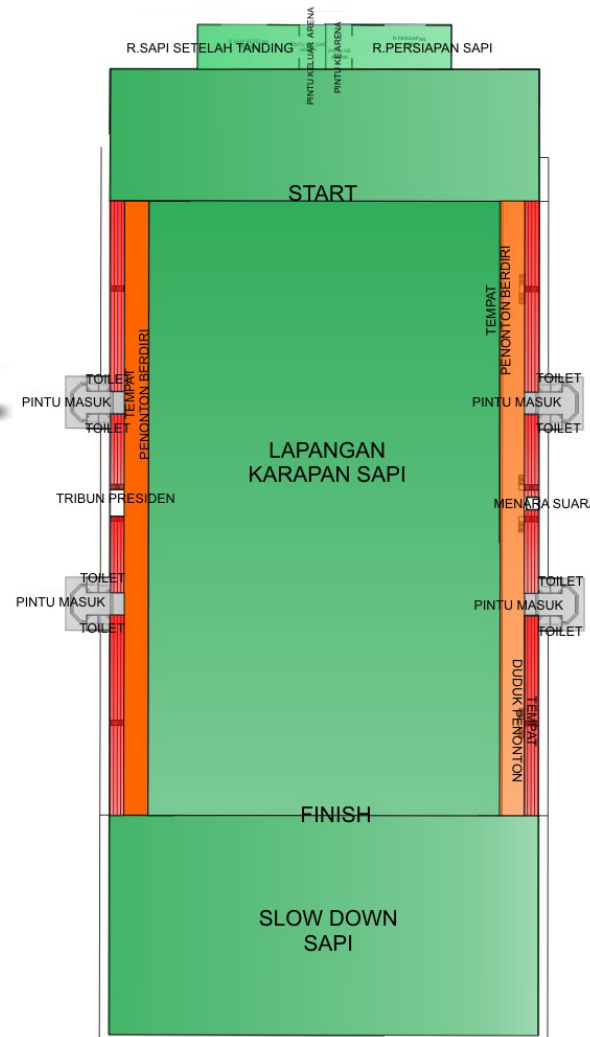
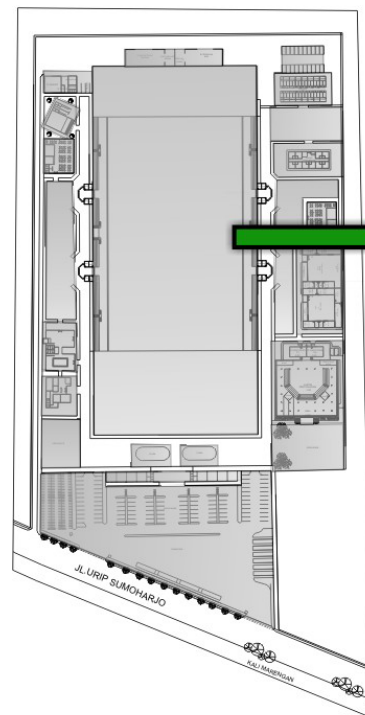




V.6 TATA RUANG DALAM

TATA RUANG DALAM

ARENA KARAPAN SAPI



1. Ruang persiapan sapi

Dibutuhkan untuk persiapan sapi dalam pemasangan aksesoris untuk arak-arakan sapi, ritual doa-doa, pemasangan aksesoris karapan sapi.

2. Pintu ke arena

Dibutuhkan untuk sapi yang akan siap tanding.

3. Pintu keluar arena

Dibutuhkan untuk sapi yang telah tanding.

4. Ruang sapi setelah tanding

Dibutuhkan untuk berkumpulnya sapi yang telah tanding.

5. Tempat duduk penonton yang berada di timur dan barat karena view ini baik apabila menyaksikan karapan sapi.

6. Pada depan tempat duduk terdapat tempat penonton yang berdiri yang dibatasi dengan reiling pembatas.

7. Lapangan karapan sapi pada bagian tengah dengan sapi lari hanya 1 arah.

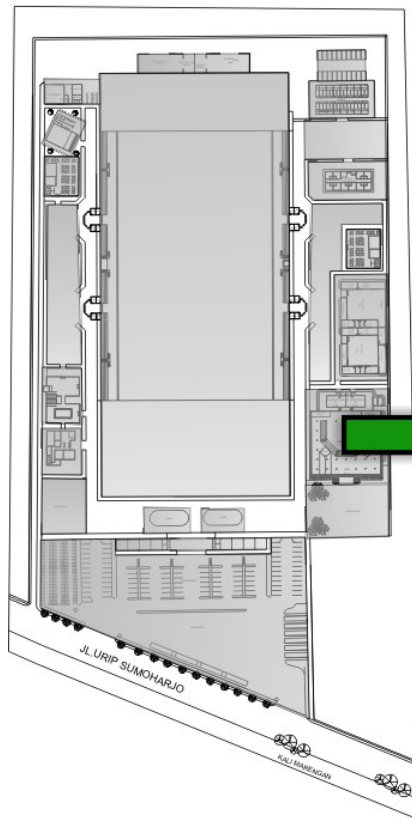
8. Pintu masuk arena ada 4 arah timur barat. Disertai dengan toilet agar mempermudah sirkulasi pengunjung.

9. Tribun presiden untuk tandingan tingkat karisidenan



TATA RUANG DALAM

PENDOPO PERTUNJUKAN



1. Lantai tari

Terletak ditengah-tengah karena sesuai dengan karakter seni yang terdapat interaksi dengan penonton seperti ludruk dan tari topeng.

2. Tempat duduk penonton

Mengitari lantai tari dan berbentuk melingkar 90 yang baik untuk melihat view pemain.

3. Ruang ganti/rias seniman

Terletak dibelakang back stage dan dekat dengan pintu keluar ke studio, memudahkan sirkulasi seniman

4. Toilet

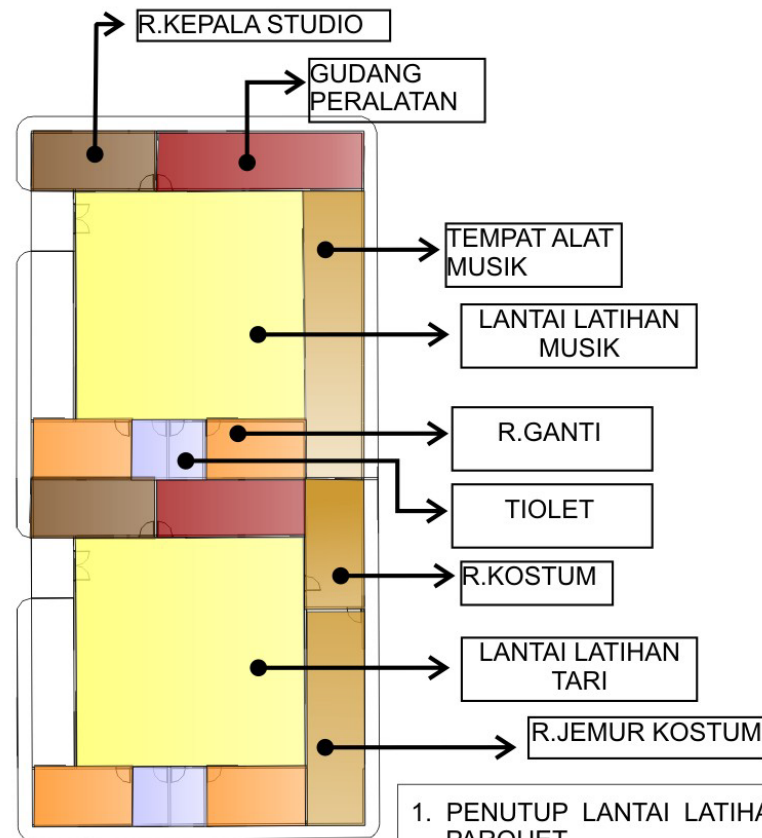
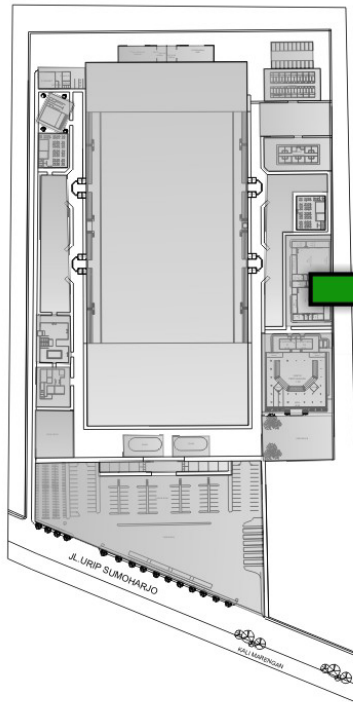
Di ruang ganti seniman terdapat toilet agar memudahkan sirkulasi seniman buang air. Toilet pengunjung berada dibelakang.

5. **Ruang sound dan lighting** terdapat dibelakang tempat duduk untuk mempermudah pengaturan suara dan tata cahaya.



TATA RUANG DALAM

STUDIO TARI&MUSIK

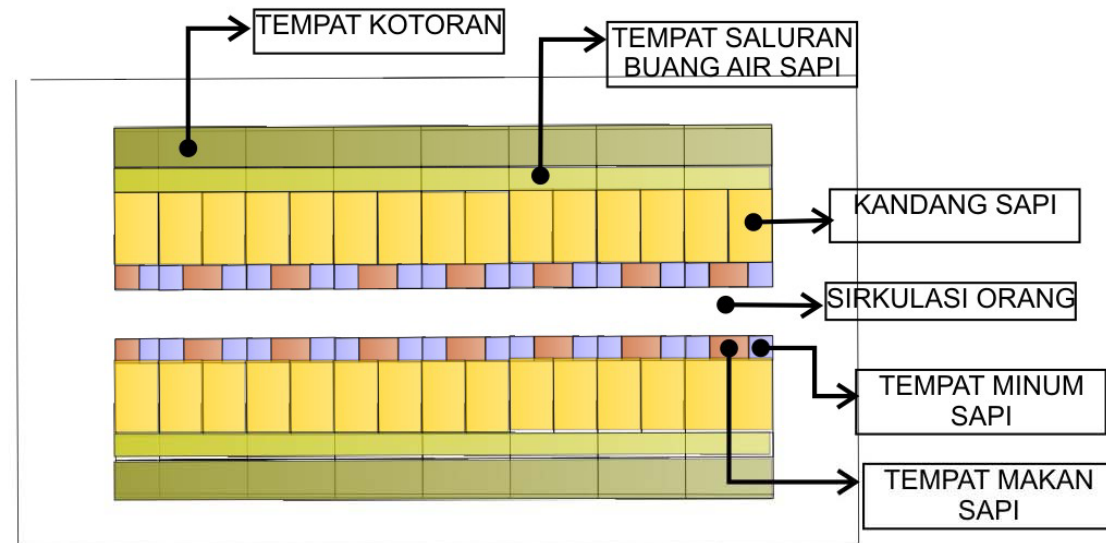
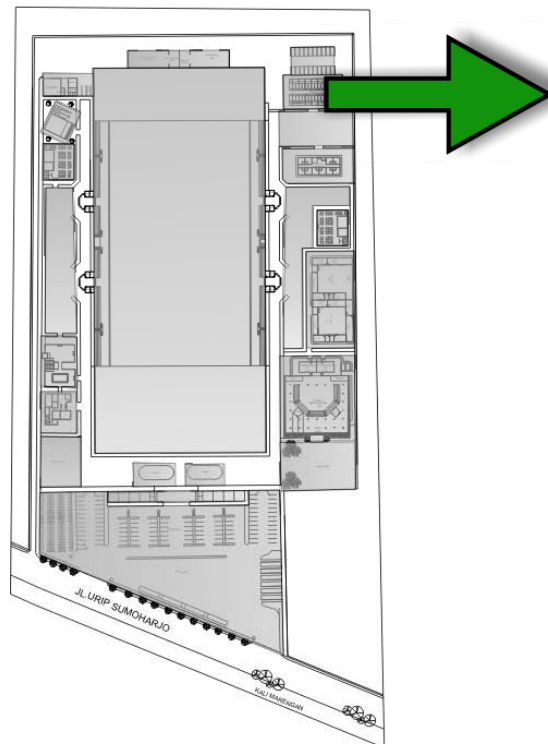


1. PENUTUP LANTAI LATIHAN TARI DARI PARQUET.
2. PENUTUP LANTAI LATIHAN MUSIK DARI KARPET.



TATA RUANG DALAM

KANDANG SAPI

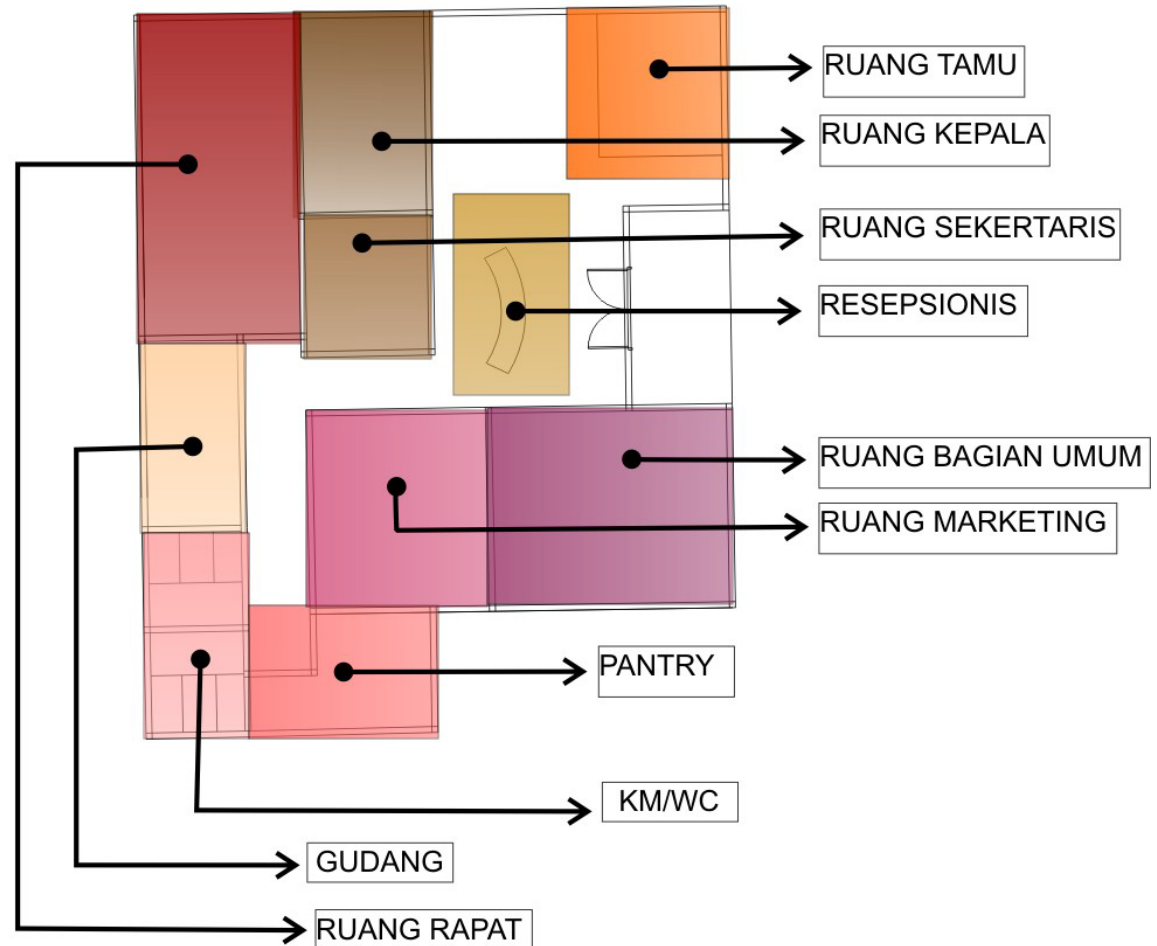
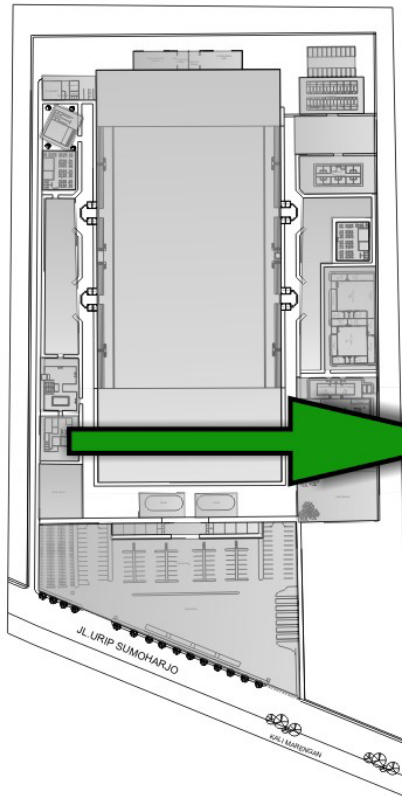


- 1. Saluran buang air sapi**
Pada saluran buang air sapi dibuat seperti selokan kemudian dialirkan ke septiktank dan masuk ke sumur peresapan.
- 2. Tempat kotoran**
Untuk mengumpulkan kotoran sapi yang berada dikandang yang kemudian dikumpulkan diwadiah dan diberi pengurai untuk dijadikan pupuk kompos yang bermanfaat untuk kesuburan tanaman di dalam site.
- 3. Sirkulasi orang**
Jalan ini untuk sirkulasi pemberian makan pada sapi serta sirkulasi pengunjung yang ingin melihat sapi/memberi makan sapi.
- 4. Kandang sapi**
Kandang sapi ada 2 yaitu kandang sapi untuk istirahat (makan dan dipijat-pijat) dan kandang untuk tidur.



TATA RUANG DALAM

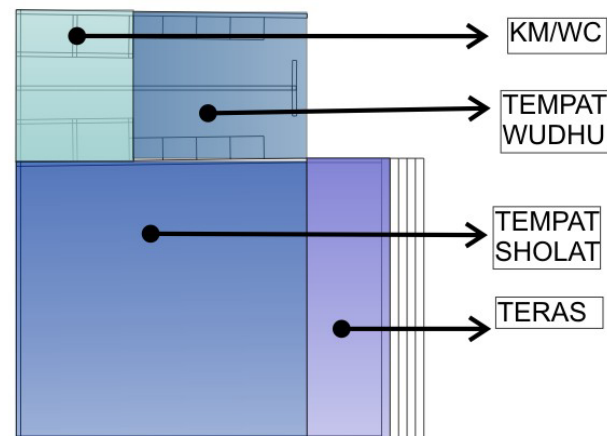
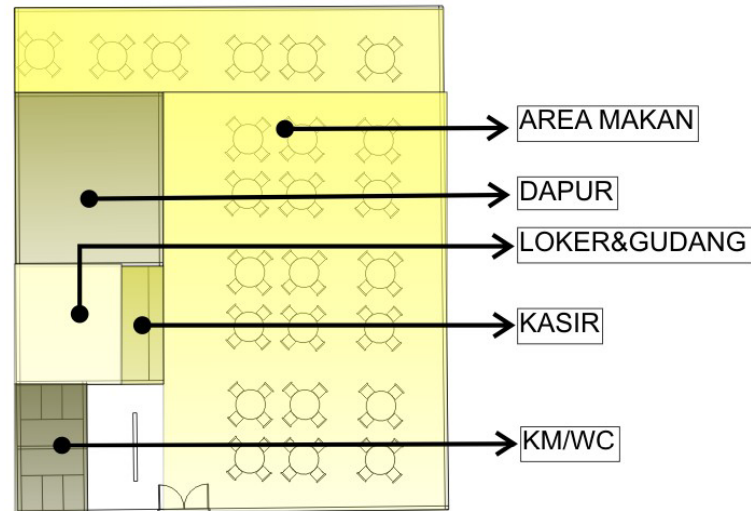
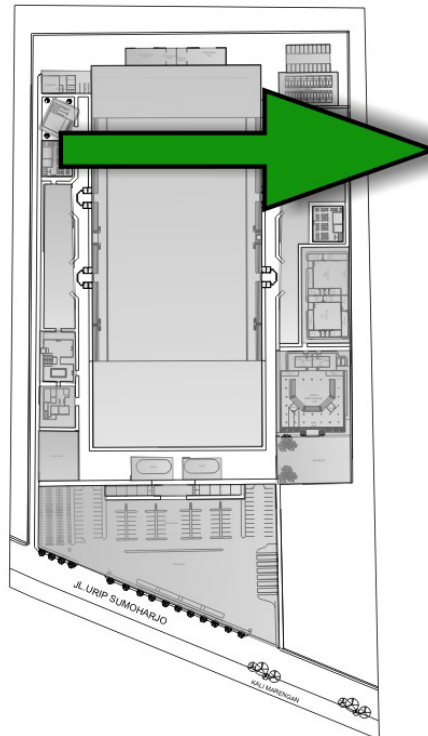
KANTOR PENGELOLA





TATA RUANG DALAM

RESTORAN&MUSHOLA



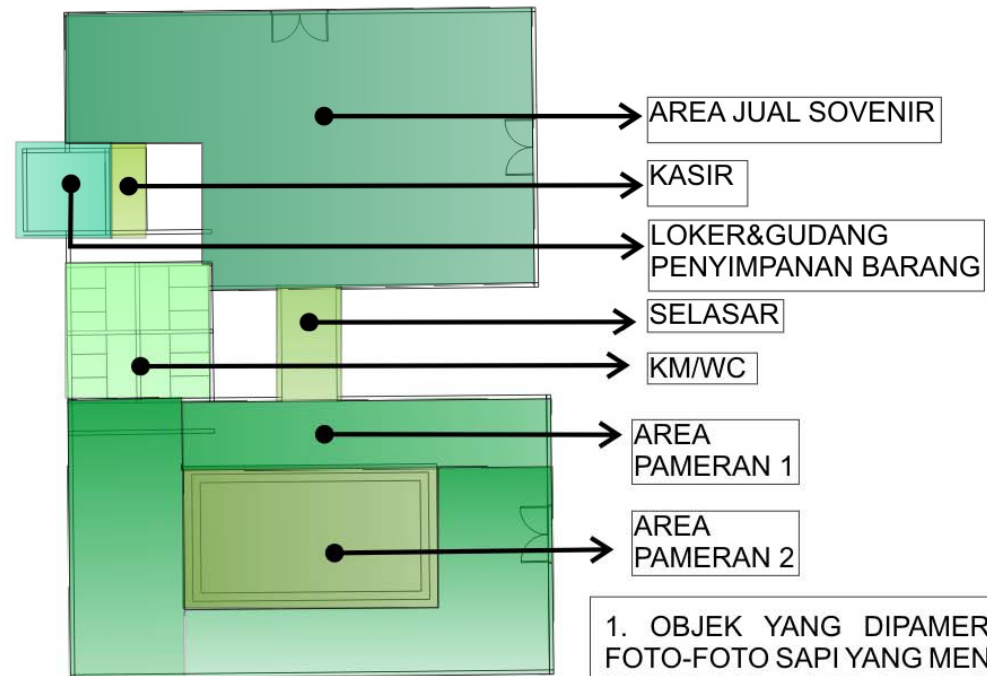
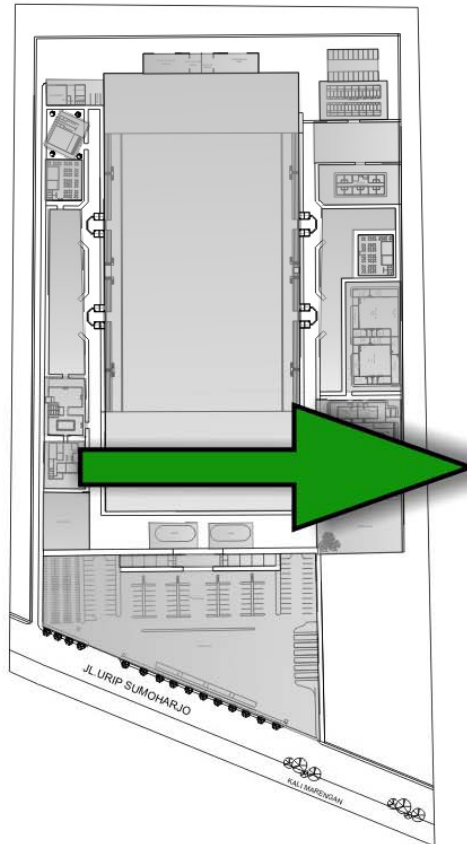
PADA MUSHOLA BIASANYA TERDAPAT TERAS YANG LEBIH RENDAH DARI TEMPAT SOLAT UNTUK BERKUMPUL SEJENAK



V.7

TATA RUANG DALAM

GALERY SAPI&TOKO SOVENIR



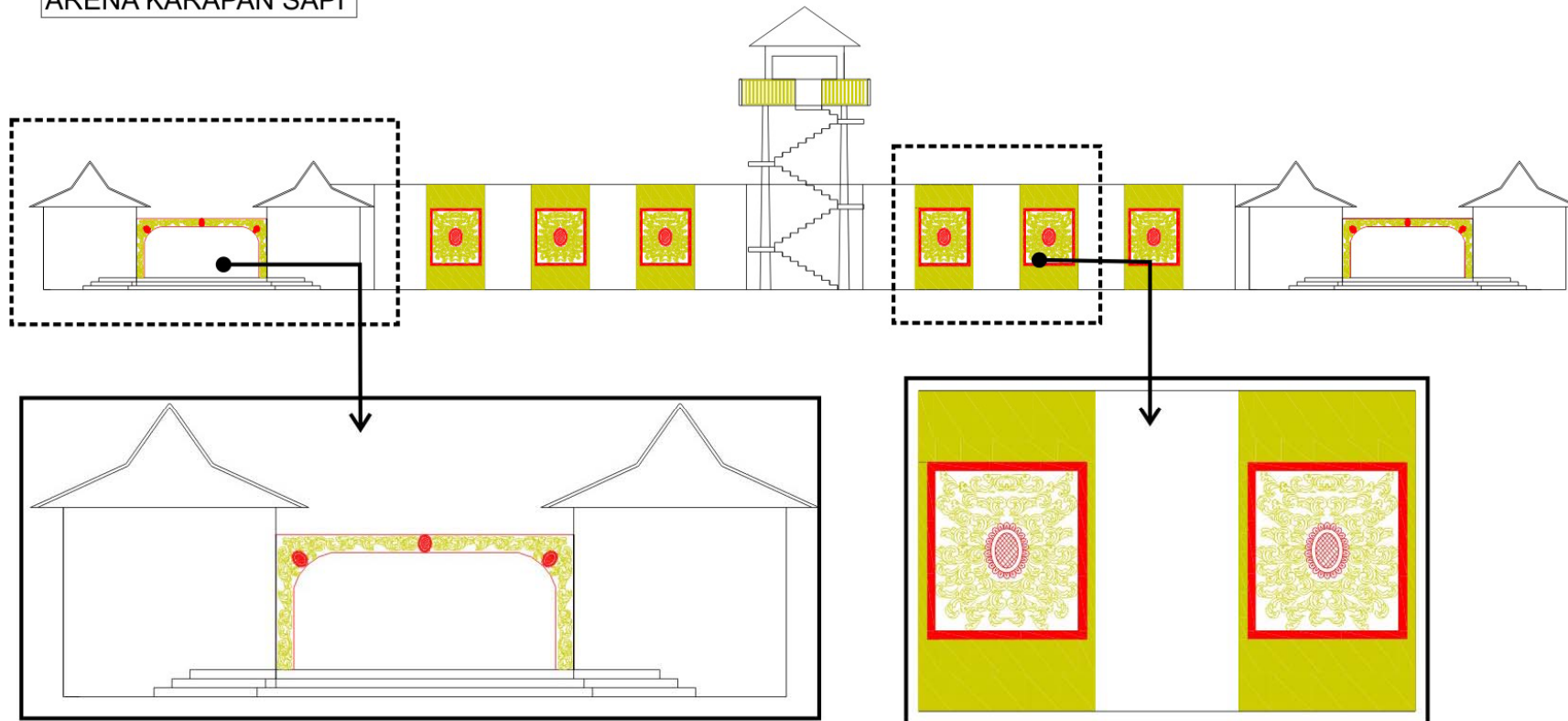
1. OBJEK YANG DIPAMERKAN BERUPA FOTO-FOTO SAPI YANG MENANG, ATRIBUT KARAPAN SAPI HINGGA SEJARAH KARAPAN SAPI.
2. AREA PAMERAN 2 LETAKNYA LEBIH TINGGI DARI PAMERAN 1 UNTUK MELETAKKAN OBJEK YANG UTAMA MISAL PATUNG KARAPAN SAPI/KELES KARAPAN SAPI.



ARSITEKTUR TRADISIONAL

ARSITEKTUR TRADISIONAL

ARENA KARAPAN SAPI



PEMAKAIAN UKIRAN HIAS TRADISIONAL PADA PINTU MASUK KE ARENA KARAPAN SAPI DARI BESI TEMPA DENGAN MOTIF NANAS DAN SULUR-SULURAN.

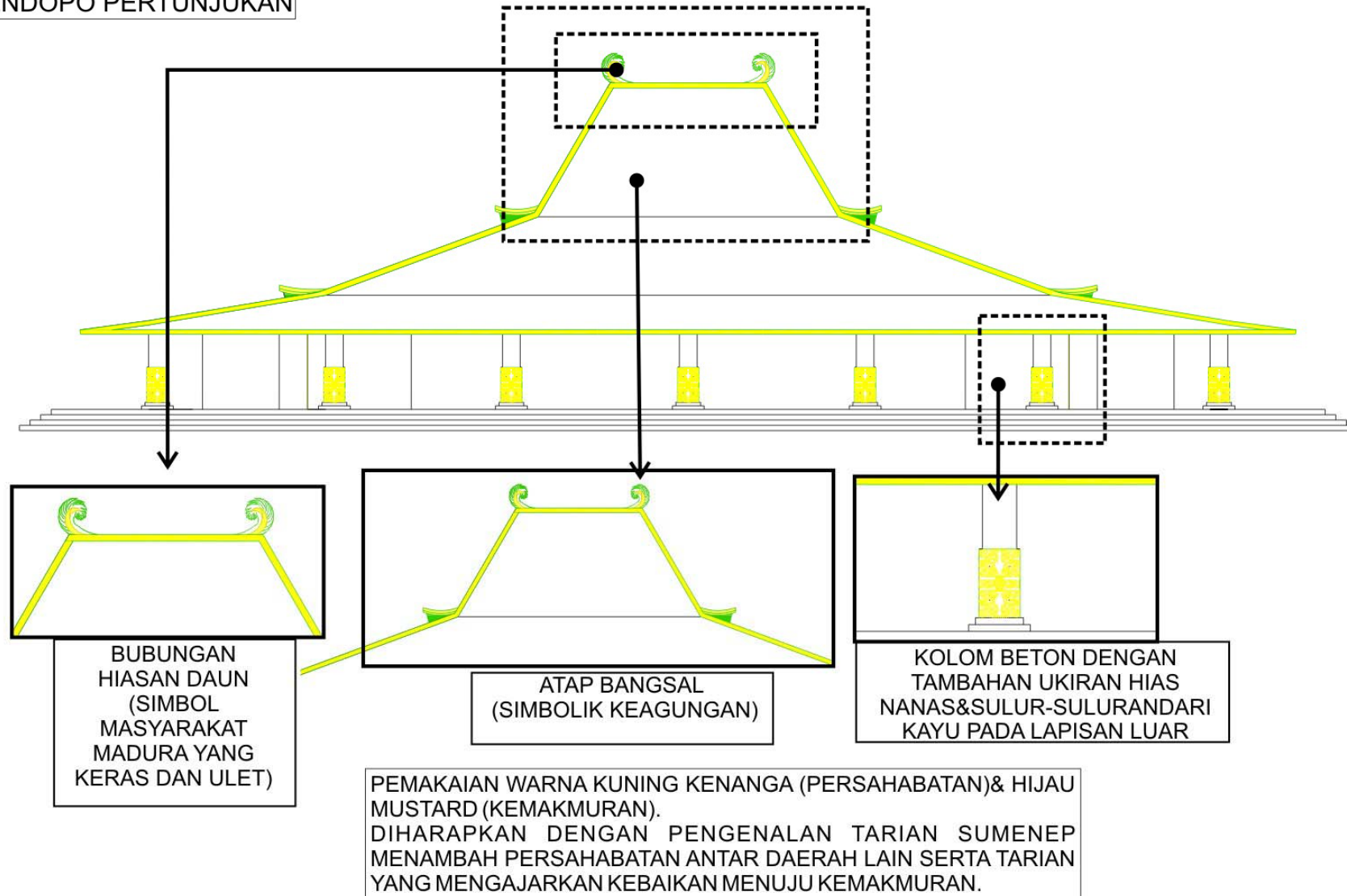
PEMAKAIAN WARNA EMAS (KEJAYAAN) & MERAH (BERANI MENGHADAPI TANTANGAN) SESUAI DENGAN KARAKTER KARAPAN SAPI.

PADA DINDING LUAR ARENA TERDAPAT DINDING TIMBUL DENGAN RAGAM HIAS NANAS DAN SULUR-SULURAN. TERBUAT DARI BATU PUTIH YANG DIWARNA. PADA BAGIAN BELAKANG RAGAM HIAS DIBERI LAMPU UNTUK PENCAHAYAAN PADA MALAM HARI.



ARSITEKTUR TRADISIONAL

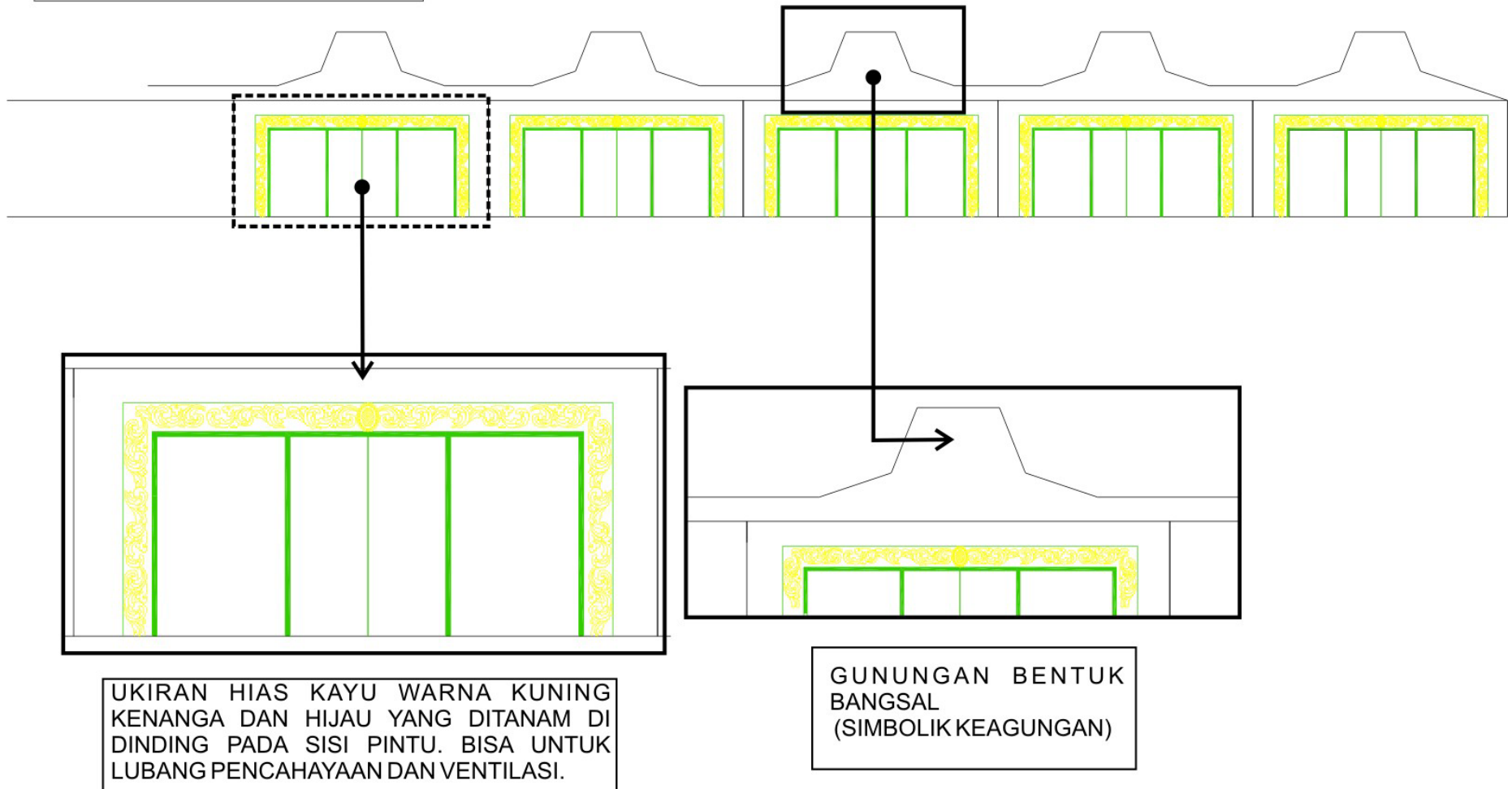
PENDOPO PERTUNJUKAN





ARSITEKTUR TRADISIONAL

TOKO SOVENIR DAN RESTORAN



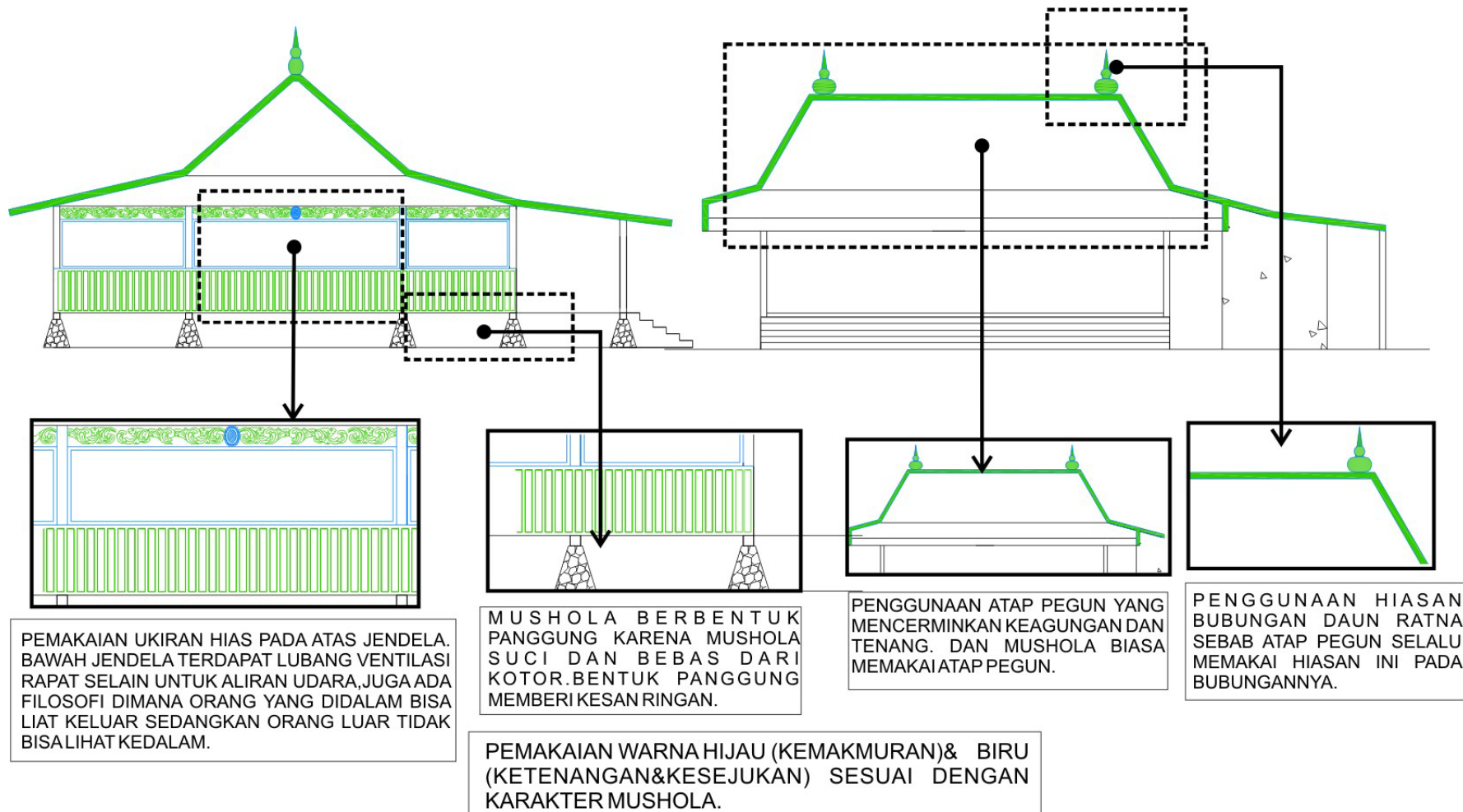
UKIRAN HIAS KAYU WARNA KUNING
KENANGA DAN HIJAU YANG DITANAM DI
DINDING PADA SISI PINTU. BISA UNTUK
LUBANG PENCAHAYAAN DAN VENTILASI.

GUNUNGAN BENTUK
BANGSAL
(SIMBOLIK KEAGUNGAN)



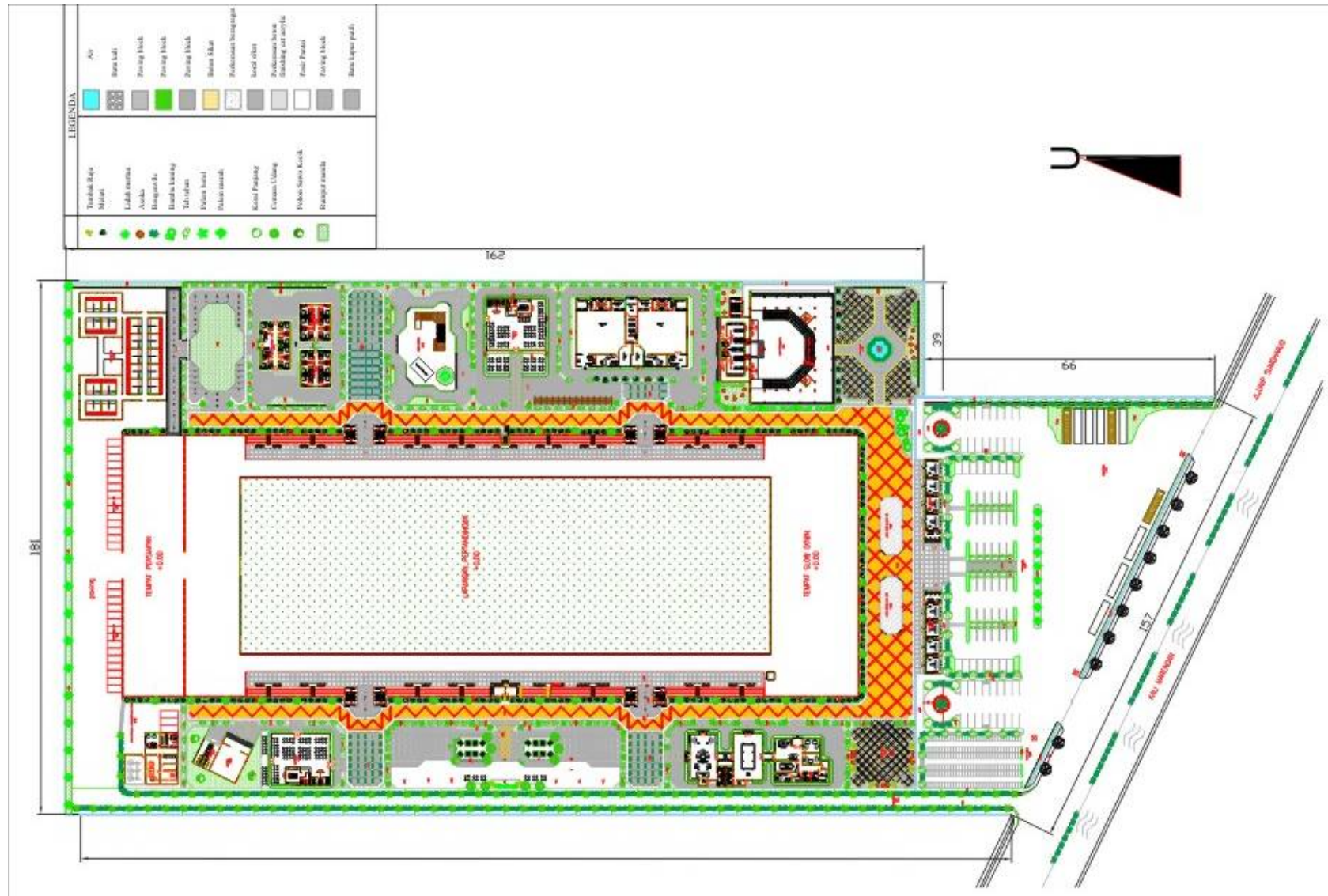
ARSITEKTUR TRADISIONAL

MUSHOLA



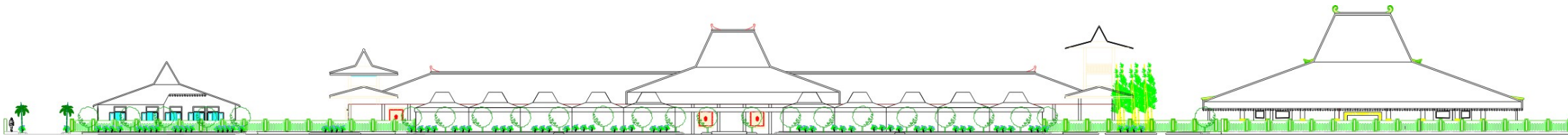


V.8 SITE PLAN

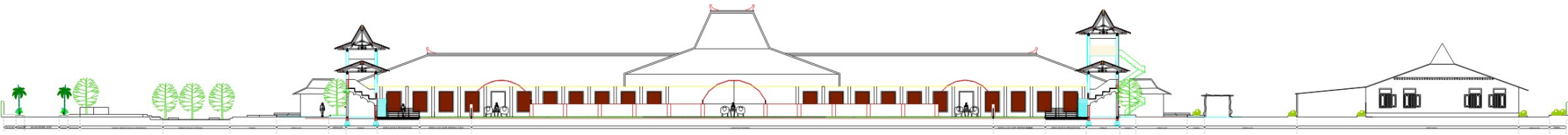




V.9 TAMPAK KAWASAN

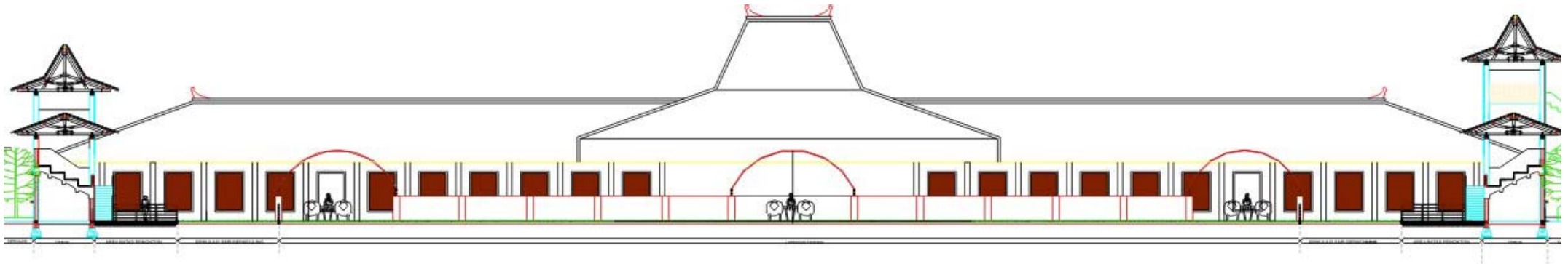


V.10 POTONGAN KAWASAN

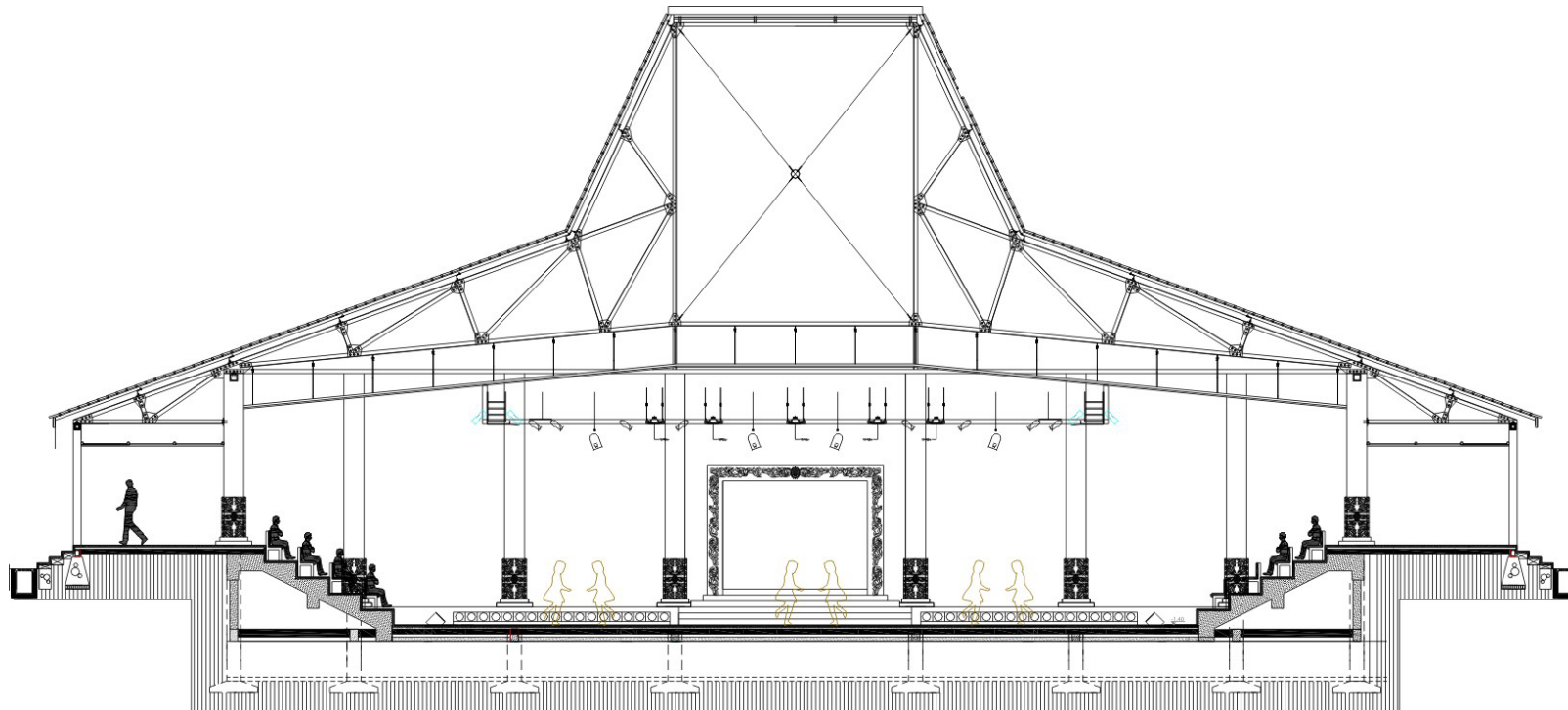




V.11 SUASANA ARENA KARAPAN SAPI



V.12 SUASANA PENDOPO PERTUNJUKAN





V.13 PERSPEKTIF





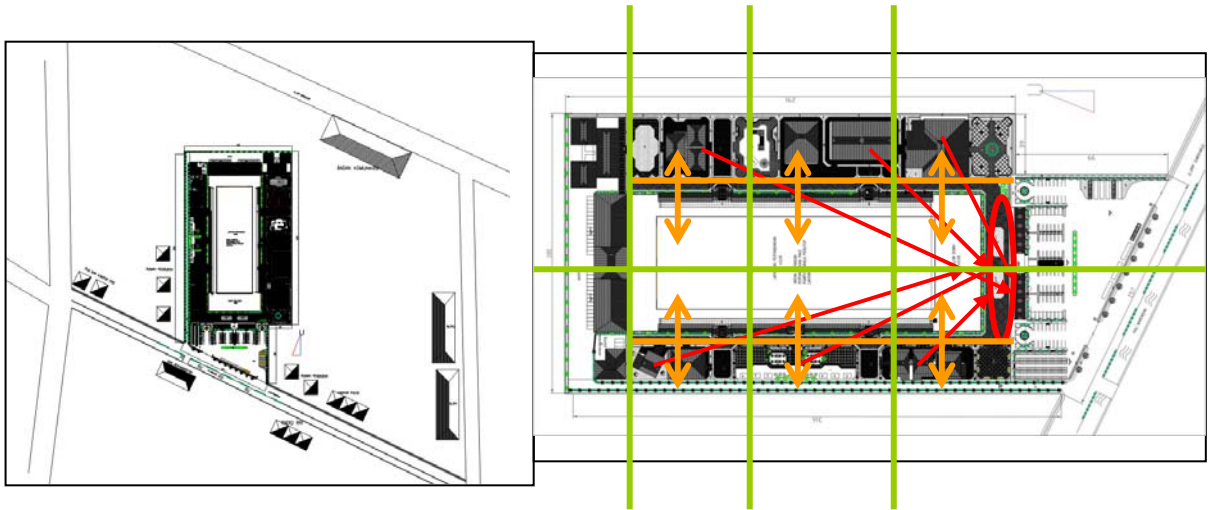
BAB VI LAPORAN PERANCANGAN

VI.1 LUAS BANGUNAN dan LUAS LAHAN

LUAS BANGUNAN = 8500 M²

LUAS LAHAN = 61688 M²

VI.2 SITUASI

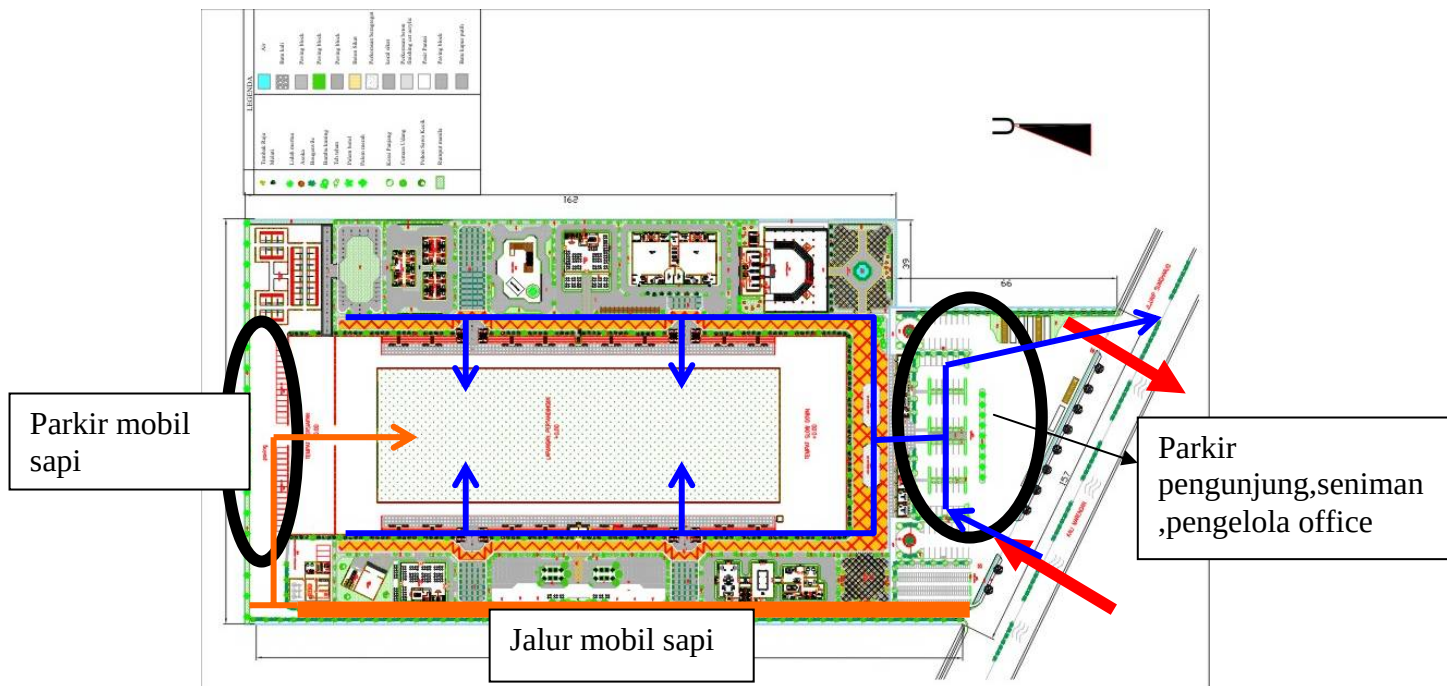


Site masih berupa lahan persawahan dan pekarangan. Terletak di jalan Urip Sumoharjo dan merupakan area pendidikan karena terdapat sekolah SLTP dan SMA serta terdapat fasilitas umum seperti kantor pos, PLN, RRI, Telkom, kantor polisi, GOR, Badan Informasi dan Komunikasi. Kondisi infrastruktur jalan dan transportasi yang lancar dengan lebar 18m karena termasuk jalan Arteri primer dan terdapat jalan Kolektor sekunder dengan lebar 10m. Pada site ini sudah tersedianya jaringan utilitas seperti listrik, telepon, jaringan air, sanitasi dan drainase serta fasilitas sarana dan prasarana transportasi. Menurut RDTRK Sumenep tahun 2006-2016 pada area jalan Urip Sumoharjo dimanfaatkan untuk fasilitas rekreasi edukatif berupa seni budaya (Karapan Sapi).

Gubahan massa bangunan terdiri dari 3 bentuk yaitu terpusat dimana plaza sebagai penghubung menuju bangunan, linier dimana terdapat sirkulasi di kanan kiri bangunan, grid dimana bangunan sekitar arena menyesuaikan arena karapan sapi yang memanjang ke belakang.



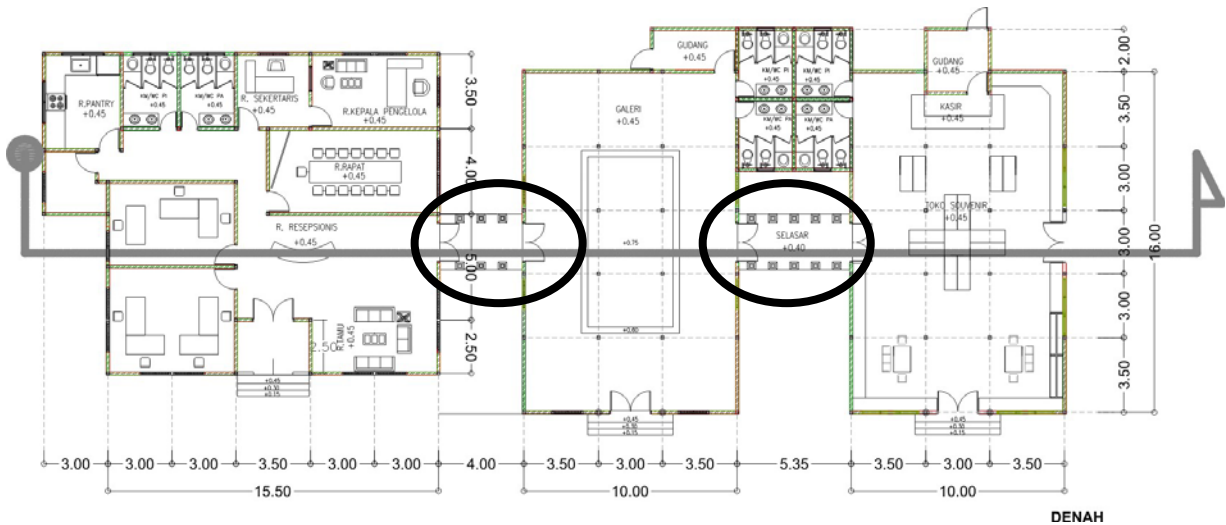
VI.3 SITE PLAN



- Terdapat 2 area parkir yang berbeda antara parkir pengunjung, seniman, pengelola office yang terdapat di depan (dekat dengan jalan utama). Sedangkan parkir mobil sapi yang berada di belakang site (dekat dengan ruang persiapan sapi). Untuk memudahkan sirkulasi kegiatan.
- Adanya jalur mobil sapi yang berada di kiri site untuk memudahkan sirkulasi mobil sapi menuju area kegiatan sapi di dalam site.
- Antara pintu entrance dan keluar dibedakan untuk menghindari crowded.
- Tatanan gubahan massa bangunan mengikuti arena karapan sapi yang memanjang ke belakang sehingga adanya keteraturan dan lahan yang tidak terbuang.
- Bentuk landscape yaitu rectilinear 45 karena sesuai dengan karakteristik karapan sapi yang kuat dan cepat.

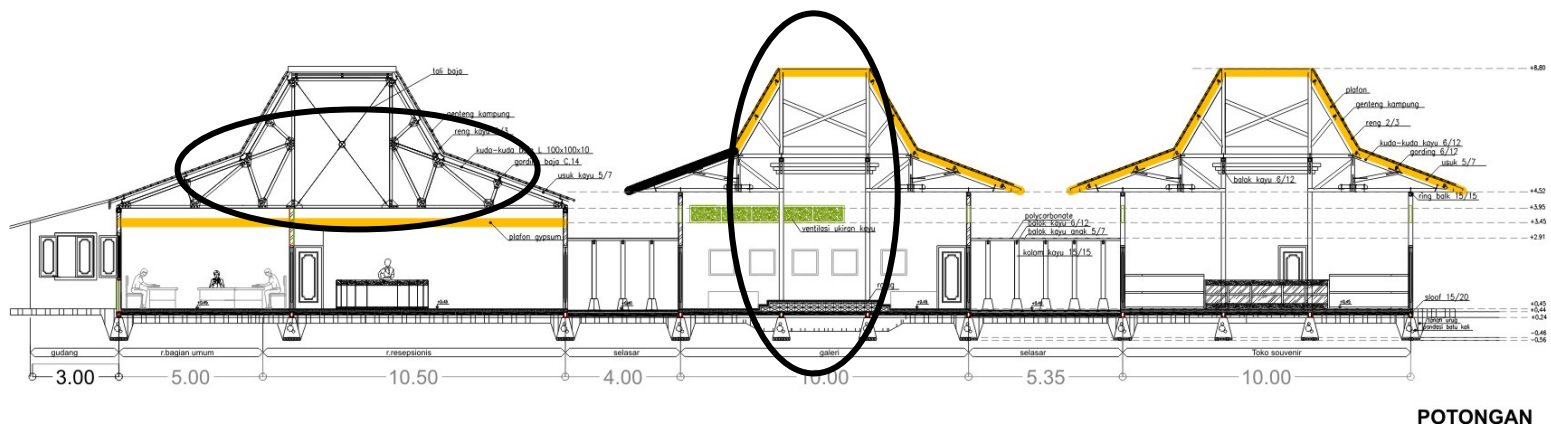
VI4 KANTOR PENGELOLA OFFICE, GALERI, TOKO SOUVENIR

A. DENAH



Denah 3 bangunan ini dihubungkan dengan selasar. Galeri dan toko souvenir merupakan servis untuk pengunjung. Didalam galeri terdapat foto, aksesoris tentang karapan sapi. Sedangkan toko souvenir menyediakan barang-barang khas Sumenep mulai dari perabotan makanan hingga aksesoris.

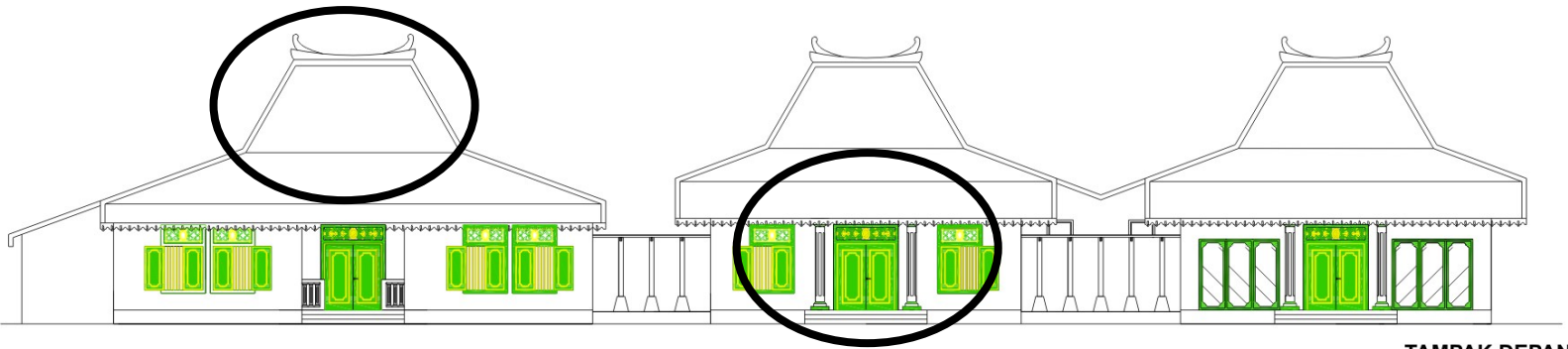
B. POTONGAN



Bangunan pengelola office menggunakan atap baja karena bentang yang 15m. Untuk galeri dan toko souvenir menggunakan kayu karena bentang yang hanya 10m. Serta pemakaian kolom kayu dan rangka atap kayu yang diekspos untuk menambah kesan tradisionalnya.



C. TAMPAK



TAMPAK DEPAN

- Menggunakan atap bangsal sebagai bentukan penutup atapnya.
- Pintu jendela yang terdapat ukiran bunga nanas dan jeng olengan sebagai ventilasi. Pintu dan jendela dengan ukuran besar seperti pintu jendela jaman dahulu yang mendapat pengaruh dari eropa.
- Adanya pilar dan reiling yang berbentuk bulat dengan gaya eropa karena arsitektur Sumenep mendapat pengaruh dari eropa,cina dan jawa.

VI.5 STUDIO TARI dan STUDIO MUSIK

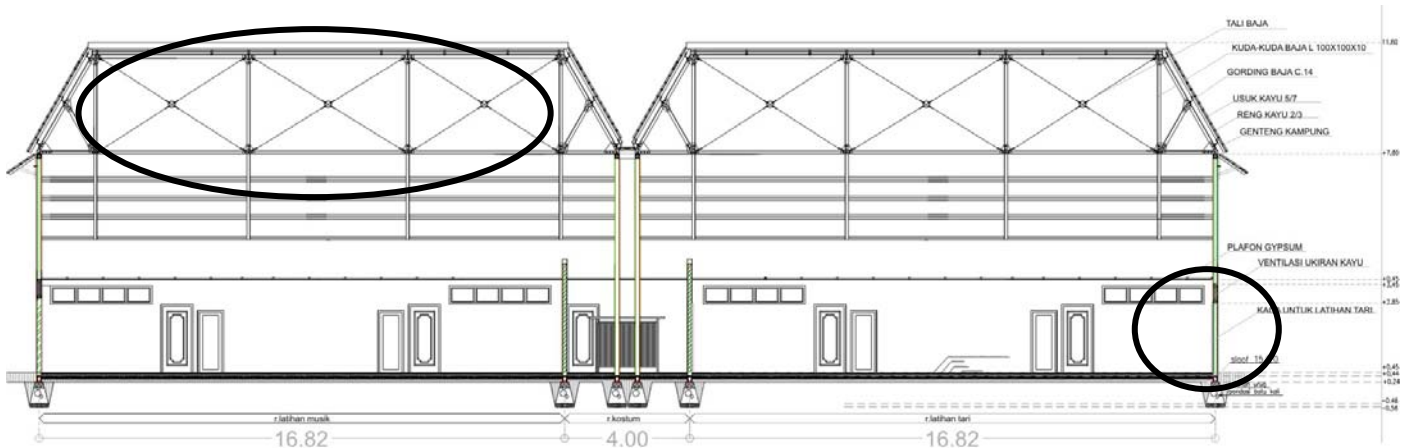
A. DENAH



- disediakan ruang ganti dari tiap studio.
- Pada studio tari terdapat ruang kostum dan ruang jemur kostum.
- Ruang peralatan dibutuhkan untuk kaset-kaset latihan,speaker, dll audio yang dibutuhkan untuk fasilitas tari dan musik.



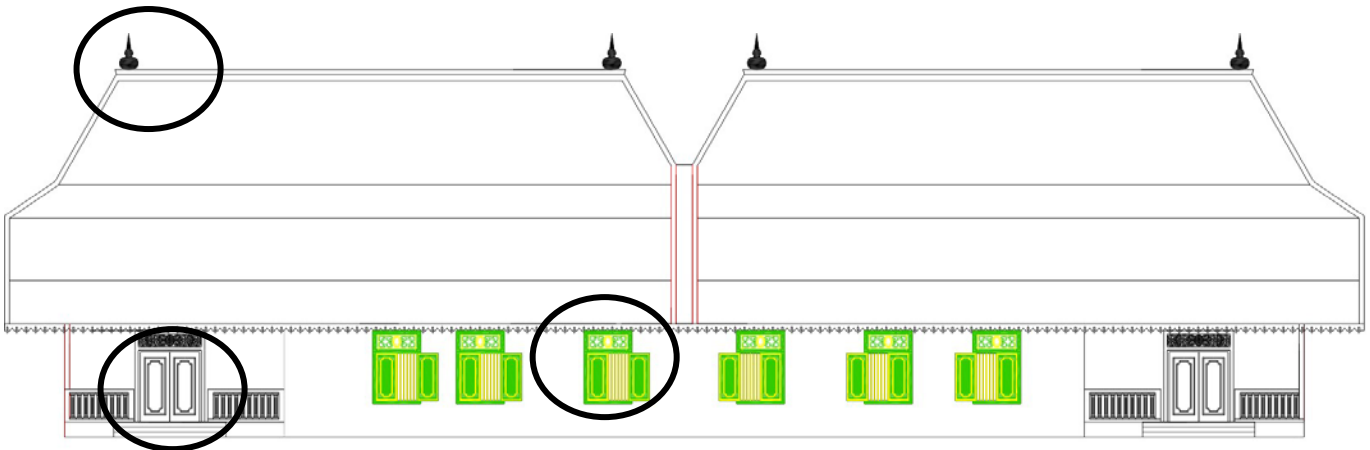
B. POTONGAN



POTONGAN

- menggunakan rangka atap baja karena bentang sebesar 23m.
- pada studio tari terdapat kaca besar untuk melihat dan mengikuti gerakan tari agar kompak.
- penutup lantai menggunakan parquet karena penutup lantai ini nyaman dan tidak licin bagi penari. Penutup lantai studio musik menggunakan karpet karena ada unsur akustik.

C. TAMPAK



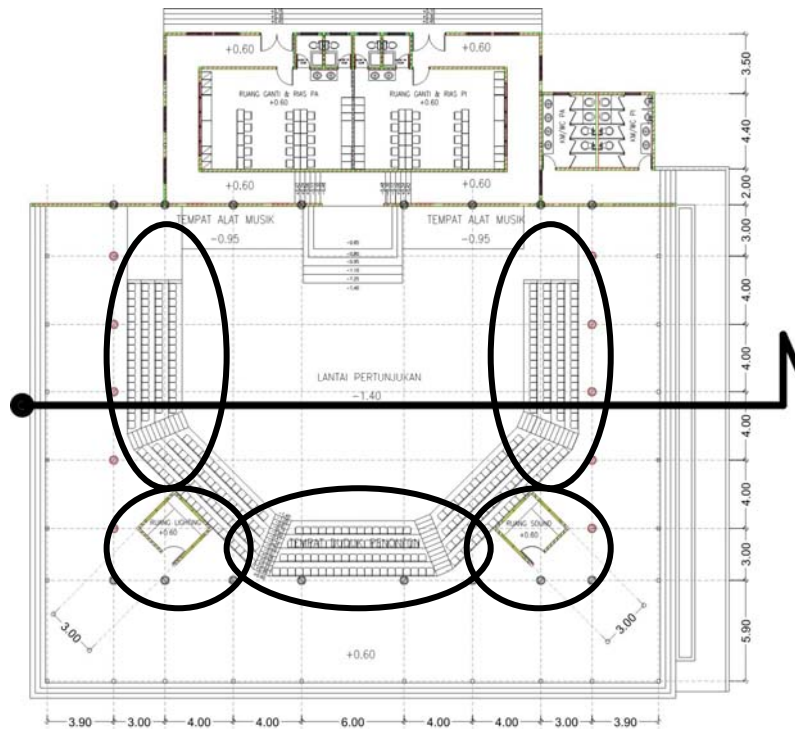
TAMPAK DEPAN

- penggunaan atap pegun pada studio serta pemasangan bubungan ratna.
- Pintu jendela yang terdapat ukiran bunga nanas dan jeng olengan sebagai ventilasi. Pintu dan jendela dengan ukuran besar seperti pintu jendela jaman dahulu yang mendapat pengaruh dari eropa.
- lantai bangunan yang dipertinggi karena adanya filosofi untuk menghindari kotoran.



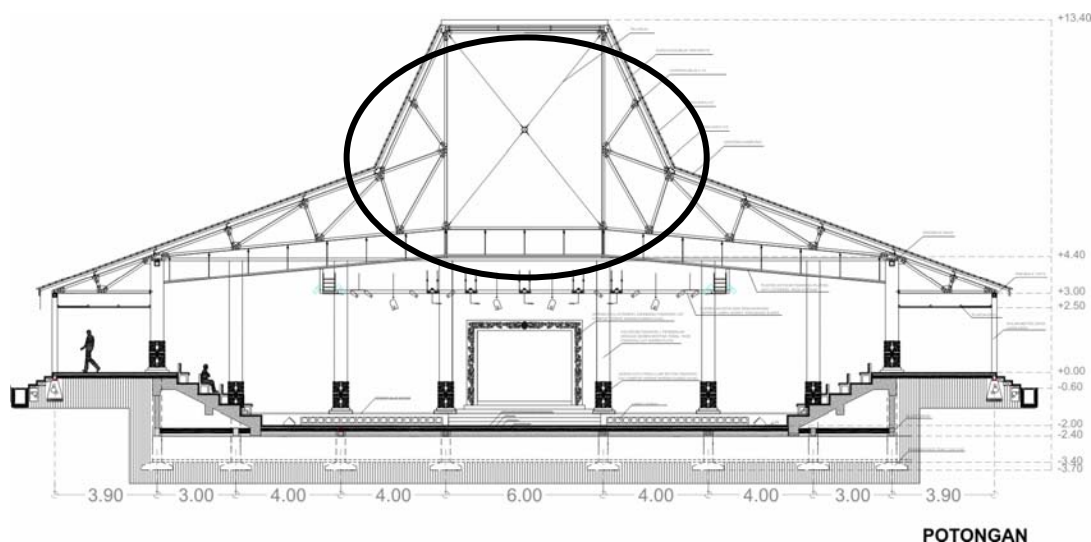
VI.6 PENDOPO PERTUNJUKAN

A. DENAH



- a. Podium yang membentuk melingkar 90⁰ karena sesuai dengan karakter pagelaran seni yang dapat ditonton 3-4 arah.
- b. ruang lighting dan sound terdapat dibelakang tempat duduk untuk memudahkan pengaturan.
- c. lantai pertunjukan ditengah untuk mendekatkan interaksi dengan penonton.

B. POTONGAN

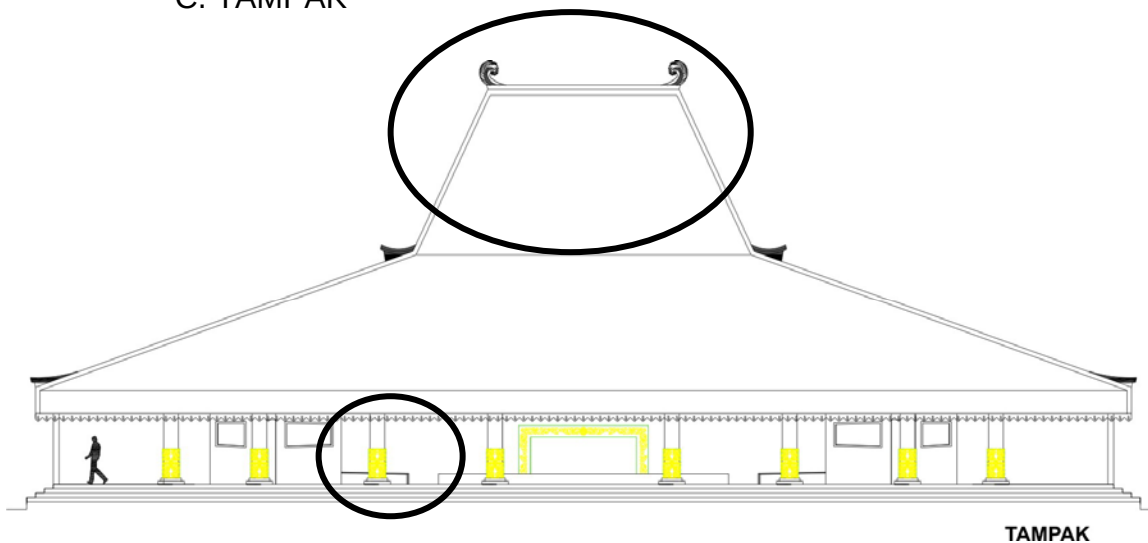


- a. menggunakan rangka atap baja



- b. lantai pertunjukan berada dibawah untuk menyamankan penonton.
- c. Pemakaian lantai parquet untuk menyamankan penari.

C. TAMPAK



TAMPAK

- a. menggunakan atap bangsal dengan bubungan daun
- b. pilar kolom berbentuk bulat dengan finishing ukiran kayu melingkar pada bagian luarnya berwarna hijau dan kuning.

VI.7 KANDANG SAPI

A. DENAH

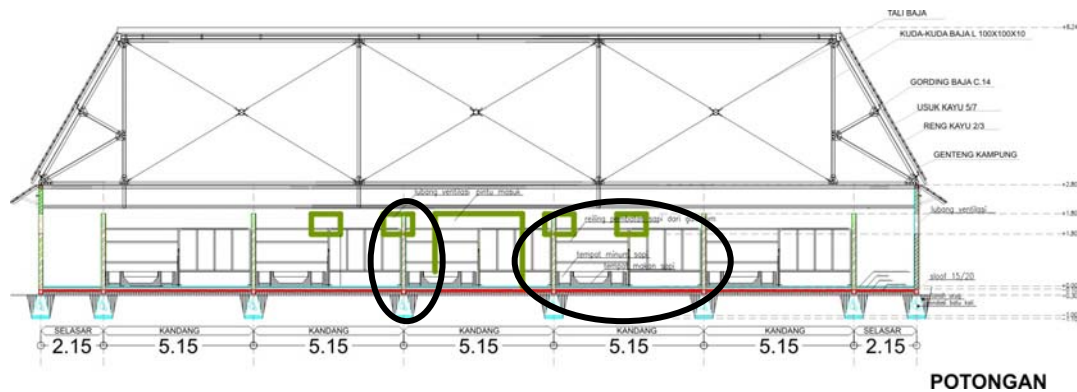


DENAH

Terdapat 2 kandang sapi yaitu untuk tidur dan istirahat.

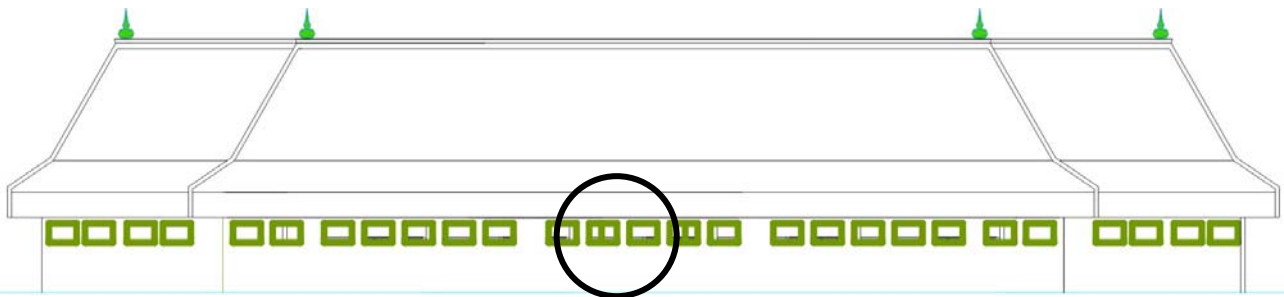


B. POTONGAN



- a. Terdapat pembatas berupa dinding antar sapi.
- b. kandang istirahat sapi untuk makan dan dipijat-pijat, kandang tidur untuk istirahat sapi di waktu malam.

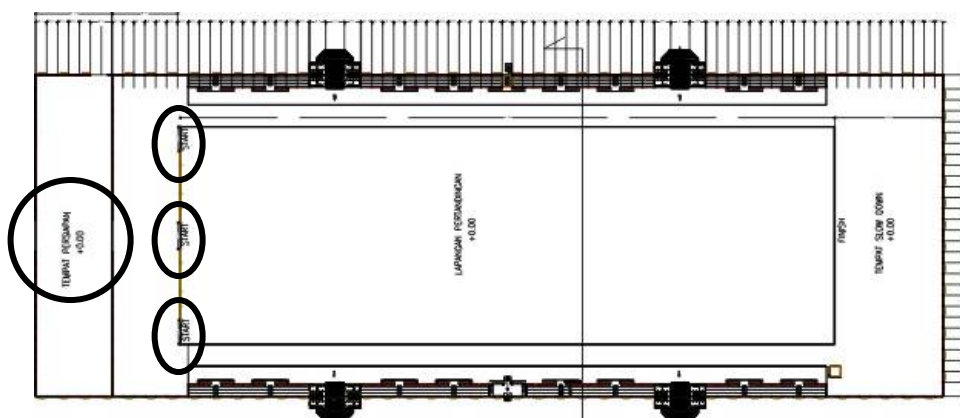
C. TAMPAK



- a. menggunakan atap pegun
- b. ventilasi berupa dinding berlubang

VI.8 ARENA KARAPAN SAPI

A. DENAH

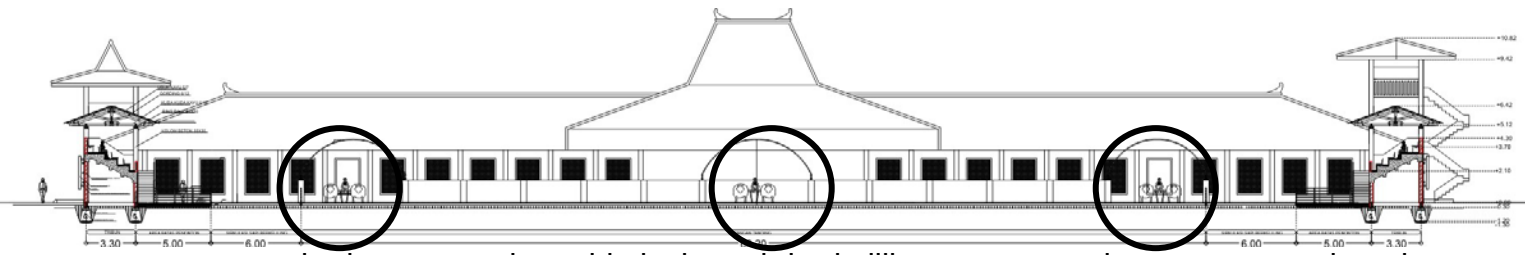


- a. terdapat ruang persiapan sapi untuk persiapan sapi seperti dipijat, didoa-doakan dan memakai aksesoris tanding (keles).
- b. untuk start sapi ada 3 start untuk 3 sapi tanding



c. disediakan 4 pintu masuk pengunjung menuju tribun.

B. POTONGAN



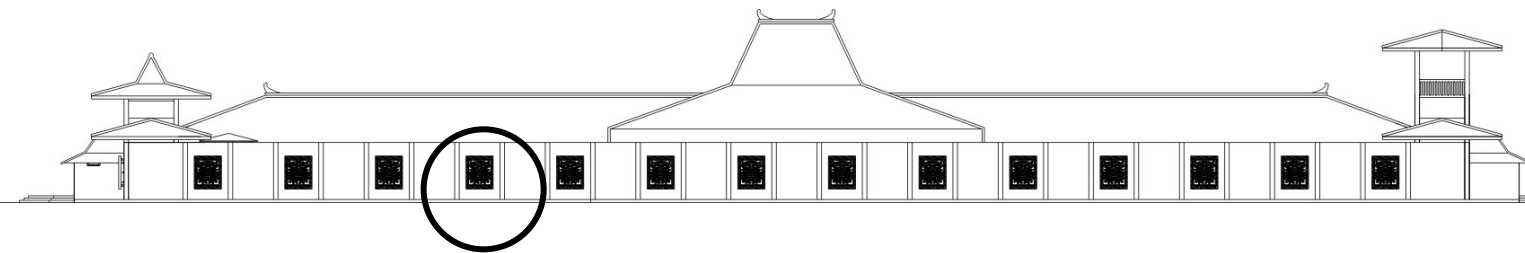
a. pada lapangan dan sirkulasi sapi berkeliling menggunakan rumput sebagai penutup lantainya.

b. ada 3 start untuk 3 pasang sapi

c. untuk batas pengunjung dengan arena dipasang reiling galvalum.

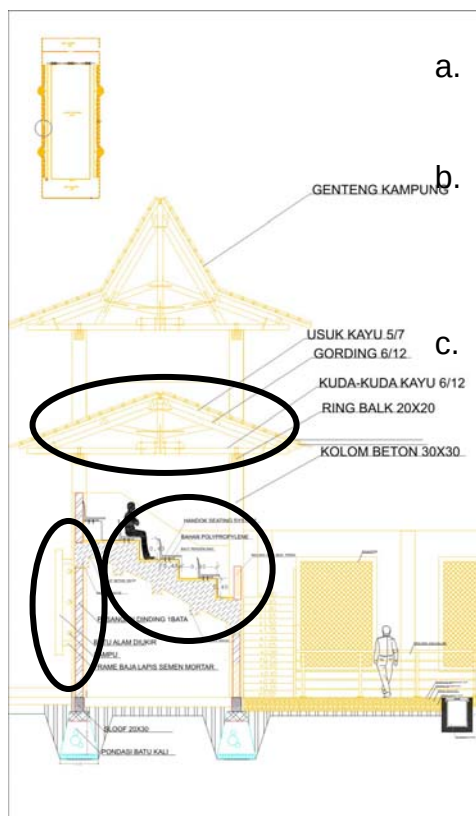
d. di tempat persiapan sapi dindingnya menggunakan roaster untuk pencahayaan dan diberi atap agar sapi serta pemilik sapi tidak kepanasan.

C. TAMPAK



a. penggunaan tonjolan fasad dari batu alam dengan ukiran bunga nanas dan jeng olengan warna emas dan merah darah.

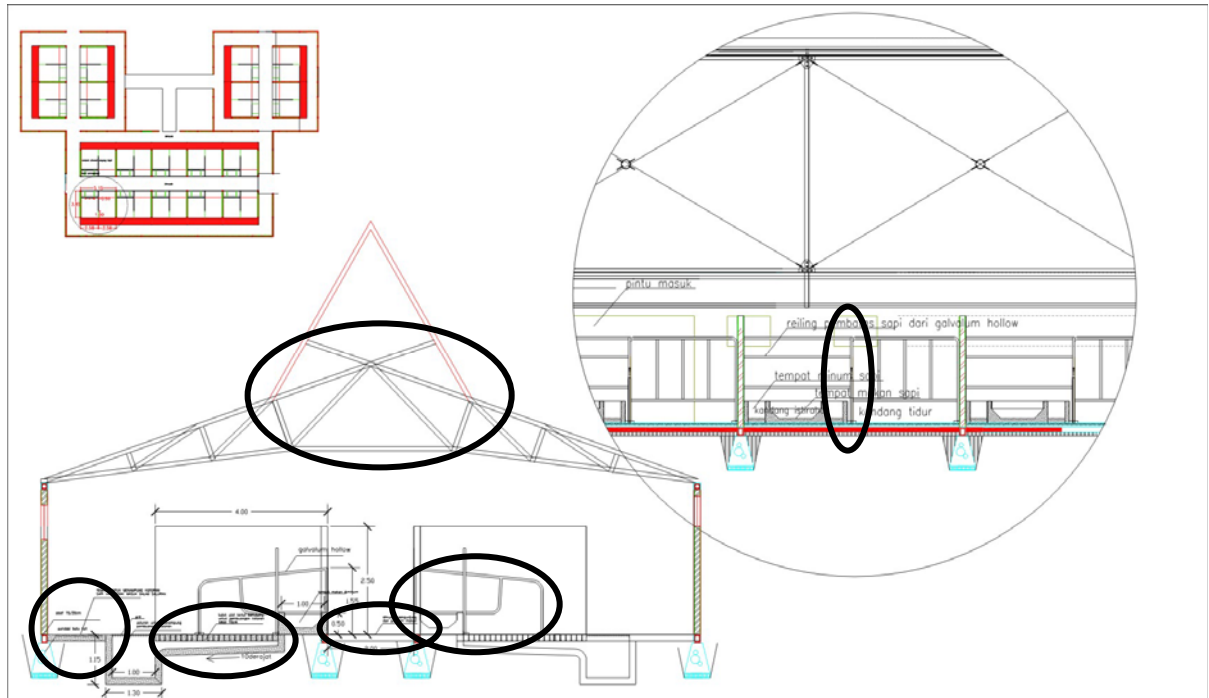
VI.9 DETIL ARSITEKTURAL



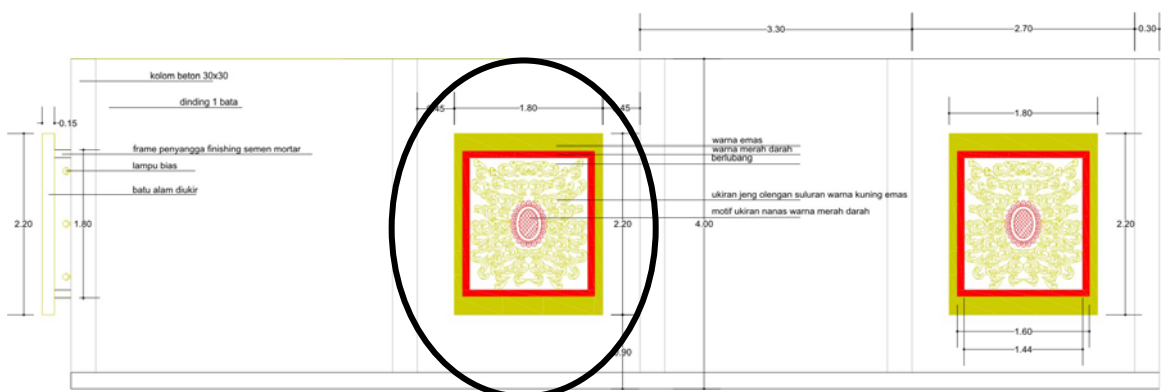
a. atap tribun menggunakan rangka atap kayu agar menambah kesan tradisional.

b. Pemakaian kursi ber bahan polypropilene agar penonton nyaman dan bahan tidak cepat rusak akibat musim.

c. Pada dinding belakang tribun terdapat ukiran dari batu alam yang dibelakangnya diberi lampu bias.



- menggunakan atap baja.
- Lantai kandang sapi dari beton kemiringan 10^0 yang terdapat grill untuk jatuhnya kotoran yang bisa diteruskan ke septictank kemudian ke sumur peresapan.
- Apabila kotoran sapi tidak masuk ke saluran kotoran, terdapat tempat untuk menampung kotoran padat yang kemudian bisa dijadikan pupuk kompos.
- Terdapat railing batas antara kandang sapi istirahat dan tidur.
- Terdapat sirkulasi pengunjung yang ingin memberi makan sapi yang berada ditengah.
- Terdapat ventilasi berlubang untuk memaksimalkan cahaya.



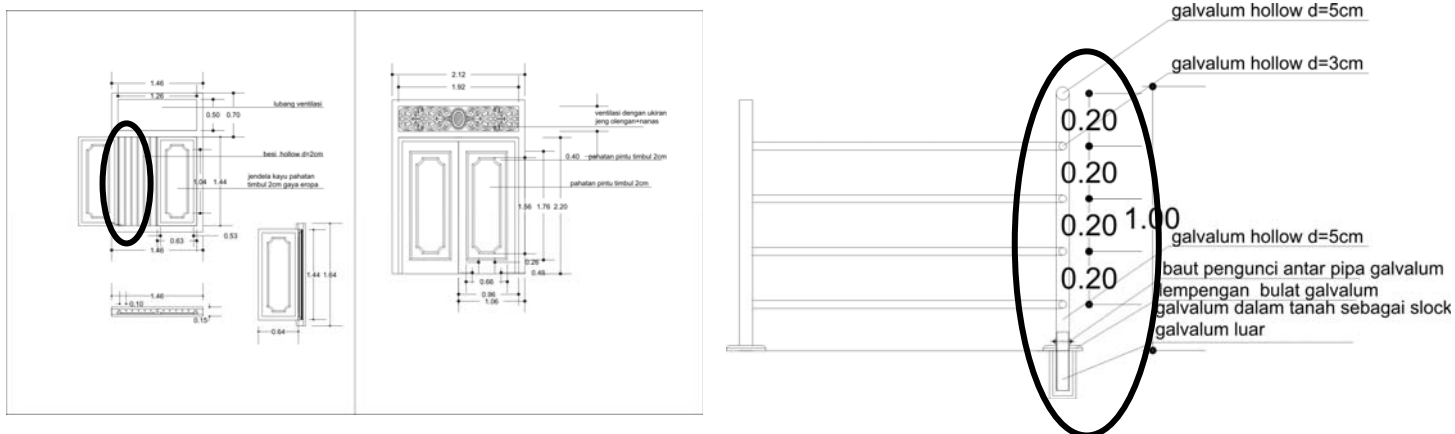
- dinding arena terdapat fasad menonjol dari batu alam dengan ukiran nanas dan jengolengan yang diberi lampu bias.



- b. Batu alam ukir ini diberi warna merah darah dan kuning emas.
- c. Dinding arena dengan tinggi 4m agar debu tidak sampai ke bangunan lain disekitar arena.



- a. pemakaian pintu jendela, kolom bundar yang besar dan kuno merupakan arsitektur tradisional yang mendapat pengaruh dari eropa.
- b. Pemakaian warna kuning kenanga dan hijau pada pintu jendela.
- c. Pemakaian ukiran nanas dan motif jeng olengan pada ventilasi pintu jendela
- d. Adanya peninggian di setiap bangunan sesuai dengan filosofi yang terhindar dari kotoran.
- e. Pemakaian atap bangsal dengan penutup atap genting kampung serta bubungan tanduk.



- a. pada jendela terdapat teralis dari besi hollow
- b. reiling pembatas penonton dan sapi dari galvalum hollow agar tidak cepat rusak dan kuat. Dengan tinggi reiling 1m bisa menyamankan penonton yang menyaksikan pertandingan.



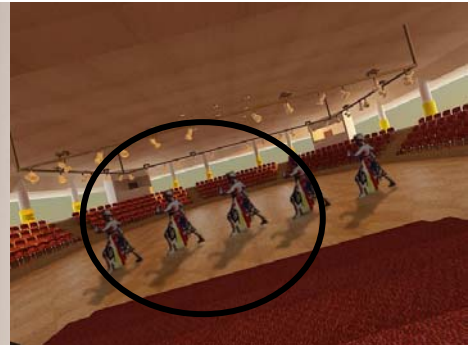
V.10 INTERIOR DAN EKSTERIOR



Ukiran kayu pada pilar kolom di pendopo pertunjukan



Pemakaian lantai parquet pada lantai pertunjukan tari



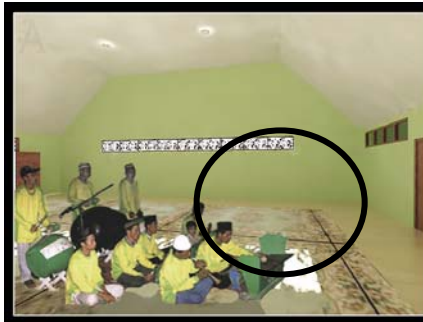
Suasana tari di pendopo pertunjukan



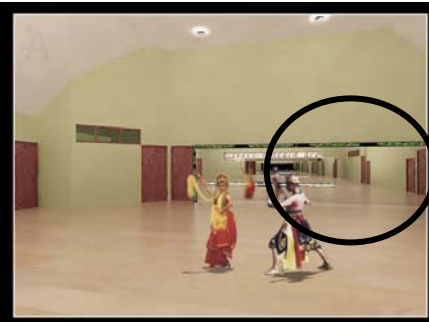
Interior galeri



Interior toko souvenir



Interior studio musik
Pemakaian karpet sebagai penutup lantai



Interior studio tari
Pemakaian kaca dan parquet



Tempat makan
dan minum sapi

Saluran kotoran sapi

Interior ruang persiapan



Eksterior suasana arena karapan sapi



Eksterior suasana arena karapan sapi dan
lapangan pertunjukan terbuka



Eksterior pendopo pertunjukan dan studio tari dan musik



Eksterior Toko souvenir dan tiketing



Eksterior pengelola office, galeri dan toko souvenir



Eksterior restoran



Eksterior mushola,tempat penginapan dan kandang sapi



DAFTAR PUSTAKA

Brilliansah, Andrey. 2006. Tugas akhir mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Jogjakarta.

Ching, F. DK. 1985. *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*, terjemahan Paulus Hanoto Adjie. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Disparbud Sumenep. 2007. *Aneka Ragam Seni dan Budaya Kabupaten Sumenep*. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. Sumenep.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitektur jilid 1 dan 2*. Erlangga. Jakarta.

Puspantoro, Benny. 1989. *Konstruksi Bangunan Gedung Tidak Bertingkat*. Universitas Atmajaya. Jogjakarta.

Rencana Detil Tata Ruang Kota Sumenep tahun 2006-2016

Silas, Johan. 1976. *Arsitektur Tradisional di Madura*. Fakultas Teknik Arsitektur ITS. Surabaya.

Sugiharjo, *Gambar dasar-dasar ilmu bangunan konstruksi kayu dan baja*. R. Sugiharjo B.A.E. Jogjakarta.

Wiryoprawiro, Zein M. 1986. *Arsitektur Tradisional Madura Sumenep dengan pendekatan historis dan deskriptif*. Laboratorium Arsitektur Tradisional FTSP ITS. Surabaya.

Wulandari, Ratna Ika. 2006. Tugas akhir mahasiswa Unibraw Malang.

www.sumenep.go.id



PENUTUP

Tugas akhir yang berjudul Pusat Festival Seni Budaya Sumenep. Setelah di uji akhir dan meski penulis telah dinyatakan LULUS, namun masih banyak catatan yang harus disempurnakan dalam desain bangunan.

Bagian- bagian yang harus disempurnakan antara lain:

1. Perlu adanya olahan Landmark.
2. Untuk memperkaya suasana festival, perlu dirancanakan street furniture, ground cover, umbul-umbul bendera,dll
3. System drainase perlu diperbaiki.

Mengetahui,

Mahasiswa,

Ir.Rini Darmawati ,MT

Dosen pembimbing

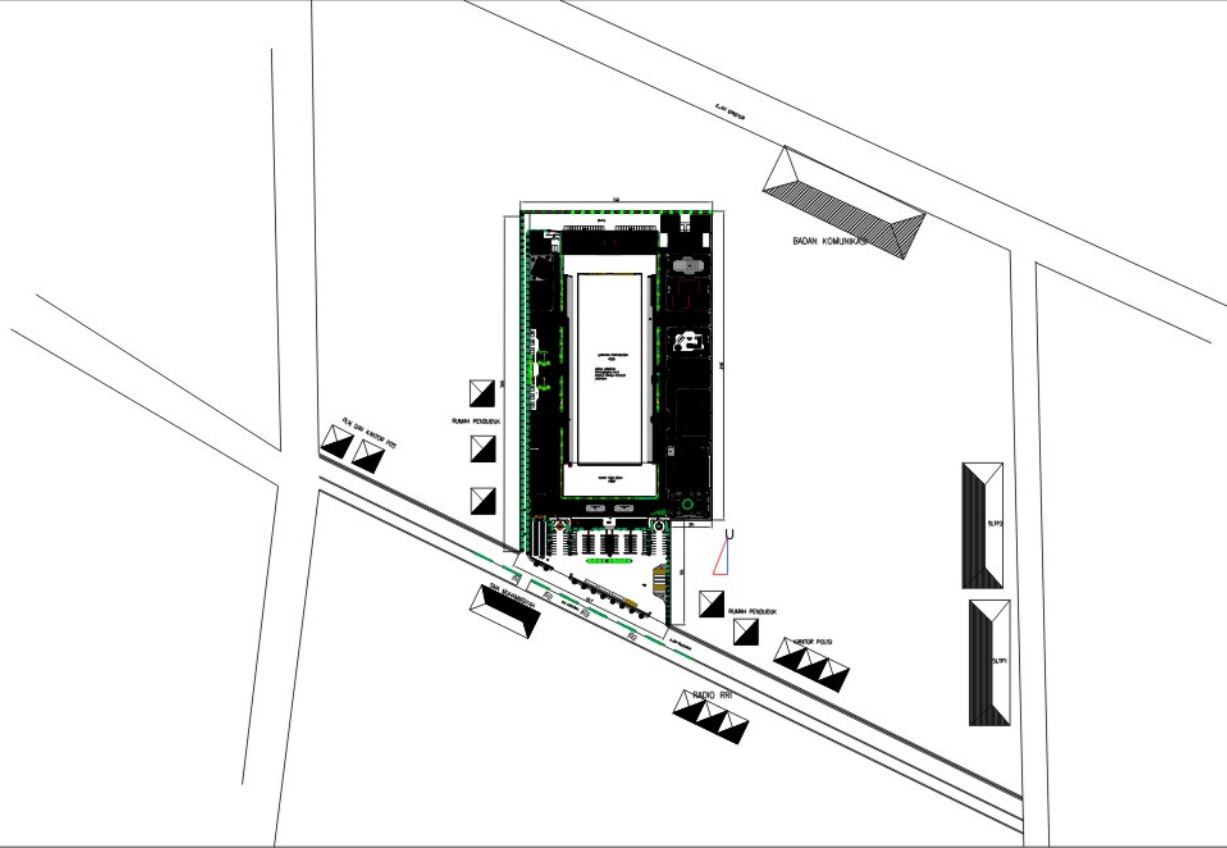
Resty Linandi Cipta

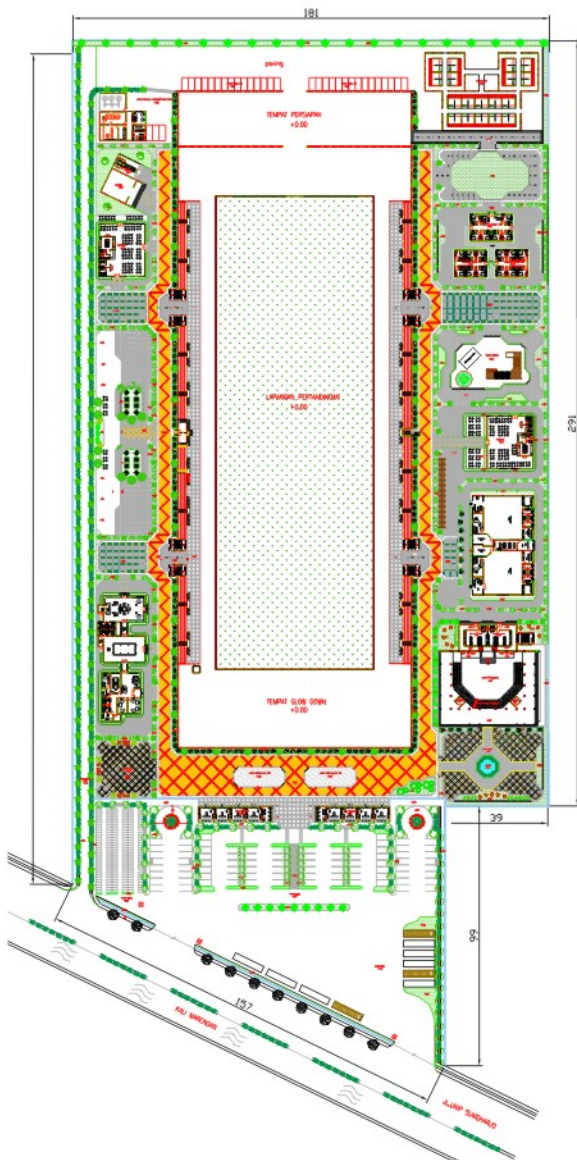
Penulis



LAMPIRAN

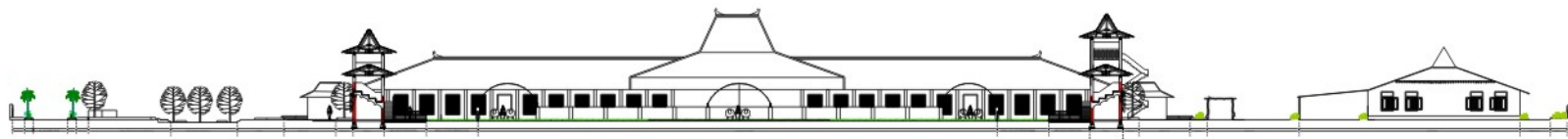
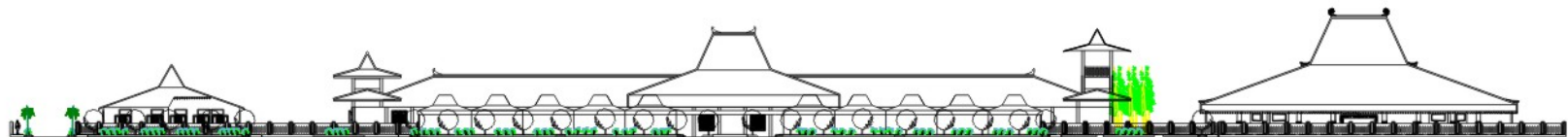
1. Situasi
2. Site plan
3. Potongan kawasan dan Tampak kawasan
4. Denah, tampak, potongan, rencana pondasi, rencana atap kantor pengelola, galeri, toko souvenir.
5. Denah, tampak, potongan pendopo pertunjukan
6. Rencana pondasi dan rencana atap pendopo pertunjukan
7. Denah, tampak, potongan, rencana pondasi, rencana atap studio tari dan studio musik
8. Denah, tampak, potongan, rencana pondasi, rencana atap kandang sapi
9. Denah, tampak, potongan arena karapan sapi
10. Rencana pondasi dan rencana atap arena karapan sapi
11. Detil Tribun
12. Detil Fasad dan Reiling
13. Detil Pintu Jendela
14. Detil Kandang Sapi
15. Rencana Drainase
16. 3D eksterior dan interior
17. Foto Maket





LEGENDA			
	Tembok Raja Mahali		Air
	Lubuk morma		Rumah kali
	Awak		Paving block
	Bangunan di		Paving block
	Banjaran tumpang		Paving block
	Telur ikan		Rumah Suku
	Pulau besar		Perkebunan kelapa
	Pulau morma		Isolasi silat
	Kandi Parang		Perkebunan beton
	Corong Ujung		Shampoo cut acrylic
	Pulau Sawa Kecil		Pantai Pantai
	Rampas maula		Paving block
			Rumah kapur putih





TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP
PENEBARAN PADA KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI
SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG

DOSEN PEMBIMBING

IR. RINI DARMAWATI, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

RESTY LINANDI CIPTA

NO. MHS

04 512 079

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

POTONGAN DAN TAMPAK KAWASAN

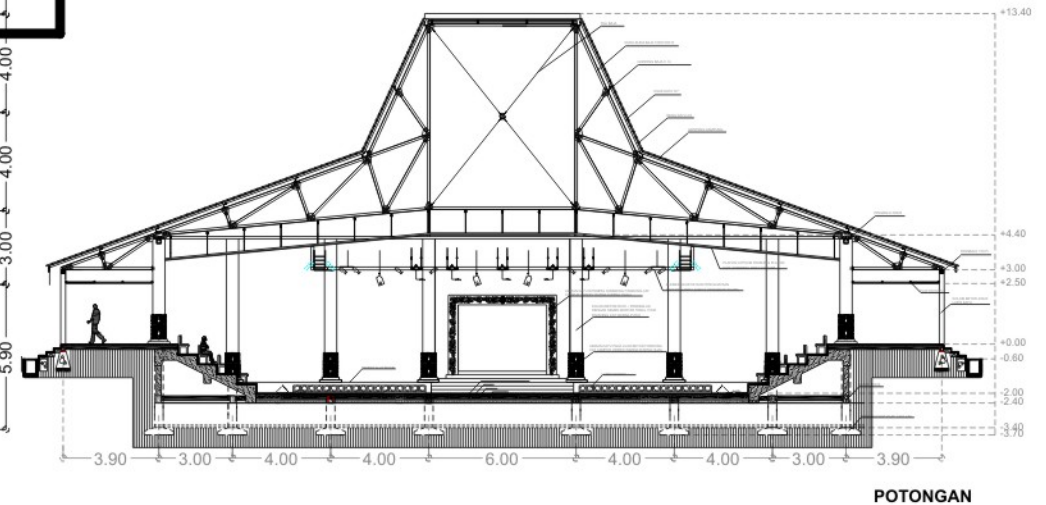
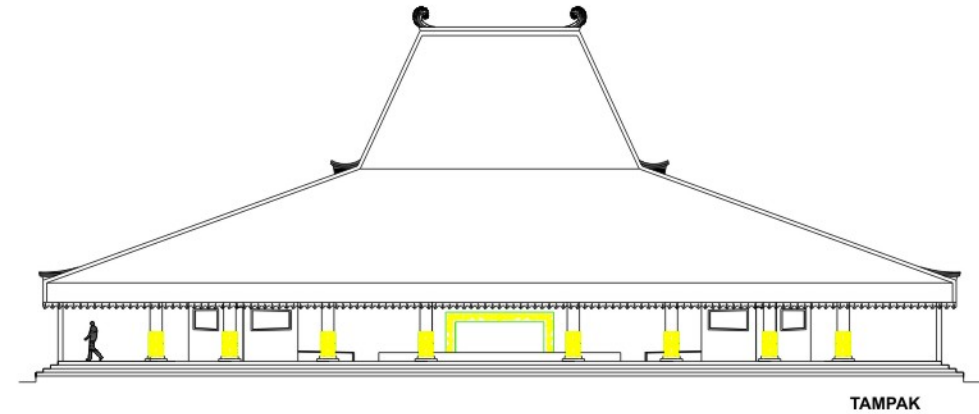
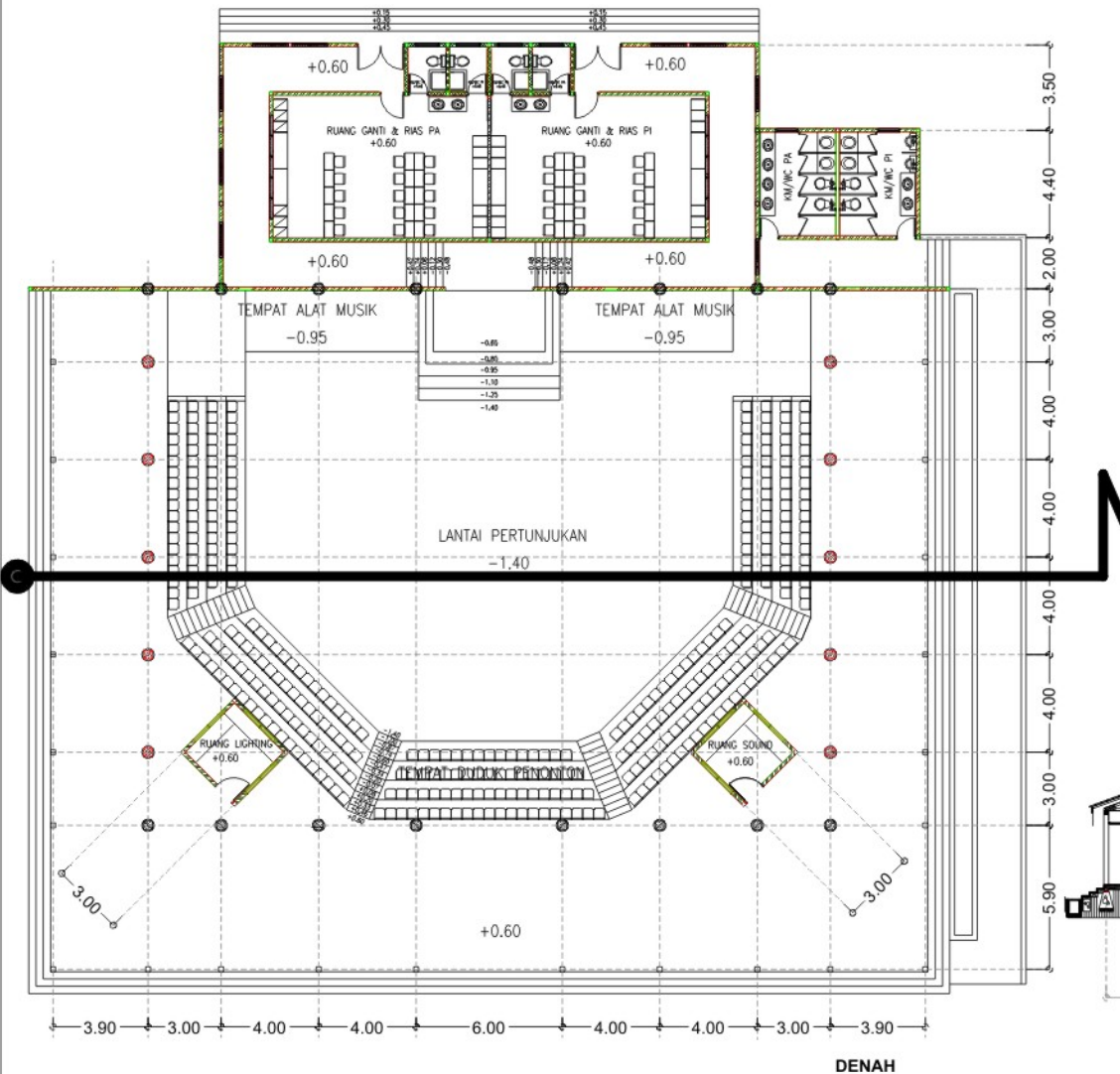
SKALA

1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENER
PENEKATAN PADA KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI
SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG

DOSEN PEMBIMBING

IR.H.RINI DARMAWATI,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RESTY LINANDI CIPTA
NO. MHS	04 512 079
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

DENAH,TAMPAK,POTONGAN
PENDOPO PERTUNJUKAN

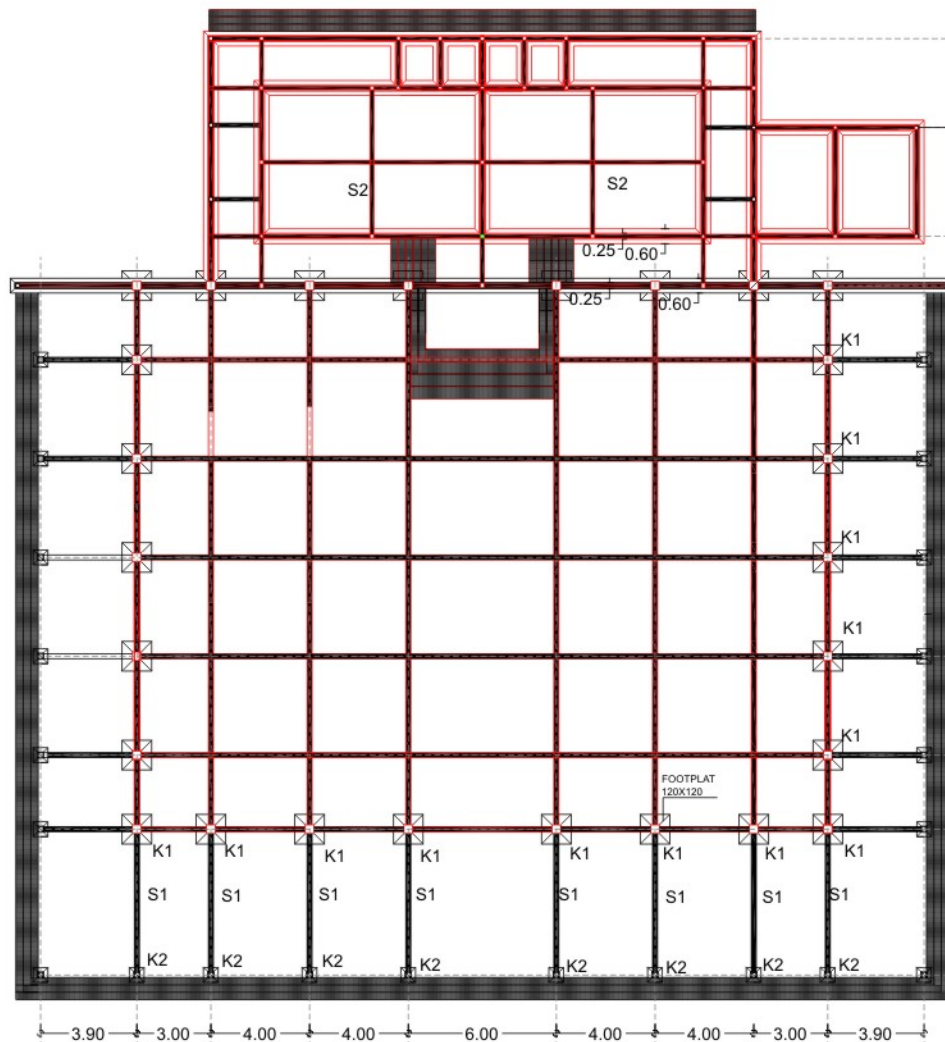
SKALA

1 : 100

NO. LBR

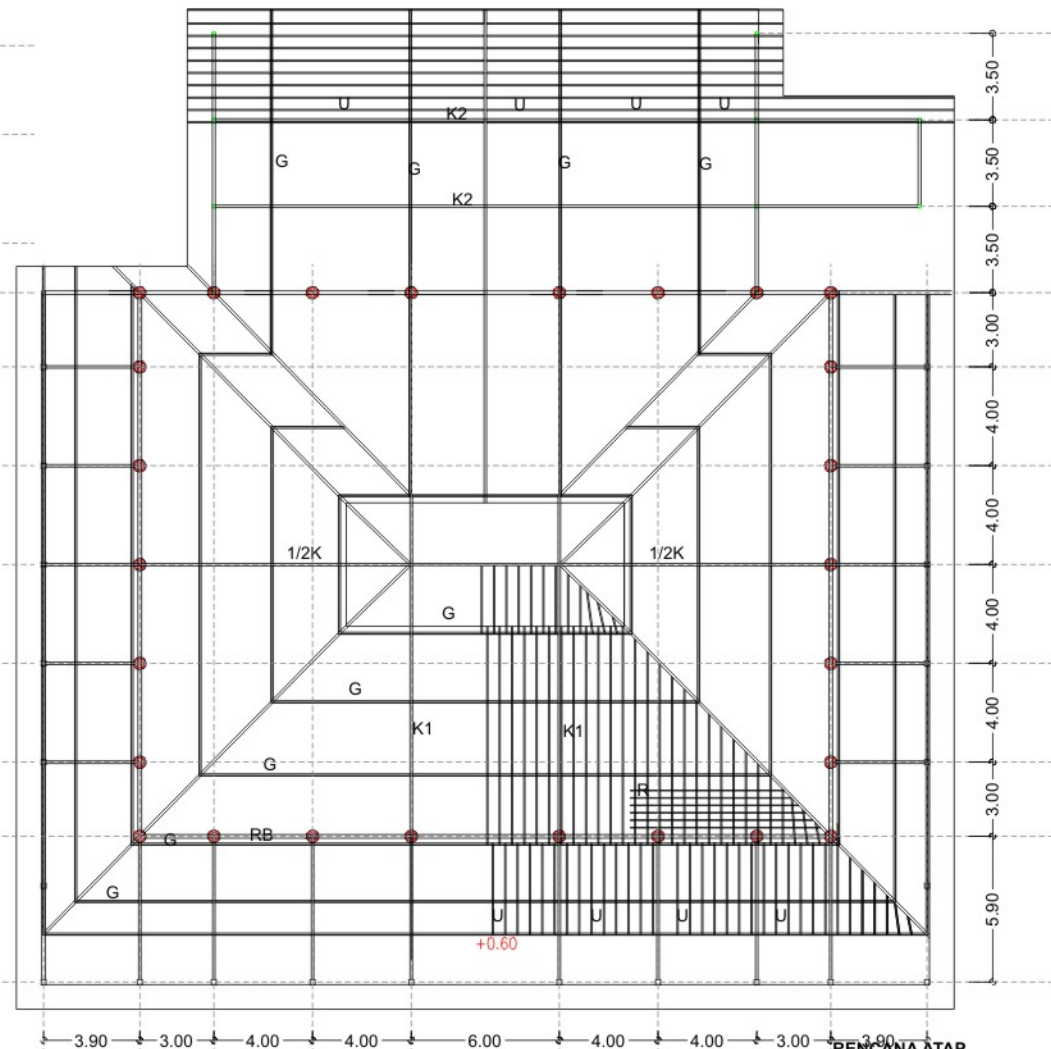
JML LBR

PENGESAHAN



RENCANA PONDASI

K1= KOLOM BETON 35X35
 K2= KOLOM BETON 20X20
 S1= SLOOF 20X30
 S2= SLOOF 15X20



RENCANA ATAP



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
 TAHUN AKADEMIK
 2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP
 PENEKANAN PADA KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI
 SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG

DOSEN PEMBIMBING

IR.H.RINI DARMAWATI,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

RESTY LINANDI CIPTA

NO. MHS

04 512 079

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

RENCANA PONDASI DAN RENCANA ATAP
 PENDOPO PERTUNJUKAN

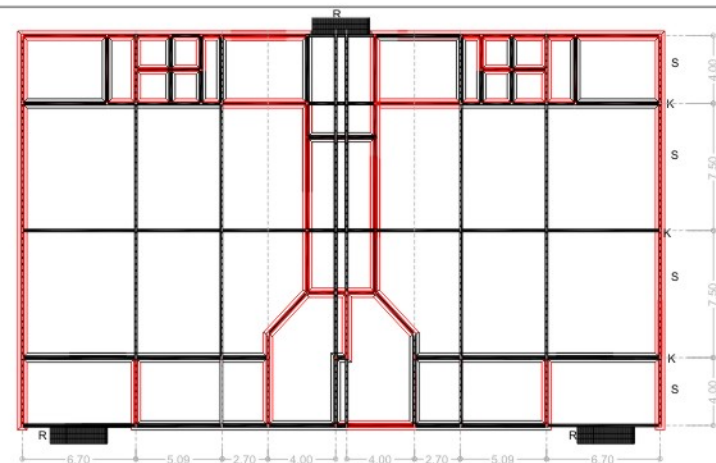
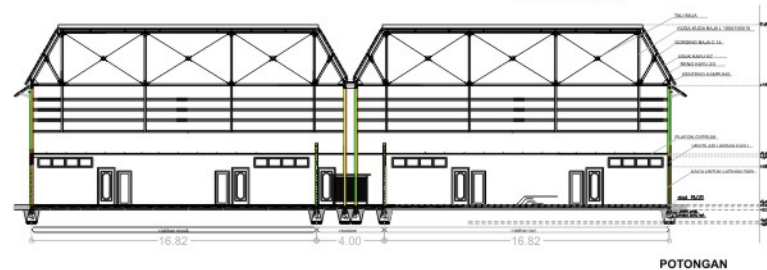
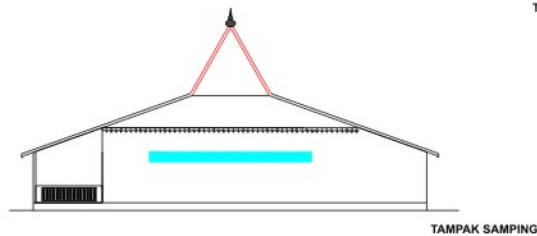
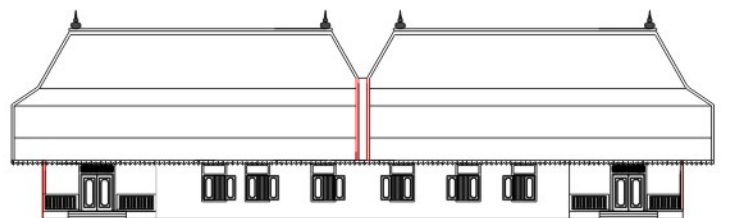
SKALA

1 : 100

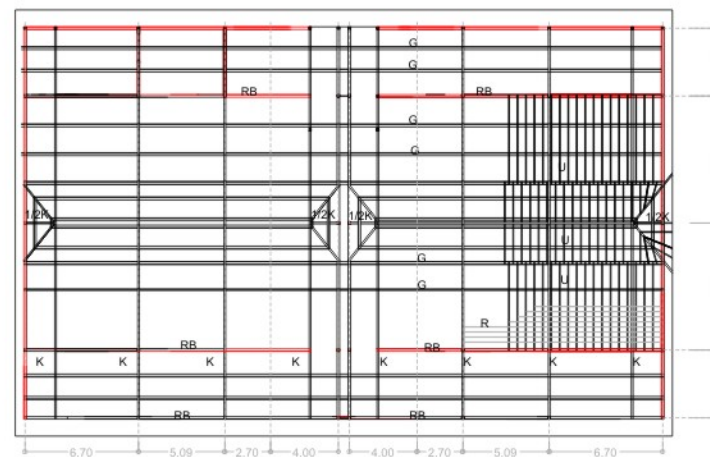
NO. LBR

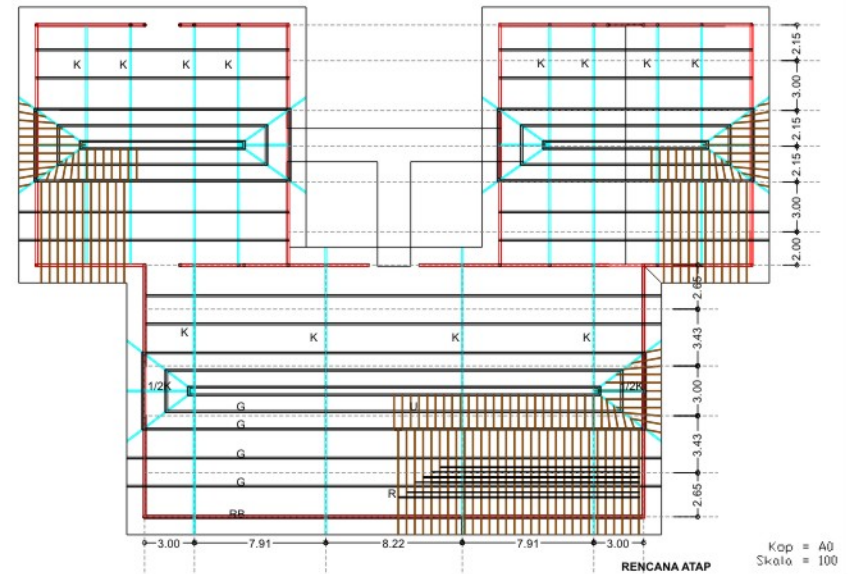
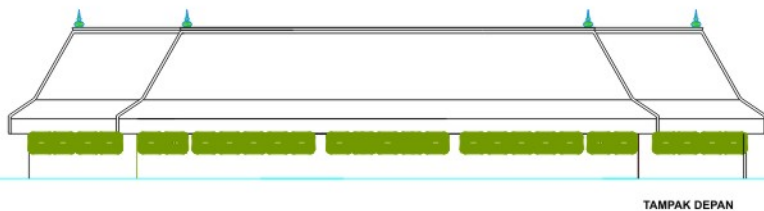
JML LBR

PENGESAHAN



K= KOLOM BETON 15X15
S= SLOOF 15X20
R= ROLAG







TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA
SIJUNEP
PENGALAMAN RUMAH KEBUDAYAAN KAKABAN SAPI
RESEPSI DALAM KAWASAN BUDAYA

DOSEN PEMBIMBING

IR. H. RINI DARMAWATI, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA
RESTY LINANDI CIPITA

NO. MHS
04 512 079

NAMA GAMBAR

DENAH, TAMPILAN
POTONGAN ARENA
KARAPAN SAPI

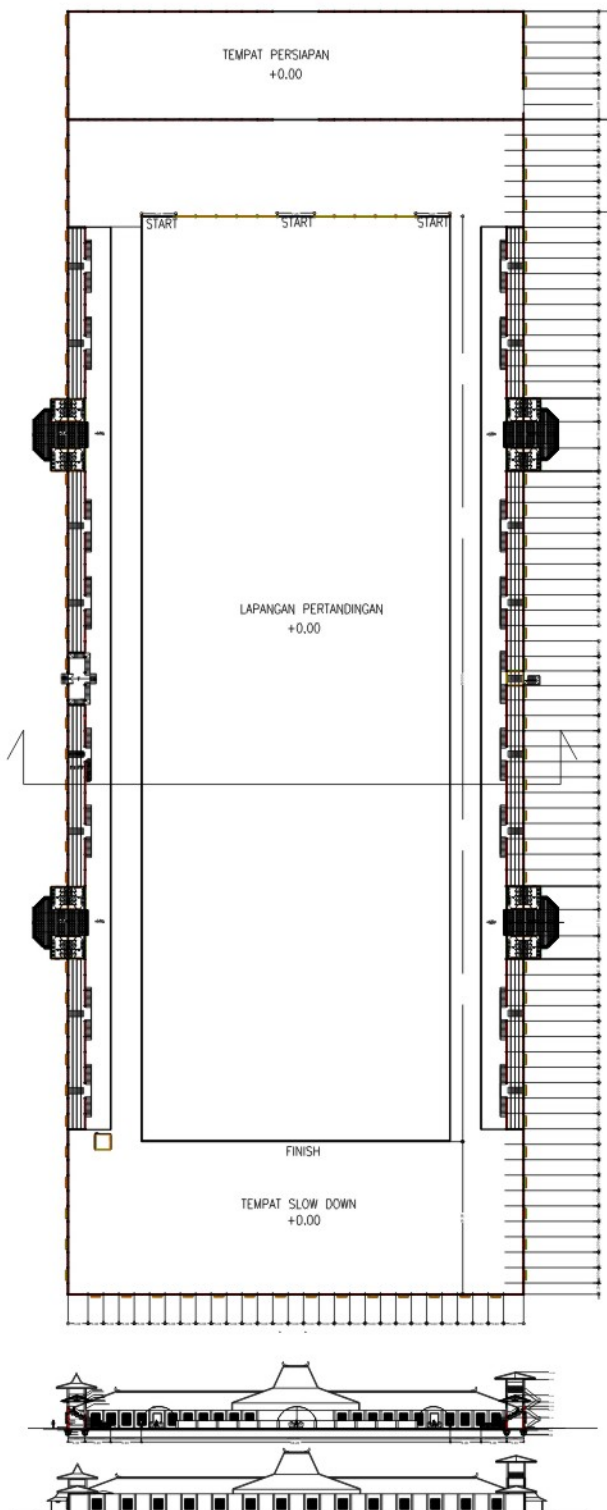
SKALA

1 : 300

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL, SENI BUDAYA SUMENEP
PUSAT KEMASERAN, KEMASERAN, SUMENEP
KABUPATEN SUMENEP, JAWA TIMUR

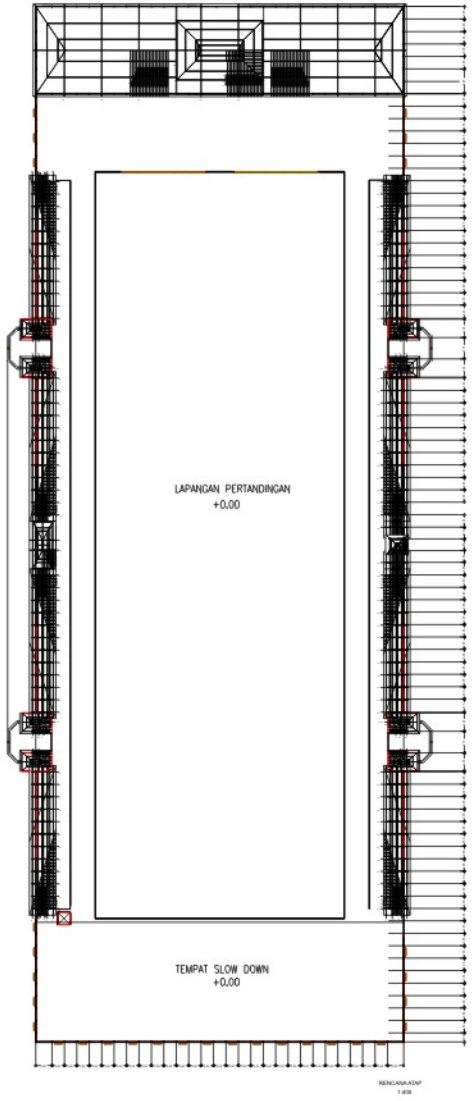
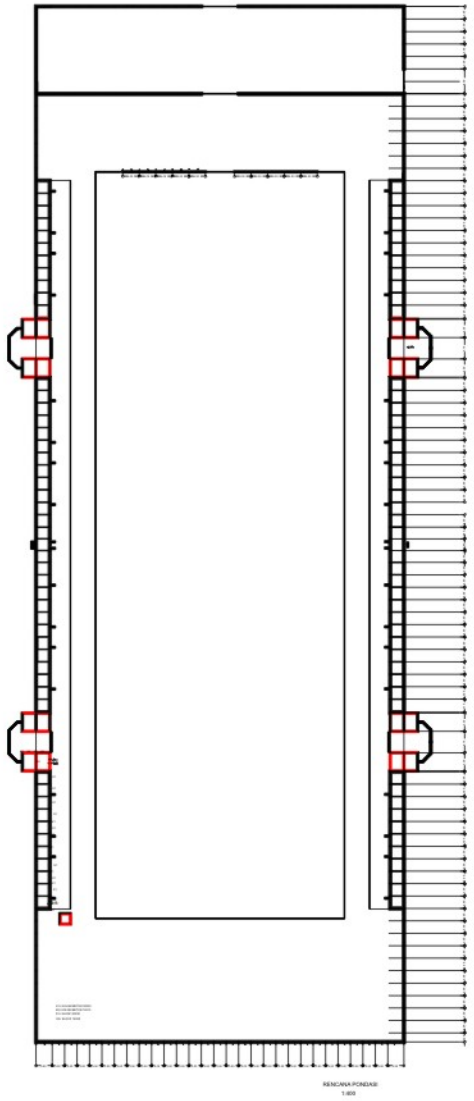
DOSEN PEMBIMBING
IR. H. RINI DARMAWATI

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	RESTY LUNANDI CIPITA
NO. MHS	04 12 079
TANDA TANGAN	

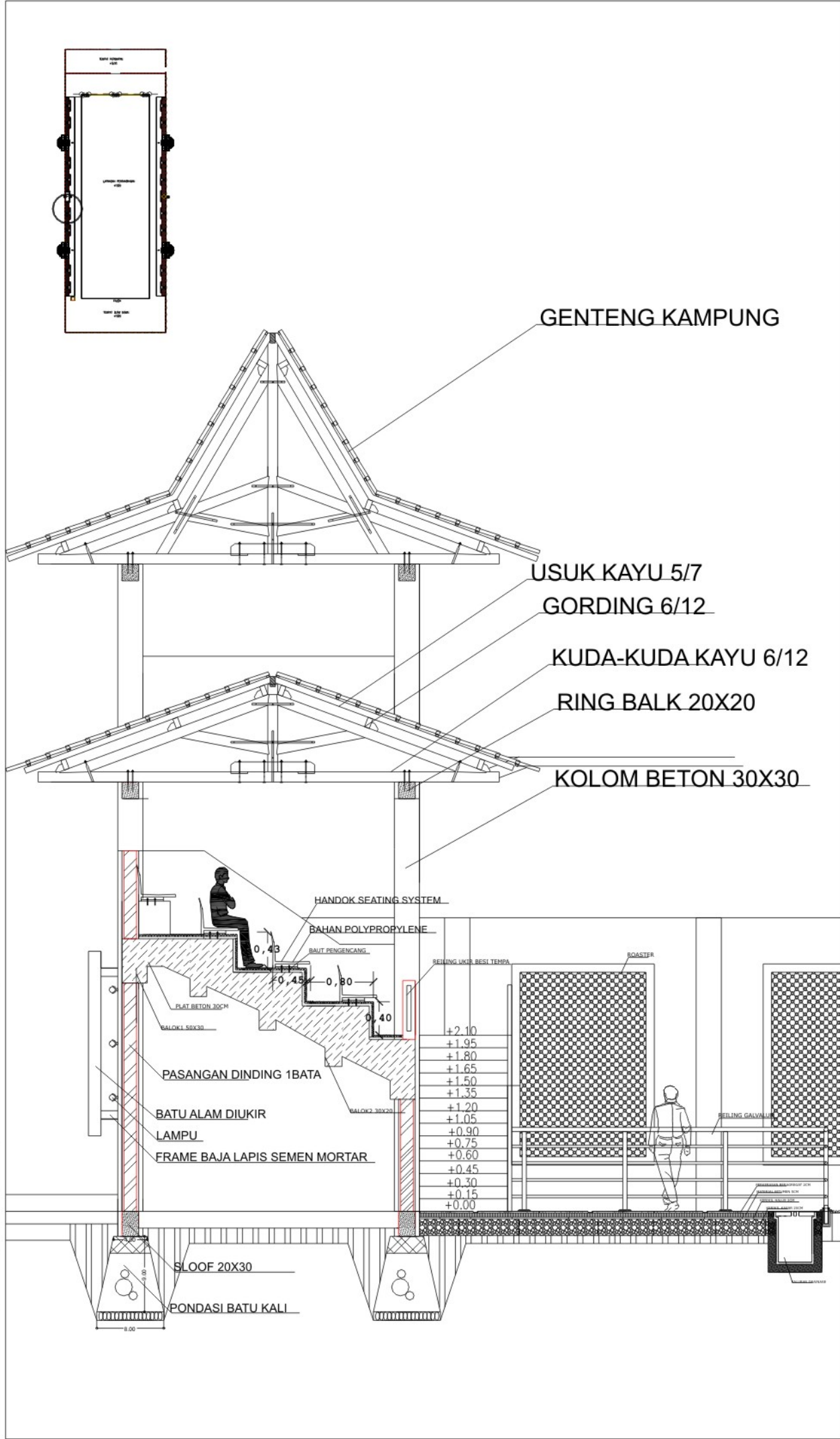
NAMA GAMBAR
RENCANA KONDISI BERENCANA
ATAU RENCANA KAWASAN SAKIT

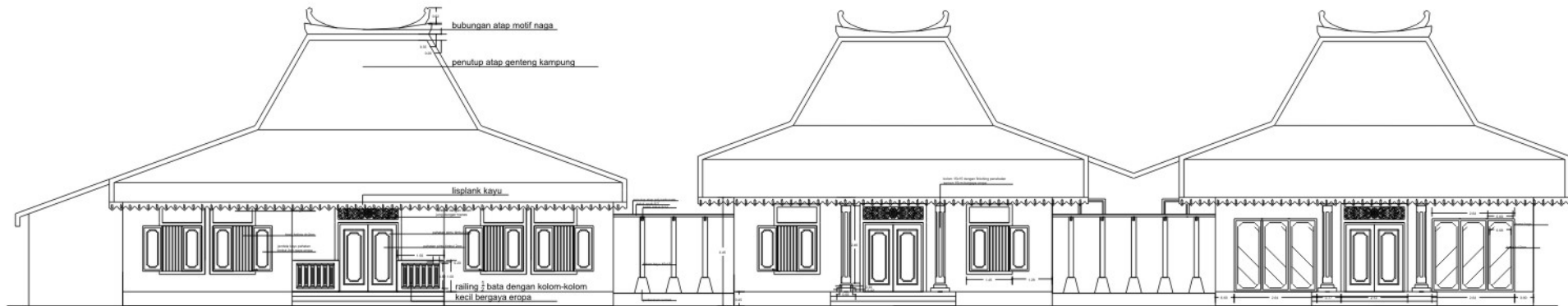
SKALA
1 : 400

NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN

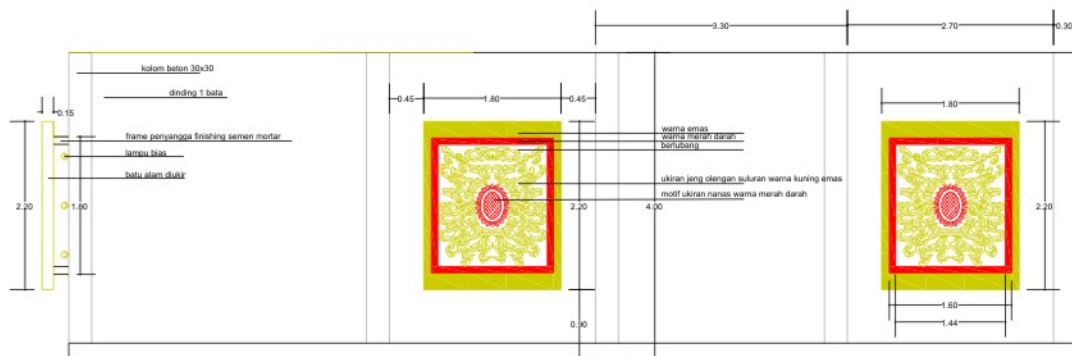


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA TUGAS AKHIR PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2008/2009		PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP PENYEKUTAN PADA KARAKTERISTIK KAPASIR SAPI SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG		DOSEN PEMBIMBING IR. H. RINI DARMAWATI, MT		IDENTITAS MAHASISWA NAMA RESTY UNAND CIPITA NO. MHS 04.512.079 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DETIL TRIBUN		SKALA 1 : 20		NO. LBR JML LBR		PENGESAHAN	
---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	----------------------------------	--

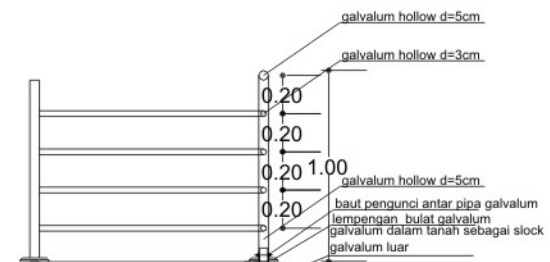




DETIL FASAD
1 : 100



DETIL FASAD
1 : 50



DETIL REILING
1 : 20



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP
PENEKANAN PADA KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI
SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG

DOSEN PEMBIMBING

IR.H.RINI DARMAWATI,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

RESTY LINANDI CIPTA

NO. MHS

04 512 079

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

DETIL FASAD,REILING

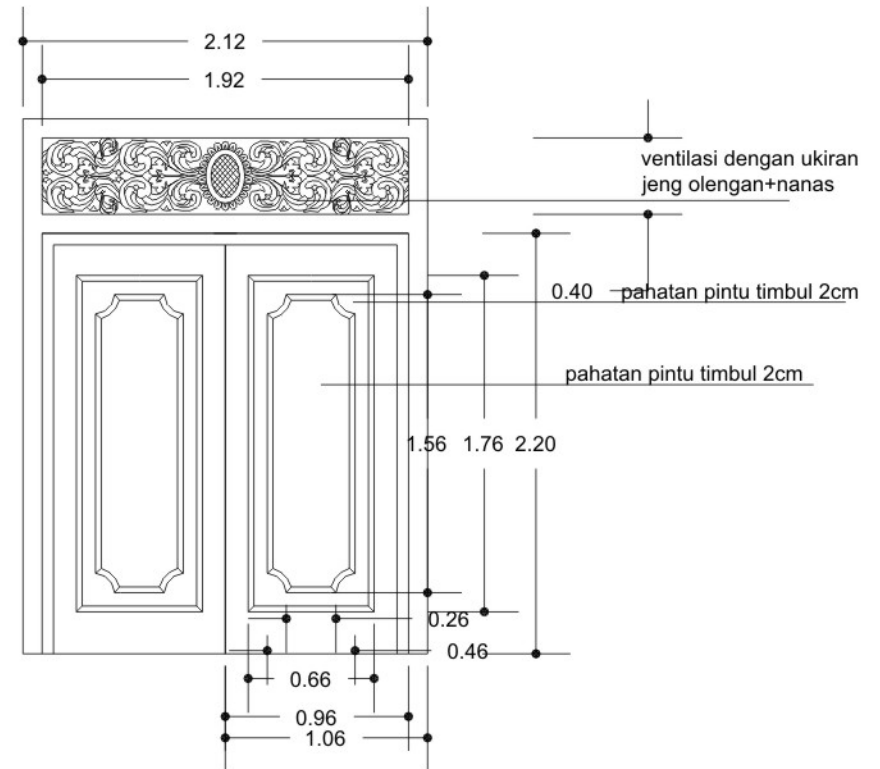
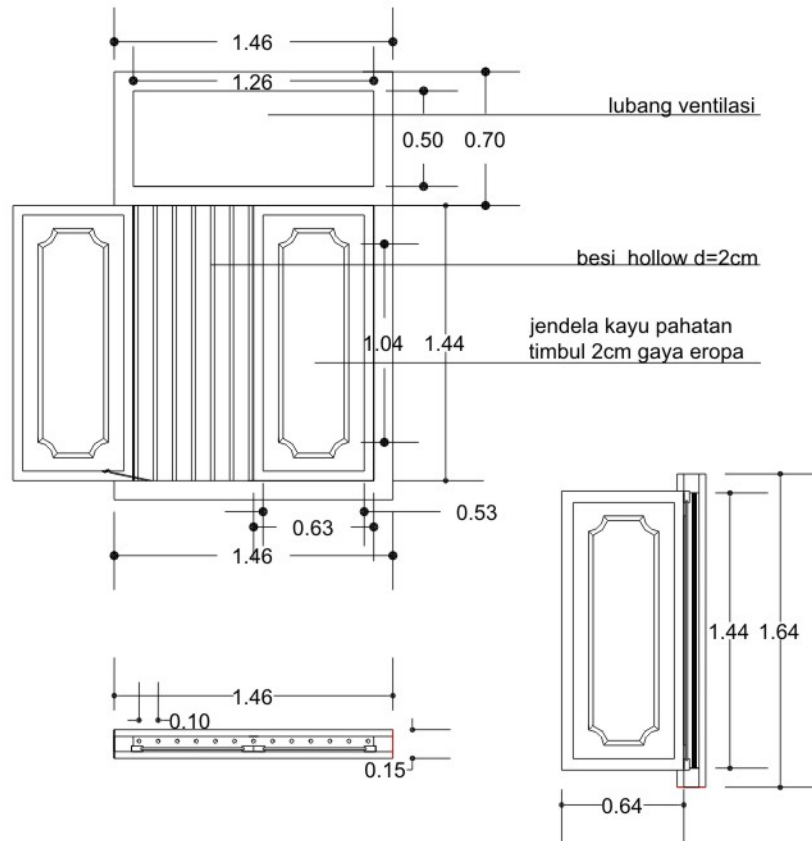
SKALA

1 : 50

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP
PENEKANAN PADA KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI
SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG

DOSEN PEMBIMBING

IR.H.RINI DARMAWATI,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RESTY LINANDI CIPTA
NO. MHS	04 512 079
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

DETIL PINTU JENDELA

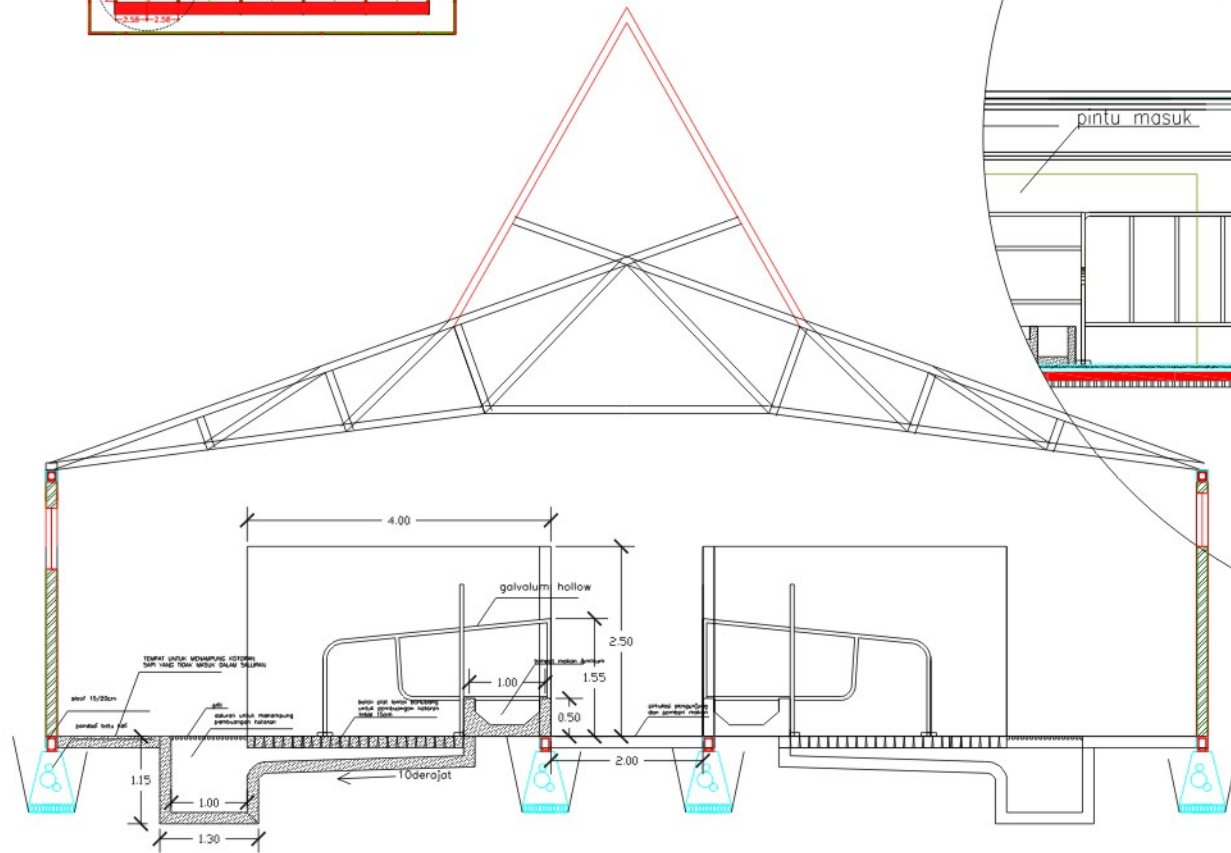
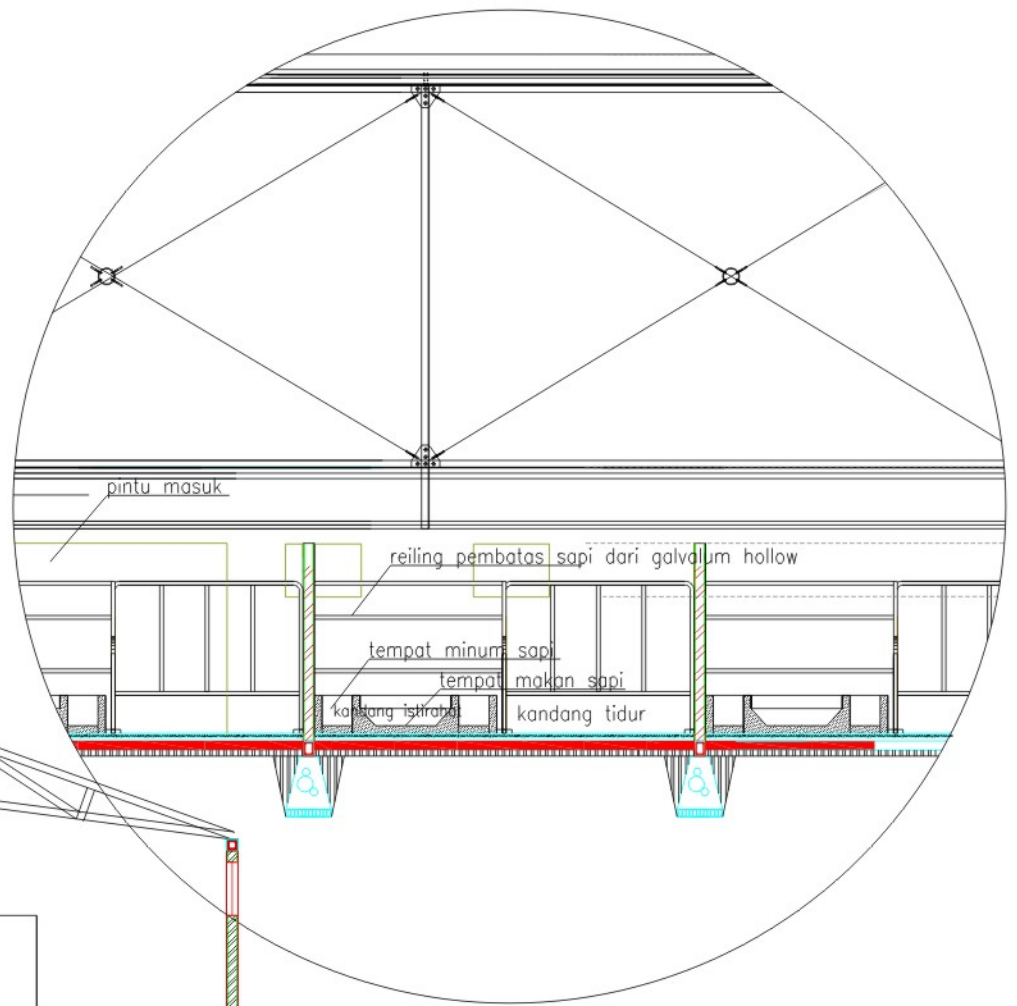
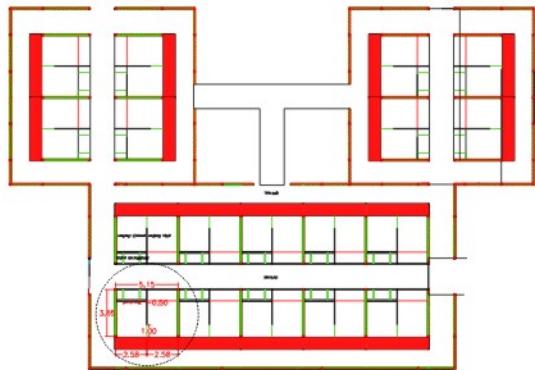
SKALA

1 : 20

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

PUSAT FESTIVAL SENI BUDAYA SUMENEP
PENEBARAN PADA KARAKTERISTIK KARAPAN SAPI
SEBAGAI DASAR RANCANGAN PENATAAN RUANG

DOSEN PEMBIMBING

IR.H.RINI DARMAWATI,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RESTY LINANDI CIPTA
NO. MHS	04 512 079
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

DETIL KANDANG SAPI

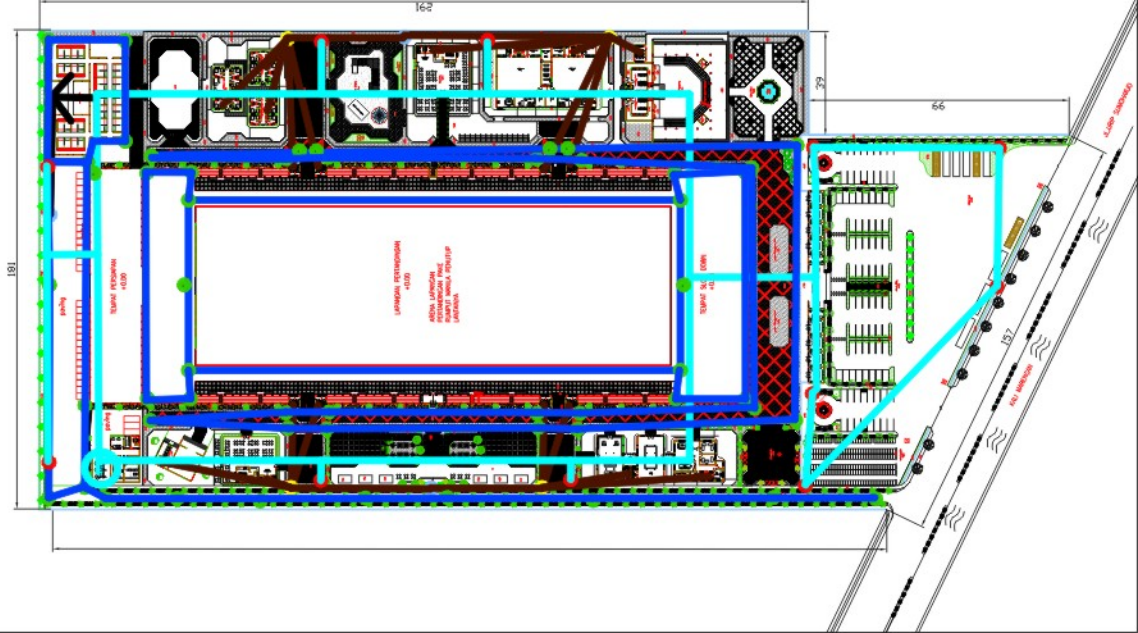
SKALA

1 : 50

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



SEPTIK ANAK	
SEPTIK PERSEKAPAN	
HEMANT	
BAK KONTROL	
ALIRAN AIR KOTOR	
ALIRAN AIR BEBAS BI	
ALIRAN AIR DRAINASE	



GALERI KARAPAN SAPI



TOKO SOUVENIR



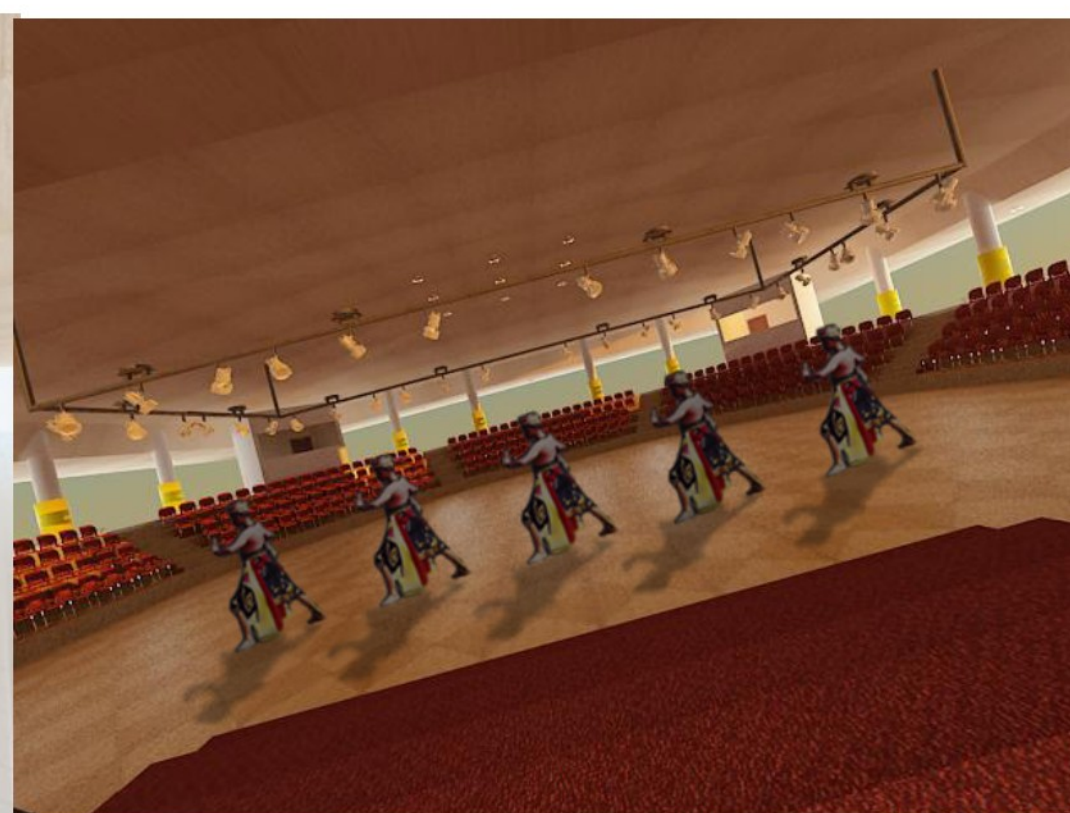
RUANG STUDIO TARI



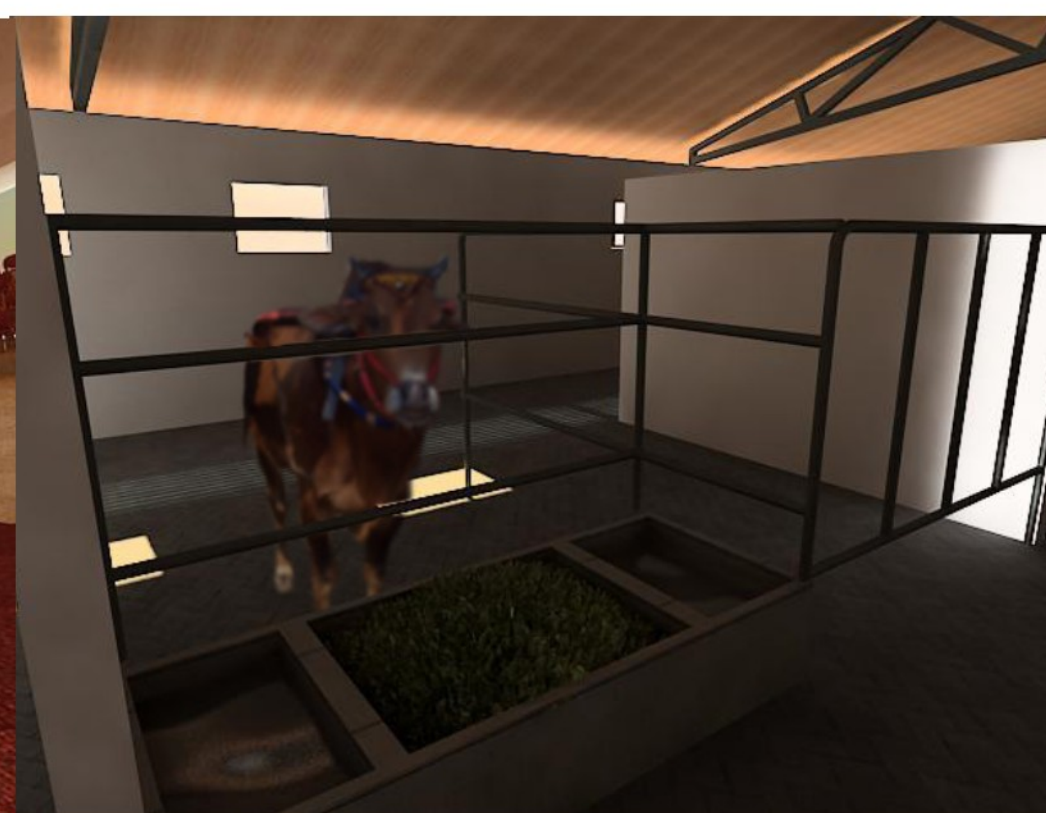
RUANG STUDIO MUSIK



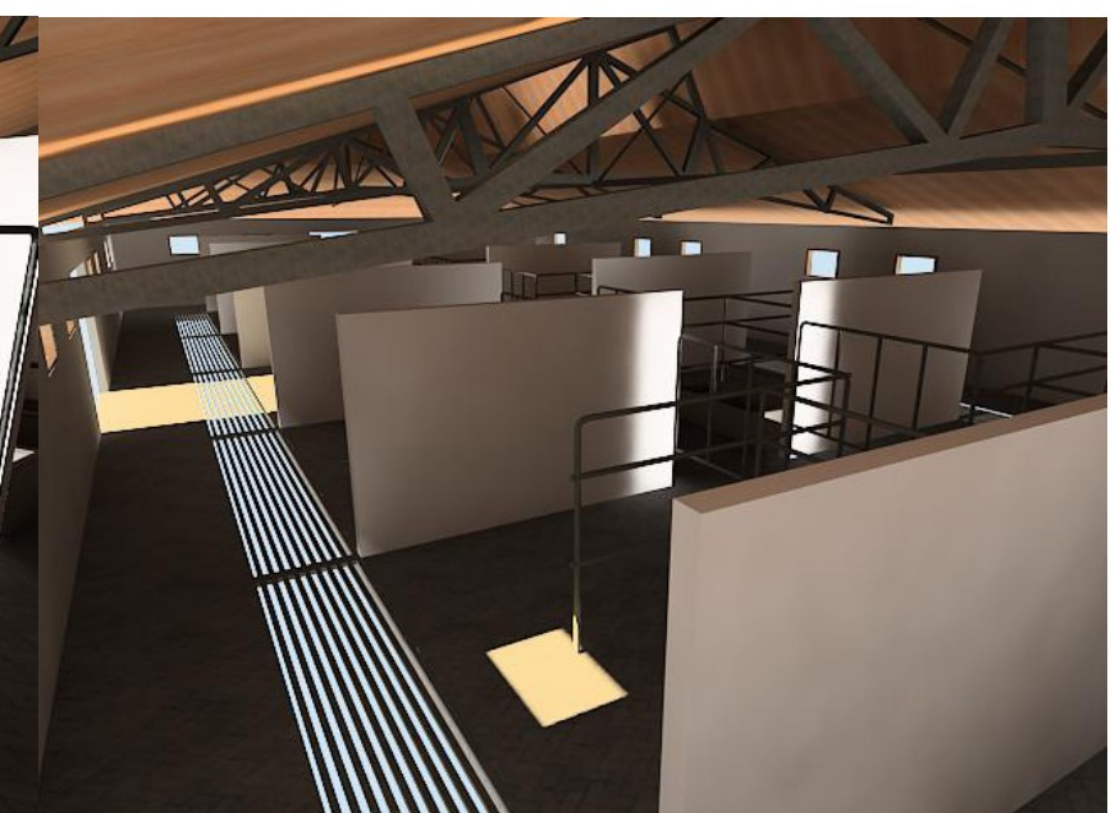
RUANG PENDOPO PERTUNJUKAN
ADANYA UKIRAN KAYU DIKOLOM



SUASANA TARIAN DI
PENDOPO PERTUNJUKAN



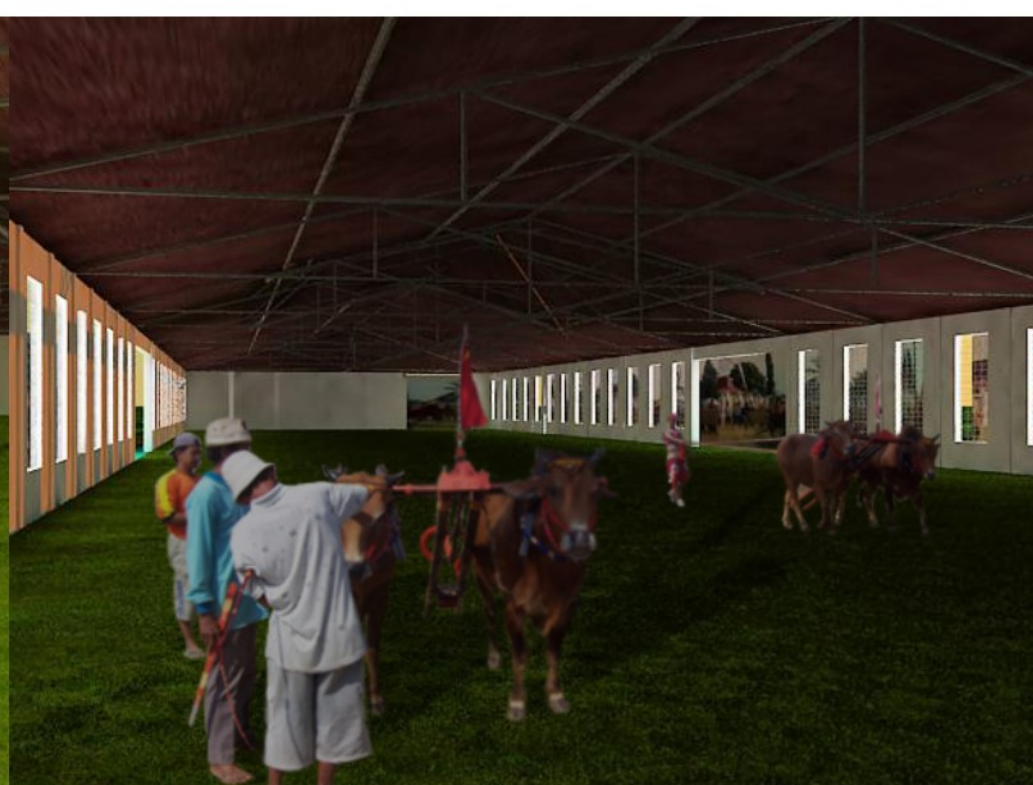
KANDANG SAPI: TEMPAT MAKAN DAN
MINUM SAPI SERTA TEMPAT TIDUR SAPI



KANDANG SAPI: SALURAN PEMBUANGAN
KOTORAN SAPI



RUANG PERSIAPAN SAPI: RUMPUT SEBAGAI
PENUTUP LANTAI, ROASTER SEBAGAI
VENTILASI DAN ADANYA PENUTUP ATAP



SUASANA RUANG PERSIAPAN SAPI

INTERIOR



SUASANA PENONTON YANG BERDIRI MELIHAT ATRAKSI KARAPAN SAPI



SUASAN SAPI YANG SEDANG TANDING



SUASANA SAPI BERKELILING



SUASANA START SAPI AKAN SIAP TANDING



FASAD KANTOR PENGELOLA



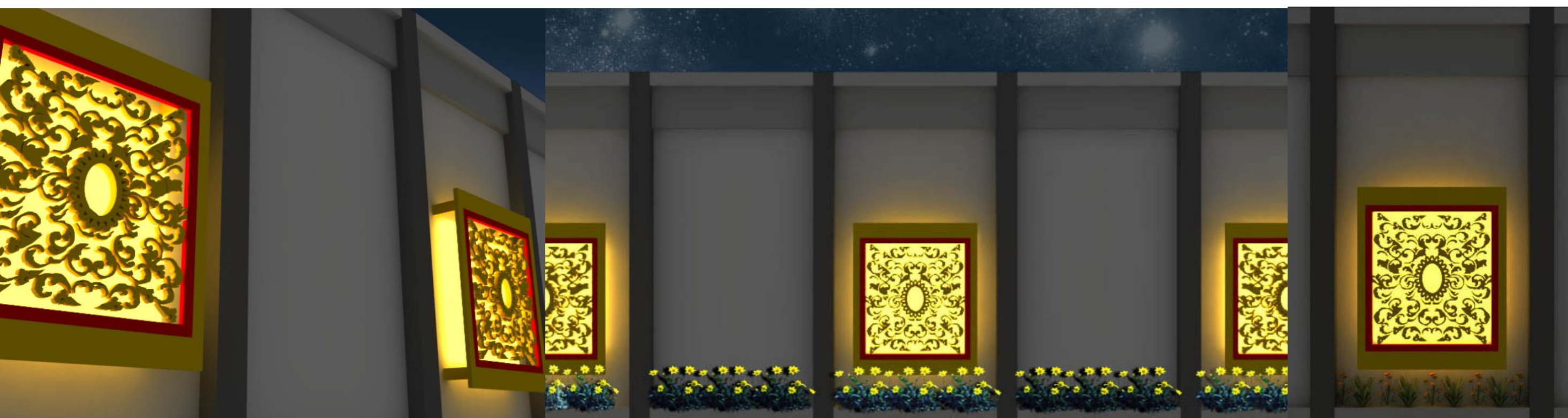
FASAD PENDOPO PERTUNJUKAN



FASAD STUDIO TARI DAN MUSIK

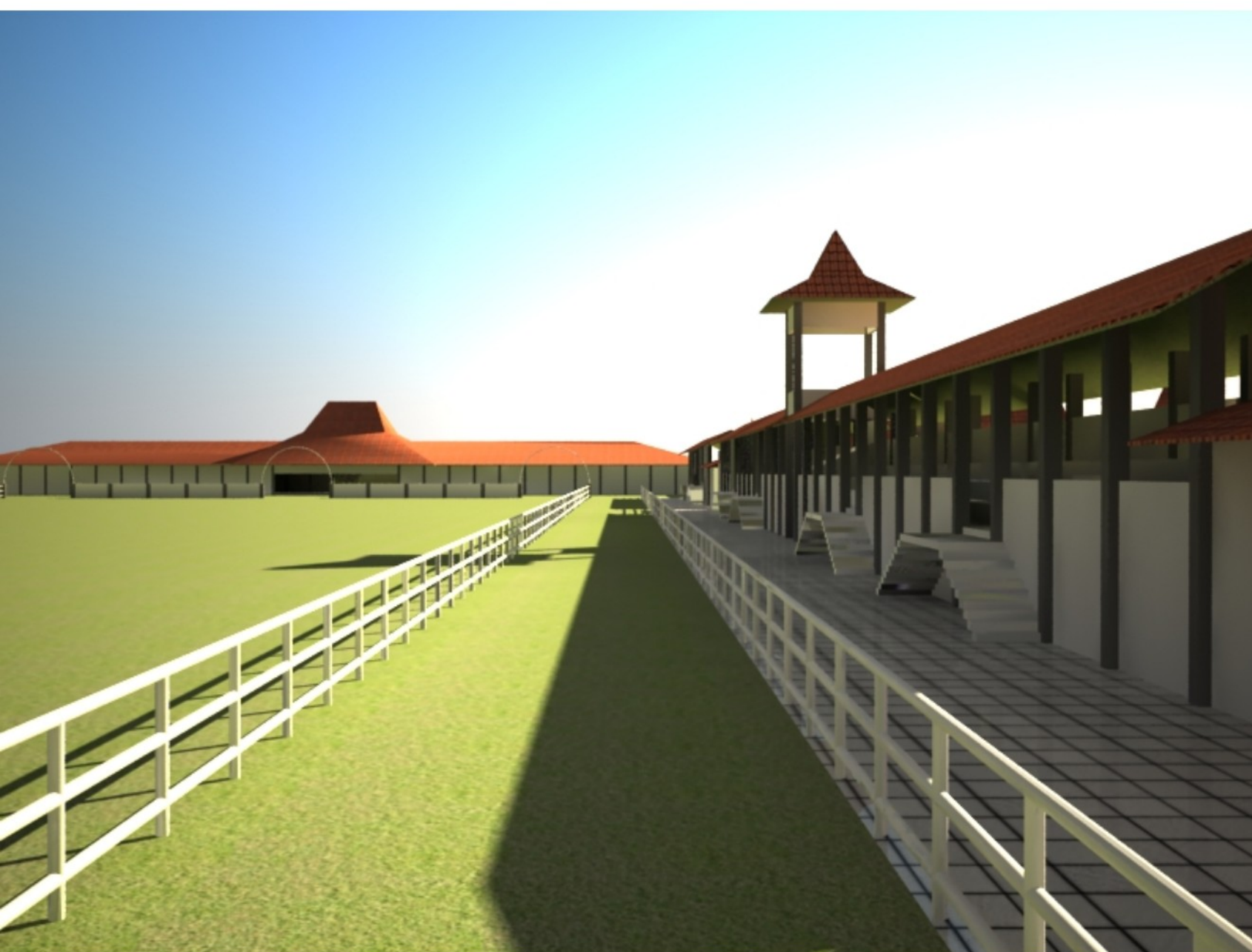
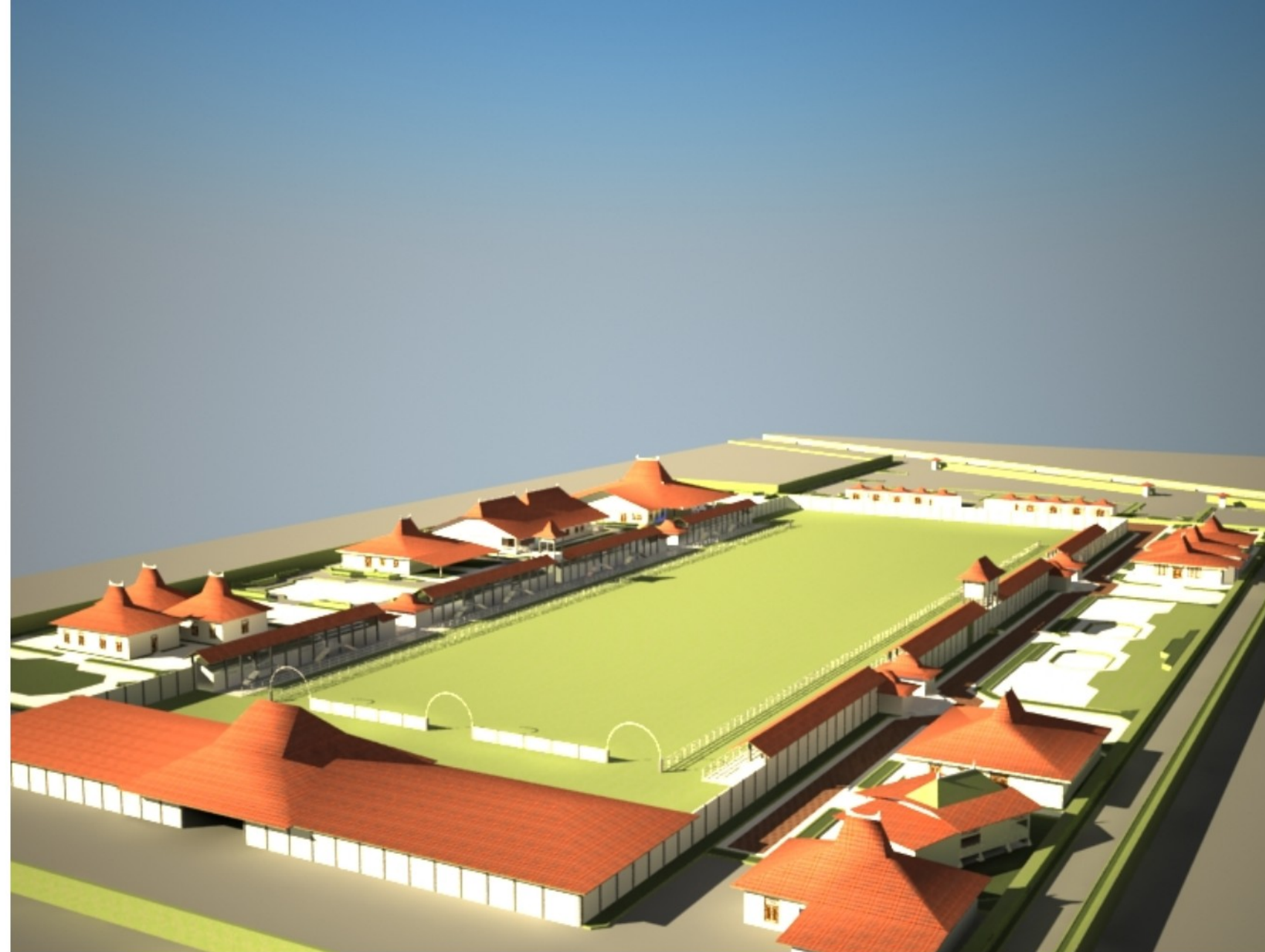


FASAD TOKO SOUVENIR



PENCAHAYAAN FASAD TIMBUL DI DINDING ARENA

EKSTERIOR



EKSTERIOR

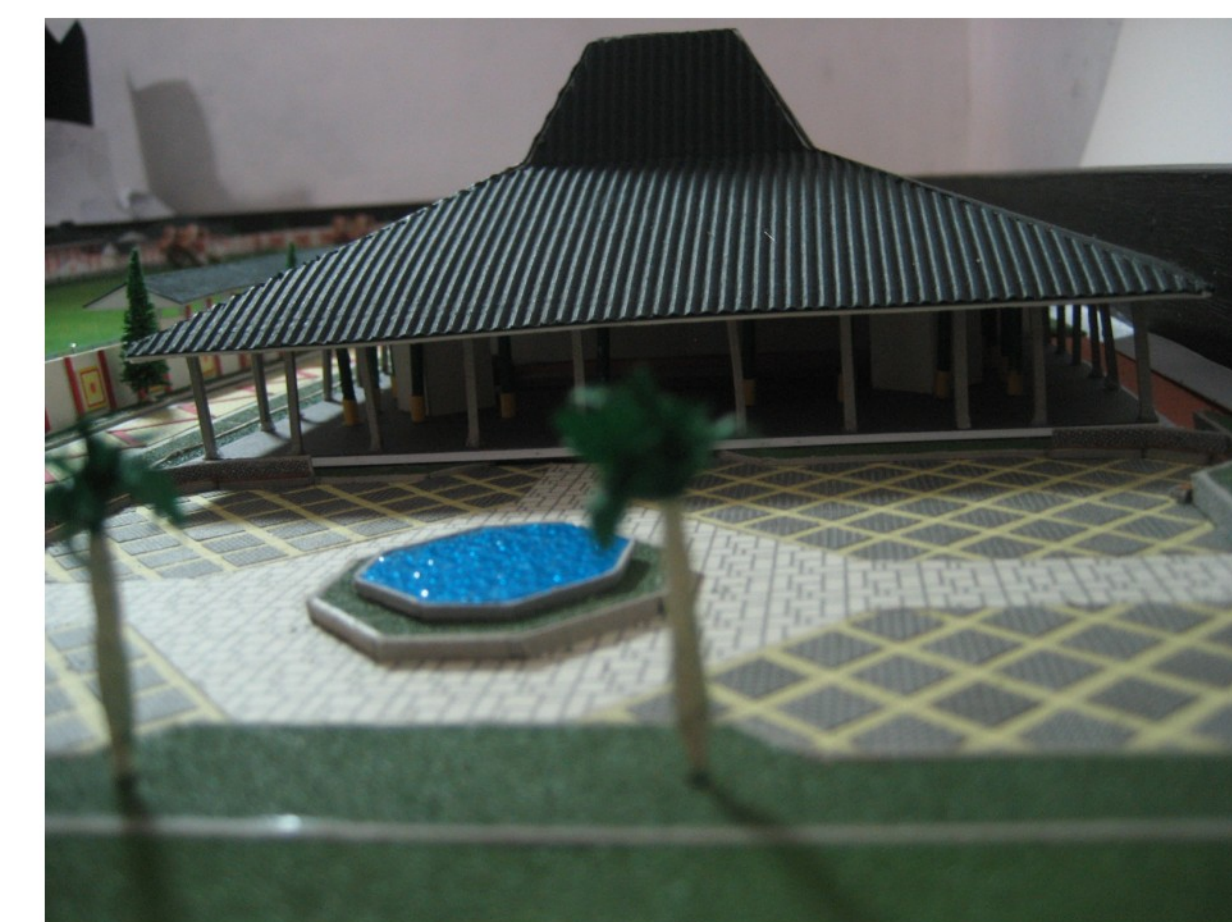


FOTO MAKET