PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DAMAR KURUNG DI KABUPATEN GRESIK DENGAN PENDEKATAN ASSOCIATION WITH OTHER ARTS

TUGAS AKHIR

Oleh:

LU'AILIK MUFIDAH

NIM. 14660025



JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2018

PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DAMAR KURUNG DI KABUPATEN GRESIK DENGAN PENDEKATAN ASSOCIATION WITH OTHER ARTS

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

LU'AILIK MUFIDAH NIM. 14660025

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2018



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR

Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Lu'ailik Mufidah

MIM

: 14660025

Jurusan

: Arsitektur

Fakultas

: Sains Dan Teknologi

Judul

: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di Kabupaten Gresik

Dengan Pendekatan Association With Other Arts

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinilitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 28 Juni2018

Pembuat pernyataan,

Lu'ailik Mufidah NIM. 14660025

PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DAMAR KURUNG DI KABUPATEN GRESIK DENGAN PENDEKATAN ASSOCIATION WITH OTHER ARTS

TUGAS AKHIR

Oleh: LU'AILIK MUFIDAH NIM. 14660025

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 07 Juni 2018

Pembimbing I,

Pembimbing II,

19810705 200501 2 002

Elok Mutiara, M.T. NIP. 19760528 200604 2 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DAMAR KURUNG DI KABUPATEN GRESIK DENGAN PENDEKATAN ASSOCIATION WITH OTHER ARTS

TUGAS AKHIR

Oleh: LU'AILIK MUFIDAH

NIM. 14660025

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan

Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Arsitektur (S.Ars)

Tanggal:07 Juni 2018

Penguji Utama : Aisyah Nur Handriyant, S.T., M.Sc.

NIPT. 19871124 20160801 2 080

Ketua Penguji : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

NIP. 19770818 200501 1 001

Sekretaris Penguji : Elok Mutiara, M.T.

NIP. 19760528 200604 2 003

Anggota Penguji : Yulia Eka Putrie, M.T.

NIP. 19810705 200501 2 002

Mengesahkan,

Redia Jurusan Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T.

iν

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayat-nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan karya tulis ini sebagai persyaratan menuju Tugas Akhir. Sholawat serta Salam Senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Agung Muhammad SAW Sebagai utusan Allah yang menghantarkan wahyu dan membimbing Manusia menuju jalan yang diridhoi Tuhan.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motifasi dan dalam bentuk bantuan lainya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

- Bapak dan ibu penulis (Moh. Ridlwan Alm dan Ismatul Khofiyah) selaku kedua orang tua penulis yang tidak pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini, semoga kebaikan mereka berdua selalu berbalas rahmat yang melimpah dari AllahSWT.
- 2. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. Hj. Bayyinatul Muchtaromah, drh. M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim, serta Tarranita Kusumadewi, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pembimbing penulis terima kasih atas segala pengarahan dan kebijakan yang diberikan.
- 3. Elok Mutiara, M.T, Elok Mutiara, M.T, Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T dan Yulia Eka Putrie, M.T selaku pembimbing yang telah memberikan motivasi, dukungan, bimbingan, arahan dan pengetahuan dalam proses penyusunan laporan tugasakhir.
- 4. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang membantu dalam dukungan moral dan kesabaran dalam menyampaikan ilmu dannasihatnya.
- 5. Novan Effendy selaku founder Damar Kurung Institute yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik berupa data, tenaga dan informasi sehingga sangat mendukung penyusunan laporan tugas akhirini.
- 6. Saudari Ira N.F, Ramadiana Nur Farida dan Sri Wahyuni yang telah memberikan motivasi, nasihat, masukan, dukungan dan menyalurkan ilmunya bagi penulis dalam menyelesaikan masa kuliah dan penyusunan laporanini.

- 7. KH. Marzuki Mustamar, selaku pengasuh Pondok Pesantren Sabilurrosyad, tempat penulis menimba Ilmu Agama dan bernaung selama menyelesaikan Laporan tugas akhir ini. Beliau ialah sumber semangat dan senantiasa memberikan wejangan yang dapat memotivasi penulis untuk tidak pernahmenyerah.
- 8. Teman- teman di Pondok Pesantren Sabilurrosyad, serta Teman Seperjuangan Teknik Arsitektur Angkatan 2014, yang senantiasa mendampingi, menyemangati, dan turut membantu proses hingga penyelesaian Laporan Tugas akhirini.

Penulis menyadari tentunya laporan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap, semoga laporan laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 28 Juni 2018

ABSTRAK

Lu'ailik, Mufidah, 2017, Perancangan Pusat Kesenian Damar kurung Di Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With Other Arts. Dosen Pembimbing: Elok Mutiara, MT, Aldrin Yusuf Firmansyah, MT, Yulia Eka Putrie, MT.

Kata Kunci: Pusat Kesenian, Damar Kurung, Association With Other Arts.

Kabupaten Gresik dikenal sebagai salah satu wilayah berkembangnya Wali Songo (wali sembilan) serta pelabuhan sektor industri di masa lampau. Tidak heran jika banyak terdapat warisan kebudayaan dan kesenian yang ada di kabupaten Gresik dengan keberagamannya yang unik dan menarik. Salah satunya adalah kesenian "Damar Kurung" yang masih terus dipertahankan dan dikembangkan sehingga berhasil menjadi ciri khas dan identitas kabupaten Gresik. Namun dalam perkembangannya saat ini, terdapat pengurangan minat terhadap kesenian Damar Kurung yang disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap setiap masyarakat untuk memahami dan mengetahui bagaimana kesenian Gresik yang ada dan berkembang. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan fasilitas untuk perkembangan kebudayaan terutama kesenian Damar Kurung. Oleh sebab itu, karya tulis berjudul "Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With Other Arts" ini diharapkan mampu mengatasi isu tersebut, untuk dapat meningkatkan kesadaran dalam melestarikan dan memperkenalkan seni Damar Kurung sebagai salah satu karya seni identitasbangsa.

Perancangan ini berlokasi di Kabupaten Gresik, yang merupakan daerah lahir dan berkembangnya kesenian Damar Kurung. Pendekatan Association With Other Arts yang diterapkan memiliki 4 prinsip yaitu ekspresif, transisi, harmoni dan sikuen. Pendekatan ini berkonsep Living Form (bentuk yang hidup) yang menekankan pada penggabungan antara bentuk secara visual dengan makna yang terdapat pada kesenian Damar Kurung. Sehingga penggabungan tersebut dapat membuat perancangan bersifat hidup dan dapat dirasakan yang diterapkan pada fasad, interior, hingga sistem bangunan untuk memaksimalkan komunikasi dan operasional.

ABSTRACT

Lu'ailik, Mufidah, 2017, Designing Damar Kurung Arts Centre In Gresik Regency Resin With The Approach Of The Association With Other Arts. Supervising Professor: Elok Mutiara, M.T, Aldrin Yusuf Firmansyah, MT, Yulia Eka Putrie, MT.

Key Words: Arts Center, Damar Kurung, Association With Other Arts.

Gresik Regency is known as one of the ever-growing region Wali Songo (nine guardians) and the industrial sector in the past. No wonder there are many arts and cultural heritage existing in Gresik with diversity that is unique and interesting. One of them is the art of "Damar Kurung" which are still being maintained and developed so that became the hallmark of identity and Gresik Regency. But in its development at this time, there was a reduction of interest towards Damar Kurung art that are caused by the lack of attention to each community in order to understand and find out how the art of Gresik existing and evolving. This is due to the existence of the limitation of facilities for the development of cultural arts mainly Damar Kurung. Therefore, the paper entitled "Designing Damar Kurung Arts Centre In Gresik Regency Resin with the approach of the Association With Other Arts" is expected to resolve such issues, to be able to raise awareness in preserving and introducing the art of Damar Kurung as one of the nation's identity works of art.

This design located in Gresik Regency, which is a region of birth and development of the Damar Kurung art. The approach of Association With Other Arts Applied has 4 principles namely expressive, transitions, harmonies and sikuen. This approach-plan Living Form (Forms) that emphasizes on the merger between the form visually with the meaning of the Damar Kurung art. So the merge can create design are alive and can be felt is applied to the facades, interiors, to building systems to maximize communication andoperation

المستخلص

لْوَٱلَّن, مفَّدة, ٧١.٢, تصمَّم الفنون األلواس مركزفَ جرّسن رّجنسَ الراتنج مع نهج االرتباط مع الفنوناألخرى. أستاذ مشرف : آللئ انمه، Mt ، االلدرّن جوزّف فرمنشه، Mt ، ولانا أكا فتري، Mt.

الكلماتالرئسّة: مركز للفنون،واأللواس الراتنج، واالرتباط مع الفنون األخرى.

جرّستكرّجنس هوالمعروف باسم واحده من المنطمة المتنامّة من اي ولت مض الوص من تسعة 9) األوصاء) والمطاع الصناع في الماض. العجب هنان العدّدمن الفنون والتراث الثماف الموجودةف جرّسن مع التنوع الذي هوفرّد من نوعه ومثره لالهتمام واحدمنهم هوفن "األلواس الخشبّة" الت التزال لدالصّانة والتطوّر حتى أصبحت السمة الممرّة للهوّة و جرّسن رّجنس. ولكن في تطور هاف هذا الولت ،كان هنان انخفاض ف االهتمام بالفنون الخشبة األلواس الت تسببهاعدم االهتمام لكل مجتمع من أجل فهم ومعرفه كُفّه فن جرّسن الحالة والمتطورة. ورجع ذلن إلى وجود لود عل المرافك الالزمة لتطوّر الفنون الثمافة ، وال سمّا بن ألواس الخشب. ولذلن ، من المتولع ان تؤدي الورلة المعنونة "تصمّم األلواس المحورة ف مركز الفنون ف جرّسن التابع للرابطة مع النهج الذي تتبعه الرابطة مع الفنون األخرى" إلى حل هذه المسائل ، لك تتمكن من التوعّة بالحفاظ عل إدخال فن اللواس الخشبة باعتبار ها واحده من االعمال الفئة للهوّة المه.

َّمع هذا الفندق المصمم بشكل مالئم فَ جرَّسٌن رُجنسٌ، وهو منطمه وا<mark>ل</mark>دة وتطوِّر اللواس الراتنجات الفنَّة. نهج االرتباط مع الفنون النطبِّمّة األخرى٤ مبادئ وهَ التعبُّرّة

والتحوالت ، والتجانس وتسلسل. هذاالنهج-خطهالمعشة الشكل (اشكال) التَّ تؤكد علَ االندماج بِّن الشكل بصرًا مع معنً من اللواس الراتنج الفن. التالَ فان دمج مُمكن خلك تصمِّم علَّ لُدالحُلة ، وُمكن ان مُكون شعرت تطبك علَّ واجات ، والداخلة ، لبناء نظم لتعظم اللتصال والتشغُّل.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISANii
HALAMAN PERSETUJUANiii
HALAMAN PENGESAHANiv
ABSTRAKvi
KATA PENGANTARviii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABELxix
BAB 1
PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang
1.2 Identifikasi Masalah4
1.3 Rumusan Masalah5
1.4 Tujuan Rancangan5
1.5 Manfaat Rancangan 5
1.6 Batasan Masalah
1.7 Pendekatan6
BAB II
TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Definisi Pusat Kesenian Damar Kurung
2.1.1 Definisi Pusat Kesenian
2.1.2 Definisi Kesenian
2.1.3 Definisi Damar Kurung
2.2 Teori yang Relevan dengan Objek Rancangan
2.2.1 Kesenian
a. Hakikat Seni
b. Fungsi dan Tujuan Seni
2.2.2 Sejarah Kesenian Damar Kurung
2.2.3 Aspek Seni Damar Kurung
2.2.4 Jenis-jenis Kesenian Damar Kurung
a. Lampion
c. Tari Kreasi
d. Teatrikal
/ Cut inut

e. Fashion Show	18
2.2.5 Gaya Penggambaran Visual Seni Damar Kurung	. 19
a. Penggambaran Damar Kurung	. 19
b. Pakem Gambar Damar Kurung	22
c. Pewarnaan Damar Kurung	24
2.3 Teori yang Relevan dengan Pendekatan Association With Other Arts	25
2.3.1 Definisi Association With Other Arts	25
2.3.2 Penerapan Association With Other Arts	25
2.3.3 Hubungan Penerapan Association With Other Arts dengan damar kurung	26
2.3.4 Penerapan prinsip Association With Other Arts dan pakem	27
2.4 Teori Arsitektural yang Relevan dengan Objek Rancangan	32
2.4.1 Gedung Pameran atau Galeri	32
2.4.2 Area Pertunjukan Terbuka	37
2.4.3 Gedung Pelatihan	39
2.5 Integrasi Keislaman pada Pusat Kesenian Damar Kurung	42
2.5.1 Seni dalam Islam	42
2.5.2 Pelestarian dalam Islam	44
2.6 Studi Literatur	45
2.6.1 Studi Literatur Objek	46
a. Profil Objek	47
b. Tinjauan Arsitektural pada Obj <mark>ek</mark>	
2.6.2 Studi Banding Pendekatan	51
a. Profil Objek	
b. Tinjauan Arsitektural pada Objek	52
2.7 State Of The Art	56
BAB III	57
METODE RANCANGAN	57
3.1 Metode Rancangan	57
3.2 Teknik Pengumpulan dan Pengelolahan Data	57
3.1.1. Data Primer	57
3.1.2. Data Sekunder	58
3.3 Teknik Analisis	59
3.3.1 Analysis	60
3.4 Teknik Perumusan Konsep atau Sintesa	61
3.5 Diagram Alur Pola Pikir Metode Rancangan	62
BAB IV	63
KAJIAN LOKASI RANCANGAN	63
4.1 Syarat/Ketentuan Lokasi Pada Objek Rancangan	63

4.2 K	ebijakan Tata Ruang Lokasi tapak Rancangan	63
4.3 G	Sambaran Lokasi Tapak Rancangan	64
4.3	3.1 Data Fisik Tapak	65
4.3	3.2 Data Non Fisik Tapak	66
4.3	3.3 Profil Tapak	67
BAB V		70
PENDEK	ATAN DAN ANALISIS RANCANGAN	70
5.1 ld	de atau Pendekatan Rancangan	70
5.2.	Analisis Rancangan	73
5.2	2.1 Analisis Fungsi	73
	a. Analisis Aktifitas dan Fungsi Ruang	74
	b. Analisis Pengguna	79
	c. Analisis Ruang	80
	d. Analisis Kebutuhan Ruang	82
	e. Analisis Besaran Ruang	83
	f. Analisis Persyaratan Ruang	88
	g. Hubungan Antar Ru <mark>ang Mak</mark> ro	89
	h. Hubungan Antar <mark>R</mark> uang Mikro	90
5.2	2.2 Analisis Site atau Tapak	93
	a. Latar Belakan <mark>g Pe</mark> milihan <mark>Tapak</mark>	
	b. Bentuk Perletakan dan Zoning	94
BAB VI .		106
KONSEP	RANCANGAN	106
KONSEP	RANCANGAN	112
7.1	Desain Kawasan	
7.2	Hasil Rancangan Bangunan	119
7	.2.1 Area Parkir dan Area Drop off	
	.2.2 Bangunan Galeri dan Museum	
7	.2.3 Bangunan Pusat Pelatihan dan Penelitian	122
7	.2.4 Bangunan Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	124
7	.2.5 Area Tribun dan Area Persiapan Penampilan	126
7	.2.6 Musholla	129
7	.2.7 Lanskap	131
7	.2.8 Sirkulasi Tapak dan Aksesibilitas	132
7.3	Hasil Rancangan Interior dan Eksterior	133
7.4	Detail desain Arsitektural dan Lanskap	135
7 5	Gambar Keria	138

7.5.1 Bangunan Galeri dan Museum	138
7.5.2 Bangunan Pusat Pembelajaran dan Penelitian	140
7.5.3 Bangunan Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	142
7.5.4 Tribun dan Bangunan Persiapan Penampilan	143
7.5.5 Musholla	145
7.6 Kajian Integrasi Keislaman	146
BAB VIII	148
P ENUTUP	148
7.1 Kesimpulan	148
7.2 Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Visual damar Kurung	
Gambar 2. 2 Visual Damar Kurung	2
Gambar 2. 3 Masmundari ketika membuat Damar Kurung1	
Gambar 2. 4 Lampion Damar Kurung1	
Gambar 2. 5 Masmundari ketika melakukan pameran di Bentara Budaya, Jakarta 1	
Gambar 2. 6 Tarian Damar Kurung1	8
Gambar 2. 7 Teatrikal Damar Kurung1	
Gambar 2. 8 Fashion Show Damar Kurung 1	9
Gambar 2. 9 Sketsa Urutan Menggambar Damar Kurung Masmundari, untuk cerita sakra	l
maupun profan tidak terdapat perbedaan2	.(
Gambar 2. 10 Objek Damar Kurung, Objek daun hijau dan pohon kelapa 2	.2
Gambar 2. 11 Objek Tenda atau atap, Objek daun hijau dan pohon kelapa 2	
Gambar 2. 12 Simbol segitiga titik titik	
Gambar 2. 13 Zig zag biru langit malam, Panah di segala bidang 2	.4
Gambar 2. 14 Gambar pada kesenian Damar Kurung Masmundari "Kegiatan nelayan dan	l
di pasar"	3.
Gambar 2. 15 Gambar pada kesenian Damar Kurung Masmundari "Kegiatan di pasar dan	1
di sekolah"	9
Gambar 2. 16 Random Circulation	:
Gambar 2. 17 Ring Circulation	, 4
Gambar 2. 18 (a) Karakter dari museum historis yang alami (b) Pada sebagian ruang	
yang terkena sibar, sinar b <mark>e</mark> rmutu yang <mark>diperk</mark> uat (c) Penerangan yang baik (d) Ruang	
dengan ukuran yang baik3	, 4
Gambar 2. 19 Sistem kawat dan Rel serta Gantungan untuk Display Dua Dimensi yang	
digantung 3	E
Gambar 2. 20 Standarisasi display karya s <mark>eni</mark>	E
Gambar 2. 21 Sudut pandang dengan jarak pandang = Tinggi/luas dan jaraknya 3	6
Gambar 2. 22 Gambar 2.21 Display LED Kubik	6
Gambar 2. 23 (a) Ukuran tribun tanpa jal <mark>an masuk (b) Ukuran</mark> tribun tanpa jalan masuk	Ĺ
	3
Gambar 2. 24 Variasi susunan dari bidang aksi	9
Gambar 2. 25 Susunan Ruang Belajar Umum	(
Gambar 2. 26 Susunan Ruang Belajar Terpadu	(
Gambar 2. 27 Ukuran minimal untuk ruang kantor berkapasitas dua orang 4	+1
Gambar 2. 28(a) ukuran perabot standar sesuai DIN 4549/1 (b) ukuran perabot standar	
meja pelanggan4	
Gambar 2. 29 The Museum of Contemporary Art Zagreb	7
Gambar 2. 30 Pencahayaan The Museum of Contemporary Art Zagreb	3
Gambar 2. 31 Penghawaan The Museum of Contemporary Art Zagreb dengan diding	
tinggidan kolam buatan 4	8
Gambar 2. 32 Sirkulasi The Museum of Contemporary Art Zagreb4	ç
Gambar 2. 33 Zoning ruang The Museum of Contemporary Art Zagreb4	ç
Gambar 2. 34 Struktur The Museum of Contemporary Art Zagreb 5	(
Gambar 2. 35 Studio Hanafi5	
Gambar 2. 36 Eksterior Studio Hanafi 5	2
Gambar 2. 37 Pencahayaan Studio Hanafi5	12
Gambar 2. 38 Penghawaan Studio Hanafi dengan diding tinggi dan jendela lebar 5	
Gambar 2. 39 Penghawaan Studio Hanafi dengan kolam buatan dan taman untuk latihai	
teatrikal 5	2

Gambar 2. 40 Sirkulasi Studio Hanafi	54
Gambar 2. 41 Tata letak Bangunan dan Zoning Ruang	55
Gambar 3. 1 Diagram Fase Desain oleh AIA (1993)	59
Gambar 3. 2 Tahapan Desai Pusat Rancangan Damar Kurung	60
Gambar 4. 1 Peta Lokasi Tapak	63
Gambar 4. 2 Zoonase Kabupaten gresik	
Gambar 4. 3 Peta Sungai dan Waduk Kabupaten Gresik	
Gambar 4. 4 Peta Struktur Ruang Wilayah Daratan	
Gambar 4. 5 Lokasi Tapak	
Gambar 4. 6 Batas-Batas Lokasi Tapak	
Gambar 4. 7 Lokasi Tapak	69
Gambar 5. 1 Skema analisis fungsi pada Pusat Kesenian Damar Kurung	
Gambar 5. 2 Bagan Sirkulasi Aktifitas Pengunjung	
Gambar 5. 3 Struktur Organisasi Pusat Kesenian Damar Kurung	
Gambar 5. 4 Bagan Sirkulasi Aktivitas Pengelola	
Gambar 5. 5 Bagan Aktivitas Pengunjung	
Gambar 5. 6 Hubungan Antar Ruang	
Gambar 5. 7 Diagram Hubungan Antar Ruang Museum dan Galeri	
Gambar 5. 8 Block Plan Museum dan Galeri	
Gambar 5. 9 Diagram Hubungan Antar Ruang Pusat Pelatihan dan Penelitian	
Gambar 5. 10 Block Plan Pusat Pelatihan dan Penelitian	
Gambar 5. 11 Diagram Hubungan Antar Ruang Pertunjukan Outdoor	
Gambar 5. 12 Block Plan Pertunjukan Outdoor Gambar 5. 13 Diagram Hubungan Antar Ruang Kantor Pengelola	
Gambar 5. 14 Block Plan Kantor Pengelola	
Gambar 5. 14 Diock Flair Kantor Fengelola	
Gambar 5. 16 Block Plan Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	
Gambar 5. 17 Diagram Hubungan Antar Ruang Pos Keamanan	
Gambar 5. 18 Block Plan Pos Keamanan	
Gambar 5. 19 Diagram Hubungan Antar Ruang Musholla.	
Gambar 5. 20 Block Plan Musholla	
Gambar 5. 21 Lokasi Tapak	
Gambar 5. 22 Eksisting Tapak	
Gambar 7. 1 Konsep Awal	. 112
Gambar 7. 2 Zoning Bangunan	
Gambar 7. 3 Layout Plan	
Gambar 7. 4 Site Plan	
Gambar 7. 5 Tatanan Masa	
Gambar 7. 6 Tampak Kawasan	
Gambar 7. 7 Potongan Kawasan	117
Gambar 7. 8 Perspektif Kawasan Mata Burung	118
Gambar 7. 9 Detail Sirkulasi dan Aksesibilitas Kawasan	
Gambar 7. 10 Area Parkir	
Gambar 7. 11 Suasana Perspektif Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung	
Gambar 7. 12 Denah Lantai 1 Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung	
Gambar 7. 13 Denah Lantai 2 Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung	
Gambar 7 14 Tampak Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung	. 122

Gambar 7.	15	Potongan Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung	122
Gambar 7.	16	Eksterior Pusat Pembelajaran dan Penelitian Damar Kurung	123
Gambar 7.	17	Denah Pusat Pembelajaran dan Penelitian Pusat Kesenian Damar Kurun	g
			123
Gambar 7.	18	Tampak Pusat Pembelajaran dan Penelitian Pusat Kesenian Damar Kuru	ıng
			124
Gambar 7.	19	Potongan Pusat Pembelajaran dan Penelitian Pusat Kesenian Damar	
Kurung			124
Gambar 7.	20	Eksterior Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	125
Gambar 7.	21	Denah Pusat Oleh-oleh Pusat Kesenian Damar Kurung	125
Gambar 7.	22	Tampak Pusat Oleh-Oleh Pusat Kesenian Damar Kurung	126
Gambar 7.	23	Potongan Pusat Oleh-Oleh Pusat Kesenian Damar Kurung	126
Gambar 7.	24	Perstektif Eksterior Tribun	127
Gambar 7.	25	Perspektif Eksterior Area mendongeng Damar Kurung	127
Gambar 7.	26	Denah Tribun dan Area Persiapan Pusat Kesenian Damar Kurung	128
Gambar 7.	27	Tampak Area Tribun dan area Persiapan Pusat Kesenian Damar Kurung	128
		Potongan Area Tribun dan Area Persiapan Pusat Kesenian Damar Kurung	
•••••			129
Gambar 7.	29	Perspektif Eksterior Musholla	
		Denah Musholla Pusat Kesenian Damar Kurung	
		Tampak Musholla Pusat Kesenian Damar Kurung	
		Potongan Musholla Pusat Kesenian Damar Kurung	
		Suasana Selasar Pusat Kesenian Damar Kurung	
		Perspektif Gazebo pada Taman Damar Kurung Pusat Kesenian Damar	
			132
_		Salah Satu Suasana Photo Spot Pada Taman Damar Kurung Pusat Keseni	
	_	Sirkulasi <mark>dan Aksesibilitas Pusat Kesenian D</mark> amar Kurung	
		Interior Galeri Sejarah Kesenian Damar Kurung	
		7. 34 Interior Galeri karya Masmundari	
		Interior Galeri karya Masmundari	
		Interior Pusat Oleh-Oleh	
		Interior Pusat Pembelajaran dan Penelitian	
		Detail Selasar Pada Taman Damar Kurung	
		Detail Gazebo pada Taman Damar Kurung	
		Detail Area Masuk Kawasan Pusat Kesenian Damar Kurung	
		Detail Arsitektural Bangunan Galeri	
		Detail Arsitektural Bangunan Pusat Pembelajaran	
Gambar 7.	47	Detail Arsitektural Bangunan Pusat Oleh-Oleh	138
		Denah Gambar Kerja Galeri dan Museum Lantai Satu	
		Denah Gambar Kerja Galeri dan Museum Lantai Dua	
		Tampak Gambar Kerja Galeri dan Museum	
		Potongan Gambar Kerja Galeri dan Museum	
		Denah Gambar Kerja Pusat Pembelajaran dan Penelitian	
		Tampak Gambar Kerja Pusat Pembelajaran dan Penelitian	
		Potongan Gambar Kerja Pusat Pembelajaran dan Penelitian	
		Denah Gambar kerja Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	
		Tampak Gambar Kerja Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	
		Potongan Gambar Kerja Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera	
		Denah Gambar kerja Tribun dan Area Persiapan	
		Tampak Gambar kerja Tribun dan Area Persiapan	
		Potongan Gambar Kerja Tribun dan Area Persiapan	

Gambar 7. 61 Denah Gambar Kerja Musholla	145
Gambar 7. 62 Tampak Gambar Kerja Musholla	
Gambar 7 63 Potongan Gambar Keria Musholla	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Jenis Cerita Berdasarkan Tema Cerita Oleh Masmundari	20
Tabel 2. 2 Perbedaan Pembacaan Urutan Penggambaran Tema Cerita Pada Damar	
Kurung	21
Tabel 2. 3 Penggambaran dan simbol pada kesenian Damar Kurung yang dominan .	27
Tabel 2. 4 Cara Pembacaan Alur Cerita Pada Gambar Kesenian Damar Kurung	29
Tabel 2. 6 Kesimpulan hubungan antara Association with Other Arts antar pakem p	ada
Damar Kurung dan arsitektural	
Tabel 2. 7 Tabel Kebutuhan Ruang yang Dibutuhkan Objek Pamer	36
Tabel 2. 8 Karakteristik Display LED Kubik	
Tabel 2. 9 Jarak Pandang antara Tribun dan Panggung	38
Tabel 2. 10 Penjelasan kebutuhan area tempat duduk pada tribun	39
Tabel 2. 11 Prinsip Pendekatan Association With Other Arts dalam Integrasi keislan	
Tabel 4. 1 Data Iklim Kabupaten Gresik	66
Tabel 4. 2 Jumlah Penduduk Kabupaten Gresik berdasarkan kelompok umur tahun	
2015	
Tabel 5. 1 Perumusan Ide bentuk ke dalam tinjauan arsitektural	72
Tabel 5. 2 Tabel Rincian Kerja Pengelola Pusat Kesenian Damar Kurung	
Tabel 5. 3 Analisis Pengelompokan aktivitas	
Tabel 5. 4 Pengelompokan Ruang	
Tabel 5. 5 Analisis Pengguna Tetap.	
Tabel 5. 6 Analisis Pengguna Temporer	
Tabel 5. 7 Analisa kebutuhan ruang berdasarkan kelompok pelaku	
Tabel 5. 8 Besaran Ruang	
Tabel 5. 9 Karakteristik Ruang Fasilitas Pusat Seni	
Tabel 5. 10 Persyaratan Ruang	

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Gresik adalah salah satu wilayah di Jawa Timur yang mempunyai hubungan sejarah sangat erat dengan perkembangan Wali Songo (wali sembilan), serta dikenal sebagai salah satu wilayah berkembangnya pelabuhan sektor industri di masa lampau. Tidak heran jika banyak terdapat warisan kebudayaan dan kesenian yang ada di kabupaten Gresik dengan keberagamannya yang unik dan menarik. Salah satuproduk kesenian yang lahir di kabupaten Gresik adalah "Damar Kurung". Jika ditelusuri istilah Damar Kurung secara bahasa "Damar" berarti Lampu yang mengeluarkan cahaya dari api kecil, sedangkan "Kurung" diartikan seperti tempat hewan tinggal yang lebih menuju ke kandang atau sangkar burung buatan manusia dengan cara peletakannya digantung. Arti keseluruhan Damar Kurung adalah Sebuah Lentera dengan bentuk kurung-an yang diletakkan dengan cara digantung.

Damar Kurung merupakan warisan turun-temurun yang masih terus dipertahankan dan dikembangkan sehigga berhasil menjadi ciri khas dan identitas kabupaten Gresik. Keanekaragaman motif yang melekat pada kertas penghias Damar Kurung merupakan ciri khas yang menggambarkan kehidupan masyarakat Gresik pada umumnya. Seperti penggambaran kegiatan di pesisir, pasar, maupun kegiatan seharihari yang bersifat sederhana. Damar Kurung dijadikan sebagai tradisi warga muslim Gresik untuk menyambut datangnya bulan Ramadhan dalam kalender Hijriyah dengan menggantungkan lentera Damar Kurung di depan rumah. Diyakini bahwa Damar Kurung sudah ada sejak zaman Sunan Prapen. Tokoh terdahulu yang menjadi penyebar agama Islam di kabupaten Gresik. Maestro Damar Kurung sendiri terbagi menjadi tiga masa. Salah satunya yang terkenal pada zaman sekarang adalah Masmundari, tokoh legendaris yang secara turun-temurun melestarikan Damar Kurung dengan keberagamannya. Namun, tokoh legendaris tersebut sudah meninggal sejak tahun 2005 dan kesenian itu di lanjutkan oleh keturunan Masmundari.

Sifat modern yang telah berkembang di seluruh lingkup kehidupan terutama pada kabupaten Gresik telah membuat perubahan pola minat terhadap kesenian. Pada dasarnya kesenian kabupaten Gresik telah dikenalkan sejak dini kepada sesama. Adanya pengurangan minat terhadap kebudayaan juga dirasakan pada wilayah kabupaten Gresik. Salah satunya adalah kurangnya perhatian bagi setiap masyarakat yang tergolong pemuda dengan pemahaman yang tidak banyak mengetahui bagaimana kesenian Gresik ada dan berkembang. Oleh sebab itu, Sejak tahun 2012, komunitas ASSIK (Asosiasi Souvenir Gresik), yaitu sekumpulan anak muda yang memiliki usaha kerajinan dan souvenir pariwisata di kota Gresik, yang pada awalnya bertujuan mempopulerkan kembali Kesenian Lukis Damar Kurung dengan sasarannya adalah anak-

anak TK, SD serta pelajar SMP. Komunitas tersebut mewadahi pengrajin dan penjual souvenir Gresik, serta menggagas untuk diadakannya kegiatan Festival 1001 Damar Kurung. Tahun 2012 adalah tonggak sejarah lahirnya Festival 1001 Damar Kurung yang mampu menarik minat ribuan orang untuk turut hadir dan menjadi saksi atas keberlanjutan minat Damar Kurung di Gresik untuk menyambut bulan Ramadhan. Festival Damar Kurung dan Lampion Nusantara adalah salah satu upaya untuk melestarikan kesenian tradisional pesisir Kota Gresik yang terancam punah, serta memperkuat identitas dan jati diri budaya khas daerah dengan kegiatan kreatif untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui ekonomi kreatif yang berbasis kearifan lokal.

Fasilitas untuk perkembangan kebudayaan dalam kesenian Damar Kurung masih sangat terbatas. Hanya berupa pusat pembuatan yang terbagi di berbagai daerah di kabupaten Gresik, yang mendominasi adalah pada daerah Gresik kota sendiri dengan perkembangan yang bersifat lambat. Hal ini dikarenakan para peminat Damar Kurung yang didominasi oleh kolektor karya seni. Belum menyeluruh kepada masyarakat umum yang lebih luas. Akan tetapi pada saat ini, generasi pemuda yang memiliki inovasi tinggi mulai memperhatikan kesenian Damar Kurung, dengan banyak mempublikasikan kesenian Damar Kurung dan memperkenalkannya kembali kepada generasi muda yang lain.

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik diharapkan bisa sebagai usaha melestarikan dan memperkenalkan seni Damar Kurung sebagai ciri khas dari kota Gresik yang bersifat bercitra dan berkarakter bagi generasi muda. Makna berkarakter dan bercitra bagi generasi muda merupakan sarana tempat aktifitas kreatif terhadap pembelajaran kesenian Damar Kurung yang bersifat terpusat. Melingkupi keseluruhan aspek seperti pembelajaran dasar, pengaplikasian, dan ragam kesenian lain terkait kesenian Damar Kurung. Terdapat juga fungsi lain, yaitu sebagai kegiatan ruang publik yang diperuntukkan bagi masyarakat kabupaten Gresik, seperti pusat kegiatan karnaval Kabupaten Gresik, kegiatan lelang ikan bandeng, kegiatan besar saat Ramadhan, perayaan hari kota jadi, serta dapat diadakan kegiatan yang bersifat pameran besar maupun festival Damar Kurung sendiri.

Usaha melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dapat membawa dampak positif dengan menciptakan wadah yang sesuai untuk pembelajaran secara mendasar bagaimana kebudayaan tecipta. Serta sebagai wujud kepedulian terhadap kebudayaan yang telah membangun kota menjadi berkembang dengan pesat. Islam memerintahkan umatnya untuk menjaga kebudayaan yang baik. Allah telah berfirman dalam Alqur'annya:

"Sesungguhnya perumpamaan kehidupan dunia ini adalah seperti air hujan yang Kami turunkan dari langit, lalu tumbuhlah dengan suburnya karena air itu tanaman-tanaman di bumi, di antaranya ada yang dimakan manusia dan binatang ternak. Hingga apabila bumi telah sempurna keindahannya, dan memakai (pula) perhiasannya, serta pemilik- pemiliknya merasa yakin berkuasa atasnya, ketika itu serta-merta datang siksa Kami di waktu malam atau siang, lalu kami jadikan tanamantanamannya laksana tanaman yang telah disabit, seakan-akan belum pernah tumbuh kemarin. Demikianlah Kami menjelaskan tanda-tanda kekuasaan Kami kepada orangorang yang berpikir" (QS Yunus [10]: 24).

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, Surat Yunus ayat 24 menjelaskan bahwa Allah SWT memberikan perumpamaan Bumi berhias sedemikian itu sebagai buah keberhasilan manusia memperindahnya. Tentu saja hal tersebut merupakan hasil dorongan naluri manusia yang selalu menginginkan keindahan. Kembali kepada keindahan alam dan peranannya dalam pembuktian keesaan dan kekuasaan Allah. Sehingga dapat dikatakan bahwa mengabaikan sisi-sisi keindahan yang terdapat di alam ini, berarti mengabaikan salah satu bukti keesaan Allah SWT. Mengekspresikannya merupakan upaya membuktikan kebesaran-Nya, tidak kalah jika berkata dengan lebih kuat dari upaya membuktikannya dengan akal pikiran (Purwanto, 2016).

Dari penjelasan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa mengembangkan pusat kesenian merupakan salah satu solusi yang sesuai untuk mencari karunia Allah SWT dalam hal pelestarian kebudayaan dan kesenian yang baik. Usaha pengembangan kesenian ini diharapkan dapat sangat membantu dalam hal pengetahuan mendasar tentang kesenian Gresik serta dapat sebagai wadah pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Hal ini juga mengandung nilai hablum minannas (hubungan dengan manusia) dan hablum minal 'alam (hubungan dengan alam).

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik ini menggunakan pendekatan Association With Other Arts, yaitu sebuah pendekatan yang diambil dari diskusi antar ilmu seni. Ilmu tersebut bisa berupa seni arsitektur, seni musik, seni sastra, seni tari, maupun seni lukis. Pendekatan ini diinspirasi oleh adanya persamaan bahwa kesenian Damar Kurung dan Association With Other Arts tidak bisa berdiri sendiri tanpa beberapa unsur yang terkandung didalamnya. Serta dapat dijadikan sebagai penggabungan antara unsur dari seni Damar Kurung dan seni arsitektur pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung.

Seperti yang telah disebutkan dalam Surat Yunus : 24 bahwa mengekspresikan keindahan adalah salah satu upaya untuk membuktikan akal pikiran sebagai bukti kebesaran-Nya. Mengekspresikannya dapat dengan berbagai macam. Salah satunya adalah menggabungkan keindahan dengan perspektif seni yang berbeda menjadi satu kesatuan, yaitu menggabungkan seni arsitektural dan seni lukis yang diterapkan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung. Akan tetapi keindahan tersebut tidak boleh mengecoh manusia sehingga mereka menjadi terikat dan cinta kepada dunia. Karena sesungguhnya dunia itu fana dan semuanya tidak akan bertahan lama dan hancur (Purwanto, 2016).

Penggabungan antara seni arsitektur dan seni Damar Kurung berupa kesenian menggambar dapat digabungkan menjadi kesatuan dengan pendekatan *Association With Other Arts* untuk memberikan visualisasi Rancangan yang berupa bangunan dengan sifat penggambaran yang berada pada kesenian Damar Kurung. Sebagai upaya merepresentasikan kesenian Damar Kurung masyarakat Gresik, ketetapan penggambaran pada Damar Kurung dijadikan sebagai media untuk mewakili identitas Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung diKabupaten Gresik.

Penggunaan pendekatan Association With Other Arts diharapkan hasil rancangan dapat memunculkan penggambaran kesenian Damara Kurung yang diarsitekturalkan melalui ketetapan penggambaran yang ada pada kesenian Damar Kurung. Sehingga Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung mampu mengingatkan kembali bagaimana kebudayaan dan kesenian Kabupaten Gresik dengan sifat sederhana namun secara visual merupakan representasi dari kesenian Damar Kurung.

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung juga bersifat sebagai wadah pelestarian dan pengembangan seni yang mengintegrasikan antara edukasi dan rekreasi dalam satu area yang mampu merepresentasikan identitas masyarakat Gresik dalam seni Damar Kurung dengan penerapan pendekatan Association With Other Arts.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang melatarbelakangi Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik, dapat diketahui permasalahan utama dalam upaya untuk merepresentasikan Seni Damar Kurung adalah, sebagai berikut:

- Belum terdapat pusat untuk mewadahi pelestarian dan pengembangan seni Damar Kurung di Kabupaten Gresik.
- 2. Belum terdapat fasilitas-fasilitas yang bersifat terpusat terhadap pembelajaran kesenian Damar Kurung.
- 3. Banyaknya minat dan animo para generasi muda terhadap pelestarian kes**enian**Damar Kurung yang tidak didukung dengan kecukupan kegiatan pelest**arian**kesenian.
- Keberadaan komunitas-komunitas yang menyuarakan pelestarian seni Damar Kurung yang kurang mendapat apresiasi dan tempat sebagai wadah utama berkreasi.
- 5. Belum adanya wadah pelestarian dan pengembangan seni yang mengintegrasikan antara edukasi dan rekreasi dalam satu area yang mampu merepresentasikan identitas masyarakat Gresik dalam seni Damar Kurung dengan pendekatan Association With Other Arts.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam Rancangan ini adalah :

- 1. Bagaimana Rancangan Pusat Kerajinan Damar Kurung di Kota Gresik?
- 2. Bagaimana Rancangan Pusat Kerajinan Damar Kurung di Kota Gresik dengan pendekatan *Association With Other Arts*?

1.4 Tujuan Rancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Rancangan Pusat Kesenian **Damar** Kurung adalah, sebagai berikut:

- Untuk menghasilkan rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung yang berada di Kabupaten Gresik.
- 2. Untuk menghasilkan rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik, yang menekankan pada penerapan pendekatan *Association With Other Arts*.

1.5 Manfaat Rancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik adalah, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi akademik:

- 1. Menambah pengetahuan tentang rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung yang berada di suatu daerah.
- 2. Menambah pengetahuan segala sesuatu tentang kekayaan seni di Indonesia terutama seni Damar Kurung yang wajib dilestarikan.

1.5.2 Manfaat bagi para komunis kesenian Damar Kurung:

- 1. Untuk memusatkan para komunitas kesenian Damar Kurung Kabupaten Gresik dalam satu kawasan untuk meningkatkan intensitas aktivitas tersebut.
- Untuk kegiatan-kegiatan atau perayaan yang berhubungan dengan kesenian Damar Kurung.

1.5.3 Manfaat bagi masyarakat sekitar:

- Mampu menumbuhkan sikap Nasionalisme dan kecintaan terhadap karya anak bangsa.
- 2. Menumbuhkaan kepercayaan akan apa yang bisa di lakukan oleh pemuda negeri sendiri dan tidak terpaku pada kesenian luar negeri.

1.5.4 Manfaat bagi pemerintah kabupaten:

- 1. Pemerintah dapat secara lebih teliti dan efektif mengetahui kompetensi dari masyarakat sehigga dapat memberikan bantuan dan perhatian agar pengembangan sebuah inovasi dan penelitian dapat berjalan dengan baik.
- 2. Pemerintah dapat mengapresiasikan karya seni secara terstandar dar terstruktur.

1.6 Batasan Masalah

Luasnya ruang lingkup permasalahan pada seni Damar Kurung, maka diperlukan batasan masalah yang berkaitan dengan kajian arsitektural antara lain, sebagai berikut:

1.6.1 Objek Rancangan:

1. Lokasi

Lokasi Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung berada di daerah utama Kabupaten Gresik, karena lokasi tersebut berdekatan dengan area publik.

2. Fungsi

Fungsi primer : Sebagai pusat kesenian Damar Kurung yang bersifat wadah kebudayaan. Sehingga dapat menjadi tempat apresiasi kesenian baik secara pameran maupun pertunjukan kesenian Damar Kurung.

Fungsi sekunder : Sebagai pembelajaran dasar dan literatur dasar kebudayaan kesenian damar kurung. Serta sebagai kegiatan ruang publik yang diperuntukkan bagimasyarakat Kabupaten Gresik.

3. Pengguna

Pengguna merupakan masyarakat umum. Diutamakan kepada masyarakat lokal Gresik. Dikarenakan Pusat KesenianDamar Kurung bersifat umum. Sehingga mampu menjadi wadah berkumpulnya masyarakat lokal dan sebagai apresiasi kebudayaan. Serta tidak menutup kemungkinan masyarakat global menjadi pengguna.

4. Skala Layanan

Skala layanan bersifat regional, yaitu wilayah Kabupaten Gresik yang diutamakan. Serta dapat mencakup wilayah Gerbangkertasusila yaitu wilayah Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo, dan Lamongan. dengan pertimbangan bahwa Pusat Kerajinan Damar Kurung mampu menjadi area kebudayaan untuk daerah sekitarnya.

1.7 Pendekatan

Penerapan pendekatan *Association With Other Arts* pada objek Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik yaitu sebuah pendekatan rancangan yang mengacu pada penggabungan antar seni. Pada Rancangan ini yang dipakai adalah penggabungan antara seni arsitektur dan seni gambar pada kesenian Damar Kurung yang diterapkan pada Rancangan.

Penggunaan pendekatan *Association With Other Arts* untuk memberikan Rancangan yang berbeda dengan yang lain, bagaimana pandangan antara seniman dan arsitektural dijadikan dalam sebuah Rancangan. Sehingga pengguna secara langsung dapat mengetahui karakteristik dari kesenian Damar Kurung dengan mudah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Pusat Kesenian Damar Kurung

Judul yang diangkat dalam Rancangan adalah Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik. Berikut adalah definisi judul dilihat dari segi etimologi (bahasa) dan penjelasan Rancangan objek secara menyeluruh.

2.1.1 Definisi Pusat Kesenian

Pusat adalah pokok pangkal (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah sekitar (Poerdarminto, 2003). Sehingga dapat diartikan bahwa pusat merupakan acuan atau fokus perhatian yang memiliki aktifitas dalam segala hal, serta dapat menarik perhatian dari daerah sekitar.

2.1.2 Definisi Kesenian

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya. Seni juga dapat diartikan karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Seni ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya (Poerdarminto, 2003).

Sedangkan secara bahasaKesenian adalah bagian dari budaya dan merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dari dalam jiwa manusia. Dalam penerapannya, kesenian dalam masyarakat mempunyai bentuk visual yang dapat menimbulkan rasa indah yang diciptakan sendiri oleh anggota masyarakat yang hasilnya merupakan milik bersama.

2.1.3 Definisi Damar Kurung

Damar Kurung adalah seni tradisional yang alsi dari Kabupaten Gresik. merupakan pelita yang dikurung dalam bagian berbentuk segi empat. Tiap sisi bangun tersebut terbuat dari kertas dengan kerangka bambu yang disisi-sisinya dipenuhi dengan lukisan yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang tidak sulit dipahami. Seperti suasana rumah tangga, pasar, jalan, masjid, dan pantai (Perpustakaan Digital Budaya Indonesia, 2012).

Damar Kurung (Damar = pelita, sedangkan kurung = ditutupi) merupakan pelita yang dikurung atau ditutup yang sebelumnya sudah dikenal sejak jaman sunan Prapen, yang sekarang dikenal sebagai karya Masmundari dengan gaya naifnya. Merupakan salah satu peninggalan karya tradisi yang masih hidup hingga sekarang (Koeshandari, 2009)



Gambar 2. 1Visual damar Kurung
Sumber: http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2014/140345-Damar-Kurung-Kemb**ali**Diperkenalkan-pada-Generasi-Muda

Pada Damar Kurung terdapat hiasan atau motif yang unik yang terdapat pada sarung lampion dengan media kertas pada lapion segi empat berkerangka bambu. Keberadaan Damar Kurung dari Gresik dapat dikatakan sebagai sisa-sisa peninggalan tradisi yang berupa lampion hias (Damar Kurung) dengan ragam hiasannya yang unik, sebagai salah satu hasil kerajinan rakyat setempat, selain kerajinan wayang kulit, keramik dan gerabah, anyaman, batik tenun, penyamakan dan kerajinan kulit, serta sentra-sentra kerajinan dari daerah pesisir yang berupa kerajinan kulit kerang. (Setyorini, 2014).

Dari penjelasan mengenai definisi judul diatas, Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik merupakan pusat kesenian dalam objek Damar Kurung yang mampu mensosialisasikan kebudayaan dan kesenian masyarakat Gresik. Adanya sebuah wadah bagi pelaku seni Damar Kurung dengan mewujudkan kebudayaan dan kesenian dalam sajian Damar Kurung sebagai identitas Kabupaten Gresik pada satu area kompleks. Selain sebagai tempat untuk mensosialisasikan seni Damar Kurung, pusat kesenian juga sebagai bentuk dalam melestarikan seni Damar Kurung dengan tujuan untuk tetap menjaga dan melestarikan keberlangsungan seni dan budaya masyarakat Gresik sebagai suatu kesatuan yang menjadi identitas Kabupaten Gresik.

Selain itu, Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik juga berfungsi sebagai tempat edukasi untuk mempelajari kesenian Damar Kurung sekaligus menjadi objek pariwisata bagi wisatawan. Jadi, Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik bukan hanya sekedar sebagai tempat untuk memusatkan pelaku seni Damar Kurung. Akan tetapi, adanya Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik sebagai wadah untuk meningkat pengetahuan tentang seni Damar Kurung kepada masyarakat luas dengan cara menampilkan bagaimana sejarah, proses, hingga mengapa menjadikan Damar Kurung sebagai identitas Kabupaten Gresik, sehingga bersifat konservatif, edukatif dan rekreatif.

2.2 Teori yang Relevan dengan Objek Rancangan

2.2.1 Kesenian

Adapun beberapa hal yang mempengaruhi kesenian adalah sebagai berikut:

a. Hakikat Seni

Prof. Madya Drs. Sidi Gazalba (Arofah, 2010) menyimpulkan seni ke dalam 5 hakikat yaitu:

1. Seni sebagai Kemahiran

Seni sebagai kemahiran sesuai dengan kata latin art (yang berasal dari ars yang berarti kemahiran). Seni sebagai kemahiran sesuai dengan etimologi kata art, yaitu membuat barang-barang atau mengerjakan sesuatu. Kata ini masih terpakai sekarang dalam ungkapan seni atau pertukangan kayu (Thart of Carpentry), seni masak (The Art of Cooking).

2. Seni sebagai Kegiatan Manusia

Beberapa tokoh yang menjelastak tentang definisi seni sebagai kegiatan manusia adalah sebagai berikut:

- a. Leo Tolstoy mendefinisikan seni sebagai kegiatan manusia terdiri atas perkara seseorang yang secara sadar menyampaikan perasaannya yang telah dihayati kepada orang lain, dengan perantaraan tanda-tanda lahir, sehingga ia kejangkitan perasaan itu dan juga mengalaminya.
- b. Erich Kahler mendefinisikan seni sebagai kegiatan manusia yang menjelajahi dan dengan demikian menciptakan realitas baru dengan cara suprasional, berdasarkan pandangan dan menyajikan realitas itu secara perlambang atau kiasan sebagai kebetulan dunia kecil, yang mencerminkan kebulatan dunia besar.
- c. Rymond Piper mendifinisikan bahwa seni adalah sebuah kegiatan yang direncanakan untuk mengubah bahan alamiah menjadi benda-benda yang berguna atau indah, atau kedua-duanya adalah seni.

3. Seni sebagai Karya

Seni sebagai kegiatan Bisa pula diartikan sebagai produk kegiatan itu, yakni karya seni. Pengertian ini terjadi karena orang mengacaukan proses dan produk dari proses itu. Misalnya Jhon Hospers dalam Nazaruddin 2006 mengartikan seni adalah setiap benda yang dibuat manusia sebagai lawan dari benda-benda alam.

4. Pengertian Seni terbatas pada Seni Halus (Fine Art)

Pengertian ini dianut antara lain oleh *Yervant Krikorian dalam Nazaruddin* 2006 yang menguraikan bahwa seni berhubungan dengan benda-benda untuk kepentingan estetik, berbeda dari seni guna atau seni terapan yang maksudnya untuk kegunaan. Seni untuk kepentingan estetik itu adalah seni halus (*fine art*).

5. Pengertian Seni yang Dibatasi untuk Dipandang (Visual Art)

Dewasa ini banyak orang memaknakan seni sebagai hubungan dengan pandangan mata. Ahli estetika, Eughene Johnson dalam Nazaruddin 2006 menyatakan seni bermakna seni pandang (visual art), bidang-bidang daya cipta seni yang mengadakan saluran terutama melalui mata.

Kesenian dapat diartikan sebagai karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, yang dapat menimbulkan keindahan yang mampu didapatkan secara visual. Pada Rancangan pusat Seni dan Kerajinan Damar Kurung di Kabupaten Gresik ini lebih mengarah pada definisi seni sebagai karya. Dalam hal ini berupa suatu bentuk kegiatan dan hasil karya masyarakat Gresik yang bisa dinikmati sampai saat ini.

b. Fungsi dan Tujuan Seni

Dalam perkembangan ditengah pesatnya kemajuan di berbagai aspek kehidupan, keindahan tidak lagi menjadi tujuan yang paling penting dalam berkesenian. Sedangkan The Liang Gie berpendapat bahwa jenis nilai yang melekat pada seni mencakup: 1) nilai keindahan, 2) nilai pengetahuan, 3) nilai kehidupan (myminong.wordpress.com).

Fungsi Seni serta tujuannya bisa dibagi menjadi (myminong.wordpress.com):

1. Fungsi Religi/Keagamaan

Karya seni sebagai pesan religi atau keagamaan. Contoh : kaligrafi, busana muslim/muslimah, dan lagu-lagu rohani. seni juga sering digunakan untuk sebuah upacara kelahiran, kematian, pernikahan dsb. contohnya : gamelan dalam upacara Ngaben di Bali (gamelan luwang, angklung dan gambang).

2. Fungsi Pendidikan

Seni sebagai media pendidikan dapat dilihat dalam musik, misalkan Ansambel karena didalamnya terdapat kerjasama, atau Angklung dan gamelan pun ada nilai pendidikannya karena kesenian tersebut terdapat nilai sosial, kerjasama dan disiplin. karya seni yang sering digunakan untuk pelajaran/pendidikan seperti : gambar ilustrasi buku pelajaran, film ilmiah/dokumenter, poster, lagu anak-anak, alat peraga IPA, dan sebagainya.

3. Fungsi Komunikasi

Seni dapat digunakan sebagai alat komunikasi seperti, kritik sosial, gagasan, kebijakan dan memperkenalkan produk kepada masyarakat. bisa dilihat dalam pagelaran wayang kulit, wayang orang dan seni teater ataupun poster, drama komedi dan reklame.

4. Fungsi Rekreasi/Hiburan

Seni yang berfungsi sebagai sarana melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan yang khusus pertunjukan untuk berekspresi ataupun hiburan.

5. Fungsi Artistik

Seni yang berfungsi sebagai media ekspresi seniman dalam menyajikan karyanya tidak untuk hal yang komersial, seperti : musik kontenporer, tari kontenporer, dan seni rupa kontenporer. (seni pertunjukan yang tidak bisa dinikmati pendengar/pengunjung, hanya bisa dinikmati oleh para seniman dan komunitasnya).

6. Fungsi Guna (seni terapan)

Karya seni yang dibuat tanpa memperhitungkan kegunaannya, kecuali sebagai media ekspresi (karya seni murni) atau pun dalam proses penciptaan mempertimbangkan aspek kegunaannya, seperti : perlengkapan/peralatan rumah tangga yang berasal dari gerabah ataupun rotan.

7. Fungsi Kesehatan (terapi)

Seni sebagai fungsi untuk kesehatan, seperti pengobatan penderita gangguan *Physic* ataupun medis distimulasi melalui terapi musik (disesuaikan dengan latar belakang pasien). terbukti musik telah terbukti mampu digunakan untuk menyembuhkan penyandang autisme, gangguan psikologis trauma pada suatu kejadian dsb. pada tahun 1999 Siegel menyatakan bahwa musik klasik menghasilkan gelombang alfa yang menenangkan dapat merangsang sistem limbic jarikan neuron otak dan gamelan menurut Gregorian dapat mempertajam pikiran.

Fungsi dan tujuan utama Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik adalah lebih memprioritaskan seni sebagai sarana religi dan pendidikan, diwujudkan dengan sarana yang rekreatif. Religi bersifat bahwa kesenian Damar Kurung memiliki nilai Islam yang terkandung didalamnya, dengan mencakup pengetahuan yang bisa dipelajari oleh masyarakat pada umumnya. Rekreatif digunakan sebagai lingkup yang membuat Rancangan Pusat Damar Kurung bersifat inovatif dan menarik minat bagi masyarakat.

2.2.2 Sejarah Kesenian Damar Kurung

Pada dasarnya, Damar Kurung saat ini lebih dikenal sebagai sebuah seni yang diaplikasikan kedalam bentuk lentera atau lampion. Namun, pada dasarnya Damar Kurung lebih dari sekedar lentera, ia adalah suatu seni yang mendokumentasikan kehidupan dari masa ke masa lewat visual yang terbagi dalam delapan sampai dua belas babak (bagian-bagian) cerita. Teknik pembuatan visualnya adalah warisan kuno leluhur semasa Hindu Budha di Indonesia, yang kemudian dikenal istilah pakem Damar Kurung dan diwujudkan dalam bentuk lentera atau lampion yang saat ini sangat terkenal.

Pada awalnya, penggambaran pembabakan Damar Kurung berisikan dua belas babak (bagian-bagian). Setiap sisinya terdapat satu, dua hingga tiga babak cerita. Akan tetapi pada Abad-20 (1900) menjadi delapan babak cerita. Sehingga dalam setiap sisi

terdapat satu atau dua babak cerita. Akan tetapi pada umumnya, dalam satu Damar Kurung terdapat satu sampai lima babak cerita.



Gambar 2. 2Visual Damar Kurung Sumber: Nada, 2013

Jika dilihat dari sejarah penyebaran agama Islam di tanah Jawa yang tidak dapat dilepaskan dari peranan walisanga yang menyebarkan agama Allah dengan cara memanfaatkan tradisi dan kebudayaan lokal yang sudah berkembang sebelumnya. Para wali tidak memerangi atau menghancurkan tradisi dan budaya yang telah ada dan dianut oleh masyarakat setempat, melainkan menerimanya sebagai suatu kenyataan budaya dan memadupadankan dengan ajaran Islam melalui proses akulturasi yang panjang.

Pengaruh kuat walisanga di daerah Gresik sepeninggal Sunan Giri diteruskan oleh anak dan cucunya. Seperti Sunan Dalem dan Sunan Prapen, yang memiliki pengaruh dan kedudukan yang kuat. Sunan Prapen adalah cucu dari Prabu Satmata yang dianggap sebagai pemimpin Islam yang paling banyak berjasa membentuk dan memperluas kekuasaan Kerajaan Imam Islam, baik di Jawa Timur dan Jawa Tengah maupun di sepanjang pantai pulau-pulau Nusantara Timur. Sunan Prapen sebagai pemimpin agama yang paling lama berkuasa dan memerintah di Giri Kedaton, yaitu dari tahun 1548 sampai kira-kira tahun 1605. Dibawah kekuasaan Sunan Prapen, Giri mengalami masa kejayaan sebagai pusat peradaban dan budaya pesisir Islam, sertamenjadi pusat ekspansi Jawa dibidang ekonomi dan politik di wilayah Indonesia Timur (Setyorini, 2014).

Seperti yang dikatakan Danny Indrakusuma, dalam 90 Tahun Mengabdi untuk Seni Tradisi Masmundari Mutiara dari Tanah Pesisir. (Gresik: Pustaka Pesisir, 2003) Sebagai pemimpin peradaban dan budaya Islam, pemimpin yang mendapat gelar Sunan Mas Ratu Pratikal mulai mengembangkan budaya dan kesenian Islam diantaranya yaitu tradisi Macapatan, seni Hadrah dan Samrah serta seni kerajinan Damar Kurung. Seni kerajinan Damar Kurung adalah satu diantara sejumlah produk budaya materil yang

cukup banyak merekam peradaban dan aktivitas kehidupan masyarakat Gresik (Setyorini, 2014).

Dikisahkan bahwa lukisan Damar Kurung sudah ada sejak zaman Sunan Prapen. Seperti tertulis dalam sejarah, Sunan Prapen merupakan pewaris kerajaan Giri Kedaton, setelah Sunan Giri dan sunan Dalem. Sunan Prapen memerintah antara tahun 1548 sampai tahun 1605. Sewaktu dipimpin oleh Sunan Prapen, Giri Kedaton memiliki pengaruh sangat luas sebagai kerajaan iman (Kerajaan yang menjadi panutan bagi kerajaan-kerajaan lain di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan di sepanjang pantai pulaupulau Indonesia bagian Timur Islam.

Kesenian ini awalnya dibuat untuk menghibur dan memberikan kesenangan terhadap anak-anak yang tengah menanti datangnya waktu Tarawih di bulan Ramadhan. Selain itu untuk menyemarakkan suasana Ramadhan itu sendiri. Melalui gambar-gambar yang terlukis pada lembaran-lembaran kertas Damar Kurung, berbagai aktivitas masyarakat pesisir Gresik terutama yang bernuansakan religi, seperti kegiatan Tarawih dan Tadarus, shalat Idhul Fitri, suasana Lebaran, dan lainlain yang dapat dilihat dan dicermati dalam karya seni tersebut (Setyorini, 2014).

Tutur cerita lain menyebutkan bahwa pada zaman dahulu Damar Kurung menjadi pertanda datangnya puasa bulan Ramadhan. Menandai bulan suci tersebut, pada malam hari Damar Kurung dinyalakan di rumah penduduk Gresik. Karena saat itu belum ada listrik, belum ada genset, maka kerlap-kerlip Damar Kurung menjadikan suasana bulan puasa di Gresik sangat meriah. Karena kebiasaan ini ditradisikan terus maka muncullah pelukis atau pengrajin pembuat Damar Kurung di Gresik.

Ketika listrik ditemukan dan kota Gresik dialiri listrik, secara perlahan fungsi Damar Kurung digantikan lampu dop atau neon. Kurungan lampunya digantikan kap lampu.Kalau ada yang masih melestarikan justru ada semacam kolaborasi.Lukisannya tetap bertema Damar Kurung tapi lampunya tidak memakai lampu minyak, tapi lampu listrik. Warna lampunya bisa diatur sesuai selera, ada merah, hijau, kuning, dan sebagainya. Menyalakannya juga tidak hanya pada bulan puasa.

Dari masa ke masa, kesenian Damar Kurung yang memang diketahui sebagai seni turun temurun ini ditemukan bukti fisik dari Damar Kurung yang dibuat oleh Kyai Untung yang diperkirakan berusia 90 tahun. Damar Kurung buatan Kyai Untung ini ratarata berukuran besar dan empat sisinya mengandung cerita yang terbagi dalam 12 babak. Lukisan pada kertas-kertas di setiap sisi Damar Kurungnya juga mengandung makna religi yang lebih besar. Masmundari adalah salah satu seniman wanita pembuat Damar Kurung yang berasal dari Gresik. Dalam silsilah keluarga, masih berhubungan dengan Kyai Untung dari pihak Ibu yang menekuni kerajinan Damar Kurung. Pada tahun 1915 di desa Kroman, Masmundari mulai diajarkan untuk membuat Damar Kurung dari orang tuanya yang bernama Sadiman dan Martijah.

Masmundari yang bernama lengkap Sriwati Masmundari tidak menyadari fakta bahwa ia terlahir sebagai seorang seniman. Masmundari dikenal publik sejak dimulai karya lukisan Damar Kurungnya dipamerkan kali pertama di Bentara Budaya Jakarta pada tahun 1987. Sebagai satu-satunya seniman Damarkurung yang tersisa pada zamannya, Masmundari menjadi legenda hari ini. Namun ia telah meninggal pada 24 Desember 2005 silam di usia 100 tahun lebih, hal ini menjadi duka yang mendalam di jagat seni rupa indonesia. Sejak itu pula, DamarKurung perlahan kian meredup dan menjadi artefak seni rupa yang seolah temaram. Masmundari dengan segala pencapaiannya seolah terlupakan dari ranah seni rupa Indonesia selama satu dekade terakhir.



Gambar 2. 3Masmundari ketika membuat Damar Kurung Sumber: Instagram Info Gresik, 2015

Cerita-cerita pada lukisan Damar Kurung Masmundari sangatlah kental dengan nuansa Islam di lingkungannya. Masmundari sendiri selalu memunculkan kegiatan keagamaan seperti ini dalam lukisannya di Damar Kurung. Lukisan-lukisan pada Damar Kurung Masmundari selalu memunculkan ritual-ritual keagamaan seperti, kegiatan Padusan atau nyekar pada makam kerabat yang sudah meninggal menjelang bulan Puasa, kesenian hadrah, dan kegiatan sholat berjamaah, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat Gresik ketika bulan puasa (Fithriyadi, 2016).

Sejak tahun 1980an Damar Kurung yang awalnya lebih diaplikasikan dalam kriya atau kerajinan. Maka seiring perkembangan zaman, kesenian Damar Kurung dievolusikan dan dikembangkan menjadi seni lukis kanvas, kemudian pada paska sepeninggal masmundari pada tahun 2005 silam, maka dikembangkan juga tari kreasi Damar Kurung dan teatrikal Damar Kurung. Meskipun pada hakikatnya yang paling terkenal adalah wujud asli pengaplikasian Kesenian Damar Kurung dalam bentuk lampion atau lentera.

Hingga saat ini, Damar Kurung masih menjadi ciri khas dari Kabupaten Gresik. Hal ini bisa dilihat dari pemasangan Damar Kurung dibeberapa area. Seperti di sepanjang Jalan Veteran Kabupaten Gresik dan berbagai Kantor Pemerintahan Kabupaten Gresik, sedangkan dalam bidang kegiatan sudah banyak dilakukan untuk

memperkenalkan Damar Kurung sebagai ciri khas Kabupaten Gresik. Salah satunya adalah adanya Festival Damar Kurung yang dilakukan pertama di Parkiran Syeh Maulana Malik Ibrahim, Jl Pahlawan, Gresik, pada 2012. Kemudian tahun 2013 dan 2014 di Wahana Ekspresi Poesponegoro (WEP), Jl Jaksa Agung Suprapto, Gresik. Kemudian 2015 di Telkom Alun-alun Gresik, Jl Raden Santri, Gresik. Terakhir tahun 2016 di gang III, Kelurahan/Kecamatan Kebomas. Semua kegiatan diadakan oleh Damar Kurung Institut.

Damar Kurung Institute sendiri merupakan lembaga arsip dan penelitian Damar Kurung dengan fokus kajian pada Damar Kurung Gresik. Serta mendukung penelitian dan pengarsipan data terkait dengan kesenian Damar Kurung Gresik yang terancam punah. Segala sesuatu bentuk yang dilakukan baik berupa kegiatan maupun pengaplikasian secara langsung, keduanya sama-sama berfungsi sebagai sebuah upaya untuk melestarikan dan mengenalkan Damar Kurung.

Jadi, pada dasarnya Kesenian Damar Kurung merupakan seni yang diaplikasikan dalam bentuk lampion yang menceritakan perjalanan kehidupan yang dikemas dengan cara sederhana dan mempunyai makna tersendiri, terutama pada kalangan masyarakat Kabupaten Gresik. Pengaplikasian yang paling populer adalah penggambaran secara visual Damar Kurung dalam bentuk lampion atau lentera. Namun, untuk perkembangan zaman sekarang Kesenian Damar Kurung sudah di aplikasikan kedalam bentuk lain. Seperti tari, fashion, dan teatrikal.

2.2.3 Aspek Seni Damar Kurung

Motif atau gambar yang terdapat pada Damar Kurung merupakan hiasan atau motif yang unik yang terdapat pada sarung Damar Kurung dengan media kertas atau kanvas pada bentuk segi empat berkerangka bambu. Keberadaan Damar Kurung dari Gresik dapat dikatakan sebagai sisa-sisa peninggalan tradisi yang berupa lampion hias (Damar Kurung) dengan ragam hiasannya yang unik.

Dapat diketahui beberapa aspek seni yang terdapat pada Damar Kurung a**dalah** (*Setyorini*, 2014):

1. Bentuk kerangka

Banyaknya macam-macam bentuk untuk sebuah lampu hias memang beragam bulat, tabung, bahkan ada yang menyerupai tokoh-tokoh animasi. Namun hal itu tidak membuat ciri khas bentuk seni tradisional dari Gresik menjadi tergerus oleh perubahan zaman. Seni Damar Kurung yang merupakan tutup atau kurungan lampu ini mempunyai bentuk yang sederhana. Kubus dengan empat sisinya yang tertutup dengan kertas yang terdapat lukisan dengan warna-warna yang begitu beragam. Bentuk empat persegi di setiap sisinya, masih tetap sama sampai sekarang. Hanya saja media yng digunakan sebagai sisi kini ada yang mengembangkan dengan menggunakan kaca.

Untuk pembuatan kerangka ketika zaman dahulu, para pengrajin masih menggunakan bambu yang sudah tua. Sedangkan sekarang peralihan dari kerangka bambu, menjadi lampion berkerangka kayu dengan media kertas atau fiberglass.

2. Hiasan

Dalam perjalanan sebuah karya, apalagi berupa karya-karya seni tradisional, keberadaan makna selalu menyertainya. Berarti karya itu ada karena karya tersebut memiliki suatu makna, jadi karya dan makna berjalan seimbang dan seiring. Pengaruh-pengaruh simbol yang terdapat dalam Damar Kurung sebagai salah satu karya tradisi harus diketahui karena untuk kepentingan perkembangan seni itu sendiri terhadap perubahan zaman.

Pada seni Damar Kurung dari Gresik, mengalami perubahan tema-tema ceritanya menjadi lebih beragam sesuai dengan kehidupan masa kini. Seni Damar Kurung adalah hiasan atau motif yang unik yang terdapat pada sarung lampion dengan media kertas pada lampion segi empat berkerangka bambu. Pada tutup kurungan atau pelita ini terdapat beraneka ragam hiasan, yang terdiri dari beragam gambar motif figur-figur manusia yang dibuat pipih menghadap samping seperti wayang dengan segala aktifitas kesehariannya. Seluruh obyek lukisannya dijajar menyamping, atau ditumpuk dari atas ke bawah.

3. Teknologi

Abdurrahmat Fathoni mengatakan bahwa Teknologi atau cara-cara memproduksi, memakai, dan memelihara segala peralatan hidup dari suku bangsa dalam kerangka etnografi. penggunaan dan pemanfaatan teknik, metode dan material dari seni hias Damar Kurung dapat diterapkan dalam beberapa aspek. Seperti diantara adalah gaya penggambaran dan pewarnaan (*Fathoni*, 2006).

2.2.4 Jenis-jenis Kesenian Damar Kurung

Perkembangan kesenian Damar Kurung mengalami inovasi yang merubahnya dari sebuah seni yang diaplikasikan terhadap bentuk lampion, kemudian berkembang seiring perkembangan zaman mengalami perubahan menjadi seni yang lain. Diantaranya adalah:

a. Lampion

Kesenian Damar Kurung berupa lampion merupakan kesenian yang sudah tersebar sejak pemerintahan Sunan Giri, dan sampai saat ini masih erat kaitannya dengan kesenian sebagai identitas Kabupaten Gresik. Kesenian ini diterapkan pada sebuah lampion yang dihias dengan gambar khas kesenian Damar Kurung mengelilingi lampion. Tokoh yang mengenalkannya sehingga sangat populer adalah Masmundari pada puncaknya tahun 80.an.



Gambar 2. 4Lampion Damar Kurung Sumber: Good News From Indonesia (GNFI), 2015

Lampion Damar Kurung menjadi sangat terkenal dengan keunikan yang dimiliki. Banyak daerah yang mempunyai lampion juga, akan tetapi lampion Damar Kurung sangat berdebda dengan yang lainnya. Ciri khasnya adalah gambar yang mengelilingi lampion merupakan gambar kehidupan masyarakat Gresik. Gambar berkisar tetang perekonomian masyarakat Gresik, ibadah, dongeng, hingga ritual masyarakat Gresik.

b. Lukisan

Kesenian Damar Kurung berbentuk lukisan pertama kali muncul ketika Masmundari memindahkan kesenian Damar Kurung berbentuk lampion keatas media kanvas yang saat itu dipamerkan pertama kali di Bentara Budaya Jakarta pada tahun 1987. Hal ini dilakukan sebagai media pameran yang bersifat lebih menarik. Namun, Damar Kurung sebagai lentera atau lampion juga menjadi sorotan utama dalam pameran di bentara budaya tersebut.



Gambar 2. 5 Masmundari ketika melakukan pameran di Bentara Budaya, Jakarta Sumber : Novan, 2017

c. Tari Kreasi

Tari kreasi Damar Kurung merupakan perwujudan atas aspirasi masyarakat Kabupaten Gresik tentang kesenian Damar Kurung. Tari ini terbentuk karena adanya sifat ingin melestarikan seni Damar Kurung secara lebih menyeluruh, tidak hanya pada media seni lukis di lampion. Seni tari ini baru pertama kali dipublikasikan pada acara pertemuan rutin yang diselenggarakan oleh HIMPAUDI (Himpunan Kependidikan Anak

Usia Dini Indonesia) Jawa Timur pada 26 Desember 2013. Setelah itu, semakin banyak bermunculan tari kreasi Damar Kurung yang dilakukan oleh anak-anak, remaja, bahkan kalangan dewasa.



Gambar 2. 6Tarian Damar Kurung Sumber: Linda, HIMPAUDI 2013

d.Teatrikal

Teatrikal Damar Kurung juga merupakan perwujudan atas aspirasi masyarakat Kabupaten Gresik tentang kesenian Damar Kurung. Kesenian ini terbentuk karena adanya keinginan agar kesenian Damar Kurung dapat menyeluruh ke beberapa bentuk seni yang lain. Kesenian ini bersifat masih sangat baru, sehingga belum banyak yang mengetahui secara menyeluruh.

Teatrikal Damar Kurung pertama kali dipublikasikan oleh Damar Kurung Institute ketika Festival Damar Kurung dan Lampion Nusantara pada tahun 2014. Teatrikal tersebut menceritakan salah satu cerita yang digambar di lampion Damar Kurung dengan menggunakan objek penggambaran manusia menghadap kesamping dengan disorot oleh cahaya. Sehingga menimbulkan sebuah siluet gambar yang bercerita.



Gambar 2. 7 Teatrikal Damar Kurung Sumber : Novan, 2017

e. Fashion Show

Fashion Show kesenian Damar Kurung merupakan perwujudan kesenian Damar Kurung dalam aspek keindahan berbusana. Fashion show ini dipublikasikan masih terbilang cukup baru, karena pertama kali ditunjukkan pada Festival Damar Kurung yang ke-2 yaitu bertempat di gedung WEP (Wahana Ekspresi Poesponegoro) tahun 2013.



Gambar 2. 8 Fashion Show Damar Kurung Sumber: Budi, 2013

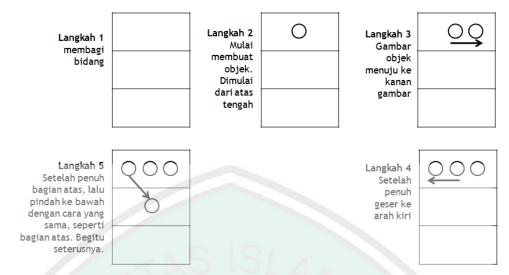
Pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik mempunyai fokus terhadap kesenian Damar Kurung berupa lampion. Hal tersebut dikarenakan lampion Damar Kurung menjadi identik dari ciri kota Gresik secara estetik visual. Akan tetapi adanya kesenian Damar Kurung yang lain juga dimasukkan kedalam Rancangan seperti kesenian Damar Kurung berupa tari, teatrikal, dan fashion show. Penerapan kesenian ini difungsikan sebagai elemen pendukung dan menjadi daya tarik yang bersifat rekreasi yang inovatif serta tetap edukatif.

2.2.5 Gaya Penggambaran Visual Seni Damar Kurung

a. Penggambaran Damar Kurung

Penggambaran pada kesenian Damar Kurung merujuk pada bahasa rupa (sastra visual) adalah bahasa yang digunakan untuk memahami makna gambar dengan melalui sistem RWD (Ruang-Waktu-Datar). Gambar-gambar yang dibaca dengan menggunakan bahasa ini adalah gambar-gambar yang representatif, bukan abstrak atau geometris. Jadi dengan alasan-alasan tersebutlah bahasa rupa dapat dipakai untuk mengungkap karya-karya seni rupa tradisi, karena seni rupa tradisi Indonesia lebih akrab dengan sistem RWD. Sebab pada gambar tradisi bisa menjadi sekuen (rangkaian adegan) yang bisa terdiri dari sejumlah adegan dan objek-objek bergerak dalam ruang. Pada gambar tradisi juga biasanya lebih bercerita pada gesture atau bahasa tubuh (Koeshandari, 2001).

Prinsip-prinsip dan pengorganisasian format dari kesenian Damar Kurung dari Gresik, yakni penggunaan mutlak dari pengadaan ruang perlu diadakan agar dapat diceritakan. Hal ini dapat diketahui dengan adanya pembagian format dari media gambar kesenian Damar Kurung. Pada kesenian Damar Kurung tiap format terbagi dari 4 bagian dari masing-masing sisi Damar Kurung tersebut, yang memiliki satu atau dua sekuen(atas-bawah atau bawah-atas) pada tiap sisinya (Koeshandari, 2001).



Gambar 2. 9 Sketsa Urutan Menggambar Damar Kurung Masmundari, untuk cerita sakral ma**upun** profan tidak terdapat perbedaan
Sumber: Koeshandari, 2001

Sedangkan dalam penggambaran objek pada kesenian damar Kurung, hanya terdapat prinsip menyatukan gender pria dan wanita dalam sebuah karya. Sekaligus menunjukkan bahwa dalam hubungan pria dan wanita di Indonesia, yang penting mana yang lebih unggul atau kuat atau pandai, akan tetapi bahwa keduanya perlu bekerja sama, dan yang satu belum lengkap bila tidak didampingi pasangannnya (Koeshandari, 2001).

Adanya Jenis cerita berdasarkan tema cerita yang dibuat oleh Masmundari, adapun untuk lebih jelasnya dapat diketahui dari tabel klasifikasi tema cerita berdasarkan jenis ceritanya di bawah ini (Koeshandari, 2001)

Tabel 2. 1 Tabel Jenis Cerita Berdasarkan Tema Cerita Oleh Masmundari

JENIS CERITA	TEMA CERITA	
Sakral	 Hari raya Idul Fitri Pengajian Ikan duyung Lelang bandeng Pertunjukan "Raja Mina" Syukuran 	
Profan	 Kegiatan di seputar rumah Kegiatan di pasar Pasar malam (terdapat kegiatan permainan anak-anak di sini) 	

Sumber: (Koeshandari, 2001)

Tema cerita pada kesenian Damar Kurung yang dibuat oleh Masmundari dapat di klasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu (Setyorini, 2014):

1. Jenis cerita sakral

Tema cerita tentang kehidupan religi (Kegiatan Sholat berjama'ah, Belajar mengaji, Kegiatan di bulan Ramadhan, tarawih, tadarus, Pengajian, menyambut malam Lailatul Qadar, Hari Raya Idul Fitri)

Tema cerita tentang Dongeng, kesenian dan Tradisi(Ikan Duyung, Lelang Bandeng, nanggap Qosidah, nanggap wayang, nanggap ludruk, ritual keagamaan, kegiatan padusan, pertunjukan 'Raja Mina', Syukuran).

2. Jenis cerita Profan

Tema cerita Kegiatan di seputar rumah, kehidupan nelayan, kegiatan di Pasar, kampung maduran, kegiatan agustusan, pasar malam yang terdapat permainan anakanak.

Dari jenis cerita berdasarkan tema cerita tersebut dapat diketahui perbedaan sakral dan profan untuk menentukan urutan ceritanya. Deskripsi mengenai urutan berceritanya dapat diketahui melalui tabel di bawah ini (Koeshandari, 2001).

Tabel 2. 2 Perbedaan Pembacaan Urutan Penggambaran Tema Cerita PadaDamar Kurung

Jenis cerita pada kertas Damar Kurung	Cara wimba arah lihat	Tata ungkapan dalam menyatakan penting
Sakral	Atas - bawah Kanan - kiri Urutan Bercerita Kanan - kiri	Prasawya (Peningkatan Satatus)
Profan	Bawah - Atas Kanan - Kiri Urutan Bercerita dari arah mana saja dimulai dari mana saja	Pradaksina (Penurunan Status)

Sumber: Koeshandari: 2001

Berdasarkan deskripsi tabel diatas terdapat isi wimba, cara wimba, tata ungkapan. Isi wimba adalah bentuk obyek yang digambar. Isi wimba adalah gambar sebatang pohon yang terdapat pada bingkai. Cara wimba adalah bagaiman cara obyek tersebut digambar, yang meliputi: ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran, caranya dilihat dan apabila cara wimba tersebut berfungsi membawakan pesan sehingga dapat bercerita, maka disebut tata ungkapan.

Dikatakan oleh Susi Setyorini, bahwa Garis-garis ekspresi yang ditampilkan pada bentuk gambarnya merupakan garis-garis yang tegas. Selain itu terdapat makna-makna pada setiap penggambaran garis-garis pada Damar Kurung.

- Gambar manusia, dari kepala sampai kaki menghadap samping menunjukkan seorang tokoh yang berada dalam cerita.
- 2. Atap, bangunan, masjid sebagai tempat manusia berada di dalam sebuah ruangan tertentu.
- 3. titik-titik dan tanda panah pada langit memaknai kesan pengungkapan suasana, angin, atau gerak.
- 4. Garis zig-zag mempunyai makna kesan mengungkapkan suasana gelap atau terang.
- 5. Bedug, kupat, mempunyai makna kegiatan tradisi yang sedang dilakukan.

- 6. Pohon kelapa, mempunyai makna pesisir, atau pantai. Pohon ini menjadi ciri khas penggambaran Damar Kurung yang berasal dari kebudayaan pesisir, karena kabupaten Gresik berada di daerah pesisir Utara.
- 7. Hewan seperti ayam, burung, dan ikan bandeng, mempunyai makna budaya lokal masyarakat Gresik yang gemar memelihara unggas dan sebagai salah satu mata pencaharian dengan hasil ikan bandeng. Jakob Soemardjo mengatakan, gambar pohon ini merupakan gambar imajiner, sebab kita tidak dapat mengenali secara empiris pohon apa yang digambarkannya. Jadi 'pohon' semata simbol. Hampir semua gambar pohon dilukiskan dari garis bawah (tanah) sampai ke atas, hampir membelah gambar. Inilah intuisi 'pohon' sebagai 'axis mundi' semesta di masa-masa lampau. Pohon adalah penghubung dunia manusia dengan dunia atas. Dunia atas adalah dunia uranis (langit), dengan penghuninya burung-burung. Inilah sebabnya pengisi bidang kosong bagian atas, kalau tidak diisi dengan gambar burung, dengan gambar bunga. Walaupun bunga adalah abstrak ke dunia atas. Dalam agama Hindu-Budha di masa lampau, bunga adalah kelahiran dewa dan Budha.
- 8. Lampu neon mempunyai makna agar dapat diceritakan.

 Gambar pada lukisan Damar Kurung mempunyai makna yang cukup banyak merekam peradaban dan aktivitas kehidupan masyarakat pesisir Gresik di zaman para wali. Kekuatan dan keunikan Damar Kurung bukan terletak pada keindahan gambargambar yang terlukis pada lembaran-lembaran kertas Damar Kurung, atau keahlian goresan kuas pelukisnya, melainkan pada makna yang terkandung dalam gambargambar tersebut. Sebab, gambar-gambar pada lukisan Damar Kurung banyak mengandung nilai-nilai agama dan pendidikan.

b. Pakem Gambar Damar Kurung

Damar Kurung memiliki pakem khusus untuk gambar yang bersifat naif (kekanak-kanakan dan *colour full*) tersebut, hal tersebut untuk mempertahankan tradisi yang saat ini masih terjaga. Pakem tersebut seperti (*Fithriyad*, 2016):

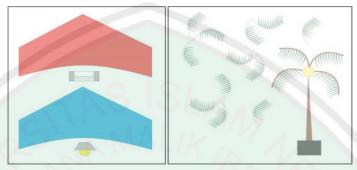
 a. Gambar dari segi makhluk hidup, benda, bangunan dan sebagainya berbentuk 2 dimensi, dan untuk objek manusia selalu menghadap arah samping.



Gambar 2. 10 Objek Damar Kurung, Objek daun hijau dan pohon kelapa Sumber: Fithriyadi, 2016

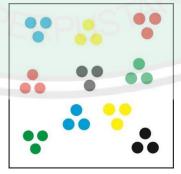
b. Menggunakan warna cerah, seperti warna pakem : merah cerah, kuning, biru, hitam, putih, hijau. Dapat dikatakan sebagai warna pelangi Mejikuhibiniu yang

- cerah sebagai pewarnaan Damar Kurung yang sebagai warna favorit anak kecil, dan Putih sebagai warna latar gambar.
- c. apabila berada di dalam ruangan harus menggunakan "tanda gambar" pada manusia tersebut seperti korden, terop atau bisa di gambar seluruh atap juga kubah untuk masjid. Sedangkan untuk manusia yang melakukan kegiatan di luar ruangan, harus ditambahkan tanaman seperti daun yang hijau atau pohon kelapa.



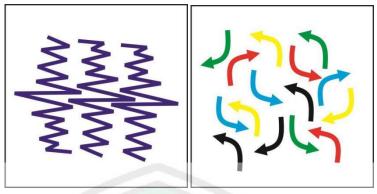
Gambar 2. 11 Objek Tenda atau atap, Objek daun hijau dan pohon kelapa Sumber: Fithriyadi, 2016

- d. Objek benda berjajar cara penggambaran tidak boleh menumpuk, terdapat satu, dua, atau tiga frame dalam satu bidang ruang atau halaman, contoh acara pernikahan orang yang menikah atau pengantin harus di gambar dalam frame yang berbeda dengan sudut pandang berbeda namun gambarnya sama, maksudnya adalah dalam frame satu adalah pengantin wanita dan dibawahnya atau frame lainnya adalah gambar pengantin pria. Apabila gambar berupa objek makanan dan barang-barang yang ditata sedemikian rupa dan bersifat menumpuk mata digambar dengan cara bertumpukan ke atas tidak menumpuk menutupi objek satu dengan lainnya.
- e. Terdapat simbol tiga titik yang artinya adanya komunikasi antar objek yang terdapat dalam penggambaran.



Gambar 2. 12 Simbol segitiga titik titik Sumber : Fithriyadi, 2016

f. Warna zig-zag biru di langit dalam Damar Kurung itu berarti gelap atau malam, terdapat simbol panah di segala bidang merupakan simbol angin atau udara.



Gambar 2, 13 Zig zag biru langit malam, Panah di segala bidang Sumber : Fithriyadi, 2016

c. Pewarnaan Damar Kurung

Elemen-elemen seni yang meliputi warna adalah merupakan unsur penting selain bentuk penggambarannya, sehingga isi cerita tampak lebih jelas, dan dapat diceritakan. Unsur warna yang digunakan aslinya menggunakan pewarna kue, dengan warna alam, merah, hijau, kuning, biru, putih, dan hitam yang kesemuanya merupakan simbol kiblat semesta dalam sistem kepercayaan lama. Uatara adalah hitam, selatan adalah merah, barat adalah kuning, timur adalah putih. Sedangkan hijau adalah bumi, dan biru adalah laut (Koeshandari, 2009)

Adapun untuk warna-warna alam yang dapat dikumpulkan dari bahan data Balitbang sejauh yang dapat diketahui sebagai berikut (Koeshandari, 2009)

- warna merah didapat dari tanaman Acanthaceae berikut daunnya supaya lebih kekal. Atau dari tanaman Aporosa frutescens BI. Kulit batang dan daunnya ditumbuk dicampur mengkudu, warna merah akan keluar.
- Kemudian warna hijau didapatkan dari tanaman Agavaceae dengan diperas daunnya untuk memberi warna hijau terutama untuk makanan. Atau tanaman Manginfera indica L. Kulit kayunya direbus untuk mendapatkan warna hijau.
- Warna kuning didapat dari tanaman Asteraceae, dengan mencampur ekstraknya dengan air. Atau Bixa orellana L. Dengan cara selaput biji gandola direndam air dicampur abu kulit durian disaring, dimasak, bila air sudah dingin supaya warna kuning indah ini bisa tahan lebih lama dicampur dengan larutan limau. Bisa pula menggunakan tanaman Clusiaceae, getah kulit kayunya yang berwarna kuning dicampur temulawak.
- Warna biru didapatkan dari tanaman Asclepiadaceae, dengan cara dari akar daun tarum didapat warna biru. Atau Mangifera indica L. Selain bisa menghasilkan warna hijau, bila direbus lagi lebih lama akan mendapatkan warna biru indigo. Atau tanaman Indigofera erecta Hochst. Ex A. Rich. Bagian daun dari tanaman ini menghasilkan bahan pewarna biru, mengandung indigosa, yaitu indigo yang terdapat sebagai sebagai glukosa, jika direndam dalam air indigosida bersama-

sama enzim indimulase akan larut oleh pengaruh enzim itu. Indigosida menjadi indoksil dan gula, indoksil adalah senyawa yang tidak berwarna yang dalam larutan alkali mudah teroksidasi menjadi indigo yang berwarna biru.

- Warna hitam, menggunakan tanaman Garuga abilo Merr, daunnya ditumbuk lalu direbus untuk menghasilkan warna hitam atau tanaman Pithecolobium labatum Benth, dengan cara kulit batang direbus, dibenam dalam lumpur selama 3 hari, dicuci, direbus dengan daunnya, muncul warna hitam yang kekal.
- Warna putih, milik seni Damar Kurung yang secara turun temurun merupakan warna putih dari bahan kertas, yang sudah lazim digunakan untuk media menggambar Damar Kurung.

Akan tetapi pada penggambaran kesenian Damar Kurung tidak terdapat kriteria tertentu dalam hal pewarnaan. Hanya terdapat penggunaan warna kuning bagi seluruh tubuh manusia, kecuali wajahnya yang tetap menggunakan warna putih kertas. Putih adalah warna dunia Atas dalam kepercayaan asli Indonesia. Karena Kepala manusia adalah segalanya kodrat manusia. (Koeshandari, 2001)

2.3 Teori yang Relevan dengan Pendekatan Association With Other Arts

2.3.1 Definisi Association With Other Arts

Secara bahasa, Association With Other Arts bisa diartikan sebagai sebuah tema yang diambil dari diskusi antar ilmu seni. Ilmu tersebut bisa berupa seni arsitektur, seni musik, seni sastra, seni tari, maupun seni lukis. Keterlibatan antar seniman juga diperlukan untuk membantu seorang arsitek mewujudkan bangunannya. Tidak ada keraguan bahwa secara umum Adanya keterlibatan antar seni dapat memungkinkan kemanfaatan seni dengan seniman secara langsung berdasarkan sebuah proyek untuk sebuah tujuan tunggal, seperti sebuah proyek pembangunan. Yaitu sebuah strategi menggabungkan kreativitas arsitek dengan seniman, baik itu pelukis, pematung, atau musisi. (Antoniades, 1990)

2.3.2 Penerapan Association With Other Arts

Namun agar *Association with Other Arts* bisa sesuai dengan konteks yang diinginkan, maka harus memenuhi beberapa prinsip, diantaranya (Antoniades, 1990):

- 1. Melibatkan unsur gerak dan formasinya
- 2. Pergerakan menunjukkan sebuah karakteristik
- 3. Secara tidak sadar bersifat mempertajam
- 4. Ekspresi kebebasan dan berpikir terbuka

Sedangkan seni gambar pada kesenian damar kurung sendiri memiliki berbagai macam pakem (prinsip-prinsip) yang bisa diaplikasikan ke dalam arsitektur, antara lain:

1. Alur Cerita (Koeshandari, 2001)

Alur cerita pada Kesenian Damar Kurung dibedakan menjadi:

- Alur cerita Profan : Kegiatan pasar, kegiatan seputar rumah, pasar malam, nelayan
- Alur cerita Sakral : Kegiatan seputar religi, kegiatan adat-istiadat, keseniansetempat
- 2. Unsur Visual Gambar (irawan, 2013)

a. Titik

Titik dalam arsitektur merupakan awal dan akhir dari sebuah garis. Menunjukkan posisi dalam sebuah ruang, merupakan pusat perhatian. Titik tidak memiliki panjang, lebar, luas.

b. Garis

Garis dalam arsitektural dapat berpengaruh terhadap suasana batin ma**nusia** sejalan dengan seni rupa lainnya (seperti warna dan bidang). Hal ini **dapat** menyimbolkan ungkapan emosi manusia yang telah dialaminya di alam.

c. Bidang

Dalam komposisi konstruksi visual, bidang memberikan batasan dari sebuah volume. Jika arsitektur adalah seni visual yang secara spesifik berhubungan dengan formasi volume massa dan ruang tiga dimensi, maka bidang adalah unsur kunci dari perbendaan desain arsitektural.

d. Arah

Arah dalam arsitektural berperan untuk memberikan kesan gerak dan irama. Tujuan utama dari arah gerak adalah agar gerakan maupun irama yang terjadi tetap membenttuk suatu kesatuan dan tidak keluar dari bidang gambar.

e. Warna

Susunan warna yang tepat dalam arsitektural dapat menciptakan suasana yang harmonnis dan memikat mata. Baik antara dua warna yang memiliki kemiripan (gradasi) ataupun dua warna yang kontras.

Jadi, pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik penerapan prinsip *Association With Other Arts* dibedakan dengan dua garis besar, yaitu: pada alur cerita pada kesenian Damar Kurung yang diaplikasikan pada fungsional ruang, dan unsur visual gambar pada kesenian Damar Kurung yang diaplikasikan pada visualisasi desain (bentuk, dan tampilan).

2.3.3 Hubungan Penerapan Association With Other Arts dengan damar kurung

Association With Other Arts merupakan penggabungan dari beberapa kesenian, salah satunya adalah seni arsitektur dan seni lukis atau gambar yang dijadikan sebagai penyatuan atas beberapa unsur. Sedangkan, kesenian Damar Kurung terdiri dari penggabungan antara gambar dan cerita. Akan tetapi, komponen dari Damar Kurung yang dipakai pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini adalah komponen berupa gambar.

Kesenian Damar Kurung mempuyai standart dalam penggambaran objek secara visual atau disebut dengan pakem yang dikenal dengan ketetapan yang harus diterapkan ketika menggambar kesenian Damar Kurung. Pakem tersebut dijadikan sebagai standar penggambaran dan sudah bertahan dari dahulu. Pakem juga dijadikan untuk mempertahankan tradisi agar kesenian Damar Kurung tetap terjaga. Pakem atau ketetapan pada Damar Kurung secara jelas telah dijelaskan sebelumnya. Sehingga, pakem yang terdapat pada kesenian Damar Kurung dapat diterapkan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung dengan tema Association With Other Arts yang menggabungkan unsur arsitektural dan unsur kesenian Damar Kurung.

Tabel 2. 3 Penggambaran dan simbol pada kesenian Damar Kurung yang dominan

No.	Penggambaran	Simbol
1	Alur Cerita	Membedakan cara baca cerita sakral dan profan
2	Titik-titik tiga	Kesan suasana atau adanya komunikasi
3	Garis zig-zag	Suasana gelap
4	Bidang segitiga	Menunjukan tempat di dalam ruangan
5	Tanda panah	Angin atau gerak
6	Arah hadap gambar	Tokoh yang berada dalam cerita
7	Warna primer	Kesan cerah

Adapun terdapat perkembangan pada penggambaran kesenian Damar Kurung berupa pemakain warna yang lebih beragam, menyesuaikan perkembangan yaitu penggunaan warna gradasi primer (Setyorini, 2014).

2.3.4 Penerapan prinsip Association With Other Arts dan pakem

Penerapan prinsip Association With Outher Arts pada Pusat Kesenian Damar Kurung menggabungkan antara seni arsitektural dan tata ungkapan yang dipakai dalam gambar pada kesenian Damar Kurung yang bersifat berulang-ulang. Hal tersebut disampaikan dengan menterjemahkan satu lampion gambar pada kesenian Damar Kurung yang sering muncul dalam ceritanya, yaitu kegiatan sehari-hari masyarakat Kabupaten Gresik menggunakan pakem yang terdapat pada kesenian Damar Kurung. Sehingga didapatkan kesimpulan desain yang bisa digunakan untuk menunjukan identitas kesenian Damar Kurung.

Gambar kegiatan sehari-hari yang digunakan untuk diterjemahkan kedalam prinsip Association With Outher Arts karena:

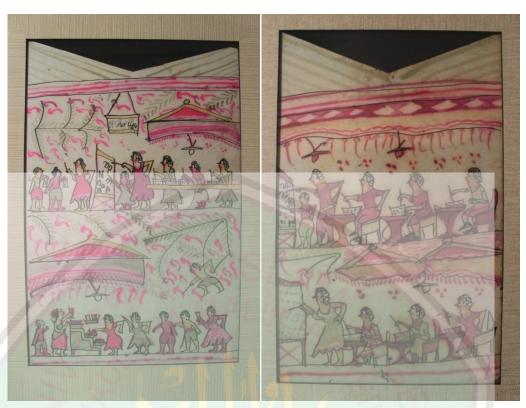
- 1. Kejadian pada masyarakat yang umum dilaksanakan seperti aktivitas di pasar, kesibukan kampung nelayan, kegiatan disekolah, dan kegiatan-kegiatan umum lainnya yang mencerminkan aktivitas sehari-hari di lingkungan Gresik (Utama, 2015)
- Karya seni tradisi merupakan refleksi dari satu kebudayaan kehidupan masyarakat tradisional. Gambar yang dianggap profan adalah gambar dengan aktivitas kegiatan sehari-hari, seperti kegiatan di pasar, kermaian pasar malam, kegiatan permainan anak-anak (Koeshandari, 2009)

- 3. Gambar-gambar yang ada di setiap sisi Damar Kurung menceritakan tentang kegiatan sehari-hari masyarakat Gresik, seperti pasar malam, kondisi pasar, dan kebudayaan masyarakat setempat (Wahyu, 2013)
- 4. Kegiatan sehari-hari merupakan kegiatan yang semua orang mudah memahami karena objek yang bersifat kesan pertama orang awam sudah harus bisa menangkap apa yang dimaksudkan objek maupun maksud penggambaran desain

Berikut ini adalah empat gambar yang terdapat pada satu Damar Kurung, yang terdiri dari tiga cerita, yaitu kegiatan nelayan, kegiatan di pasar, dan kegiat**an di** sekolah.



Gambar 2. 14 Gambar pada kesenian Damar Kurung Masmundari "Kegiatan nelayan dan di p**asar"**Sumber: Koleksi Novan Efendi, 2017



Gambar 2. 15 Gambar pada kesenian Damar Kurung Masmundari "Kegiatan di pasar dan **di** sekolah"

Sumber: Koleksi Novan Efendi, 2017

Pembacaan gambar pada kesenian Damar Kurung dalam hal ini dimulai dari bagian bawah menuju atas, dikarenakan jenis cerita profan (kehidupan sehari-hari) sehingga mengharuskan membaca mulai dari sikuen (rangkaian cerita) bawah.

Tabel 2. 4Cara Pembacaan Alur Cerita Pada Gambar Kesenian Damar Kurung

GAMBAR LAMPION BAGAN CARA PEMBACAAN / ISI CERITA Lampion Data A Sisi pertama Sekuen atas dan Gambar pertama bawah sekuen bawah, Digambarkan dengan kegiatan yang merupakan cerita terjadi di area outdoor, dengan tanda profan atau sehariadanya gambar pohon dan panah yang hari. Terdapat isi menunjukan angin. Serta tidak terdapat wimba nelayan bidang yang menunjukan atap atau berada dalam ruangan. berkegiatan di area outdoor dengan Para nelayan memanen ikan dimensi waktu menggunakan bubu (terbuat dari bambu siang hari atau rotan) digunakan dengan teknis ikan tidak bisa keluar. Gambar pertama atas Digambarkan dengan kegiatan yang В terjadi di area outdoor, dengan tanda adanya gambar pohon dan panah yang menunjukan angin. Para nelayan sedang mencari ikan antara nelayan laki-laki dan perempuan. Saling tolong-menolong dalam mencari ikan,



Lampion Data B

Sekuen atas dan bawah, merupakan cerita profan atau sehari-hari dengan isi wimba orangorang berkegiatan di pasar dengan dimensi ruang semi outdoor (terdapat di outdoor dan indoor) dan dimensi waktu sianghari



Lampion Data C

Sekuen atas dan bawah, merupakan cerita profan atau sehari-hari dengan isi wimba orangorang berkegiatan di sekolah dengan dimensi ruang semi outdoor (terdapat di outdoor dan indoor) dan dimensi waktu sianghari



dengan hasil yang didapatkan adalah ikan yang sangat besar. Dalam penggambarannya, ikan digambar sangat besar menandakan bahwa hasil tangkapan ikan yang di dapat adalah ikan besar (dalam pandangan naif ikan besar, maka digambarkan ikan sangat besar)

Sisi Kedua

Gambar kedua bawah

Digambarkan dengan kegiatan yang terjadi di area semi outdoor, dengan tanda adanya gambar pohon, serta bidang yang menandakan berada didalam suatu tempat. Adanya panah yang menunjukan angin dan titik tiga diantara kegiatan.

Kegiatan seputar pasar juga, dengan perbedaan barang dagangan yang dijual, yaitu hasil tangkapan ikan dan makanan khas Kabupaten Gresik.

Gambar kedua atas

Digambarkan dengan kegiatan yang terjadi di area semi outdoor, dengan tanda adanya gambar pohon, serta bidang yang menandakan berada didalam suatu tempat. Adanya panah yang menunjukan angin.

Kegiatan di pasar dengan kegiatan interaksi antara pembeli dan penjual yang menjajakan barang dagangan seperti keperluan pakaian dan peralatan sehari-hari.

Sisi ketiga

Gambar ketiga bawah

Digambarkan dengan kegiatan yang terjadi di area semi outdoor, dengan tanda adanya gambar pohon, serta bidang yang menandakan berada didalam suatu tempat. Adanya panah yang menunjukan angin.

Kegiatan di kantin, dengan isi kegiatan jal beli yang dilakukan oleh para siswa dengan penjual yag berada di kantin sekolah

Gambar ketiga atas

Digambarkan dengan kegiatan yang terjadi di area semi outdoor, dengan

tanda adanya gambar pohon, serta bidang yang menandakan berada didalam suatu tempat. Adanya panah yang menunjukan angin dan titik tiga diantara kegiatan.

Kegiatan sekolah dengan murid yang berusia masih anak-anak. Kegiatan yang mempelajari penulisan bahasa jawa dengan dituntun oleh guru yang ada Sisi ketiga



Lampion Data D

Sekuen atas dan bawah, merupakan cerita profan atau sehari-hari dengan isi wimba orangorang berkegiatan di sekolah. Dengan dimensi ruang semi outdoor (terdapat di outdoor dan indoor) dan dimensi waktu sianghari



Sisi keempat

Gambar keempat bawah

Digambarkan dengan kegiatan yang terjadi di area indoor, dengan tanda adanya bidang yang menandakan berada didalam suatu tempat. Adanya panah yang menunjukan angin dan titik tiga diantara kegiatan.

Kegiatan sekolah yang dilakukan oleh siswa perempuan dengan guru perempuan juga. Melakukan kegiatan

perempuan juga. Melakukan kegiatan sekolah berupa belajar membaca dan menulis

Gambar keempat atas

Digambarkan dengan kegiatan yang terjadi di area indoor, dengan tanda adanya bidang yang menandakan berada didalam suatu tempat. Adanya panah yang menunjukan angin dan titik tiga diantara kegiatan.

Kegiatan sekolah yang dilakukan oleh siswa laki-laki dengan guru laki-laki juga. Melakukan kegiatan sekolah berupa belajar membaca dan menulis

Penerapan Alur Cerita ke dalam Pembabakan

Dalam satu Damar Kurung terdapat 8 babak yang mengandung 3 cerita, yaitu cerita kegiatan bernelayan, kegiatan di pasar, dan kegiatan di sekolah. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan sehari-hari masyarakat Kabupaten Gresik. Dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini, cerita pada gambar kesenian Damar Kurung dikelompokan menjadi tiga bagian, yaitu:

Tabel 2. 5 Kesimpulan hubungan antara Association with Other Arts antar pakem pada Damar Kurung dan arsitektural

No	Prinsip Pendekatan Association With Other Artss	Peng <mark>gambaran</mark> pada Kesenian Damar Kurung	Hubungan Prinsip Association With Other Arts dengan Penggambaran	Penerapan Desain Arsitektural
1	Secara tidak sadar bersifat mempertajam Ekspresi kebebasan dan berpikir terbuka	- Penggambaran objek yang melebih- lebihkan arti mendapatkan hasil tangkapan ikan besar	Damar Kurun - Kebebasan dalam penentuan penggambaran - Transisi, Antara setiap pergantian alur cerita dalam satu sisi, disetengah sisi lainnya masih menceritakan kejadian yang sama	- Unsur visual bangunan, seperti permainan bentuk eksterior, bentuk tatanan masa - Desain bersifat komunikatif terhadap orang awam. Lebih dioptimalkan pada visualisasi sebagai kesan visual - Penggunaan transformasi salah satu bentuk pada kesenian Damar Kurung sebagai

				identitas - Area transisi setiap zonasi
2	- Melibatkan unsur gerak dan formasi - Pergerakan menunjukan sebuah karakteristik	 Penggambaran objek istri nelayan yang selalu berdampingan dengan nelayan. Serta konsistensi kegiatan yang dilakukan oleh istri nelayan Konsistensi penggambaran penjual dan pembeli dengan konsistensi kegiatan yang dilakukan oleh objek Konsistensi penggambaran guru dengan konsistensi penggambaran guru dengan konsistensi kegiatan yang dilakukan oleh objek 	 Hamoni, Gerak dan formasi bersifat selaras dan runtut antara satu kejadian dengan kejadian lain Sikuen, Bersifat menjelaskan cerita dengan beberapa kejadian yang saling teratur 	- Runtutan alur yang teratur - Urutan pemandangan suasan, seperti : suasana, warna - Setiap alur mempunyai identitas yang berbeda yang disampaikan kepada pengunjung. Namun tetap menjadi kesatuan dalam kesenian damar kurung - Penggunaan permainan cahaya buatan pada area tertentu untuk memberikan penekanan suasana berbeda - Penggunaan gradasi warna sebagai point of view pada bangunan

2.4 Teori Arsitektural yang Relevan dengan Objek Rancangan

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik terdapat fasilitas-fasilitas yang menunjang aktivitas pameran seni, pelatihan seni, pagelaran seni, festival seni Damar Kurung, dan kegiatan-kegiatan masyarakat yang berhubungan dengan kesenian Damar Kurung. Fasilitas tersebut berupa gedung pameran atau galery, gedung pelatihan, gedung pertunjukan terbuka, dan fasilitas-fasilitas penunjang di dalamnya seperti kantor pengelola, area penjualan, penginapan, dan ruang publik khususnya bagi pengunjung Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik.

Berikut ini penjelasan kajian arsitektural mengenai fasilitas yang tersedia didalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik menurut peraturan Menteri Pariwisata, Pemerintah Kabupaten Gresik, dan Kabupaten Gresik dan refrensi dari buku lainnya.

2.4.1 Gedung Pameran atau Galeri

Standar pelayanan dan persyaratan Gedung pameran sudah tertulis pada peraturan Menteri Pariwisata. Untuk mengetahui standar dan persyaratan ruang, perlu mengetahui kebutuhan gedung pameran kajian dalam aspek arsitektural. Berikut penjelasan lebih lanjut tentang persyaratan dan kebutuhan gedung pameran menurut

Peraturan Menteri Pariwisata dan persyaratan ruang pada gedung pameran menurut aspek kajian arsitektural.

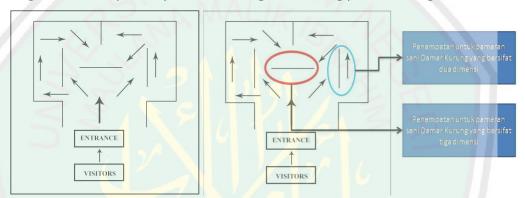
Gedung Pameran atau Galeri

Ruang pameran adalah suatu wadah yang digunakan untuk memamerkan kegiatan seni dengan kapasitas besar dengan keseluruhan fungsi sebagai tempat pameran karya seni. Salah satu aspek yang membentuk ruang adalah sirkulasi. Berikut ini beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam penataan sirkulasi pada pameran :

Sirkulasi

Random Circulation

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

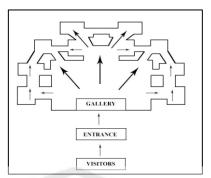


Gambar 2. 16 Random Circulation Sumber: google.com dan sintesa penilis, 2017

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung menggunakan sirkulasi random circulation memungkinkan untuk membuat point of interes pada seni. Sirkulasi ini lebih diutamakan dengan penempatan kesenian Damar Kurung berbentuk lampin yang bersifat ditengah.

Ring Circulation

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman k**arena** memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.



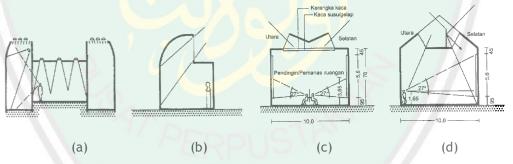
Gambar 2. 17 Ring Circulation Sumber: google.com

Ring circulation diaplikasikan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung dengan pengaplikasian lebih difungsikan untuk ppameran kesenian Damar Kurung yang lebih bersifat dua dimensi.

Penentuan sirkulasi akan sangat dipengaruhi oleh keteraturan cerita pada bangunan yang ingin disampaikan pada pengunjung. Pada galeri, sirkulasi harus dapat mendukung dalam penyampaian informasi, sehingga dapat membantu pengunjung memahami dan mengapresiasikan karya seni yang sedang dipemerkan. Penataan sirkulasi ini juga akan membentuk suasana ketika pengunjung mengapresiasikan koleksi benda yang dipamerkan. Selain itu hubungan antara ruang dengan fungsi yang ada di dalamnya perlu diperhatikan.

Perletakan

Pusat kesenian Damar Kurung memerlukan area pameran untuk menampilkan hasil karya seni. Dengan standar perletakan pameran sebagai berikut :



Gambar 2. 18 (a) Karakter dari museum historis yang alami (b) Pada sebagian ruang yang terkena sibar, sinar bermutu yang diperkuat (c) Penerangan yang baik (d) Ruang dengan ukuran yan**g baik** Sumber: Neufert, 2002

Sistem Display

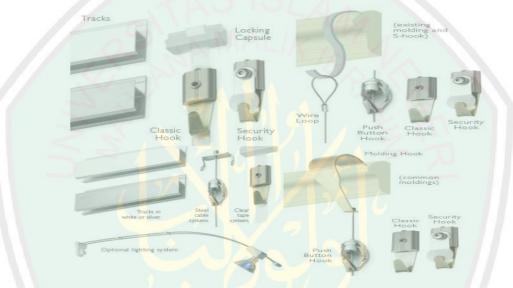
Sistem display yang digunakan terdapat dua macam yaitu sistem display dua dimensi:

- sistem display gantung berupa kawat gantungan yang dapat di atur ketinggian pada dinding sesuai kebutuhan. Kawat direkatkan pada rel yang menempel pada tembok sehingga posisi kawat sehingga kawat untuk menggantung karya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan.
- Penggunaan panel-panel yang mudah dipindahkan. Panel-panel tersebut terbuat dari MDF dengan bentuk modular.

 Penggunaan konsep sumbu karya , penyesuaian dimensi karya dengan bidang ya ditempeliny

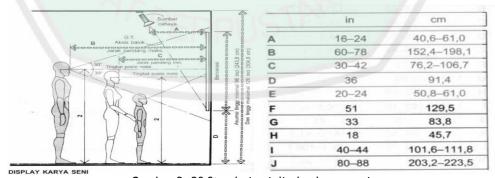
Sedangkan untuk sistem display karya tiga dimensi:

- Penggunaan base untuk karya tiga dimensi dari material tripleks atau MDF, sehingga base dapat dibentuk sedinamis mungkin dan dipindahkan sesuai kebutuhan.
- Untuk karya yang besar , menggunakan batas psikologis seperti semacam perekat dilantai yang mengelilingi karya 3 dimensi tersebut.
- Untuk karya yang digantung dapat menggunakan pengait baja ringan dengan sistem katrol yang diletakkan pada sudut-sudut ceiling pada ruang pameran



Gambar 2. 19 Sistem kawat dan Rel serta Gantungan untuk Display Dua Dimensi yang digantung Sumber: Maharani, 2016

Sudut Pandang



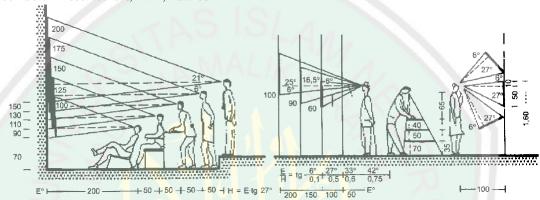
Gambar 2. 20 Standarisasi display karya seni Sumber : Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 138

Namun harus diperhatikan bahwa sudut pandang yang masih memungkinkan mata melihat detail-detail kecil dengan jelas adalah hanya sekitar 1 derajat. Jarak pandang orang dewasa pria ke arah objek karya seni yakni sekitar 60 inci-78 inci atau 152.4 cm-198.1 cm. Jarak pandang orang dewasa wanita ke arah objek karya seni yaitu 30 inci-42 inci atau 76.2 cm-106.7 cm. Sedangkan untuk jarak pandang pada anak-anak yaitu 16 inci -24 inci atau 40.6cm-61.0 cm. Penempatan karya seni diambil dari sumbu tengah karya tersebut dengan ketinggian standar posisi mata.

Tabel 2. 6 Tabel Kebutuhan Ruang yang Dibutuhkan Objek Pamer

Ruang yang Dibutuhkan	Objek Pamer	
Patung	6 - 10 m² luas lantai	
Lukisan	3 - 5 m² luas dinding	
Benda-benda kecil / 400 keping	1 m² ruang lemari kabinet	

Sumber: Ernest Neufert, 1997, hal.135



Gambar 2. 21 Sudut pandang dengan jarak pandang = Tinggi/luas dan jaraknya Sumber : Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 138

Sudut pandang merupakan aspek yang tidak bisa dilupakan dalam Rancangan galeri atau museum. Hal ini dikarenakan sudut pandang dalam pemasangan sebuah karya, akan mempengaruhi perspektif pengguna terhadap cara melihat dan mengamati karya. Sudut pandang yang normal adalah 54° atau 27° terdapat pada bagian dinding pemasangan karya yang diberikan cahaya yang cukup dari 10m = 4,9 m.

Ruang Cerita Damar Kurung



Gambar 2. 22Gambar 2.21 Display LED Kubik Sumber: http://www.kszled.com/Cases/Creative/256.html

Ruang cerita Damar Kurung merupakan representasi secara visual dalam bentuk tiga dimensi tentang alur cerita dalam sebuah karya Damar Kurung. Berada pada gedung galeri dengan pola dikelilingi oleh kesenian Damar Kurung dua dimensi lainnya. Ruang ini difungsikan sebagai ruang khusus memperlihatkan sebuah visualisasi cerita

Damar Kurung yang bersifat modern dalam bentuk layar tiga dimensi secara LED. Berada pada area galeri dan berfungsi sebagai point of interest pada area galeri.

Tabel 2. 7 Karakteristik Display LED Kubik

Kepadatan Pixel	40000 - 62500
Kecerahan	1500 - 1800
Sudut pandang	360 °
Maksimal Konsumsi Daya	833W / M ² 605W / M ²
Suhu kerja	-40 ° C - 70 ° c
Kelembapan	25 % - 95 %
Umur hidup	1000000 Jam
Software	LEDVISION
Cara Input Komputer	PAL / NTSC / SECAM, S-Video, VGA, RGB, Composite Video, SDI dan lain-lain
Tampilan konten	Video DVD, VCD, TV, Gambar, Teks, Animasi dan lain-lain

Sumber: Shenzhen Apexls Optoelectronic Co.LTD

2.4.2 Area Pertunjukan Terbuka

Area pertunjukan terbuka merupakan sebuah fasilitas yang digunakan sebagai area pertunjukan senni terbuka. Selain itu juga dapat difungsikan sebagai festival. Serta menjadi area yang bisa digunakan untuk acara berskla besar dengan sifat terbuka. Yang perlu diperhatikan dalam Rancangan area pertunjukan terbuka adalah bagaimana caranya agar fasilitas tersebut dipergunakan sesuai dengan fungsinya. Karena bersifat terbuka, fasilitas ini terkadang dipergunakan tidak sesuai dengan fungsinya. Menghindari hal tersebut maka Rancangan area pertunjukan terbuka perlu memperhatikan kajian arsitektural sebagai berikut:

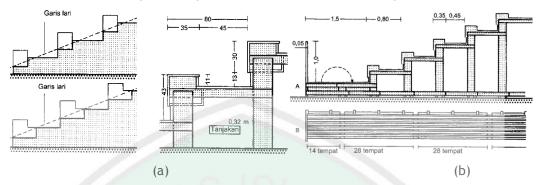
- 1. Perletakan tempat yang strategis.
- 2. Menghindari bentuk massa yang menyebabkan terjadinya ruang negatif.
- 3. Dijadikan pusat untuk pusat seni pertunjukan agar tetap terjaga fungsinya.

Untuk mewadahi pertunjukan dan kegiatan yang membutuhkan area terbuka, maka diperlukan fasilitas untuk maksimalkan fungsi area pertunjukan di ruang terbuka. Berikut ini penjelasan mengenai fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk area pertunjukan terbuka dan fasilitas pendukung area pertunjukan terbuka dalam perncangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik.

a. Tribun

Tribun merupakan tempat duduk pennton yang digunakan untuk menonton seni pertunjukan terbuka. Tribun dapat bersifat di ruang terbuka atau di ruang tertutup. Berikut ini standar ukuran tribun (Neufert, 2002)

- Tanjakan tingkat tempat duduk dapat dikeluarkan secara linier (tinggi 0,28-0,32m)
- Jarak barisan pada tempat duduk 0,80-0,85m. Pada tempat berdiri 0,4-0,45m.

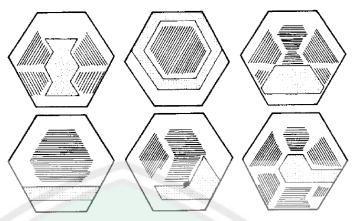


Gambar 2. 23 (a) Ukuran tribun tanpa jalan masuk (b) Ukuran tribun tanpa jalan masuk Sumber: Neufert, 2002

Tabel 2. 8 Jarak Pandang antara Tribun dan Panggung Garis (garis pintu gerbang) Tanpa gerakan kepala tetapi mudah Baris tengah Baris perlama menggunakan mata Luas pintu gerbang kira-kira 30 dan 24 m - 13 m Pandangan Dengan sedikit 32 m - 17 m yang baik gerakan kepala dan gerakan mata kirakira 60 Ruang penonton Luas bagian depan panggung 24 (32) m Panggung Luas ruang penonton Luas pintu gerbang Jarak baris terakhir Baris terakhir Luas dari garis pntu - Luas pintu gerbang Bidang pertunjukan/ luas bidang panggung Ruangan gerbang tidak harus Penonton melebihi 24 m (panggung/pentas) Garis singgung dan 32 m (Opera) (bagian) samping -1 x Luas pintu g (8) Luas ruang penonton

Sumber: Neufert, 2002

Menurut jumlah tempat duduk yang diatur, kompleks tribun hanya sepanjang lapangan olahraga (kemungkinan pemandangan denga jarak pandang yang tidak terlalu besar) atau kira-kira mulai 10.000 tempat untuk seluruh keliling lapangan olahraga.



Gambar 2. 24 Variasi susunan dari bidang aksi Sumber : Neufert, 2002

Variasi dari susunan bidak aksi yang dipakai untuk tribun dapat berdampak kepada bagaimana pengguna bisa mengoptimlkan sudut pandang kepada area pertunjukan. Penyusunan urutan tempat penonton dimaksudkan untuk melihat kompleks yang lebih kecil dengan 20 atau 10 baris.

Tabel 2. 9 Penjelasan kebutuhan area tempat duduk pada tribun



Sumber: Neufert, 2002

2.4.3 Gedung Pelatihan

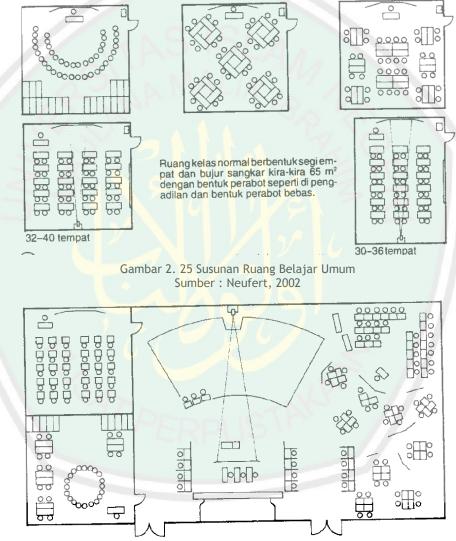
Gedung pelatihan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik berfungsi sebagai edukasi dengan sistem penerapan secara langsung untuk peserta ataupun pengunjung. Gedung ini ditujukan sebagai wadah untuk menghasilkan kesenian Damar Kurung dengan penerapan secara langsung, seperti pelatihan cara membuat Damar Kurung.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka ada beberapa persyaratan ruang yang harus dipenuhi. Persyaratan tersebut diantaranya adalah fasilitas berupa workshop serta fasilitas-fasilitas penunjang berupa ruang pengelola, ruang istirahat, dan area

penjualan. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang fasilitas yang ada pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung.

a. Workshop

Ruang workshop pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik adalah sebagai tempat praktik secara langsung bagaimana proses pembuatan kesenian Damar Kurung. Ruang workshop juga difungsikan sebagai ruang talkshow pengetahuan tentang kesenian Damar Kurung. Hal yang perlu diperhatikan dalam perancagan workshop adalah dasar penempatan peralatan haruslah memenuhi persyaratan. Berikut penjelasan susunan penempatan peralatan pada workshop.



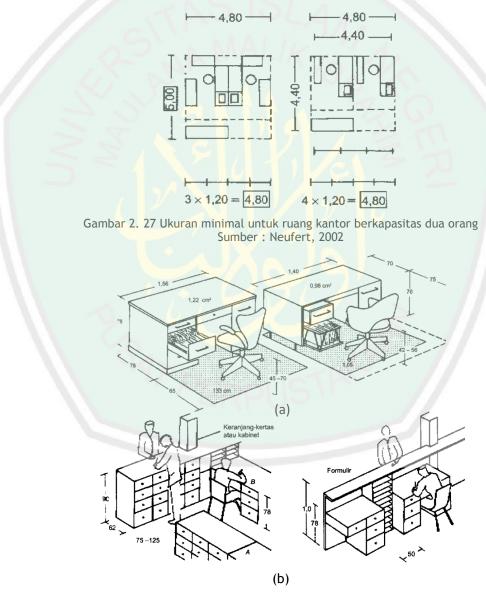
B Tempat belajar dengan kira-kira 180 tempat belajar murid kira-kira 550 m² dengan 6 ruang kelas normal dan ruang guru termasuk juga ruang belajar besar yang saling berhubungan.

Gambar 2. 26 Susunan Ruang Belajar Terpadu Sumber: Neufert, 2002

a. Ruang Pengelola

Ruang pengelola dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik sebagai titik pusat pengelolaan agar mempermudah jalannya seluruh kegiatan. Ruang pengelola sangat mempengaruhi kualitas pusat seni. Di dalam ruang pengelola dapat menampung banyak fungsi aktivitas, fungsi tersebut diantaranya adalah, sebagai berikut: Ruang Pimpinan, Ruang Staf, Loker, Ruang Tunggu, Resepsionis, dan Pusat Informasi.

Dengan adanya ruang-ruang tersebut di dalam ruang pengelola, diharapkan mampu menciptakan sebuah Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung yang berkualitas dalam segi pelayanannya dan bisa dipergunakan sesuai dengan fungsi-fungsi yang telah ditentukan. Berikut ini penjelasan mengenai kebutuhan ruang pengelola:



Gambar 2. 28(a) ukuran perabot standar sesuai DIN 4549/1 (b) ukuran perabot standar meja pelanggan (Neufert, 2002)

2.5 Integrasi Keislaman pada Pusat Kesenian Damar Kurung

Integrasi keislaman yang diterapkan dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini adalah pandangan islam tentang seni serta penyikapannya dalam kehidupan nyata. Hal ini diterapkan dalam pendekatan pelestarian seni dalam Islam. Berikut ini penjelasan lebih lanjut tentang kedua integrasi pendekatan tersebut.

2.5.1 Seni dalam Islam

Dalam Islam, untuk menggambarkan sesuatu yang indah atau baik dapat digunakan istilah ihsan, shalih, atau jamil. Penggambaran tersebut merupakan bentuk adanya hubungan kedekatan antara keindahan dengan yang Maha indah. Bahwa segala sesuatu diciptakan karena mempunyai manfaat, salah satunya bisa bermakna untuk kepuasan yang bersifat batin. Adanya keindahan harus dilakukan juga pendekatan pelestarian seni atau keindahan dalam islam.

a. Prinsip-prinsip Kesenian dalam Islam

Di antara kaidah-kaidah (rambu-rambu) yang menjadi kriteria seni dalam Islam, menurut Yusuf Al-Qardhawi, adalah (Atih, 2011)

- 1. Harus mengandung pesan-pesan kebijakan dan ajaran kebaikan di antara sentuhan estetiknya agar terhindar laghwun (perilaku absurdisme, hampa, sia-sia).
- 2. Menjaga dan menghormati nilai-nilai susila Islam dalam pertunjukkannya.
- 3. Tetap menjaga aurat dan menghindari erotisme dan keseronokan.
- 4. Menghindari semua syair, teknik, metode, sarana dan instrument yang diharamkan syariat terutama yang meniru gaya khas ritual religious agama lain (tasyabbuh bil kuffar) dan yang menjurus kemusyrikan.
- 5. Menjauhi kata-kata, gerakan, gambaran yang tidak mendidik atau meracuni fitrah.
- 6. Menjaga disiplin dan prinsip hijab.
- 7. Menghindari perilaku takhanus (kebancian).
- 8. Menghindari fitnah dan praktek kemaksiatan dalam penyajian dan pertunjukkannya.
- 9. Dilakukan dan dinikmati sebatas keperluan dan menghindari berlebihan (isra**f dan** tabdzir) sehingga melalaikan kewajiban kepada Allah.

b. Kandungan Seni dalam Islam

Menurut Islam seni bukan sekedar sesuatu yang absurd dan hampa nilai (laghwun). Keindahan bukan berhenti pada keindahan dan kepuasan estetis, sebab semua aktivitas hidup tidak terlepas dari lingkup ibadah yang universal. Seni Islam harus memiliki semua unsur pembentuknya yang penting yaitu, jiwanya, prinsipnya, metode, cara penyampaiannya, tujuan dan sasaran. Motivasi seni Islam adalah spirit ibadah kepada Allah menjalankan kebenaran (haq), menegakkan dan membelanya demi mencari ridha Allah swt, bukan mencari popularitas ataupun matei duniawi

semata. Seni Islam harus memiliki risalah dakwah melalui sajian seninya yaitu melalui tiga pesan (Atih, 2011)

- 1. Ketauhidan, dengan menguak dan mengungkap kekuasaan, keagungan dan transdensi (kelemahannya) dalamm segala-galanya, ekspresi dan penghayatan keindahan alam, ketakberdayaan manusia dan ketergantungannya terhadap Allah, prinsip-prinsip uluhiyah dan ubudiyah.
- 2. Kemanusiaan dan penyelamatan hak-hak asasi manusia serta memelihara lingkungan seperti, mengutuk kezhaliman, penjajahan, perampasan hak, penyalahgunaan wewenang dan kekuasaan, memberantas kriminalitas, dsb.
- 3. Akhlak dan Kepribadian Islam, seperti pengabdian, pengorbanan, kesetiaan, kepahlawanan, dll. Juga penjelasan nilai-nilai Islam dalam berbagai segi menyangkut keluarga dan kemasyarakatan, pendidikan, ekonomi, dan politik.

Puncak dari manifestasi seni Islam adalah Al-Qur'an. Maka dari itu ukuran jiwa seni bagi setiap Muslim itu adalah seberapa besar kesadaran dan penghayatan nilai-nilai Al-Qur'an pada dirinya. Penghayatan terhadap nilai-nilai Al-Qur'an tersebut menumbuhkan kesadaran terhadap ayat-ayat Tuhan lainnya, yakni jagad raya ini (ayat kauniyah). Artinya, estetika dan harmoni seni Islam tidak saja diwarnai oleh nilai-nilai Al-Qur'an.

c. Islam dalam Kesenian Damar Kurung

Konsep keislaman yang terdapat pada kesenian Damar Kurung tidak merujuk pada eksistensi saja, bahwa Damar Kurung merupakan wujud dari keindahan kesenian. Akan tetapi, lebih dari itu bahwa Damar Kurung sebagai perwujudan media peragaan dalam berdakwah. Cerita-cerita dan aktifitas tertentu yang dilakukan oleh masyarakat Gresik sehari-hari dihadirkan dengan konsep seni lukis disetiap sisi gambaran narasi pada Damar Kurung.

Penggambaran kegiatan sehari-hari yang bersifat keislaman diantara seperti kegiatan sholat, kegiatan malam *selawe* (malam ke-25 bulan Ramadhan), kegiatan berziarah, kegiatan berlingkup pada Masji, dan banyak lagi kegitan yang bersifat keislaman. Kegiatan tersebut digambarkan pada kesenian Damar Kurung sebagai upaya bahwa Damar Kurung menjadi salah satu media dakwah Islam dalam hal kesenian.

Unsur Islam dalam kesenian Damar Kurung dan kebudayaan lokal bersifat saling berhubungan. Adanya hubungan pada budaya lokal berupa Seni Damar Kurung ketika Islam datang ke Kabupaten Gresik. hubungan tersebut terjadi pada budaya lokal yaitu Seni Damar Kurung dan mendapat penabahan Islam berupa gambar kegiatan sholat yang merupakan kegiatan wajib bagi umat Islam yang terdapat pada gambar Damar Kurung. Serta penambahan Islam berupa kegiatan masyarakat pada bulan Ramadhan yaitu waktu khusus yang dimiliki umat Islam. Hal ini menunjukkan bahwa

budaya tidak memiliki sifat salah dan benar, serta tidak ada budaya yang mendominasi budaya lain (Setyorini, 2014).

Pada kesimpulannya, Islam dalam aspek kesenian Damar Kurung di hadirkan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik dengan penerapan ajaran-ajaran sesuai keislaman. Diantaranya adalah Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung dijadkan sebagai salah satu media pembelajaran cerita terdahulu yang bisa diambil hikmahnya, serta sebagai salah satu media dakwah yang bersifat menghargai keindahan yang berkembang pada masyarakat Kabupaten Gresik.

2.5.2 Pelestarian dalam Islam

Pada hakikatnya, islam mempresentasikan sebagai budaya atau tradisi. Akan tetapi islam juga tidak menolak budaya dan tradisi. Dalam menyikapinya, ketika sebuah budaya dan tradisi tidak bertentangan dengan agama, maka Islam akan mangakui dan melestarikannya, akan tetapi jika tradisi dan budaya tersebut bertentangan dengan nilai-nilai agama, maka Islam tidak serta-merta mencacinya. Solusi yang dihadirkan Islam adalah menghapus budaya tersebut, atau melakukan islamisasi dan atau meminimalisir kadar mafsadah dan madharat budaya tersebut.

Ketika sebuah budaya atau tradisi tidak bersifat keluar dari nilai-nilai agama islam, maka dengan sendirinya akan menjadi bagian dari keberlangsungan kehidupan yang bersifat terus menerus berlandaskan islam. Dalam aspek ini, kebudayaan dan tradisi tersebut akan dilestarikan dengan jalan kebenaran ajaran-ajaran islam. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Qur'an yang menyebutkan bahwa:

Penerapan Association With Other Arts pada objek Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik juga mempertimbangkan prinsip-prinsip yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun, pendekatan pada objek ini menggunakan prinsip yang telah diintegrasikan menjadi prinsip yang lebih bermakna Islami, dengan tidak meninggalkan nilai-nilai Association With Other Arts. Dihasilkan beberapa sikap yang mengandung unsur islami yang nantinya menjadi dasar dari Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik.

NO **Prinsip Association** Aspek Arsitektur Integrasi Penerapan With Other Arts pada Keislaman Arsitektural pada penggambaran Damar Rancangan Kurung Secara tidak sadar • Unsur visual • Dilakukan dan Bentuk bangunan bersifat bangunan dinikmati tidak mencerminkan mempertajam • Area transisi sebatas Ekspresi kebebasan suatu setiap zonasi keperluan dan pemborosan atau dan berpikir terbuka menghindari tidak bersifat berlebihan berlebih-lebihan, • Tetap menjaga dan massa aurat, menjaga bangunan yang disiplin dan sederhana prinsip hijab Perletakan massa yang menyesuaika**n** dengan kondisi tapak. Sehingga perubahan kondisi eksisting dapat diminimalisis Melibatkan unsur Sirkulasiurutan Mewujudkan · Menjauhi katagerak dan formasi pemandangan bentuk lokalitas, kata, gerakan, Pergerakan suasana tidak kontras gambaran yang menunjukan sebuah • Permainan dengan tidak mendidik masyarakat karakteristik cahaya atau meracuni

fitrah

Menghindari

fitnah dan

kemaksiatan

dalam penyajian

pertunjukkannya

praktek

dan

Tabel 2. 10 Prinsip Pendekatan Association With Other Arts dalam Integrasi keislaman

2.6 Studi Literatur

Studi literatur dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik adalah bertjuan sebagai parameter dalam merancang pusat kesenian. Dibutuhkan adanya perencanaan dan Rancangan sarana yang dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan sebagai sarana pendukung yang dapat memfasilitasi kegiatan pameran dan pertunjukan seni, agar dapat dinikmati oleh setiap kalangan pengguna dengan baik serta mampu menunjang dalam pelaksanaan bidang seni pertunjukan, sehingga pengguna fasilitas tersebut mampu menghasilkan kenyamanan dan fungsional terhadap pengguna.

sekitar, sehingga

lingkungan yang

mewujudkan

Meminimalisis

keburukan dan

kesenian pada

bentuk-bentuk yang tidak dianjurkan oleh islam pada massa bangunan

memaksimalkan kebaikan

selaras

Dengan mengkombinasikan beberapa literatur yang diperoleh dari buku Data Arsitek oleh Ernst Neufert dan buku lainnya, dapat diwujudkan dalam bentuk parameter Rancangan gedung pusat kesenian, sebagai berikut.

- 1. Pencahayaan yang mendukung alur pameran dan pementasan.
- 2. Penghawaan yang mendukung kenyamanan pengguna.
- 3. Sirkulasi yang mempermudah pengguna.
- 4. Sistem perletakan pameran.
- 5. Hubungan Antar Ruang yang mampu membedakan zoning massa bangunan.
- 6. Sistem Keamanan.
- 7. Struktur Bangunan yang mampu mendukung kegiatan pameran kesenian dan pertunjukan.
- 8. Tatanan Kawasan Dan Bangunan.
- 9. Konsep Bangunan.

Dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik selain menjadikan parameter Rancangan pusat kesenian sebagai acuan dasar, maka digunakan juga pendekatan Association With Other Arts untuk menghasilkan dan mewujudkan representasi identitas dan ciri khas Damar Kurung. Dalam hal ini, studi banding pada pendekatan bertujuan untuk mengetahui penerapan prinsip-prinsip pendekatan. Berikut ini adalah parameter dalam menggunakan prinsip pendekatan Association With Other Arts.

- 1. Menggunakan struktur alur cerita literatur dengan mengungkapkan inti dari cerita literatur tersebut.
- 2. Menggunakan ef<mark>ek misteri dan kejutan yang bera</mark>sal dari suatu bagian alur c**erita**
- 3. Menggunakan arti-arti khusus pada saat dan kondisi tertentu (menggunakan alur yang bercerita)
- 4. Rima dan ritme yang digunakan untuk memunculkan dan mengungkapkan inti dari alur cerita literatur tersebut.
- 5. Mengaitkan dengan kearifan lokal dan permasalahan-permasalahannya.
- 6. Mengambil dari kritik-krtik yang ditujukan pada literatur.

Dalam penerapan prinsip pendekatan, biasanya pada setiap objek tidak semua prinsip pendekatan *Association With Other Arts* digunakan, melainkan hanya beberapa prinsip sesuai dengan objek bangunan. Berikut ini penjelasan lebih rinci untuk studi banding objek dan studi banding pendekatan.

2.6.1 Studi Literatur Objek

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini menggunakan studi literatur objek dari bangunan The Museum of Contemporary Art Zagreb, bangunan ini merupakan

museum kesenian kontemporer. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai studi objek dari bangunan The Museum of Contemporary Art Zagreb.

a. Profil Objek

Nama objek : The Museum of Contemporary Art Zagreb

Lokasi : Zagreb, Croatia

Tahun konstruksi : 2009

Luas area : 18000 m2

Arsitek : Studio za arhitekturu d.o.o.

The Museum of Contemporary Art Zagreb merupakan sebuah bangunan yang dikhususkan sebagai pusat seni kontemporer. Dari sisi arsitektural, The Museum of Contemporary Art Zagreb sangat mengesankan dengan penerapan arsitektural yang baik. Sifat modernitas yang digabungkan dengan kesenian yang bersifat modern serta dikemas dengan sedemikian rupa.

b. Tinjauan Arsitektural pada Objek

Gedung The Museum of Contemporary Art Zagreb ini memiliki banyak nilainilai arsitektural yang bisa diambil dan dapat dignakan sebagai salah satu parameter
dalam Rancangan Pusat kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik. berikut ini
penjelasan tentang tinjauan arsitektural pada gedung The Museum of Contemporary Art
di Zagreb, Croatia.



Gambar 2. 29 The Museum of Contemporary Art Zagreb
Sumber: http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

1. Sistem Tata cahaya

Gedung The Museum of Contemporary Art Zagreb menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan. Pada setiap lantai memaksimalkan penggunaan sistem pencahayaan sinar matahari. Pencahayaan buatan lebih digunakan pada bagian area yang tidak berhubungan langsung dengan ruang ruangan serta pada penempatan karya seni.



Gambar 2. 30 Pencahayaan The Museum of Contemporary Art Zagreb
Sumber: http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

Pencahayaan buatan digunakan sebagai nilai estetika di malam hari sebagai daya minat kepada para pengunjung. Pencahayaan buatan yang dipakai lebih kepada warna-warna yang cerah yang berada pada eksterior bangunan, sedangkan untuk area interior lebih kepada pencahayaan buatan yang bersifat terang.

2. Sistem Penghawaan

Gedung The Museum of Contemporary Art Zagreb menggunakan sistem penghawaan alami dan buatan dengan luas bangunan 18000 m2 yang keseluruhannya difungsikan sebagai tempat pameran karya seni. Kebutuhan termal tersebut digunakan sebagai berikut:

- a. Untuk memenuhi persyaratan kesehatan, yaitu mengekalkan kualitas udara di dalam bangunan di atas satu paras minimum, yaitu menggantikan udara terpakai dengan udara bersih. Keadaan ini mesti dipatuhi dalam setiap situasi dan rancangan.
- b. Untuk menghasilkan kenyamanan termal , yaitu untuk menambahkan kehilangan kenyamanan badan dan mengurangi ketidakselasaan oleh kulit yang lembab dan lekit.
- c. Untuk mendinginkan struktur bangunan apabila berlaku keadaan suhu didalam ruang bangunan meningkat lebih tinggi dari suhu di luar bangunan.



Gambar 2. 31 Penghawaan The Museum of Contemporary Art Zagreb dengan diding tinggidan kolam buatan

Sumber: http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

Perbedaan daerah membuat tingkat panas yang berbeda pula, kebutuhan ventilasi dan pendingin udara (HVAC) siang hari, menciptakan kompleksitas besar untuk spesialis iklim dalam ruangan. Penggunaan HVAC diminimalisir dengan pemakaian

desain bangunan yang meninggikan dinding serta terdapat banyaknya ruang terbuka sebagai area penghawaan yang alami.

3. Sirkulasi

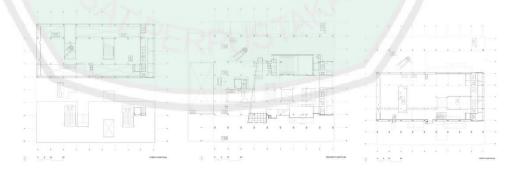
Sirkulasi massa bangunan The Museum of Contemporary Art Zagreb terletak langsung berhubungan dengan jalan raya. Keberadaan sirkulasi utama yang berada pada lantai dasar menjadikan gedung ini terkesan hanya memiliki 2 lantai saja. Akan tetapi gedung ini keseluruhan mempunyai 5 lantai. Lantai dasar dengan sirkulasi yang sangat terbbuka namun terkesan sudah berada pada ruangan dalam bangunan The Museum of Contemporary Art Zagreb. Aksesibilitas untuk menuju bangunan berupa perkerasan beton dengan dikelilingi kolam kecil sebagai estetika eksterior.



Gambar 2. 32 Sirkulasi The Museum of Contemporary Art Zagreb
Sumber: http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

4. Zoning Ruang

The Museum of Contemporary Art Zagreb berada pada site dengan keseluruhan sisi dikelilingi oleh jalan raya dengan tidak saling berdekatan bangunan sekitarnya. Massa bangunan The Museum of Contemporary Art Zagreb memiliki bentukan persegi dengan ada beberapa bagian yang dikelilingi oleh kolam buatan. Massa bangunan memiliki ketinggian 25 m dari permukaan air dan memiliki 5 lantai. Untuk menghubungkan tiap lantai digunakan lift dan tangga.



Gambar 2. 33 Zoning ruang The Museum of Contemporary Art Zagreb Sumber: http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

5. Tata Letak

Penempatan tata letak dengan pembagian jenis kesenian sesuai dengan proporsi pengelompokannya. Seperti kesenian dua dimensi diletakkan pada area tersendiri, tidak bercampur dengan karya tiga dimensi. Dengan perletakan dua dimensi yang menggantung atau menempel dinding, sedangkan tiga dimensi dengan diletakkan pada area meja atau penyangga. Permainan tata letak cahaya sebagai pecahayaan buatan pada setiap karya seni.

6. Sistem Keamanan

Keseluruhan massa bangunan pada The Museum of Contemporary Art Zagreb memiliki security check yang baik. Dari sistem keamanan bangunan, segala bentuk bencana dapat diatasi dengan kecanggihan teknologi keamannya. Semisal pada sistem utilitas, gedung The Museum of Contemporary Art Zagreb ini dilengkapi dengan fire protectore, alarm, keamanan yang bersifat mobile menyesuaikan konsep bangunannya.

7. Struktur Bangunan

Massa bangunan The Museum of Contemporary Art Zagreb mengguunakan sistem struktur beton dan baja sebagai struktur utamanya. Keselurhan bentuknya lebih banyak terlihat memakai struktur baja.



Gambar 2. 34 Struktur The Museum of Contemporary Art Zagreb
Sumber: http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

8. Tatanan Kawasan dan Bangunan

Lokasi The Museum of Contemporary Art Zagreb terletak di kawasan bisnis, dimana area sekitar merupakan daerah industri, perkantoran, dan area penunjang. The Museum of Contemporary Art Zagreb dijadikan sebagai tempat kesenian modern, yang diloksikan pada bangunan sekitar yang bergaya moder dengan tatanan kawasan yang mudah diakses.

9. Konsep Bangunan

Museum of Contemporary Art Zagreb didirikan pada tahun 1954 dengan nama City Gallery of Contemporary Art. Tujuan dari institusi ini adalah untuk mempromosikan dan mengumpulkan karya seni generasi muda yang baru-baru ini diproduksi. Kemudian pindah ke gedung baru pada tahun 2009. Tampilan permanen, yang diberi nama

"Collection in Motion", ditampung dalam area seluas tiga setengah ribu meter persegi, yang dirancang sesuai konsep oleh kurator Tihomir Milovac dan Nada Beroš, memungkinkan wawasan tentang lima puluh tahun penyusunan dan pembuatan sebuah Koleksi yang sangat spesifik - yang unik tidak hanya dalam karya yang ditampilkannya, tapi juga secara keseluruhan.

2.6.2 Studi Banding Pendekatan

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini menggunakan studi literatur tema dari bangunan Studio Hanafi, bangunan ini merupakan studio sekaligus rumah pribadi seorang pelukis. Studio hanafi dibuat sebagai wadah berkegiatan kesenian bersama, khususnya bagi anak-anak. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai studi objek dari bangunan Studio Hanafi

a. Profil Objek

Nama objek : Studio Hanafi atau Dapur Kreatif Studio Hanafi

Lokasi : Jl. Raya Parung Bingung, Rangkapan Jaya Baru, Pancoran MAS,

Kota Depok Jawa Barat

Tahun konstruksi : 2002 Luas area : 2400 m2 Arsitek : Hanafi





Gambar 2. 35 Studio Hanafi Sumber: http://www.studiohanafi.com/kolaborasi-pelukis-arsitek/

Studio Hanafi merupakan sebuah bangunan yang dikhususkan sebagai rumah pribadi sekaligus studio kesenian terutama seni lukis dan teater. Dimana seniman muda dapat bereksperimen, bereksplorasi, berpameran dan pentas. Terdapat beberapa area pada lahan berupa studio patung, studi, art space, rumah pribadi, gazebo, mushola, garasi, dan area parkir. Dari sisi arsitektural, Studio Hanafi memiliki ciri khas dari bangunan lain dengan perpaduan pola pikir sebagai seniman lukis yang diarsitekturalkan menjadi sebuah bangunan.

b. Tinjauan Arsitektural pada Objek

Studio hanafi ini memiliki banyak nilai-nilai arsitektural yang bisa diambil dan dapat digunakan sebagai salah satu parameter dalam Rancangan Pusat kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik. Terutama bagaimana memadukan pola pikir antara kesenian dan arsitektural. Berikut ini penjelasan tentang tinjauan arsitektural pada bangunan Studio Hanafi.





Gambar 2. 36 Eksterior Studio Hanafi Sumber: http://www.studiohanafi.com/category/ruang/

1. Sistem Tata cahaya

Bangunan Studio Hanafi lebih banyak menggunakan sistem pencahayaan alami dibandingkan dengan pencahayaan buatan. Pada setiap bangunan memaksimalkan penggunaan sistem pencahayaan sinar matahari. Pencahayaan buatan lebih digunakan pada bagian area yang tidak berhubungan langsung dengan area luar ruangan serta pada penempatan karya seni.





Gambar 2. 37 Pencahayaan Studio Hanafi Sumber : https://artikel.rumah123.com/esensi-ruang-bagi-seniman-hanafi-35005

Kaca sebagai material pilihan untuk jendela-jendela yang super lebar yang tidak sekadar sebagai pemenuhan sisi artistik interior semata. Lebih dari itu, Hanafi memikirkan juga interaksi antara faktor luar dan faktor dalam ruangan. Terang bulan, tetesan air hujan yang menempel di kaca, merupakan kejadian alam di luar yang bisa

dinikmati dari dalam ruangan rumahnya. Sedangkan Pencahayaan buatan digunakan sebagai nilai estetika di malam hari serta untuk menunjang proses berkesenian.

2. Sistem Penghawaan

Bangunan Studio Hanafi lebih banyak menggunakan sistem penghawaan alami dari pada penghawaan buatan dengan luas tapak 2400 m2 yang keseluruhannya difungsikan sebagai tempat pameran karya seni sekaligus latihan dan pertunjukan. Kebutuhan termal tersebut digunakan sebagai berikut:

- a. Faktor utama adalah Tak menjauhkan diri dari alam, berinteraksi dengan alam merupakan hal penting bagi seorang Hanafi. "Antara kita manusia, tanaman, pohon yang ada di sekitar ruangan seakan menyatu," katanya.
- b. Untuk memenuhi persyaratan kesehatan, yaitu mengekalkan kualitas udara di dalam bangunan di atas satu paras minimum, yaitu menggantikan udara terpakai dengan udara bersih. Keadaan ini mesti dipatuhi dalam setiap situasi dan rancangan.
- c. Untuk menghasilkan kenyamanan termal. Karena bangunan bersifat sebagai tempat untuk berpikir keras, maka kenyamanan ketika didalamnya menjai prioritas.



Gambar 2. 38 Penghawaan Studio Hanafi dengan diding tinggi dan jendela lebar Sumber: http://www.studiohanafi.com/category/ruang/

Dinding tinggi dan jendela lebar menjadi dua hal yang sangat mendominasi setiap bangunan pada Studio Hanafi. Hal ini digunakan sebagai penghawaan secara alami, serta pemikiran tentang kedekatan hubungan dengan alam.



Gambar 2. 39 Penghawaan Studio Hanafi dengan kolam buatan dan taman untuk lati**han** teatrikal

Sumber: http://www.studiohanafi.com/category/ruang/ Penambahan kolam buatan dan taman yang digunakan sebagai penghawaan secara alami. Karena pada dasarnya Hanafi sangat senang dengan kedekatan hubungan bersama alam sekitar. Taman juga difungsikan sebagai tempat latihan teater ekologi bersama anak-anak sebagai dasar pembelajaran di Teater Anak Studio Hanafi.

3. Sirkulasi

Sirkulasi massa bangunan Studio Hanafi tidak terletak langsung berhubungan dengan jalan raya. Area berada di Gang Manggis dari Jalan Raya Meruyung Kota Depok, Jawa barat. Keberadaan sirkulasi utama dari tapak berada pada bangunan studio. Sirkulasi bersifat pararel antar bangunan. Diantaranya bangunan studio, mushola, Art space, rumah pribadi, dan gazebo. Dari setiap bangunan, dikelilingi dengan taman dan area terbuka.



Gambar 2. 40 Sirkulasi Studio Hanafi Sumber: http://www.studiohanafi.com/category/ruang/

4. Tata Letak Bangunan dan Zoning Ruang

Studio Hanafi berada pada site dengan disisi samping terdapat sungai dan area hijau, serta berada disekitar rumah-rumah penduduk sekitar. Massa bangunan Studio Hanafi memiliki bentukan persegi dengan ada beberapa bagian yang dikelilingi oleh taman. Untuk menghubungkan tiap massa digunakan pedestrian dan area taman terbuka.



Gambar 2. 41 Tata letak Bangunan dan Zoning Ruang Sumber: https://masyarakatindonesiacipta.wordpress.com/kontak-kami/

Penempatan tata letak dengan pembagian jenis kesenian sesuai dengan proporsi pengelompokannya. Seperti kesenian dua dimensi diletakkan pada area tersendiri, tidak bercampur dengan karya tiga dimensi. Dengan perletakan dua dimensi yang menggantung atau menempel dinding, sedangkan tiga dimensi dengan diletakkan pada area meja atau penyangga. Serta kesenian yang membutuhkan area latihan dan pertunjukan seperti teatrikal.

5. Konsep Bangunan

Konsep dasar yang diberikan Hanafi adalah sebuah bangunan berbentuk potongan kurva yang mempunyai makna filosofis. Potongan kurva ini diandaikan sebuah pijakan dari sebuah lingkaran menerus yang utuh, dan studio ini mendapatkan sepotong bagian dari lingkaran itu. Bukan untuk dimilikinya sendiri, tetapi untuk dibagikan, dan ini menjadi semacam otokritik bagi seniman pelukis yang lebih sering larut dengan aktivitas pribadi, dan terjebak menjadi eksklusif. Dan berbagai aktivitas studio ini sangat mencerminkan statemen tersebut. Bagi Hanafi sendiri, studio juga merupakan tempat untuk segala fungsi sosialnya, sebagai perwujudan dari dialog antara seniman dan masyarakatnya, antara studio Hanafi dan lingkungannya. (Antar: 2015)

2.7 State Of The Art

Kebutuhan tempat perhatian bagi pelestarian kesenian setiap masyarakat yang tergolong pemuda dengan pemahaman yang tidak Melestarikan kesenian Melestarikan kesenian Melestarikan kesenian Islam memerintahkan untuk mencari karunia Allah SWT dalam hal pelestarian kesenian pelestarian kesenian kebudayaan dan kesenian yang baik (QS Yunus [10] : 24)	ıntuk
pelestarian setiap tradisional pelestarian kesenian masyarakat yang tergolong pemuda dengan pemahaman punah, serta delam pelestarian kesenian kesenian yang baik (QS Yunus [10] : 24)	
kesenian masyarakat yang tergolong pemuda dengan pemahaman penahaman pesisir Kota pelestarian kesenian kebudayaan dan kesenian yang baik (QS Yunus [10] : 24)	an
yang tergolong pemuda dengan pemahaman punah, serta (QS Yunus [10] : 24)	
pemuda dengan terancam kesenian yang baik pemahaman punah, serta (QS Yunus [10]: 24)	
pemahaman punah, serta (QS Yunus [10] : 24)	
banyak identitas dan	
mengetahui jati diri budaya	
bagaimana khas daerah	
kesenian Gresik dengan	
ada dan kegiatan kreatif	
berkembang (ASSIK : 2012)	
(ASSIK: 2012)	
Pusat kesenian Fasilitas untuk sarana tempat bahwa mengabaikan Penyedia	an area
perkembangan aktifitas kreatif sisi-sisi keindahan belajar	
kebudayaan terhadap yang terdapat di alam sederhan	
dalam kesenian pembelajaran ini, berarti tentang s Damar Kurung kesenian Damar mengabaikan salah terbentu	
masih sangat Kurung satu bukti keesaan kesenian	
terbatas (ASSIK kegiatan ruang Allah SWT. Kurung,	Damai
: 2012) publik yang Mengekspresikannya penyedia	an area
diperuntukkan merupakan upaya pembuat	
bagi masyarakat membuktikan secara la	ngsung
kabupaten kebesaran-Nya, tidak visualisas	**
Gresik (ASSIK: kalah jika berkata kesenian	
dengan lebih kuat dari Kurung, s	
upaya area peri membuktikannya kesenjan	
membuktikannya kesenian dengan akal pikiran Kurung d	
(QS Yunus [10]: 24) era mode	
Penerapan Adanya usaha menceritakan Agar kebaikan Penyedia	
pendekatan dalam kejadian dalam tercipta antar Rancanga	
Association mengambil hal kebaikan individual dan memiliki	alur
With Other setiap hikmah merupakan mempererat tali cerita da	ri objek
Arts atau kebaikan sebuah sarana silaturrahmi. yang dira	cang
yang ada p <mark>a</mark> da dalam bersikap Penyampaian cerita dengan	
sebuah sosialisasi antar tidak harus dalam menghad	
peristiwa sesama (QS. bentuk tulisan alur cerii adalah sebuah Hud: 120) maupun lisan. Namun, Damar Ki	
adalah sebuah Hud: 120) maupun lisan. Namun, Damar Ki aspek yang mampu diterapkan	ai ung
dianjurkan oleh dalam Rancangan	
Islam vang bersifat	
(QS. Hud: 120) memberikan cerita	
dengan alur karya	
(QS. Hud: 120)	

BAB III

METODE RANCANGAN

3.1 Metode Rancangan

Proses Rancangan mempunyai peran penting dalam sebuah Rancangan. Pemakaian suatu metode yang tepat juga sangat mempengaruhi bagaimana Rancangan berlangsung. Maka perlu adanya metode yang akan memudahkan perancang dalam mengembangkan ide pemikiran. Metode Rancangan berisi tentang penjelasan atau proses Rancangan yang dimulai dari ide atau gagasan sampai dengan perumusan konsep Rancangan.

Metode yang digunakan dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini mengacu pada metode Rancangan dari IAI (1993) dengan mengimplementasikan nilainilai atau cara kerja yang terdapat dalam tema Rancangan Association With Other Artssehingga mampu menghasilkan Rancangan yang sesuai. Sehingga tujuannya adalah ingin mengoptimalkan fungsi objek dengan memberikan penggambaran realita pada tapak sebagai suatu potensi pengembangan.

Ide gagasan dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik berasal dari kebutuhan identitas kesenian tradisi Damar Kurung. Hal ini disampaikan melalui penggambaran yang ada pada satu Damar Kurung secara penuh. Penggambaran yang ada pada Damar Kurung tersebut meliputi gambar kegiatan sederhana, yait kegiatan nelayan, kegiatan di pasar, dan kegiatan di sekolah. Penggambaran tersebut diangkat sebagai pemecah permasalahan melalui penggambaran keadaan masyarakat Gresik ke dalam objek Rancangan, yang nantinya objek rancangan tersebut dijadikan sebagai cermin identitas masyarakat Gresik.

3.2 Teknik Pengumpulan dan Pengelolahan Data

Prosedur dan jenis pengumpulan data pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurungtidak hanya dilakukan dengan melakukan studi literatur terkait dengan identitas arsitektur masyarakat Gresik, juga terkait hal untuk memperkuat pendekatan rancangan. Selain itu, melakukan analisis sederhana dan melakukan studi terhadap studi pustaka. Ada beberapa jenis metode yang digunakan dalam teknik pengumpulan data, yaitu:

3.1.1. Data Primer

Jenis pengumpulan data ini merupakan jenis pengumpulan data yang didapatkan langsung terkait dengan objek dan pendekatan rancangan. Metode ini meliputi observasi langsung terhadap objek serupa atau yang paling mendekati.

a. Observasi

Metode ini dilakukan khususnya untuk mendapatkan data-data dari hasil observasi studi banding secara tidak langsung, juga data-data terkait dengan lokasi Rancangan, dan kondisi detail mengenai keadaan lapangan secara langsung. Metode ini diantaranya dilakukan dengan cara melakukan dokumentasi dengan menggunakan alat bantu berupa kamera. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diamati dalam melakukan survei kondisi tapak obyek rancangan terkait;

- a. Kondisi fisik dan eksisting pada tapak Rancangan yang meliputi; bentuk dan ukuran tapak, kondisi topografi, hidrologi, klimatologi, vegetasi serta utilitas pada tapak.
- b. Kondisi keadaan lingkungan di sekitar tapak yang meliputi; peraturan daerah setempat, sosial budaya dan ekonomi masyarakat terkait, akses menuju tapak rancangan, serta survei kebisingan.

Hal-hal yang harus diamati dalam obyek studi bandi tema dan obyek meliputi;

- a. Aspek non Arsitektural menyangkut sistem-sistem, aturan-aturan dasar, pola aktifitas, pengguna baik dalam studi literatur pendekatan Association With Other Arts dan objek rancangan.
- b. Aspek arsitektural menyangkut tata letak lahan, bentuk bangunan, sirkulasi yang didapatkan dari pola aktifitas, material, standar ruang dan ukuran yang digunakan, hingga fungsi secara spesifik antar elemen pendukung baik dalam studi banding tema Association With Other Arts dan objek rancangan.

3.1.2. Data Sekunder.

Data Sekunder ialah teknik yang dilakukan secara tidak langsung atau tidak khusus. Didapat dari standardisasi yang sudah ada dan digunakan secara umum bukan terkhusus untuk objek terkait. Data sekunder di dapat dari sumber yang dapat diakses oleh setiap orang seperti Buku, Internet, Jurnal, catatam penelitian dan sebagainya untuk menghasilkan konsep yang lebih optimal.

a. Studi Literatur atau Pustaka

Studi literatur ini bersumber dari Al-Qur'an, buku, jurnal, internet, dan sumber tertulis lain yang berhubungan atau mendekati Rancangan dalam segi objek maupun tema. Data pustaka ini digunakan untuk memperoleh;

- a. Standardisasi ruang dan hal lain yang berkaitan dengan objek rancangan yaitu Gedung Pameran Kesenian Damar Kurung.
- b. Prinsip, serta pengembangan tema yang berkaitan dengan Association With Other Arts
- c. Nilai serta Integrasi dengan syariat Islam.

b. Kebijakan dan Aturan Pemerintah

Metode ini merupakan metode yang mengacu kepada standar yang disediakan oleh pemerintah baik yang bersifat arsitektural maupun non arsitektural. Terkait juga dengan aturan daerah yang bersifat makro atau mikro yakni, lokasi Rancangan untuk mengacu kepada standar yang ditetapkan agar terwujud objek rancangan yang sesuai

dengan fungsi dan tujuannya sebagai bentuk merepresentasikan identitas daerah tersebut.

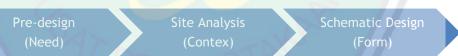
c. Integrasi Islam

Meski tercantum dalam studi literature dan pustaka, Integrasi Islam memegang peran penting sebagai identitas desain dengan tetap berteguh pada dalil Naqli dan dikuatkan dengan dalil Aqli. Kedua dalil ini kemudian mengarahkan analisis agar meski terkait dengan tema, namun juga memikirkan aspek religi sehingga rancangan selain mendapat nilai dari Tema juga medapat nilai lebih dalam menjaga norma norma Agama dan data disebut sebagai Arsitektur Islam. Integrasi keislaman lebih ditekankan kepada surat Yunus (10) ayat 24, yang didalamnya terdapat himbauan melestarikan bumi dengan nila-nilai lainnya.

3.3 Teknik Analisis

Proses Rancangan digunakan untuk memudahkan identifikasi metode yang digunakan dalam menyelesaikan suatu Rancangan. Metode Rancangan itu sendiri merupakan cara yang digunakan dalam memecahkan permasalahan desain dalam setiap proses Rancangan. Proses Rancangan merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam menyelesaikan permasalahan desain.

Proses desain Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung dengan tema Association With Other Artsini mengacu pada proses Rancangan yang dikemukakan oleh AIA (1993). Di dalam buku Design Phases of Architecturel Design oleh AIA (1993) telah dijelaskan bahwa terdapat tiga fase dalam proses desain arsitektur yaitu pre-design (tahapan mencari isu dan data), site analysis (tahapan analisis secara keseluruhan atau mencari kelebihan dan kekurangan), dan schematic design (menemukan solusi atau bentuk dari isu pada fase pertama melalui fase kedua). Sehingga diperoleh konsep desain yang sesuai dan mampu menjawab permasalahan yang ada.



Gambar 3. 1 Diagram Fase Desain oleh AIA (1993) Sumber: Design Proccess of Architectural Design (AIA, 1993)

Metode atau fase Rancangan diatas, kemudian diimplementasikan dengan nilainilai atau cara kerja Association With Other Artssehingga nantinya akan diperoleh tahapan-tahapan desain yang sesuai. Tahapan Rancangan atau cara kerja berdasarkan tema Association With Other Artsmengacu pada cara kerja atau kebutuhan objek Rancangan pada bab sebelumnya. Sehingga menghasilkan tahapan atau alur Rancangan sesuai dengan tema Rancangan.

Selanjutnya, setelah mengetahui metode Rancangan berdassarkan tema Association With Other Artsdan fase desain AIA, maka dapat disimpulkan tahapan-

tahapan Rancangan berdasarkan kedua fase desain tersebut dan menghasilkan proses desain yang nantinya akan diterapkan padda Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung secara ringkas dijelaskan pada skema berikut :



Gambar 3. 2 Tahapan Desai Pusat Rancangan Damar Kurung Sumber: Hasil analisis, 2017

3.3.1 Analysis

Analisis adalah proses pengolahan data yang didapat untuk mendapatkan konsep yang nantinya digunakan untuk merancang. Dari data analisis diperoleh berbagai permasalahan, kemudian mencari solussi terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebuh. Sehingga dapat dirumuskan sebagai sintesa atau konsep yang akan dibahas pada sub bab selanjutnya. Analisis yang digunakan meliputi analisis fungsi dan ruang, analisis tapak, analisis bentuk bangunan, analisis utilitas, analisis struktur.

1. Analisis Fungsi dan Ruang

Tahap pemrograman ruang berisi tentang penyusunan kebutuhan ruang-ruang pada Pusat Seni, hubungan keterkaitan ruang, pembagian zona ruang, dan program kebutuhan desain lainnya yang ada pada Rancangan Pusat Seni dengan pendeketan Association With Other Arts. Tujuan pemrograman ruang dalam Rancangan ini adalah untuk mengelompokkan fungsi-fungsi ruang sehingga memenuhi kebutuhan ruang dan akitivitas pada bangunan pusat kesenian dan keterkaitannya antara satu ruang dengan ruang lainnya. Output dari program ruang ini adalah bubble diagram atau hubungan keterkaitan antar ruang, serta zonasi sebagai output.

2. Analisis Tapak

Pada tahap eksplorasi rancangan tapak dilakukan dengan merespon bentuk tapak, potensi view, iklim, dan sirkulasi berdasarkan pada analisis tapak. Hasil dari eksplorasi ini dievaluasi dengan menggunakan kriteria rancang pada setiap proses

eksplorasinya sehingga menghasilkan rancangan tapak yang optimal. Analisis tapak terdiri dari : Aksesibilitas, Matahari, Angin, View, Urbam Linkage System. Hasil eksplorasi ini dievaluasi dengan menggunakan kriteria rancang dan kriteria ruangan yang dihasilkan pada tahap pemrogramanan ruang pada setiap prosesnya sehingga menghasilkan rancangan denah yang optimal mewadahi fungsi untuk mengoptimalkan interaksi fungsi bangunan dan fungsi estetika. *Output* dari tahapan ini adalah munculnya aksesibilitas tapak, sirkulasi, pandangan menuju dan dari tapak, pola massa bangunan, tanggapan iklim, kebisingan, vegetasi.

3. Analisis Bentuk dan Bangunan

Analisis bentuk dan tatanan massa bangunan memberikan gambaran bentuk dan tatanan massa bangunan terhadap tapak. Bentuk dasar ini didapatkan dengan pertimbangan ukuran atau dimensi tapak serta peraturan daerah yang berlaku tentang KDB dan KLB serta sempadan jalan. Output dar tahap ini adalah bentuk dan tata massa bangunan secara umum maupun keseluruhan, meliputi bentuk bangunan dan massa bangunan utama serta penunjang.

4. Analisis Utilitas

Analisis utilitas bersifat sebagai penunjang keberlanjutan fungsi objek maupun lingkungan sekitar objek secara optimal dann maksimal. Analisis utilitas meliputi Site furniture, jaringan air bersih, jaringan listrik, pembuangan sampah, sistem pemadam kebakaran.

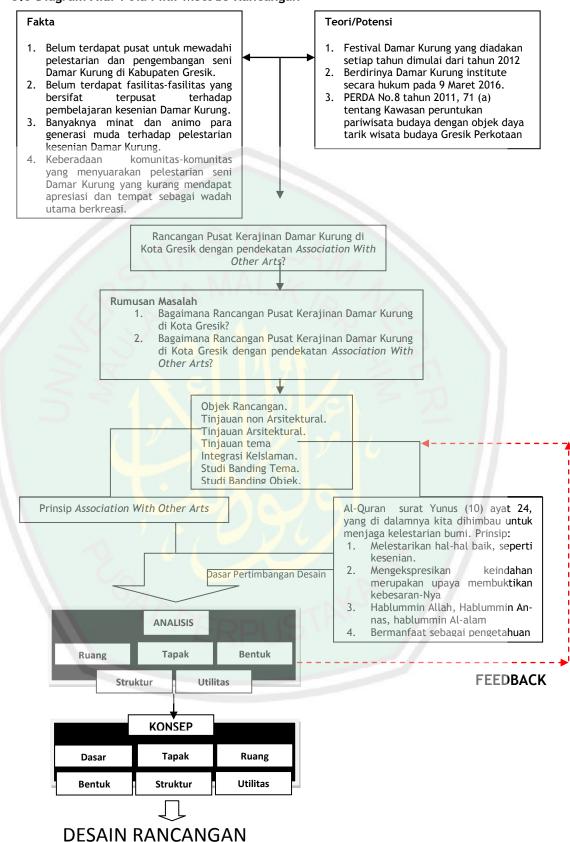
5. Analisis Struktur

Analisis struktur merupakan proses pemilihan struktur bangunan yang digunakan pada Rancangan. Berfungsi untuk memperkuat bangunan, berpengaruh juga terhadap estetika dan penguat tema Rancangan pada bangunan. Pemilihan material bangunan yang berbeda juga diperlukan untuk memnuhi kebutuhan struktur maupun fungsi estetika pada bangunan.

3.4 Teknik Perumusan Konsep atau Sintesa

Tahap setelah melakukan proses analisa dan menemukan solusi, maka dapat disimpulkan dalam konsep untuk objek Rancangan. Koonsep dibuat berdasarkan analisa yang telah dikaji sebelumnya. Konsep ini merupakan implementasi dari tema Association with Other Arts. Konsep tersebut berupa konsep dasar, konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk, konsep struktur, serta konsep utilitas. Penggabungan dari konsep tersebut akan menghasilkan Rancangan yang sesuai dan optimal terhadap objek Perancngan Pusat Kesenian Damar Kurung.

3.5 Diagram Alur Pola Pikir Metode Rancangan



Gambar 3.2. Pola Alur Pikir Metode Rancangan (Sumber: Analisa Penulis, 2016)

BAB IV KAJIAN LOKASI RANCANGAN

4.1 Syarat/Ketentuan Lokasi Pada Objek Rancangan

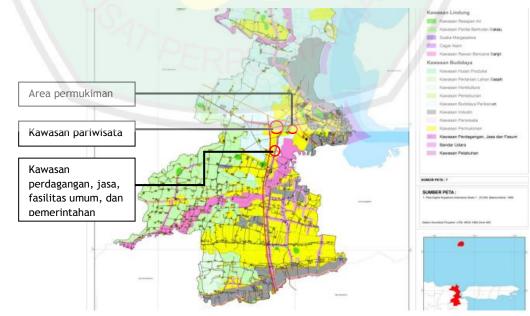
Lokasi Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung terletak di Kabupaten gresik yang sangat sesuai dengan objek Rancangan, yaitu kesenian Damar Kurung. Lokasi Rancangan fokus pada area pusat kabupaten Gresik, berada di Jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo, Klangonan, Kebomas, Kabupaten Gresik, berdekatan dengan Masjid Agung Kabupaten Gresik. Lokasi dipilih dengan menyesuaikan fungsi Rancangan yang mudah dijangkau oleh masyarakat secara luas. Berdasarkan tata guna lahan RTRW Kabupaten Gresik, wilayah ini diperuntukan untuk kawasan komersial. Pada lokasi ini, sejalur dengan fasilitas publik seperti Rumah sakit, Universitas, serta terdapat area permukiman, Masjid pusat Kabupaten Gresik dan area pemerintahan Kabupaten Gresik.



Gambar 4. 1Peta Lokasi Tapak Sumber: Google Map, 2017

4.2 Kebijakan Tata Ruang Lokasi tapak Rancangan

Lokasi tapak terletak pada kawasan Masjid Agung Kabupaten gresik. tapak merupakan area zonasi berupa pengembangan kawasan komersial, pariwisata, serta beberapa kawasan pemerintahan Kabupaten Gresik.



Gambar 4. 2Zoonase Kabupaten gresik Sumber : PEMKAB Gresik

Peraturan tata ruang wilayah merupakan pengarahan pembangunan di Kabupaten Gresik dengan memanfaatkan ruang wilayah secara berdaya guna, berhasil guna, serasi, selaras, seimbang, dan berkelanjutan. Dalam rangka mewujudkan keterpaduan pembangunan antar sektor, daerah, dan masyarakat (PERDA Kabupaten Gresik, 2016).

4. Koefesien Dasar Bangunan (KDB)

Koefesien Dasar Bangunan (KDB) merupakan perbandingan (prosentase) luas lantai dasar bangunan terhadap luas lahan dimana bangunan tersebut direncanakan atau dapat diartikan sebagai batasan luas lahan yang diperbolehkan untuk dibangun. KDB pada tapak termasuk kedalam kategori bangunan gedung di lokasi sedang (KDB 50% - 60%)yang merupakan daerah permukiman, pariwisata, dan komersil.

Dampak terhadap rancangan adalah rancangan bersifat bangunan sederhana dengan banyak area terbuka. Sehungga memungkinkan sekali Koefesien Dasar Bangunan (KDB) tidak melebihi 50% - 60%. Serta memiliki integrasi keislaman yang memperhatikan hubungan manusia dengan alam (hablumminal'alam).

5. Koefesien Lantai Bangunan (KLB)

Koefesien Lantai Bangunan (KLB) adalah prosentase jumlah luas lantai bertingkat terhadap luas lantai dasar. Tingkat ketinggian pada bangunan gedung rendah dengan jumlah lantai bangunan gedung sampai dengan empat lantai, bangunan gedung sedang dengan jumlah lantai bangunan gedung lima sampai dengan delapan lantai yang merupakan area publik.

Dampak terhadap rancangan Koefesien Lantai Bangunan (KLB) termasuk ke dalam bangunan gedung rendah, sehingga tidak melebihi lima lantai.

6. Garis Sempadan Bangunan (GSB)

Garis Sempadan Bangunan (GSB) merupakan penetapan garis sempadan bangunan gedung dengan as jalan, tepi sungai atau jaringan dengan tegangan tinggi. GSB diukur 15 m dari jalan Protokol, dan luasnya diukur ½ dari luas jalan utama.

Garis Sempadan Bangunan (GSB) pada tapak hanya berbatasan dengan jalan protokol, tanpa terdapat sungai. Sehingga GSB pada Rancangan adalah ½ dari luas jalan utama.

4.3 Gambaran Lokasi Tapak Rancangan

Data eksisting tapak merukapan data pada lokasi Rancangan yang digunakan untuk mengetahui kondisi fisik tapak, keadaan lingkungan, batas-batas tapak dan

potensi tapak. Lokasi tapak berada pada kawasan Masjid Agung Kabupaten Gresik. kondisi eksisting kawasan yang ada saat ini antara lain.

4.3.1 Data Fisik Tapak

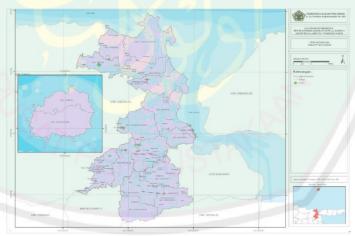
a. Geografi

Lokasi Kabupaten Gresik terletak di sebelah barat laut Kota Surabaya, ibu kota Provinsi Jawa Timur. Pusat pemerintahan Kabupaten Gresik yaitu Kecamatan Gresik berada 20 km sebelah utara Kota Surabaya. Secara geografis, wilayah Kabupaten Gresik terletak antara 112° sampai 113° Bujur Timur dan 7° sampai 8° Lintang Selatan dan merupakan dataran rendah dengan ketinggian 2 sampai 12 meter di atas permukaan air laut, kecuali Kecamatan Panceng yang mempunyai ketinggian 25 meter di atas permukaan laut.

Secara geografi, tapak Rancangan berada di pusat pemerintahan Kabupaten Gresik. Sehingga sangat menunjang dalam sektor pariwisata untuk diakses. Serta memiliki integrasi keislaman mengekspresikan keindahan merupakan upaya membuktikan kebesaran-Nya.

b. Hidrologi

Keadaan permukaan air tanah di Wilayah Kabupaten Gresik pada umumnya relatif dalam, hanya daerah-daerah tertentu di sekitar sungai atau rawa-rawa saja yang mempunyai permukaan air tanah sedikit dangkal. Kabupaten Gresik dialiri oleh Sungai Bengawan Solo, Kali Lamonga, dan Kali Surabaya. Selain itu juga ditentukan oleh adanya waduk, embung, mata air, pompa air dan sumur bor.



Gambar 4. 3Peta Sungai dan Waduk Kabupaten Gresik Sumber : Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Gresik

Tapak Rancangan berada di pusat Kota Gresik dengan domian memakai sumber hidrologi berupa pompa air dari PDAM. Sehingga pada Rancangan juga memakai sumber PDAM menyesuaikan area sekitar dan karena penggunaan air pada tapak hanya terdapat pada area penunjang.

c. Iklim

Iklim Gresik adalah diklasifikasikan sebagai tropis. Saat dibandingkan dengan musim dingin, musim panas memiliki lebih banyak curah hujan. Lokasi ini diklasifikasikan sebagai Aw berdasarkan Köppen dan Geiger. Suhu di sini rata-rata 27.5 °C. Curah hujan di sini rata-rata 1686 mm.

Tabel 4. 1 Data Iklim Kabupaten Gresik

	January	February	March	April	May	June	July	August	September	October	November	December
Avg. Temperature	27.2	27.2	27.2	27.6	27.5	27	26.6	26.9	27.5	28.6	28.7	27.6
(°C)												
Min. Temperature	23.8	23.6	23.5	23.7	23.4	22.6	22.1	22.1	22.7	24.1	24.3	23.9
(°C)												
Max. Temperature	30.7	30.8	31		31.7	31.5	31.1	31.8	32.4	33.2	33.1	31.4
(°C)	- 4											
Avg. Temperature (°F)	81.0	81.0	81.0	81.7	81.5	80.6	79.9	80.4	81.5	83.5	83.7	81.7
Min. Temperature (°F)	74.8	74.5	74.3	74.7	74.1	72.7	71.8	71.8	72.9	75.4	75.7	75.0
Max. Temperature	87.3	87.4	87.8	88.9	89.1	88.7	88.0	89.2	90.3	91.8	91.6	88.5
(°F)												
Precipitation / Rainfall		267		169	123	63	37	18	23	52	129	242
(mm)												

Sumber: Climate-Data.org, 2017

Suhu pada wilayah Kabupaten Gresik cenderung panas, sehingga berdampak pada lokasi Rancangan. Oleh sebab itu, desain area terbuka tidak disarankan tanpa naungan atau pelindung dari sinar matahari secara langsung

d. Infrastruktur

Akses ke Kabupaten Gresik merupakan jalan Arteri Primer dan memiliki akses yang sama menuju area prasarana umum seperti Rumah Sakit, dan Kantor pemerintahan.



Gambar 4. 4 Peta Struktur Ruang Wilayah Daratan Sumber : PEMKAB Gresik

Jarak tapak yang berdekatan dengan area umum lainnya, membuat harus adanya pembagian pengelompokan antar area. Sehingga tidak saling mengganggu antar aktifitas di tapak dan di lingkungan sekitar tapak.

4.3.2 Data Non Fisik Tapak

a. Kepadatan Penduduk

Menurut Sensus, Jumlah penduduk Kabupaten Gresik berdasarkan jenis kelamin dan umur hingga tahun 2012-2015 dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 2 Jumlah Penduduk Kabupaten Gresik berdasarkan kelompok umur tahun 2012-2015

		Tahun 2012			Tahun 2013			Tahun 2014		Tahun 2015		
Kelompok Umur	Laki- Laki	Perempuan	Total	Laki- Laki	Perempuan	Total	Laki- Laki	Perempuan	Total	Laki- Laki	Perempuan	Total
0-4 th	27.822	25.897	53.719	40.052	37.543	77.595	40.817	38.082	78.899	42.766	40.170	82.936
5-9 th	49.900	46.773	96.673	51.117	47.961	99.078	50.562	47.351	97.913	50.835	47.302	98.137
10-14 th	55.351	51.901	107.252	55.544	52.062	107.606	55.375	51.989	107.364	53.183	49.965	103.148
15-19 th	54.453	51.850	106.303	54.371	51.901	106.272	53.808	50.886	104.694	52.829	50.015	102.844
20-24 th	50.423	48.559	98.982	50.104	48.098	98.202	50.375	48.214	98.589	50.693	48.785	99.478
25-29 th	53.351	52.933	106.284	53.105	52.467	105.572	49.897	48.899	98.796	47.525	46.567	94.092
30-34 th	62.184	62.321	124.505	61.636	61.813	123.449	59.285	59.420	118.705	57.039	57.074	114.113
35-39 th	62.193	60.404	122.597	61.702	59.985	121.687	59.817	59.261	119.078	57.983	57.590	115.573
40-44 th	59.707	57.021	116.728	59.404	56.783	116.187	57.575	55.730	113.305	55.522	54.494	110.016
45-49 th	49.460	47.866	97.326	49.120	47.506	96.626	50.804	49.629	100.433	48.849	48.274	97.123
50-54 th	40.943	40.615	81.558	40.461	40.231	80.692	40.728	40.657	81.385	40.726	40.768	81.494
55-59 th	33.139	30.276	63.415	32.442	29.765	62.207	33.429	31.804	65.233	34.248	34.349	68.5 97
60-64 th	22.466	20.736	43.202	21.920	20.355	42.275	24.566	21.990	46.556	25.063	21.893	46.9 56
65-69 th	13.164	15.809	28.973	12.602	15.453	28.055	13.422	16.087	29.509	14.360	16.381	30.741
70-74 th	11.103	14.742	25.845	10.738	14.321	25.059	10.664	13.910	24.574	9.966	12.573	22.539
75 th keatas	13.127	21.506	34.633	12.167	19.981	32.148	13.164	21.117	34.281	13.776	22.210	35.986
												1.303.773

Sumber : Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Gresik tahun 2016 **4.3.3 Profil Tapak**

Kabupaten Gresik adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Ibu kotanya adalah Gresik. Kabupaten Gresik memiliki luas 1.191,25 km². Kabupaten Gresik berbatasan dengan Kota Surabaya dan Selat Madura di sebelah timur, Kabupaten Lamongan di sebelah barat, Laut Jawa di sebelah utara, serta Kabupaten Sidoarjo dan Mojokerto di sebelah selatan.

a. Data Tapak Secara Detail

Kabupaten : Gresik
Kecamatan : Kebomas
Desa : Klangonan

Jalan : Jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo

Luas Tapak: 24.000 m²

- Utara : Jalan utama (Jl.Raya Gresik Babat), KPU Kabupaten Gresik, dan KPP
 Pratama Gresik Utara
- Selatan : Area Persawahan
- Timur : Masjid Agung Kabupaten Gresik, Area permukiman dan jalar penghubung antar desa
- Barat : Kantor bersama Samsat Gresik
- Vegetasi

Tapak saat ini merupakan area persawahan dan area terbuka, yang hanya ditumbuhi beberapa pohon peneduh dan tanaman semak.



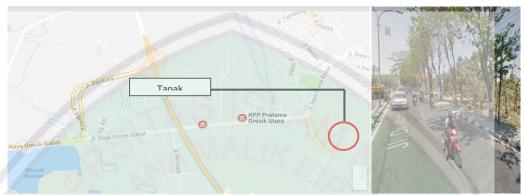
Gambar 4. 5 Lokasi Tapak



Batas Selatan Area persawahan

b. Aksesibilitas Tapak

Tapak terdapat pada lokasi yang strategis, pada jalur utama Kabupaten Gresik. lokasi tapak merupakan area pemerintahan Kabupaten Gresik dan sarana prasarana umum lainnya. Lokasi tapak berdekatan dengan jalan Pantura, berada pada jalan raya yang menghubungkan Jln.Gresik Babat dengan Jln. Wahidin Sudiro Husodo. Area tersebut belum difungsikan serta terdapat bagunan publik disekitar tapak.



Gambar 4. 7Lokasi Tapak Sumber: Google Map, 2017

Karena tapak berada di jalur utama Kabupaten Gresik, maka harus disiasati jika nantinya akan menyebabkan bertambahnya volume kendaraan dan kemacetan. Sehingga dibutuhkan strategi desain dalam menyelesaikan masalah sirkulasi tapak. Namun, hal tersebut juga sangat memudahkan pengguna ketika akan menuju tapak, dikarenakan tapak yang berada di jalan utama Kabupaten Gresik. Tapak tersebut juga memiliki nilai keislaman tidak mempersulit akses hubungan antar manusia (hablumminannas).

BAB V

PENDEKATAN DAN ANALISIS RANCANGAN

5.1 Ide atau Pendekatan Rancangan

Association With Other Arts adalah sebuah pendekatan Rancangan yang mengacu pada penggabungan unsur kesenian, yang kemudian diarsitekturalkan dan diterapkan ke dalam sebuah Rancangan.

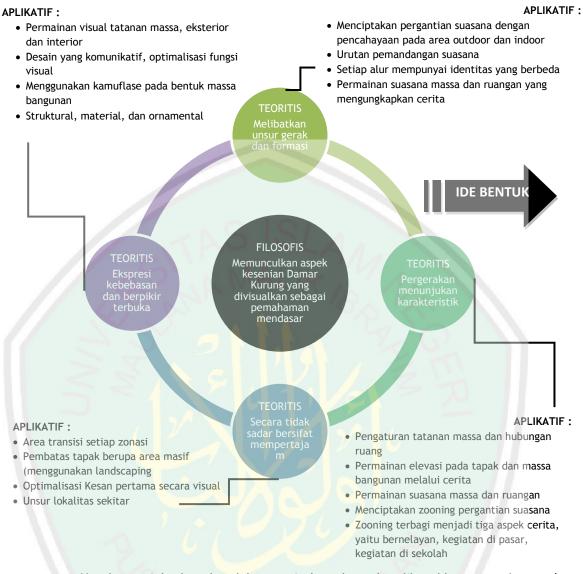
Hasil dari proses berfikir dapat digambarkan pada penggabungan seni yang diarsitekturalkan pada penerapan desain dan rancangan. Dari sebuah rancangan tersebut akan menghasilkan karakter keindahan yang menjadi identitas untuk mewakili masyarakat Gresik. Maka, dalam penerapan Association With Other Arts pada rancangan sebagai solusi dalam menyelesaikan penggabungan seni yang diarsitekturalkan dan menjawab berbagai macam isu terkait Rancangan pusat seni. Perlu dibutuhkannya konsep untuk mengaitkan dengan kesenian lain yang diarsitekturalkan agar memperoleh ide bentuk dan gagasan desain yang sesuai dengan kebutuhan sebagai identitas.

Keindahan sendiri merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah seni, menggambarkan identitas yang sesungguhnya. Kemampuan berseni merupakan salah satu identitas yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. islam sendiri sangat menghargai sebuah keindahan yang di wujudkan, selama penampilan lahirnya tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam.

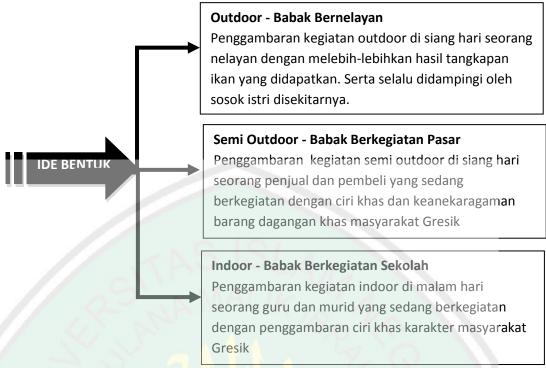
Didalam surut Yunus: 24, Allah berfirman:

"Sesungguhnya perumpamaan kehidupan dunia ini adalah seperti air hujan yang Kami turunkan dari langit, lalu tumbuhlah dengan suburnya karena air itu tanaman-tanaman di bumi, di antaranya ada yang dimakan manusia dan binatang ternak. Hingga apabila bumi telah sempurna keindahannya, dan memakai (pula) perhiasannya, serta pemilik-pemiliknya merasa yakin berkuasa atasnya, ketika itu serta-merta datang siksa Kami di waktu malam atau siang, lalu kami jadikan tanaman-tanamannya laksana tanaman yang telah disabit, seakan-akan belum pernah tumbuh kemarin.Demikianlah Kami menjelaskan tanda-tanda kekuasaan Kami kepada orang-orang yang berpikir" (QS Yunus [10]: 24).

Dari ayat di atas, jika dikaitkan dengan pendekatan *Association With Other Arts* pada Rancangan, maka dapat dikaji tentang hal-hal terkait dalam unsur kebudayaan apa saja yang dapat dimasukkan ke dalam Rancangan. Untuk lebih jelasnya, perumusan prinsip *Association With Other Arts* dijabarkan pada diagram di bawah ini.



Untuk menjabarkan ke dalam arsitektural, maka dibutuhkan metode untuk mengaitkan prinsip ke dalam Rancangan. Metode tersebut berupa perumusan konsep ke dalam pendekatan rancangan. Berdasarkan penjabaran gambar di atas, ide bentuk dasar didapatkan dari prinsip Association With Other Arts, yaitu pengambilan prinsip alur cerita keseharian masyarakat Gresik yang terdapat tiga aspek yaitu bernelayan, kegiatan pasar, dan kegiatan sekolah untuk memberikan kesan kesederhanaan dalam berkehidupan sehari-hari. Hasil akhirnya akan didapatkan ide dasar bentuk massa bangunan yang terdiri dari pembabakan alur cerita dengan menampilkan sosok dominan secara visual.



Ide bentuk diatas merupakan deskripsi tokoh dominan yang digambarkan di dalam satu Damar Kurung yang telah dijabarkan sebelumnya. Dari ide bentuk tersebut kemudian dirumuskan ke dalam tinjauan arsitektural untuk mempermudah pemahaman dalam proses menganalisis. Berikut ini tabel perumusan ide bentuk dari pembebakan cerita pada gambar kesenian Damar Kurung.

Tabel 5. 1 Perumusan Ide bentuk ke dalam tinjauan arsitektural

PEMBABAKAN	DESKRIPSI ALUR CERITA	PRINSIP PENDEKATAN	PERUMUSAN TINJAUAN ARSITEKTURAL DAN INTEGRASI KEISLAMAN
BABAK PERTAMA	Penggambaran kegiatan outdoor di siang hari seorang nelayan dengan melebih-lebihkan hasil tangkapan ikan yang didapatkan. Serta selalu didampingi oleh sosok istri disekitarnya.	Kebebasan dalam penentuan penggambaran Secara tidak sadar bersifat mempertajam	 Permainan suasana massa dan ruangan yang mengungkapkan cerita Pengaturan tatanan massa dan hubungan ruang Area transisi setiap zonasi Desain yang komunikatif, optimalisasi fungsi visual Tidak berlebihan dalam desain
BABAK KEDUA	Penggambaran kegiatan semi outdoor di siang hari¤seorang penjual dan pembeli yang sedang berkegiatan dengan ciri khas dan keanekaragaman barang dagangan khas masyarakat Gresik	Melibatkan unsur gerak dan formasi Pergerakan menunjukkan sebuah karakteristik	 Menciptakan pergantian suasana dengan pencahayaan pada area outdoor dan indoor Permainan suasana massa dan ruangan Optimalisasi Kesan pertama secara visual Unsur lokalitas sekitar Struktural, material, dan ornamental

			Menghindari fitnah dan praktek kemaksiatan dalam penyajiannya
BABAK KETIGA	Penggambaran kegiatan indoor di malam hari¤seorang guru dan murid yang sedang berkegiatan dengan penggambaran ciri khas karakter masyarakat Gresik	- Melibatkan unsur gerak dan formasi - Pergerakan menunjukkan sebuah karakteristik	Urutan pemandangan suasana Permainan visual tatanan massa, eksterior dan interior Permainan elevasi pada tapak dan massa bangunan melalui cerita Menggunakan kamuflase pada bentuk massa bangunan Tetap menjaga aurat, displin dan prinsip hijab Menjauhi hal-hal yang tidak mendidik

Sumber: Analisis, 2017

5.2. Analisis Rancangan

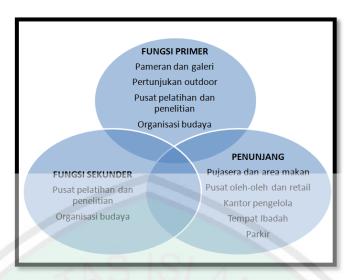
Teknik analisis yang digunakan dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik adalah dengan metode yang dikemukakan oleh Lawson, 2005.

Proses merancang merupakan proses yang bersifat memutar (cyrcle) pada tahap analysis, synthesis, dan evaluation untuk menghasilkan solusi yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan suatu keadaan. Setelah mengalami proses merancang kemudian di rumuskan melalui ide gagasan. Ide gagasan tersebut akan diproses dalam analisis tapak dan ruang, berikut ini merupakan penjabarannya.

5.2.1 Analisis Fungsi

Diketahui dari aktivitas yang diwadahi pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik, yaitu memberikan wadah sebagai sarana dan prasarana bagi setiap penggunanya. Maka, fungsi bangunan ini dapat dibedakan menjadi beberapa fungsi sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dalam Rancangan ini, terdapat pembagian fungsi diantaranya fungsi primer, sekunder, dan penunjang.

Pada fungsi primer, kegiatan utama yang diwadahi adalah penyelenggaraaan pameran esenian Damar Kurung dengan kegiatan berupa organisasi buaya, pusat informasi dan penelitian. Untuk fungsi sekunder, kegiatan ditujukan pada pertunjukan semi outdoor serta sebagai workshop pelatihan dan edukasi kesenian dengan memanfaatkan pembelajaran pembuatan Damar Kurung. Sedangkan untuk aktivitas penunjang, kegiatan yang diwadahi yang berkaitan dengan pelayanan, maintenance, dan fasilitas bagi pengunjung.



Gambar 5. 1 Skema analisis fungsi pada Pusat Kesenian Damar Kurung

a. Analisis Aktifitas dan Fungsi Ruang

Pembagian jenis aktifitas dalam Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung dapat dikelompokan menjadi tiga bagian, yaitu aktivitas pengunjung, pengelola, dan penunjang. Adapun aktivvitasnya adalah sebagai berikut :

1. Analisis Aktivitas Pengunjung

Pengunjung pada Pusat Kesenian Damar Kurung adalah senimann, komunitas, penggemar kesenian Gresik (terkhusus Damar Kurung), serta masyarakat umum. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- Pengunjung umum, yaitu pengunjung yang memiliki tingkat apresiasi rata-rata terhadap kesenian Damar Kurung, datang untuk menikmati pameran, pertunjukan seni maupun membeli souvenir di Pusat Kesenian Damar Kurung
- Pengunjung khusus, yaitu pengunjung yang memiliki apresiasi baik terhadap pusat Kesenian Damar Kurung, datang untuk melakukan kegiatan di dalam Pusat kesenian Damar Kurung.



Gambar 5. 2 Bagan Sirkulasi Aktifitas Pengunjung

2. Analisis Aktivitas Pengelola

Pengelola datang untuk mengurus kebutuhan dan keperluan yang menyangkut semua hal di Pusat Kesenian Damar Kurung. Adapun klasifikasi struktur organisasi pengelola Pusat Kesenian Damar Kurung adalah sebagai berikut:



Gambar 5. 3 Struktur Organisasi Pusat Kesenian Damar Kurung

Analisis aktifitas berfungsi untuk mengetahui jenis aktifitas yang dilakukan oleh pengguna Pusat Kesenian Damar Kurung. Terutama yang memiliki kewajiban dalam pengelolaan bangunan ini dalam menjalankan kewajiban masing-masing. Pelaksana dan pengelola Pusat Kesenian Damar Kurung berkewajiban menjalankan semua kewajibannya, sesuai dengan jabatan dan kewajibannya.

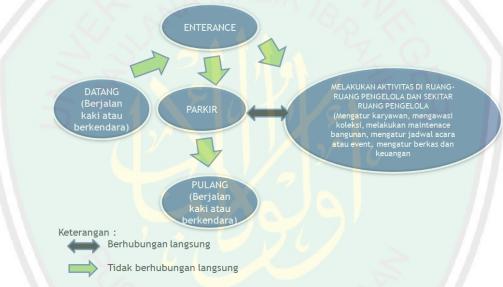
Tabel 5. 2Tabel Rincian Kerja Pengelola Pusat Kesenian Damar Kurung

Pemilik dan Pengelola Pusat Kesenian Damar Kurung	Rincian Kerja
Kepala Pimpinan	Mengelola Pusat Kesenian Damar Kurung serta memimpin, mengkoordinir seluruh kegiatan yang diwadahi. Memimpin rapat atau pertemuan internal antar staff pengelola maupun enksternal dari instansi lain.
Management Operasional	Mengatur jadwal kerja divisi di bawahnya, bertanggung jawab kepada direktur, mengatur sistem operasional museum dan galeri serta jawal kegiatan
Management Pemasaran	Mengatur jadwal promosi, menarik pengunjung, memasarkan karya Damar Kurung, memberi suguhan yang dapat menarik pengunjung pada fasilitas
Management Administrasi	Mengatur pengeluaran dan pemasukan keuangan
Staff Keamanan	Menjaga Pusat Kesenian Damar Kurung selama 24 jam, memeriksa setiap pengunjung yang berkunjung, beserta menjaga keamanan lingkungan
Staff maintenance	Merawat Pusat Kesenian Damar Kurung secara berkala serta merawat alat-alat teknisi yang ada
Staff Informasi dan Pemasaran	Memberi informasi kepada pengunjung, mengecek setiap informasi yang akan disampaikan kepada pengunjung
Staff Promosi dan Pameran	Mempromosikan karya Pusat Kesenian Damar Kurung melalui media massa atau elektronik. Menangani masalah pameran di dalam maupun diluar museum dan galeri.
Staff Konservasi dan Penelitian	Merawat koleksi Pusat Kesenian Damar Kurung, melakukan kajian dan penelitian terhadap Damar Kurung
Staff Retailing	Melayani pembelian dan pengepakan souvenir
Staff Konsumsi	Mempersiapkan konsumsi karyawan, menangani masalah konsumsi pujasera
Security	Menjaga Pusat Kesenian Damar Kurung selama 24 jam, memeriksa

	setiap pengunjung yang datang
Cleaning Service	Membersihkan Pusat Kesenian Damar Kurung dari debu serta perawatan
	secara rutin
Teknisi Umum	Menjaga alat-alat yang berhubungan dengan pameran dan galeri
Tukang parkir	Menjaga area parkir, baik parkir pengunjung maupun pengelola
Guide Lokal	Membantu mengarahkan pengunjung yang membuthkan informasi
	secara detail
Staff Redaksi	Mempermudah informasi kegiatan yang berlangsung
Seniman	Membuat karya seni Damar Kurung sesuai dengan karakter masing-
	masing seniman, sebagai pemegang pameran atau sayembara

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, pengelola Pusat Kesenian Damar Kuru**ng di** Kabupaten Gresik, dibagi menjadi:

- Melakukan perencanaan, administrasi pembukuan dan keuangan, mengatur penyelenggaraan event atau kegiatan tertentu
- Melakukan pelayanan kepada pengunjung, memberikan informasi dan melakukan publikasi kepada masyarakat luas

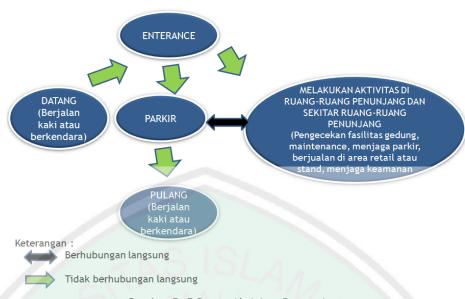


Gambar 5. 4 Bagan Sirkulasi Aktivitas Pengelola

3. Aktivitas Pelaku Penunjang

Penunjang datang untuk melakukan kegiatan pemeliharaan terkait Pusat Kes**enian** Damar Kurung, yaitu terkait:

- Memberikan pelayanan pada pengunjung
- Melakukan perawatan menyangkut bangunan, komponen, dan fasilitas yang ada di Pusat Kesenian Damar Kurung
- Menjual makanan maupun minuman, serta barang-barang pendukung kegiatan Pusat Kesenian Damar Kurung



Gambar 5. 5 Bagan Aktivitas Pengunjung

Dari penjelasan aktivitas diatas, maka dapat diketahui aktivias apa saja yang dilakukan di dalam Pusat Kesenian Damar Kurung. Penjabaran dan pengelompokan dari aktivitas-aktivitas tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. 3 Analisis Pengelompokan aktivitas

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	SIFAT	RUANG
1	Seniman	Pameran kesenianPelatihan atau seminarKolaborasi antar seniman	Publik Semi publik Semi Publik	Ruang pamer an indoor Workshopp Worksop
2	Peserta Pelatihan	Mengebangkan potensiPelatihan seni	Semi publik Semi publik	Studio gambar Studio gambar
3	Masyarakat Umu <mark>m</mark>	 Menyaksikan pameran, pagelaran atau pertunujukan Berkeliling pameran Menunggu pertunjukan dimulai Membeli souvenir 	Publik Publik Publik Publik	Amphi theater, tribun Museum dan Galeri Ruang Informasi Ruang penerimaan Retail
4	Organisasi Budaya	 Pengelolaan organisasi Berkumpul dan rapat anggota Sosialisasi 	Semi publik Semi publik Semi publik	Ruang organis asi Ruang kepengurusan Ruang serbag una
5	Kepala Pimpinan	Mengontrol administrasi Menerima dan memerikasa laporan dari tiap bagian Mengadakan pertemuan rutin dengan staff	Privat Privat Privat	Ruang Pimpin an Ruang Pimpin an Ruang Pimpin an
6	Staff Administrasi	 Melakukan presensi harian Membuat pembukuan Mengurus surat- menyurat dan pengarsiban Membuat pembukuan keuangan 	Privat Privat Privat Privat	Ruang administrasi Ruang administrasi Ruang administrasi Ruang administrasi
7	Staff Operasional	Melakukan presensi harianMembuat laporan operasional	Privat Privat	Ruang operasional Ruang operasional
8	Staff Pemasaran	Mengatur jadwal promosiMenarik pengunjung	Privat Privat	Ruang pemasaran Ruang pemasaran

		 Memasarkan karya Damar Kurung Memberi suguhan yang dapat menarik pengunjung pada fasilitas 	Privat Privat	Ruang pemasaran Ruang pemasaran
9	Staff Konservasi	 Melakukan inventaris dan kajian koleksi museum Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi Menyiapkan sarana dan prasarana serta menata 	Privat Privat Privat Privat	Ruang Teknis Ruang Teknis Ruang Teknis Museum atau galeri
		pameran - Memberikan informasi dan publikasi koleksi		
10	Staff Maintenance	 Menyimpan peralatan pameran dan pementasan Melakukan pengecekan peralatan Melakukan presensi harian Melakukan pengecekan berkala berkala terhadap bangunan Melakukan perbaikan gedung Membuat laporan rutin 	Privat Privat Privat Semi publik Semi publik Privat	Gedung Ruang peralatan Ruang peralatan Ruang staff Area bangunan Area bangunan Ruang staff
11	Petugas keamanan	- Melakukan presensi harian - Menjaga keamanan	Privat Privat	Pos keamanan Area banguna n
12	Pegawai kantin atau pujasera	 Membuat minuman Memasak makanan Menjual minuman dan makan 	Privat Privat Publik	Retail Retail Retail
13	Pegawai retail	 Menjual peralatan kesenian Menjual souvenir dan oleholeh 	Publik Publik	Retail Retail
14	Cleaning service	 Melakukan presensi Membersihkan area dan objek bangunan 	Privat Publik	Ruang staff Area banguna n
15	Petugas parkir	 Menata dan mengatur kendaraan pengunjung Menjaga kendaraan pengunjung 	Publik Publik	Area parkir Area parkir

Kesimpulan dari tabel di atas adalah pengelompokan ruang. Ruang-ruang tersebut dibagi menurut sifatnya yaitu publik, semi publik dan privat maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. 4 Pengelompokan Ruang

KARAKTERISTIK RUANG	JENIS RUANG	DAPAT DIAKSES OLEH
Publik	Resepsionis Lobby Museum dan galeri Amphi theater Pertunjukan outdoor Pujasera Retail Toilet Tempat parkir	Semua orang
Semi Publik	Ruang latihan Workshop	Seniman, peserta didik, anggota organisasi budaya,

	Ruang organisasi	pimpinan, staff, keamanan,
	Ruang rapat	dan maintenance.
	Ruang tata rias dan ganti	
	Ruang studio	
	Ruang peralatan	
Privat	Ruang pimpinan	Pimpinan, staff, dan
	Ruang administrasi	pengelola
	Ruang operasional	
	Ruang staff	
	Ruang keamanan	

b. Analisis Pengguna

Dalam analsis ini, pengguna dibedakan menurut rentang waktu dalam menggunakan fasilitas-fassilitas yang ada di dalam bangunan. Pembagian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Pengguna Tetap

Pengguna tetap dianalisis berdasarkan tingkat aktivitasnya di dalam bangunan. Pengguna tetap merupakan pihak - pihak yang terkait dengan kepengurusan, yaitu:

Tabel 5. 5 Analisis Pengguna Tetap

NO.	JENIS	KETERANGAN PENGGUNA	KETERANGAN WAKTU
1.	Pengelola	Pimpinan Kepala Pimpinan	Tetap
		Management Operasional	Tetap
		 Staff Keamanan 	Tetap
		 Staff Maintenance 	
		Management Administrasi	Tetap
V		Staff retailing	Tetap
		Staff Konsumsi	
		Management Maintenance	Tetap
		 Staff informasi dan 	Tetap
		pemasaran	Tetap
	\sim \sim	 Staff promosi dan pameran 	
2.	Pelaku	Petugas Keamanan	Tetap
1.7	Penunjang	Petugas Cafetarias	Tetap
1/		Pegawai Reatail	Tetap
		Cleaning Service	Tetap
	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	Petugas Parkir	Tetap

2. Pengguna Temporer

Pengguna temporer merupakan pengguna yang memanfaatkan fasilitas - fasilitas yang ada pada bangunan secara temporer. Pengguna ini sebagian besar merupakan seniman, peserta pelatihan, dan organisasi Seni Damar Kurung. Analisis pengguna temporer dari Pusat Kesenian Damar Kurung dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 5. 6 Analisis Pengguna Temporer

NO	JENIS	KETERANGAN PENGGUNA	KETERANGAN WAKTU
1	Pengunjung	Seniman	Sementara

Peserta Pelatihan	Sementara
Organisasi Seni	Sementara
Pengunjung atau penonton(masyarakatumum)	Sementara

c. Analisis Ruang

Berdasarkan analisis fungsi pelaku dan aktivitas maka dapat diidentifikasikan secara umum ruang-ruang yang dibutuhkan untuk Pusat Kesenian Damar Kurung. Kebutuhan tersebut antara lain:

- 1. Ruang ruang Primer
 - Gedung Pameran dan Galeri

Merupakan gedung yang digunakan untuk pameran yang mencakup aktivitas yang besar. Kegiatan seni yang dilakukan pada gedung pameran dan galeri biasanya adalah: Pameran kesenian, pertemuan organisasi, pengelolaan terkait koleksi pameran, informasi dan publikasi koleksi pameran. Ruang pada gedung pameran dan galeri mencakup ruang:

- Hall
- Lobby
- Ruang bahan barang pameran
- Ruang display
- Ruang peralatan
- Area terbuka bersama
- Taman lampion
- Toilet
- Area pertunjukan outdoor

Merupakan area terbuka yang disediakan untuk pagelaran dan pertunjukan kesenian yang mencakup aktivitas yang besar. Kegiatan seni yang dipertunjukan pada area pertunjukan biasanya adalah:Tarian Damar Kurung, Teatrikal Damar Kurung, Damar Kurung fashion show. Ruang pada area pertunjukan outdoor mencakup ruang:

- Panggung
- Tribun penonton
- Ruang persiapan
- Ruang ganti dan rias
- Ruang operasional
- Ruang peralatan
- Toilet
- 2. Ruang ruang Sekunder
 - Ruang Pusat Pelatihan dan Penelitian
 Merupakan ruang yang disediakan untuk mempelajari secara dasar

pembuatan Damar Kurung dan untuk penelitian tentang kesenian Damar Kurung. Kegiatan yang dilakukan pada ruang pelatihan dan penelitian biasanya adalah : Pembuatan Damar Kurung, pembelajaran dasar kesenian Damar Kurung, penelitian kesenian Damar Kurung, pertemuan antar peneliti. Ruang pada pelatihan dan penelitian mencakup ruang :

- Lobby
- Ruang penitipan barang
- Ruang display
- Ruang peralatan
- Studio gambar
- Ruang bersama
- Ruang koleksi buku
- Ruang arsip data
- Ruang baca
- Ruang administrasi
- Ruang pertemuan seniman atau peneliti
- Toilet
- 3. Ruang-ruang Penunjang
 - Pujasera
 - Area makan
 - Gazebo
 - Pantry
 - Tempat penyimpanan
 - Toilet
 - Retail dan pusat perbelanjaan
 - Ruang display barang
 - Gudang
 - Loading dock
 - Toilet
 - · Ruang pengelola dan staff
 - Ruang pimpinan
 - Ruang tata usaha
 - Ruang humas dan publikasi
 - Ruang operasional
 - Ruang peralatan
 - Ruang rapat
 - Ruang tata rias dan ganti
 - Ruang organisasi

- Ruang serbaguna
- Pos keamanan
- Gudang
- Ruang mekanikal
- Toilet
- Mushola
- Area parkir

d. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang dikelompokan agar terbentuknya ruang sesuai dengan kebutuhan dan tepat pengguna sesuai nilai keislaman yang tidak berlebih-lebihan. Berdasarkan analisis fungsi pelaku dan aktivitas maka dapat diidentifikasikan secara umum ruang-ruang yang dibutuhkan untuk Pusat Kesenian Damar kurung. Kebutuhan tersebut antara lain:

Tabel 5. 7 Analisa kebutuhan ruang berdasarkan kelompok pelaku

PELAKU	JENIS PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengunjung	Seniman	Pameran seni	Ruang pameran indoor
5 2		141/203	Ruang pertunjukan outdoor
		Melatih peserta pelatihan	Ruang kelas stu dio
		Berkolaborasi	Workshop
		1/ 1/ 1/	Ruang studio
	Peserta pelatihan	Mengembangkan minat dan pelatihan seni	Ruang kelas studio
	Masyarakat umum	Menyaksikan pameran dan pertunjukan seni	Ruang pertunju kan indoor
\\	1 1		Ruang pertunju kan outdoor
11 -0		Membeli souvenir	Retail
		Membeli makanan dan	Cafetaria atau
	10	minuman	pujasera
	Organisasi budaya	Seminar dan sosialisasi	Ruang serbaguna
	11/ Dr-	Rapat anggota	Ruang rapat
		Berkumpul anggota	Ruang organisasi
Pengelola	Kepala pimpinan	Mengontrol administrasi	Ruang pimpinan
		Mengadakan pertemuan rutin dengan staff	Ruang rapat
		Menerima tamu	Ruang tamu
	Staff administrasi	Membuat pembukuan	Ruang administrasi
		Mengurus surat-menyurat dan pengarsiban	Ruang arsip
	Staff operasional	Mengoperasikan bangunan gedung	Ruang operasional
		Mengatur keluar masuk kendaraan barang	Loading dock
	Event organizer	Merencanakan event kegiatan	Ruang rapat
	Staff konservasi	Melakukan inventaris dan	Ruang teknis
		kajian koleksi museum	
		Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi	Ruang teknis

		Menyiapkan sarana dan prasarana serta menata pameran Memberikan informasi dan publikasi koleksi	Ruang teknis Museum atau galeri
	Staff maintenance	Menyimpan dan memelihara peralatan fasilitas gedung	Ruang peratalan Gudang
			Ruang mekanikal
Kelompok pelaku penunjang	Petugas keamanan	Menjaga keamanan	Pos keamanan
	Pegawai pujasera atau cafetaria	Memasak dan menjual makanan atau miuman	Pujasera atau cafetaria
	Pegawai retail	menjual peralatan kesenian, menjual souvenir, dan lain-lain	Toko retail
	Cleaning service	Membersihkan area dan objek bangunan	Lavatory
	Petugas parkir	Menjaga dan menata kendaraan pengunjung	Area parkir

e. Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang dikelompokan agar terbentuknya ruang sesuai dengan kebutuhan dan tepat pengguna sesuai nilai keislaman yang tidak berlebih-lebihan. Besaran ruang yang dibutuhkan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik didasarkan pada standart luasan yang umum dipakai, yaitu sebagai berikut:

- Neufert ArchitectData;
- 2. AsumsiPeneliti

Perhitungan luasan ruang yang dilakukan berkaitan dengan jumlah pemakai, jumlah objek dan dimensi perabot yang ada.

Tabel 5. 8 Besaran Ruang

Tabet 5. 6 Besaran Ruang					
KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR RUANG	PENDEKATAN	LUASAN	SUMBER
	Lobby	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 100	65 m ²	NAD
	Ruang bahan barang bangunan	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 5 lemari (1 m x 0,30 m)	5 m ²	NAD
11/10	Ruang display		10 m x 10 m	100 m ²	А
MUSEUM dan GALERI	Ruang peralatan		4 m ² x 4 m ²	16 m ²	А
	Area terbuka bersama	0,65 m ² / orang	10 m x 10 m	100 m ²	A
	Toilet	2,52 m²/ orang	2,52 m ² x 10 unit	25 m ²	NAD
	Jumlah			311 m ²	
	Sirkulasi 100 %			311 m ²	
	Total			622 m ²	
	Ruang penerimaan	0,65 m² / orang	0,65 m ² x 500	325 m ²	NAD
	Ruang informasi	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 20	13 m ²	NAD
HALL	Toilet	2,52 m ² /	2,52 m ² x 20 unit	50 m ²	NAD

		orang			
	Jumlah	<u> </u>		388 m ²	
	Sirkulasi 30 %			116,4 m ²	-
	Total			504,4 m ²	
	panggung	1,75 m² /orang	1,75 m ² x 50	87,5 m ²	NAD
	Tribun penonton	0,5 m ² / orang	0,5 m ² x 500	225 m ²	NAD
	Ruang persiapan	0,65 m²/ orang	0,65 m ² x 20	13 m ²	NAD
DULLIG	Ruang ganti	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 20	13 m ²	NAD
RUANG PERTUNJUKAN	Ruang rias	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 20	13 m ²	NAD
OUTDOOR	Ruang operasional	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 20	13 m ²	NAD
	Ruang peralatan	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 10 meja peralatan (1 m x 1,5 m) x 20 buah	33 m ²	NAD
	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 10 unit	25 m ²	NAD
	Jumlah		1/0.1//	335 m ²	
	Sirkulasi 30 %	A .	70 (10,5 m ²	
	Total		0	435,5 m ²	
	Lobby	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 50	32,5 m ²	NAD
	Ruang display		10 x 10	100 m ²	А
PUSAT PELATIHAN DAN	Ruang peralatan	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 10 meja peralatan (1 m x 1,5 m) x 4 buah	12,5 m ²	NAD
PENELITIAN	Studio gambar	1,75 m ² / orang	1,75 m ² x 30	52,5 m ²	NAD
	Gudang		4 m x 3 m	12 m ²	A
	Ruan <mark>g</mark> penitipan	0,4 m ² / orang	0,4 m ² x 100	40 m ²	NAD
	Ruang koleksi buku (perpustakaan)	200 buku / m ²	Jumlah koleksi buku 2000 buku 2000/20 = 10	140 m ²	NAD
	Ruang arsip data	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 10 meja peralatan (1 m x 1,5 m) x 4 buah	12,5 m ²	NAD
	Ruang baca	1,4 m ² / orang	Asumsi pengunjung 100 orang 1,4 m ² x 100	140 m ²	NAD
	Ruang administrasi	10,5 m ² / orang	Tempat peminjaman dan pengembalian dilayani 2 orang staff	21 m²	NAD
	Ruang pertemuan seniman atau peneliti	0,65 m ² / orang	0,65 m ² x 20	13 m²	NAD
	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 6 unit	15,12 m ²	NAD
	Jumlah			591,12 m ²	
	Sirkulasi 20 %			118,22 m ²	
	Total			709,34 m ²	

	Lobby	ī	5 m x 5 m	25 m ²	Α
	Sekretaris		3 m x 3 m	9 m ²	A
				20 m ²	
	Ruang		5 m x 4 m	20 m	Α
	organisasi Event		5 m x 4 m	20 m ²	A
	organizer		3 III X 4 III	20 111	A
RUANG	Ruang		3 m x 3 m	9 m ²	A
ORGANISASI	dokumentasi		3 111 X 3 111	7 111	^
	Ruang	0,65 m ² /	0,65 m ² x 100	65 m ²	NAD
	serbaguna	orang	0,03 111 × 100	05 111	INAD
	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 6 unit	15 m ²	NAD
	Jumlah	2,32 III 7 UIIIC	2,32 III X 0 dilic	163 m ²	11700
	Sirkulasi 20 %			32,6 m ²	1
	Total			195,6 m ²	
	Lobby dan	0,65 m ² /	5 m x 5 m	25 m ²	A
	ruang tunggu	orang	J III X J III	25 111	
	Ruang tamu	0,65 m ² /	5 m x 5 m	25 m ²	A
	rading turna	orang	3 III X 3 III	23 111	
	Ruang kerja	0,65 m ² /	3 m x 3 m	9 m ²	A
	pimpinan	orang	3		
	Ruang	0,65 m ² /	2 m x 3 m	6 m ²	A
RUANG	sekretaris	orang	1/9. 1/		
PIMPINAN	Ruang santai	0,65 m ² /	2 m x 3 m	6 m ²	А
		orang	6		
	Ruang rapat	0,65 m ² /	0,65 m ² x 30 m	19,5 m ²	NAD
		orang			
	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 2 unit	5 m ²	NAD
	Jumlah			95,5 m ²	
	Sirkulasi 20 %			19 m ²	
	Total			114,5 m ²	
	Front office	0,65 m ² /	$0,65 \text{ m}^2 \text{ x } 30$	19,5 m ²	17
		orang		7	
RUANG TATA	Ruang arsip	1 1 6	3 m x 3 m	9 m ²	A
USAHA	Ruang		3 m x 3 m	9 m ²	A
USAHA	dokumentasi	0.45	0,65 m ² x 20	13 m ²	NIA IS
	Ruang kerja	0,65 m ² /	0,65 m- x 20	13 m	NAD
	pengelola Toilet	orang 2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 2 unit	5 m ²	NAD
	Jumlah	2,32 III / UIIIC	Z,JZ III X Z UIIIC	55,5 m ²	INAL
	Sirkulasi 20 %			11 m ²	1
	Total		1000	66,5 m ²	
	Front office	0,65 m ² /	0,65 m ² x 10	6,5 m ²	A
	Tronc office	orang	5,05 III X 10	3,3 111	
	Ruang arsip		3 m x 3 m	9 m ²	A
	Ruang		3 m x 3 m	9 m ²	A
	dokumentasi				
RUANG HUMAS	Ruang bagian	0,65 m ² /	$0,65 \text{ m}^2 \text{ x } 2$	3,25 m ²	NAD
	humas	orang			
İ	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² / 4 unit	10, 08 m ²	NAD
1	Jumlah			31,33 m ²	
1	Sirkulasi 20 %			6,26 m ²	
	Total			37,59 m ²	
	Tempat wudhu	0,9 m ² / orang	0,9 m ² x 10	9 m ²	NAD
	pria			2	
	Tempat wudhu	0,9 m ² / orang	0,9 m ² x 10	9 m ²	NAD
	wanita			7	
1	Ruang	1	2 m x 3 m	6 m ²	Α
MUSHOLLA	penitipan		15 m v 20	- m ²	Α
MOSHOLLA	Ruang sholat		15 m x 20 m 3 m x 3 m	9 m ²	A
	Gudang	<u> </u>	S III X S III	7 111	Α

	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 6 unit	15,12 m ²	NAD
	Jumlah			348,12 m ²	
	Sirkulasi 20 %			69,62 m ²	
	Total			417,7 m ²	
	Ruang kasir	4 m ²	2 orang kasir	8 m ²	NAD
	Ruang makan	1,3 m ² / orang	Asusmsi pengunjung 30 % x 500 = 150 orang 1,32 m ² x 150	195 m ²	NAD
PUJASERA	Gazebo	4 m ² / unit	4 m ² / 8 unit	32 m ²	Α
PUJASERA	Pantry Tempat	15 % ruang makan 0,15 m²/	15 % x 195 m ² 0,15 m ² x 195	29,25 m ²	NAD NAD
	penyimpanan	orang			
	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 6 unit	15,12 m ²	NAD
	Jumlah	0 101		308,62 m ²	
	Sirkulasi 20 %	ω ω	4 4	61,72 m ²	
	Total	1 . 2 .		370 m ²	
	Ruang display	6 m ² / unit	6 m ² x 5	30 m ²	А
	Gudang	15 m ²	2 unit mobil	30 m ²	NAD
DETAIL	Loading dock		5 m x 3 m	15 m ²	Α
RETAIL	Ruang kasir	4 m ² / orang	2 orang kasir	8 m ²	NAD
	Jumlah		4	83 m ²	
	Sirkulasi			16,6 m ²	
	Total			99,6 m ²	
	Pos keamanan	3 m x 3 m	3 x (3 m x 3 m)	27 m ²	A
SERVICE	Ruang genset		5 m x 5 m	25 m ²	Α
	Ruang pompa		5 m x 5 m	25 m ²	Α
	Ruang trafo		5 m x 5 m	25 m ²	A
	Ruang tandon air		Tandon air diameter 5 m berjumlah 2 buah dengan kapasitas masing-masing 10000 liter Ruang mesin 3 x 3 m	60 m ²	A
	Gudang		8 m x 5 m	40 m ²	Α
	Jumlah	1 1 1 12 5		202 m ²	NAS
	Parkir pengunjung	1 mobil = 12,5 m ²	Asumsi pengunjung = 1000 orang dengan asumsi 40 % pejalan kaki, sisanya berkendara. Asumsi pengunjung 60 % masyarakat umum = 60 % x 600 = 360 orang Asumsi pengunjung	Luas total parkir = bus + mobbil + sepeda motor = 250 + 216 + 600 + 1000 = 2060 m ²	NAD
			dengan menggunakan bus pada event kompetisi Kapasitas 23		

		supervisor memakai mobil	barang	
		manager, 6 manager, dan 7	motor + mobil	Ш.
		diasumsikan direktur, genera	= mobil +	
	Parkir penglola dan karyawan	Jumlah pegawa 100 orang	Luas total parkir	NAD
	S 5	$= 80 \times 12,5 \text{ m}^2$ $= 1000 \text{ m}^2$	(7)	
// &	The same	= 240 / 3 = 80	67 /	
	ALV L	Alat transportas mobil	i	
	5/1/	= 40 % x 600 = 240 orang		
	TA	40 % seniman profesional		
		= 216 m ²		
		= 108 sepeda motor x 2 m ²		
		= (60 % x 360) :		
		berkelompok 60 % bersepeda motor		
		Kunjungan datang		
PARKIR		= 250 m ²		
		= 4,68 = 5 bus = 5 x 50 m ²		
		orang = 150 / 32		

Keterangan

NAD : Neufert Architecture Data

A : Asumsi peneliti

Luas total lahan yang terbangun adalah 11257,86 $\,$ m 2 . Luas ini masih berada di bawah batasan KDB 60 % dengan luasan lahan 2,6 ha. Sisa dari lahan yang tidak

terbangun akan digunakan sebagai area pertunjukan maupun kegiatan *event-event outdoor,open space*, dan area terbuka hijau.

f. Analisis Persyaratan Ruang

Analisis persyaratan ruang ini mengacu pada beberapa tinjauan teori dan literatur serta studi banding yang telah dilakukan. Analisis dilakukan untuk mendapatkan kenyamanan pengguna ruang yang sesuai dengan tuntutan aktivitas yang telah diwadahi. Kenyamanan pengguna juga merupakan bagian kintegrasi keislaman yang memperhatikan hubungan antar manusia (hablumminannas). Setelah dilakukan analisis kebutuhan ruang di atas, maka dilakukan penganalisaan lebih lanjut terhadap persyaratan ruang yang bersangkutan. Hal-hal yang dianalisa mengenai persyaratan ruang yaitu perlu atau tidaknya pencahayaan alami dan buatan, penghawaan alami dan buatan, view yang mendukung, akustik ruang serta aksesibilitasnya. Persyaratan-persyaratan ruang tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. 9 Karakteristik Ruang Fasilitas Pusat Seni

KELOMPOK FASILITAS	RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
52,	Hall	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, terbuka
PRIMER	Museum dan galeri	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, terbuka
2 1,7	Ruang pertunjukan <i>Outdoor</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, terbuka
	Perpustakaan	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
SEKUNDER	Workshop	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
	Ruang studio	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
	Pujasera	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, terbuka
	Retail	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, terbuka
11 700	Ruang rapat	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
	Ruang organisasi	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
PENUNJANG	Ruang pimpinan	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, tertutup
	Ruang administrasi	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, tertutup
	Ruang operasional	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, tertutup
	Ruang staff	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, tertutup
	Ruang serbaguna	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
	Ruang keamanan	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, tertutup
	Mushola	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik, terbuka
	Ruang mekanikal	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, terbuka

Toilet	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik, tertutup
Gudang	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik, tertutup
Tempat parkir	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, tertutup.

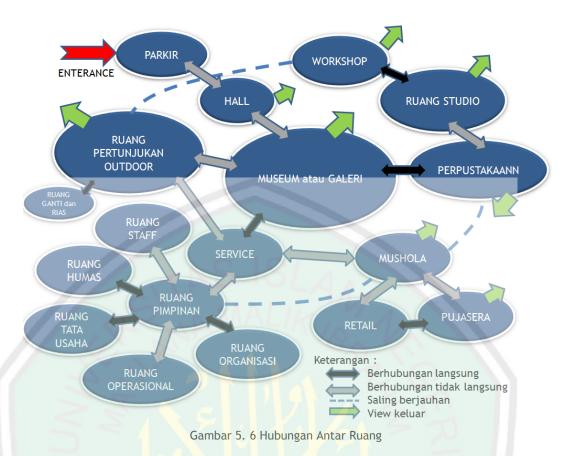
Tabel 5.	10	Persyaratan	Ruang
----------	----	-------------	-------

Tabel 5. 10 Persyaratan Ruang								
Persyaratan Ruang								
Ruang	Pencahyaan Alami	Pencahayaan Buatan	Penghawaan Alami	Pengahawaan Buatan	View	Akustik	Aksesibiilit as	Sifat Ruan g
PRIMER								
Hall				Λ				Tertutup
Museum dan Galeri	Nulle			-//	11 0			Terbu ka
Pertunjukan Outdoor				- 4	W		1	Terbu ka
Ruang ganti dan tata rias		WA	14/1		(/	1/2		Tertutup
SEKUNDER								
Perpustakaan		W (M		T			Tertutup
Workshop				A	- Y	. (1		Tertutup
Ruang Studio						V		Tertutup
PENUNJANG								
Pujasera	186		270		6 6	4		Terbuka
Retail	1//			PA C				Terbuka
Ruang rapat	VAN			1.00				Tertutup
Ruang organisasi			10					Tertutup
Ruang pimpin <mark>a</mark> n		V.						Tertutup
Ruang administrasi	1	1 /1	11/180					Tertutup
Ruang operasional		N.Y						Tertutup
Ruang staff		WYA	VA	3/40				Tertutup
Ruang serbaguna		-1/	100	1	7/			Tertutup
Ruang keamanan								Tertutup
Mushola								Terbu ka
Ruang mekanikal	V						<u> </u>	Terbu ka
Toilet						V		Tertutup
Gudang					_ / V		11/10	Tertutup
Tempat parkir	M			-			11 11	Terbu ka

g. Hubungan Antar Ruang Makro

Pola hubungan ruang berfungsi untuk menunjukan kedekatan hubungan setiap ruang yang ada pada suatu kelompok kegiatan. Kegiatan hubungan ruang terbagi menjadi tiga sifat hubungan ruang, yaitu hubungan langsung, tidak langsung dan tidak berhubungan. Penentuan sifat hubungan ruang dipengaruhi oleh karakter kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan satu dengan lainnnya. Hubungan ruang juga harus memiliki fleksibilitas kegiatan di dalamnya.

Gambar Hubungan Antar Ruang

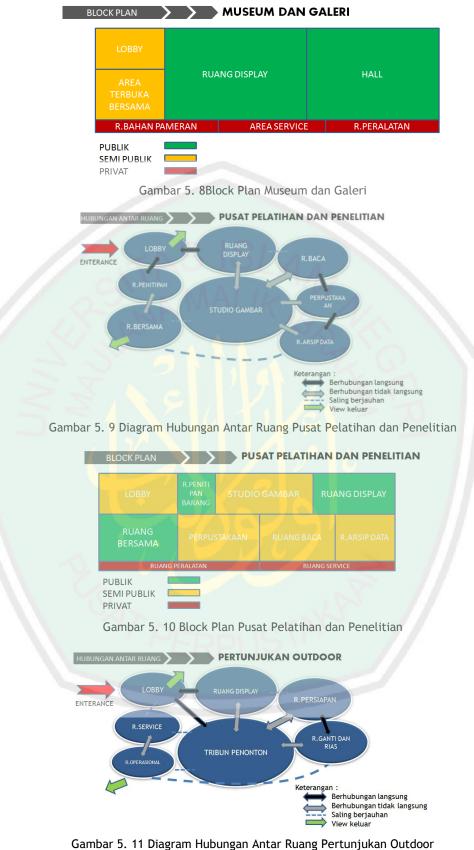


h. Hubungan Antar Ruang Mikro

Kegiatan hubungan ruang mikro bertujuan untuk mengetahui keterkaitan lebih rinci didalam bangunan. Hubungan antar ruang mikro terbagi menjadi tiga sifat hubungan ruang, yaitu hubungan langsung, tidak langsung dan tidak berhubungan. Penentuan sifat hubungan ruang dipengaruhi oleh karakter kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan satu dengan lainnnya.

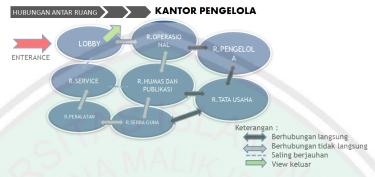


Gambar 5. 7 Diagram Hubungan Antar Ruang Museum dan Galeri

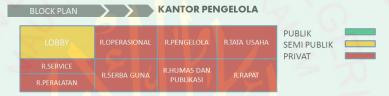




Gambar 5. 12 Block Plan Pertunjukan Outdoor



Gambar 5. 13 Diagram Hubungan Antar Ruang Kantor Pengelola



Gambar 5. 14 Block Plan Kantor Pengelola



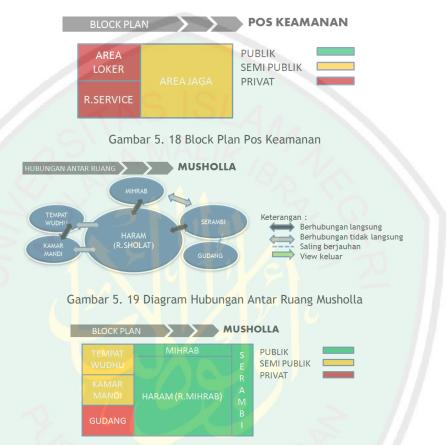
Gambar 5. 15 Diagram Hubungan Antar Ruang Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera



Gambar 5. 16 Block Plan Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera



Gambar 5. 17 Diagram Hubungan Antar Ruang Pos Keamanan



Gambar 5. 20 Block Plan Musholla

5.2.2Analisis Site atau Tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi semua faktor-faktor yang mempengaruhi bangunan dalam suatu tapak yang kemudian diidentifikasi dan dievaluasi untuk menghasilkan solusi dalam merencanakan tapak.

a. Latar Belakang Pemilihan Tapak

Tapak terletak di lingkungan kawasan Masjid Agung Kabupaten gresik. tapak merupakan area zonasi berupa pengembangan kawasan komersial, pariwisata, serta beberapa kawasan pemerintahan Kabupaten Gresik. dengan adanya pusat Kesenian Damar Kurung di area kawasan tersebut diharapkan bisa dijadikan sebagai area hiburan dan edukasi bagi masyarakat Gresik pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.

Selain itu, letak yang berdekatan dengan jalan pantura, berada pada jalan raya yang menghubungkan Jln.Gresik Babat dengan Jln. Wahidin Sudiro Husodo dapat menjadikan akses yang sangat mudah untuk pengunjung. Tapak juga berdekatan dengan daerah Kroman Gresik yang merupakan daerah perkembangan Kesenian Damar Kurung di Gresik. Sehingga, dapat mendukung sebagai perkumpulan serta sosialisasi dari kalangan akademis, seniman, budayawan serta masyarakat luas lainnya.



b. Bentuk Perletakan dan Zoning

Analisis tatanan pola massa memiliki tujuan untuk mengetahui penzoningan ruang-ruang tapak dan juga perletakan ruang ke dalam tapak yang sesuai dengan objek dan tema Rancangan. Tapak berada pada area permukiman dan perkantoran. Akan tetapi berada pada jalan utama juga yang memiliki tingkat kepadatan. Sebagai Pusat Kesenian, penataan tata massa bangunan pada tapak harus memperhatikan akustik bangunan. Sehingga terbentuk zonasi secara fungsional.



Gambar 5. 22 Eksisting Tapak

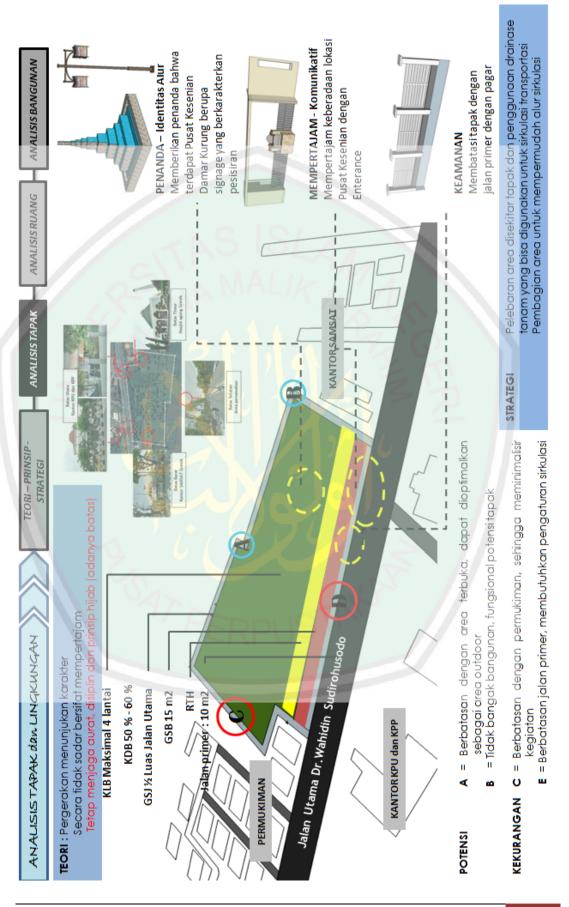
- Luas lahan 24.000 m²
- Luas bangunan keseluruhan 11257,86 m²

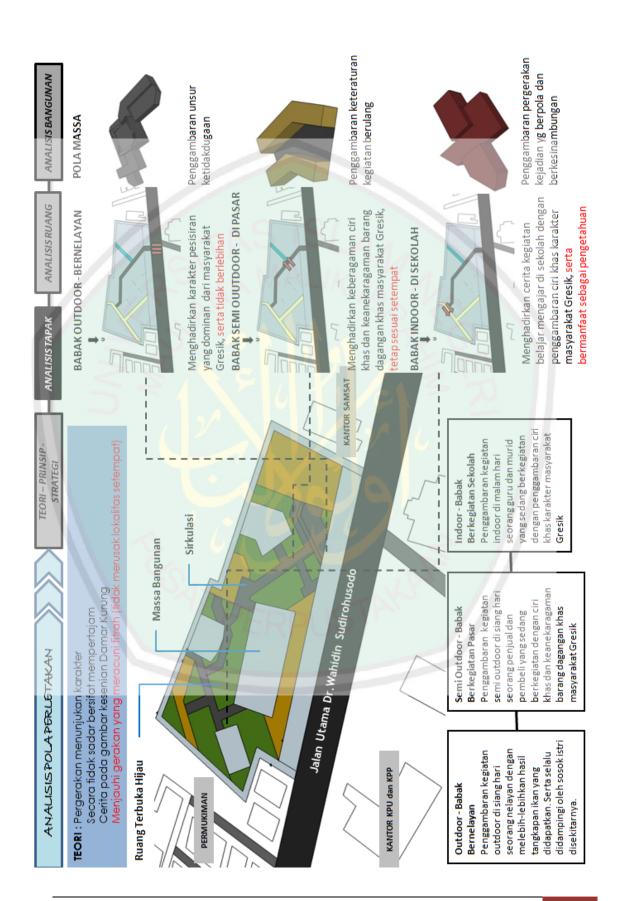
Koefisien Dasar Banguan = $(11257,86 \text{ m}^2 : 26.000 \text{ m}^2) \times 100 \%$

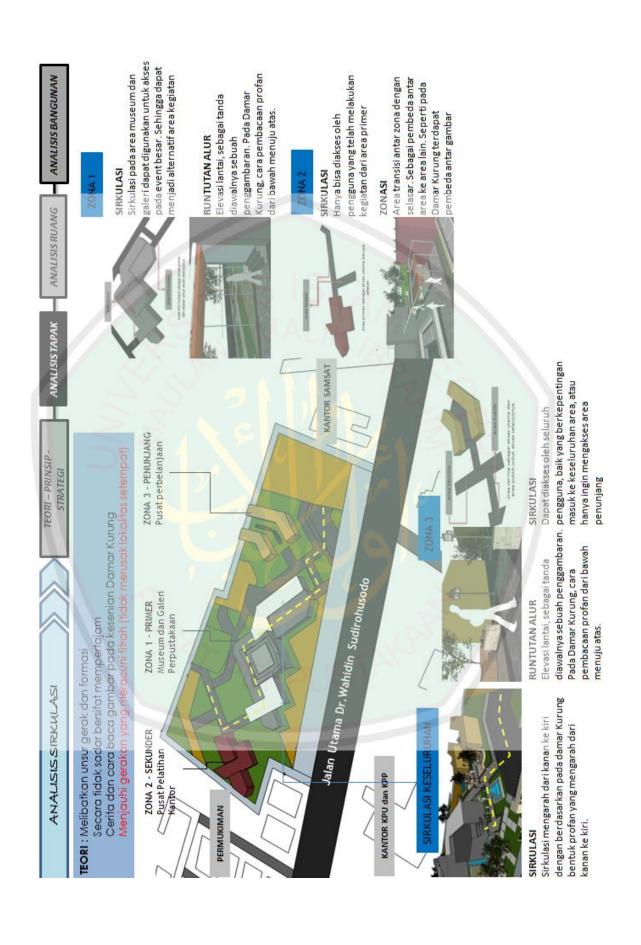
= 45,03 %

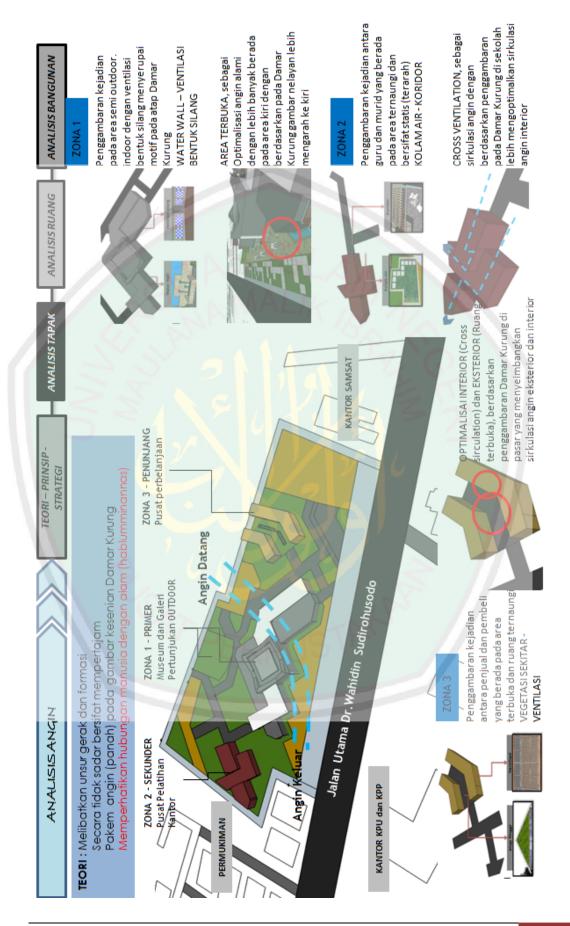
Koefisien Luas Bangunan = (Total luas lantai : Luas site)

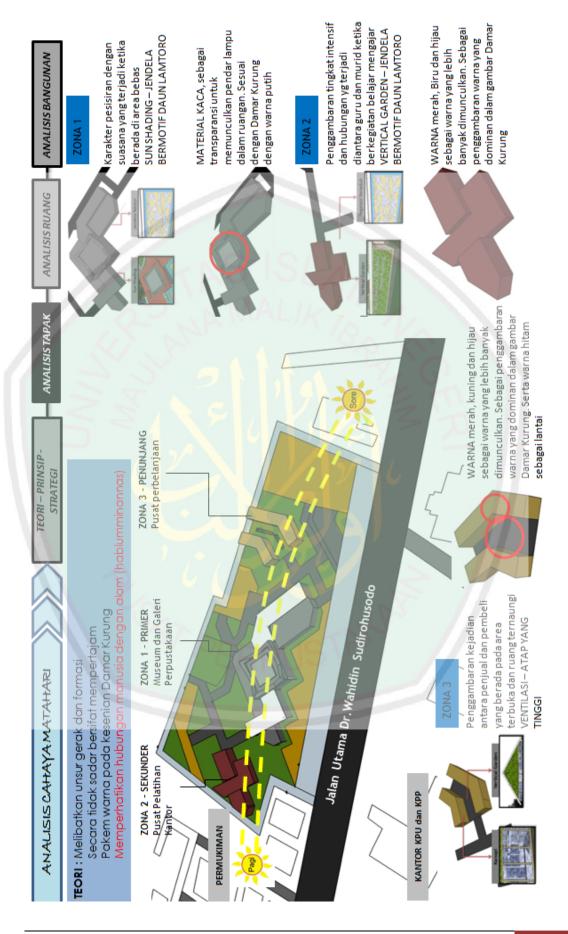
Dari gambar eksisting dan zoning tapak di atas, penataan massa pada zoning dan sirkulasi ditekan pada setiap bagian cerita yang digambarkan dari penggambaran kesenian. Dari perumusan gambar diatas dapat dibuat ide dasar perletakan zoning untuk massa setiap bangunan pada tapak Rancangan.

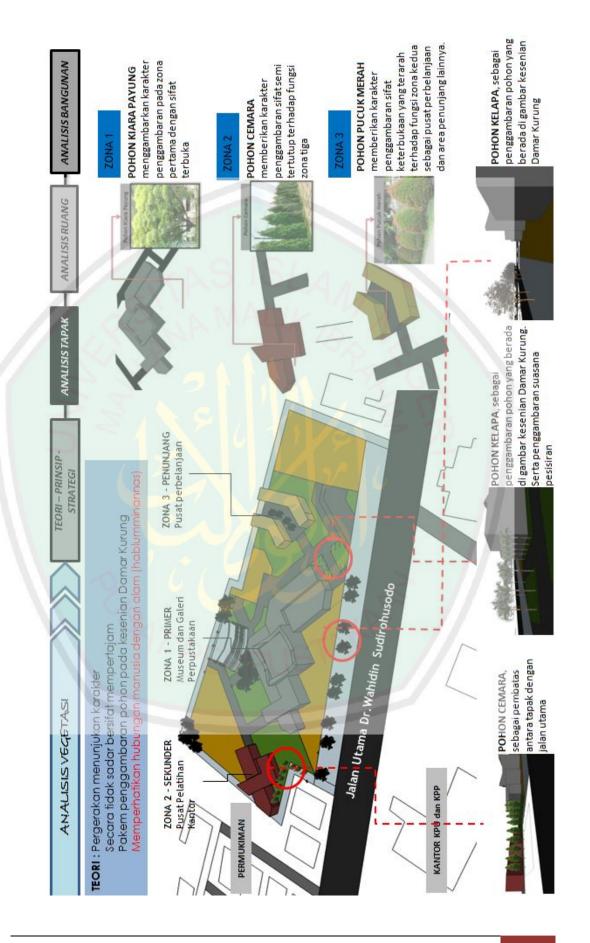


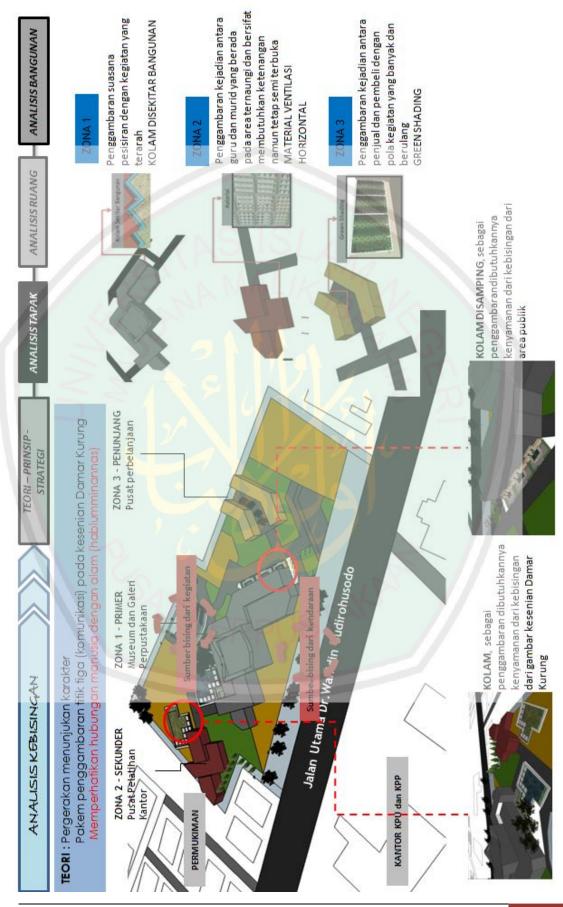


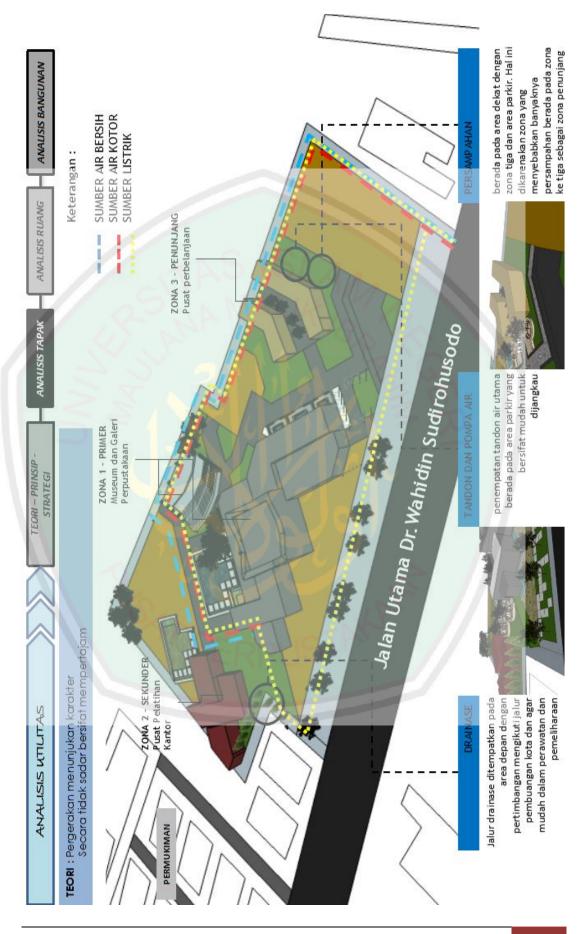


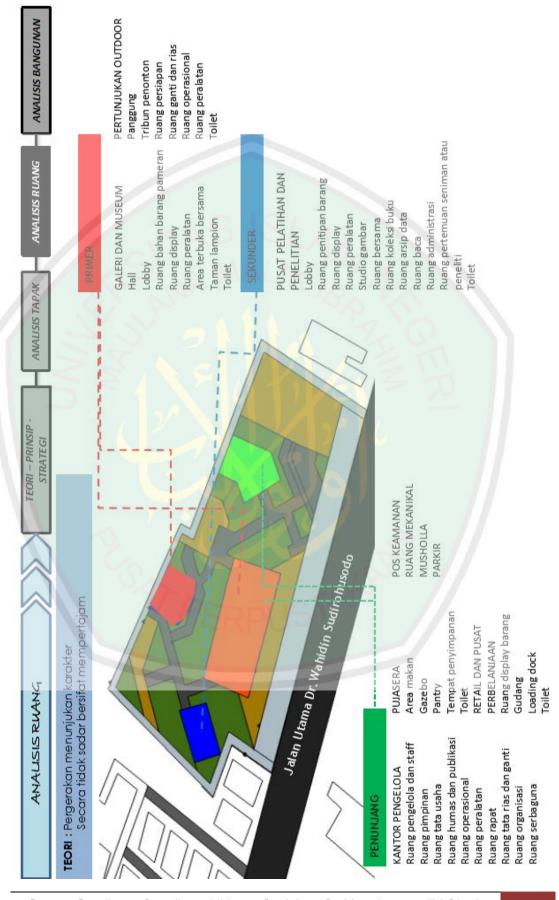


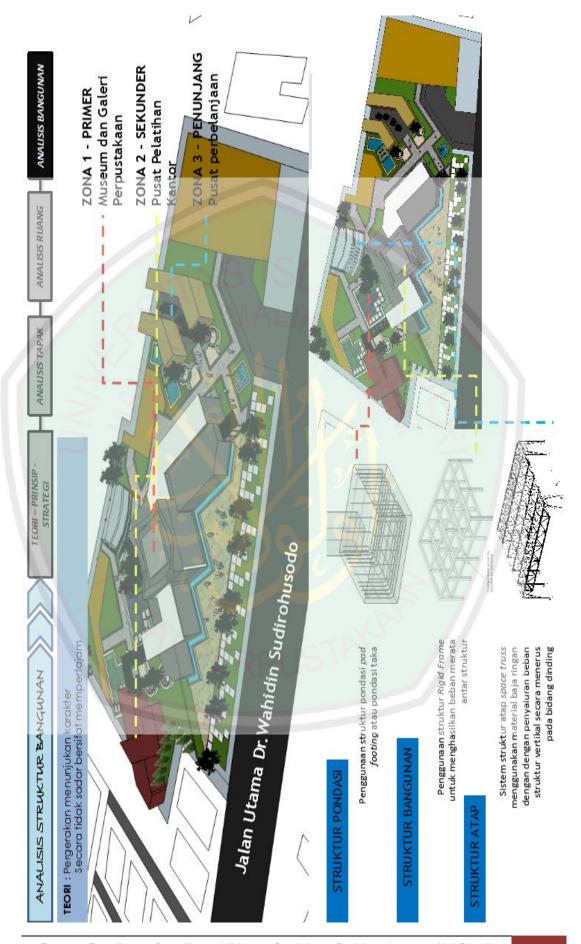


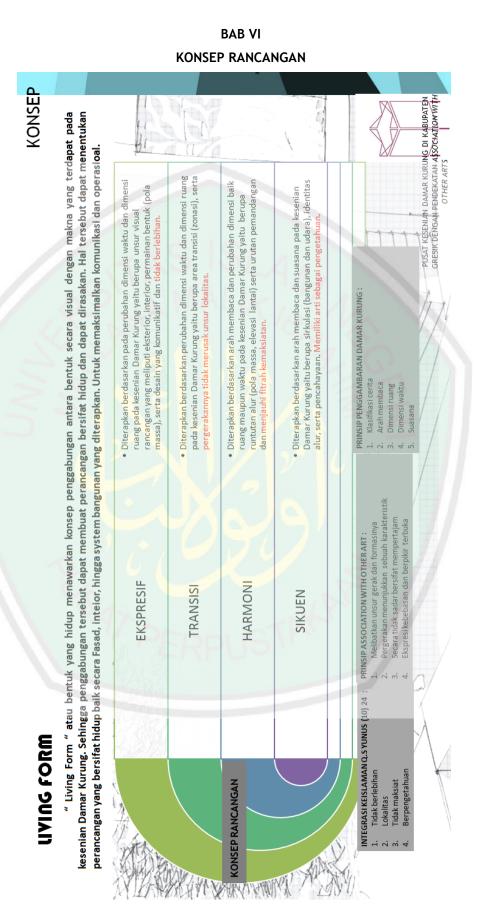










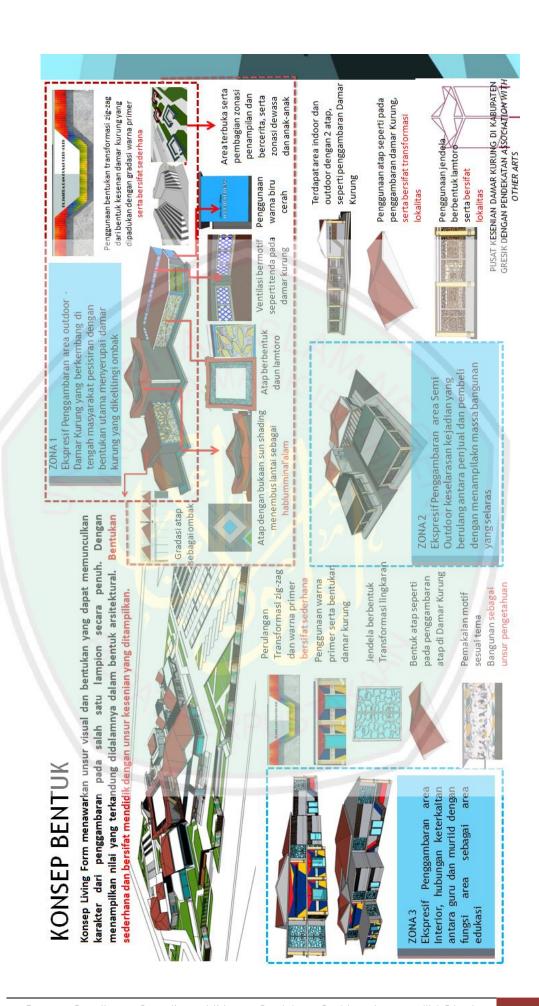


PUSAT PELATIHAN DAN PENELITIAN PUSAT OLEH-OLEH DAN PUJASERA GRESIK DENGAN PENDEKATAN ASSOCIATION WITH PUSAT KESENI AN DAMAR KURUNG-DI KABUPATEN Sirkulasi dengan dengan mengikuti pakem cara mengikuti pergerakan penggambaran angin pada kesenian Damar digunakan p<mark>engunjung untuk</mark> menyebar berkeliling. <mark>Sebagai contoh</mark> bentuk 3D besar yang bisa Harmoni, penggamb<mark>aran perspektif</mark> Damar Kurung yang unik Damar Kurung dengan Kurung OTHER ARTS pakem penggambaran pada Damar dari arah kanan menuju kiri, berjalan Sirkulasi Harmoni, Kurung Serta plafon perpaduan antara warna gelap dengan cahaya sebagai pengarah dan salah Lantai dengan cahaya digunakan sebagai satu penggambaran situasi malam dalam pengarah sirkulasi pada Galeri Harmoni, Sirkulasi berjalan dari arah kanan menuju kiri, dengan mengikuti pakem cara penggambaran pada tengah sebagai pangkal kegiatan, dan sisi kanan kiri menjadi pendukungnya Damar Kurung Dengan objek GALERI DAN MUSEUM Damar Kurung Transisi, dari penggambaran pada salah satu lampion secara penuh. Dengan menampilkan nilai yang terkandung didalamnya dalam bentuk arsitektural. Pola Konsep Living Form menawarkan alur sirkulasi yang dapat memunculkan sirkulasi yang diterapkan dalam setiap bagian zoning ruang. Serta perletakan dan Musholla Taman Damar Kurung Amphi Teather Parkir Pengelola/Komunitas Gedung Pusat Pelatihan Area Persiapan Penampilan Jalur Service Loket Keluar Pos Satpam 17. 15. 9 penempatan ruang sesuai dengan kebutuhan Pusat Oleh-oleh dan Pujasera **KONSEP RUANG** 4. Halte bus/angkutan umum Gedung Museum dan Galeri Parkir Motor Pengunjung Parkir Mobil Pengunjung

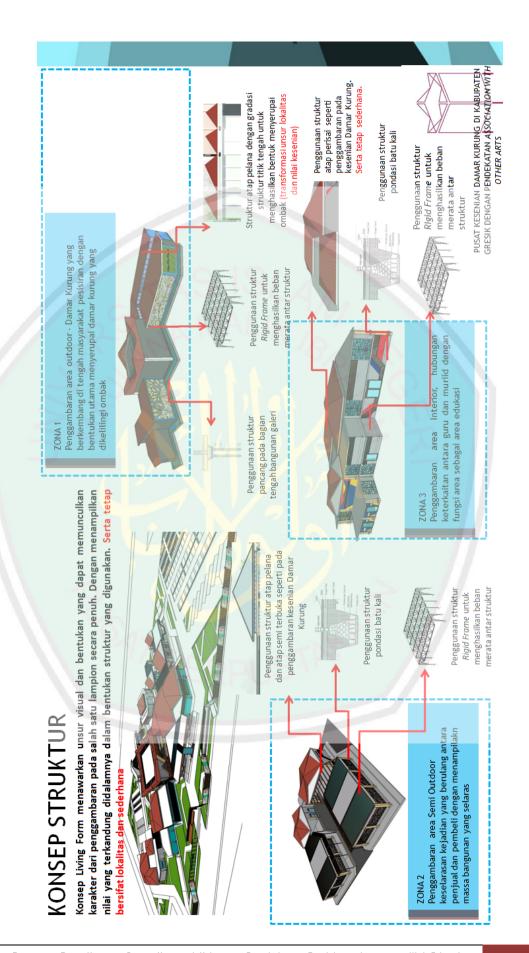
Keterangan 1. Area Masuk 3. Spot Photo

2. Drop Off

6. Parkir Bus







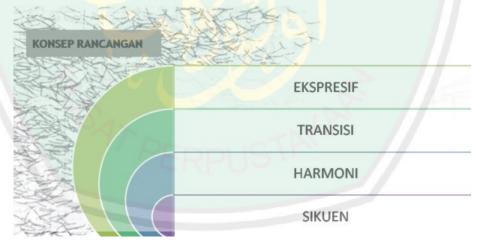


BAB VII KONSEP RANCANGAN

7.1 Desain Kawasan

Konsep yang diterapkan pada kawasan Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik adalah *Living form*atau bentuk yang hidup, yaitu konsep dengan penggabungan antara bentuk secara visual dengan makna yang terdapat pada kesenian Damar Kurung. Pada bab analisis, terjadi beberapa perubahan dari fungsi, pengguna ataupun bentuk tapak. Pengaruh konsep *Living Form*yang diterapkan pada rancangan, mempengaruhi perubahan rancangan yang dihasilkan. Hal tersebut disebabkan proses rancangan menyesuaikan dengan nilai pada penggambaran kesenian Damar Kurung. Sehingga konsep *Living Form* tersebut dapat membuat Rancangan bersifat hidup dan dapat dirasakan. Hal ini dapat menentukan Rancangan yang bersifat hidup baik secara fasad, interior, hingga sistem bangunan yang diterapkan.

Nilai *Living Form*disimpulkan dalam empat hal yaitu ekspresif, transisi, harmoni dan sikuen. Nilai ekspresif yaitu rancangan dapat hidup dengan permainan bentuk (pola massa), eksterior dan desain komunikatif. Dengan begitu desain dapat dengan mudah dikenali. Nilai transisi yaitu rancangan terbagi oleh beberapa zonasi, sehingga membutuhkan area transisi (perantara) untuk berpindah antar zonasi. Nilai harmoni yaitu rancangan mempunyai keserasian atau keterkaitan antara runtutan alur (pola massa, elevasi lantai) serta urutan pemandangan. Sedangkan nilai sikuen yaitu rancangan memiliki identitas alur, serta pencahayaan.



Gambar 7. 1 Konsep Awal Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 2 Zoning Bangunan Sumber: Hasil Rancangan, 2018

Pada tapak terdapat enam bangunan yang terdiri dari tiga pembagian zonasi fungsi bangunan yaitu zona privat, zona publik dan zona semi publik. Fungsi zona publik yang ditunjukan pada gambar, yaitu bangunan yang dapat diakses oleh masyarakat umum dan pada dasarnya zona tersebut bisa dijadikan sebagai sarana berkumpulnya masyarakat. Zona semi publik, yaitu daerah yang dapat diakses oleh pengunjung (yang sudah terdaftar) dan pengelola saja. Sedangkan zona privat yaitu zona yang hanya dapat diakses oleh pengelola kawasan yang berfungsi menunjang setiap bangunan.

RancanganPusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik menghasilkan kawasan sebagai tempat apresiasi kesenian Damar Kurung yang menarik, fungsional dan mudah dijangkau oleh masyarakat, terutama masyarakat Kabupaten Gresik. Penataan kawasan dengan beberapa bangunan yang sangat mendukung terhadap kebutuhan yang ada. Dengan penataan yang terbagi menjadi beberapa zonasi sesuai dengan karakter kesenian yang ingin ditampilkan dan lanskap berupa elemen-elemen penunjang Pusat Kesenian Damar Kurung.

Zona pembagian kawasan dapat disimpulkan dengan terbentuknya layout, sesuai dengan fungsi setiap bangunan. Bentuk layout pada kawasan Pusat Kesenian Damar Kurung menyesuaikan dengan kondisi tapak dengan lingkungan sekitarnya. Pada penataan bangunan pada layout disesuaikan dengan bentuk layout berdasarkan aksesibilitas kawasan. Adapun setelah pengklasifikasian zona, maka zona publik diletakkan dekat dengan sirkulasi dan aksesibilitas umum pada zona bagian depan bangunan dan semakin ke dalam bangunan semakin bersifat privat. Berikut ini merupakan gambaran layout pada kawasan Pusat kesenian Damar Kurung.



Gambar 7. 3 Layout Plan Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Pada site plan aplikasi konsep*Living form* terlihat dari bentuk atap. Bentukan atap yang disusun dinamis dengan kemiripan karakter penggambaran atap pada kesenian Damar Kurung, serta bentuk atap dengan perpaduan penggambaran unsur yang sering digambarkan pada kesenian Damar Kurung yaitu motif daun lamtor (petai cina).

RancanganPusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik menghasilkan kawasan sebagai tempat apresiasi kesenian Damar Kurung yang menarik, fungsional dan mudah dijangkau oleh masyarakat, terutama masyarakat Kabupaten Gresik. Penataan kawasan dengan beberapa bangunan yang sangat mendukung terhadap kebutuhan yang ada. Dengan penataan yang terbagi menjadi beberapa zonasi sesuai dengan karakter kesenian yang ingin ditampilkan dan lanskap berupa elemen-elemen penunjang Pusat Kesenian Damar Kurung.



Gambar 7. 4 Site Plan Sumber: Hasil Rancangan, 2018

Hasil rancangan kawasan memiliki lima masa bangunan yang terdiri dari bangunan utama, penunjang dan beberapa taman pada setiap banggunan sehingga bangunan menyatu dengan keadaan sekitarnya. Bangunan tersebut terdiri dari bangunan galeri atau museum, bangunan pusat oleh-oleh, bangunan pusat pembelajaran dan penelitian, bangunan persiapan pada area tribun dan bangunan masjid.



Gambar 7. 5 Tatanan Masa Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 6 Tampak Kawasan Sumber : Hasil Rancangan, 2018



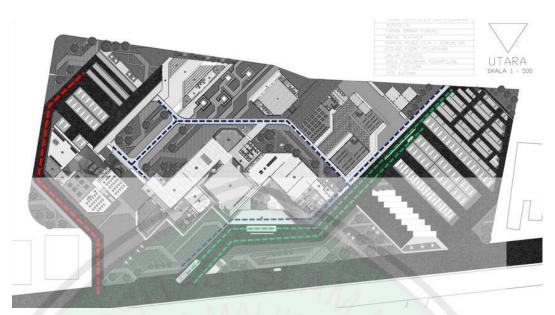
Gambar 7. 7 Potongan Kawasan Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 8 Perspektif Kawasan Mata Burung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Pada tapak rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik, terdapat satu sirkulasi primer pada area tengah tapak dengan median jalan sebagai sirkulasi pejalan kaki. Sirkulasi tersebut berfungsi untuk memudahkan aksesibiitas pengunjung dengan cara drop off pada bangunan utama (bangunan museum). Sirkulasi pengunjung umum terletak dibagian timur di bagian depan bangunan utama (bangunan museum) dan area disamping bangunan pusat oleh-oleh. Sedangkan sirkulasi pengelola, seniman dan para pemain kesenian berada di bagian barat kawasan pada area bangunan pusat pembelajaran dan penelitian.

Aksesibilitas dan sirkulasi antara pejalan kaki dan kendaraan pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik, dibedakan dengan adanya elevasi ketinggian, perbedaan material dan pembatas. Selain bertujuan untuk kenyamanan dan kemanan pengguna, hal tersebut juga bertujuan sebagai pengarah. Peggunaan material yang berbeda seperti grass block pavingbertujuan memudahkan jalannya sirkulasi air hujan untuk meresap kedalam tanah.



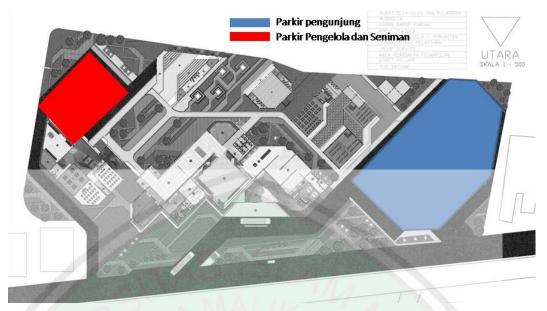
Gambar 7. 9 Detail Sirkulasi dan Aksesibilitas Kawasan Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.2 Hasil RancanganBangunan

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik memiliki beberapa banguan utama dan penunjang, yang fungsinya mendukung seluruh akivitas dan kegiatan kawasan berdasarkan konsep *Living Form*. Berikut ini merupakan deskripsi rancangan bangunan yang akan dijelaskan baik secara fungsional bangunan maupun aktifitas yang ada di dalamnya.

7.2.1 Area Parkir dan Area Drop off

Area parkir pada kawasan dibedakan menjadi dua bagian yaitu parkir untuk pengunjung umum meliputi parkir sepeda motor, mobil dan bus. Serta parkir untuk pengelola, seniman, atau para pelaku kesenian meliputi parkir sepeda motor, mobil dan kendaraan seervice.terdapat area drop off pada bebrapa bangunan sebagai area menurunkan penumpang ataupun barang-barang seperti karya seni dan keperluan service. Pada keseluruhan area parkir menggunakan sistem parkir terbuka agar area parkir dapat dikenali oleh pengunjung.



Gambar 7. 10 Area Parkir Sumber: Hasil Rancangan, 2018

7.2.2 Bangunan Galeri dan Museum

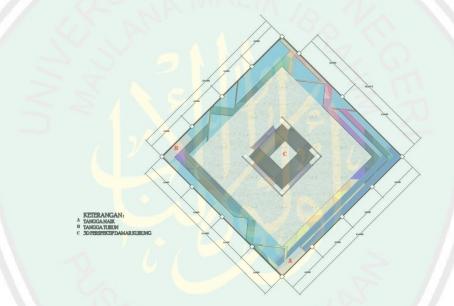
Gedung galeri dan museum menjadi bangunan utama dan fungsi utama dari kawasan ini, terdiri dari dua lantai dengan satu enterance disebelah selatan. Bangunan ini memiliki beberapa ruang di dalamnya, diantaranya adalah area transisi, lobby, area tunggu, area kantor (loket masuk, area penitipan barang, ruang istirahat pengelola, musholla dan area service), galeri sejarah kesenian Damar Kurung, area terbuka, kama mandi pengunjung, area istirahat, kubikal Damar Kurung (lantai dua), galeri masmundari, area teknologi dan informasi, ruang rapat pengelola, ruang manager, ruang sekertaris, area reparasi dan penyimpanan karya, serta ruang jejak pendapat.



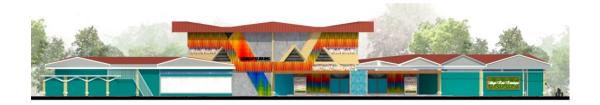
Gambar 7. 11Suasana Perspektif Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 12 Denah Lantai 1 Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 13 Denah Lantai 2 Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018





Gambar 7. 15Potongan Galeri Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Struktur pondasi bagian tengah menggunakan struktur pancang dengan kedalaman 10 m dan material yang diguakan dalam bangunan galeri menggunakan granit dengan luasan 1 meter x 1 meter.

7.2.3 Bangunan Pusat Pelatihan dan Penelitian

Bangunanini menjadi bangunan penting juga, dikarenakan terdapat kegiatan berupa pembelajaran dasar bagaimana membuat kesenian Damar Kurung dalam bentuk lampion dan juga bagaimana membuat penggambaran Damar Kurung. Ruang yang terdapat pada bangunan pusat pembelajara dan penelitian diantaranya adalah lobby, area penampilan karya, ruang kelas (empat studio gambar, dua kelas studio dewasa dan

dua kelas studio untuk anak-anak), perpustakaan, area *drop off* untuk karya seni, ruang penggiat keseian, ruang pertemuan, ruang pengelola atau pengajar serta musholla dan ruang service. Terdapat pembedaan area pembelajaran untuk anak-anak berada di lantai satu dan untuk dewasa berada di lantai dua. Hal ini berkaitan dengan kenyamanan dan kemudahan akses yang dibedakan setiap pengguna. Serta terdapat nilai lokalitas pembeda area kelas studio untuk perempuan dan laki-laki.

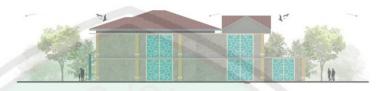


Gambar 7. 16 Eksterior Pusat Pembelajaran dan Penelitian Damar Kurung Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 17 Denah Pusat Pembelajaran dan Penelitian Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018





Gambar 7. 18Tampak Pusat Pembelajaran dan Penelitian Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 19Potongan Pusat Pembelajaran dan Penelitian Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber: Hasil Rancangan, 2018

7.2.4 Bangunan Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera

Bangunan menjadi bangunan penting juga, dikarenakan terdapat kegiatan pemasaran hasil karya berupa lampion Damara Kurung dan karya lain khas Gresik yang diperjual belikan. Akan tetapi, area ini dapat dijangkau oleh masyarakat umum tanpa harus memasuki area utama (gedung galeri dan museum). ruang yang terdapat pada bangunan pusat oleh-oleh diantaranya adalah area display barang (souvenir atau makanan ringan khas Gresik dan display khusus Damar Kurung), loket pembayaran, area pengelola, area *drop off* barang, pujasera (area makan), pantry dan area service. Terdapat nilai lokalitas yaitu sistem jual beli yang dilayani oleh penjual secara langsung namun dalam pembayaran terjadi dalam satu area untuk memudahkan antar pengguna.



Gambar 7. 20Eksterior Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 21Denah Pusat Oleh-oleh Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 23 Potongan Pusat Oleh-Oleh Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.2.5 Area Tribun dan Area Persiapan Penampilan

Area Tribun menjadi bagian kelanjutan dari gedung galeri dan museum. Dikarenakan area tribun digunakan untuk penampilan karya kesenian Damar Kurung berupa tarian, teater dan fashion. Ruang yang terdapat pada area tribun dan bangunan persiapan penampilan diantaranya adalah area tunggu pemain, ruang rias, ruang ganti, area service, ruang *drop off* barang serta dua area tribun besar dan empat tribun kecil

untuk area bercerita atau mendongeng (dua tribun kecil untuk dewasa dan dua tribun untuk anak-anak).



Gambar 7. 24 Perstektif Eksterior Tribun Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 25 Perspektif Eksterior Area mendongeng Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 27 Tampak Area Tribun dan area Persiapan Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018



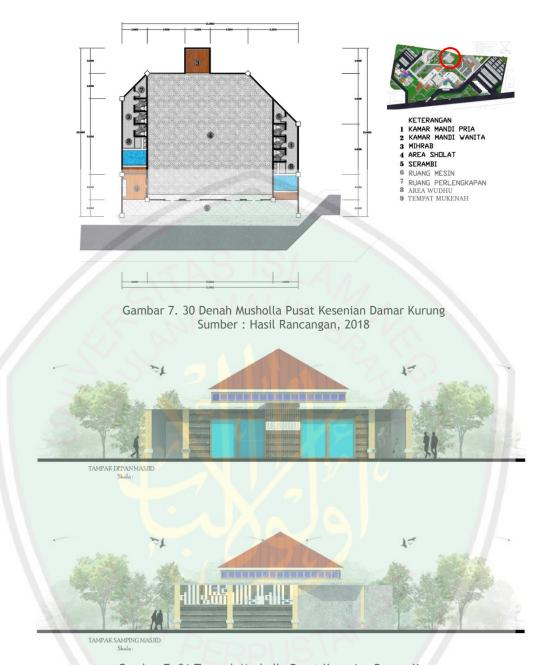
Gambar 7. 28 Potongan Area Tribun dan Area Persiapan Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber: Hasil Rancangan, 2018

7.2.6 Musholla

Merupakan bangunan pelengkap dan dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa harus menuju area yang lainnya. ruang yang terdapat pada bangunan musholla diantaranya adalah serambi masjid, area sholat, mimbar (ruang imam masjid), area service, ruang wudhu wanita dan laki-laki, area peminjaman mukenah, ruang mesin dan ruang perlengkapan.



Gambar 7. 29 Perspektif Eksterior Musholla Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 31 Tampak Musholla Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 32 Potongan Musholla Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.2.7 Lanskap

Penataan Pusat Kesenian Damar Kurung ini dibagi atas dua bagian. Bagian pertama berupa bangunan dengan fungsi-sungsi inti, sedangkan yang kedua berupa lanskap dan elemen-elemen. Selasar berada pada area terbuka, yaitu taman Damar Kurung. Digunakan sebagai area istirahat dan menjadi area terbuka.



Gambar 7. 33 Suasana Selasar Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Gazebo merupakan area yang digunakan untuk istiahat pengunjung, serta sebagai area tunggu. Terdapat juga gazebo pada area parkir pengelola yang dapat difungsikan untuk pengelola.



Gambar 7. 34 Perspektif Gazebo pada Taman Damar Kurung Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Taman Damar Kurung merupakan area terbuka yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Terdapat juga taman Damar Kurung pada area dalam Pusat Kesenian Ddamar Kurung di area gedung galeri dan museum. Akan tetapi lebih bersifat tertutup dan tidak untuk umum.



Gambar 7. 35 Salah Satu Suasana Photo Spot Pada Taman Damar Kurung Pusat Kesenian Damar Kurung

Sumber: Hasil Rancangan, 2018

7.2.8 Sirkulasi Tapak dan Aksesibilitas

Sirkulasi pada tapak dibuat dengan sistem searah yaitu parkir motor, mobil dan bus pengunjung berada di sebelah timur dengan alur sirkulasi parkir searah. Yaitu area drop off (area masuk) tidak dijadikan satu dengan gerbang keluar (area keluar). Serta parkir pengelola berada pada area barat (tidak bercampur dengan area pegunjung), dengan alur sirkulasi masuk dan keluarmenjadi satu.



Gambar 7. 36 Sirkulasi dan Aksesibilitas Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.3 Hasil Rancangan Interior dan Eksterior

Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini menghasilkan interior yang beralur (bercerita), terutama bangunan galeri dan museum. dengan alur yang dibagi menjadi tiga (sudah dijelaskan pada bab sebelumnya) sehingga menghasilkan interior yang memunculkan cerita.

Interior galeri bercerita dari awal sejarah, yaitu berisi tentang berita, surat kabar, informasi mendasar sejarah dan lain-lain. Didesain dengan penggabungan elemen air (water wall) untuk menunjang desain lebih bersifat pesisiran serta mengurangi suhu panas.



Gambar 7. 37 Interior Galeri Sejarah Kesenian Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Interior galeri karya Masmundari merupakan area untuk menampilkan karya maestro Masmundari selama hidupnya, baik berupa tiga dimensi maupun dua dimensi.

Dengan fokus utama adalah vitrin berisi manequen penggambaran posisi masmundari ketika melakukan penggambaran kesenian Damar Kurung.



Gambar 7. 38 7. 34 Interior Galeri karya Masmundari Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 39 Interior Galeri karya Masmundari Sumber : Hasil Rancangan, 2018

Interior pusat oleh-oleh didesain lebih terbuka dikarenakan untuk mempermudah area dapat dikenali. Serta penggunaan bukaan berbentuk daun lamtoro seperti pengambaran pada kesenian Damar Kurung. Terdapat nilai lokalitas yaitu sistem jual beli yang dilayani oleh penjual secara langsung namun dalam pembayaran terjadi dalam satu area untuk memudahkan antar pengguna. Serta pembedaan untuk area pujasera (area makan) dan dislay barang (jual-beli barang). Untuk memberi kemudahan dan sesuai kebutuhan.



Gambar 7. 40 Interior Pusat Oleh-Oleh Sumber: Hasil Rancangan, 2018

Interior pusat pembelajaran didesain lebih bersifat menyenangkan, tetapi tetap nyaman. Warna primer tetap menjadi unsur penting yang dimasukan kedalam desain untuk memunculkan sifat ceria. Terdapat pembedaan area pembelajaran untuk anakanak berada di lantai satu dan untuk dewasa berada di lantai dua. Hal ini berkaitan dengan kenyamanan dan kemudahan akses yang dibedakan setiap pengguna. Serta terdapat nilai lokalitas pembeda area kelas studio untuk perempuan dan laki-laki.



Gambar 7. 41 Interior Pusat Pembelajaran dan Penelitian Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.4 Detail desain Arsitektural dan Lanskap

Pada setiap lanskap kawasan maupun bangunan sering dijumpai gazebo atau ruang santaai pada sekitar bangunan. Tujuan pemberian gazebo dan selasar adalah untuk mempermudah pengunjung bersantai dengan nyaman.

DETAIL LANSEKAP SELASAR PADA TAMAN DAMAR KURUNG



Gambar 7. 42 Detail Selasar Pada Taman Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

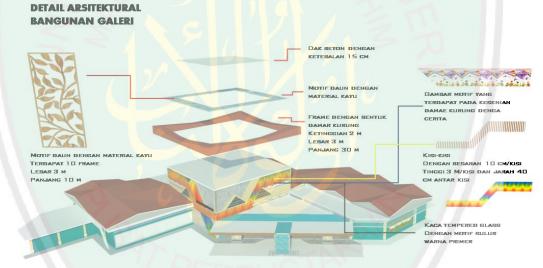


Gambar 7. 43 Detail Gazebo pada Taman Damar Kurung Sumber : Hasil Rancangan, 2018

DETAIL LANSEKAP TAMAN DAMAR KURUNG

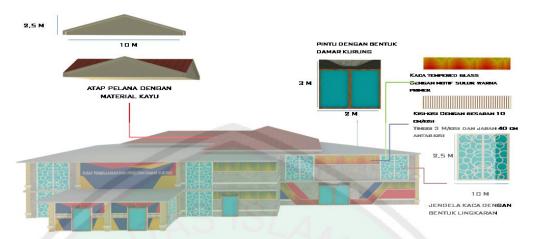


Gambar 7. 44 Detail Area Masuk Kawasan Pusat Kesenian Damar Kurung Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 45 Detail Arsitektural Bangunan Galeri Sumber : Hasil Rancangan, 2018

DETAIL ARSITEKTURAL BANGUNAN PUSAT PEMBELAJARAN DAN PENELITIAN



Gambar 7. 46 Detail Arsitektural Bangunan Pusat Pembelajaran Sumber : Hasil Rancangan, 2018



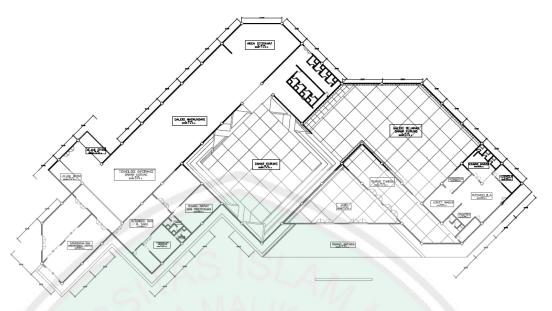
Gambar 7. 47 Detail Arsitektural Bangunan Pusat Oleh-Oleh Sumber: Hasil Rancangan, 2018

7.5 Gambar Kerja

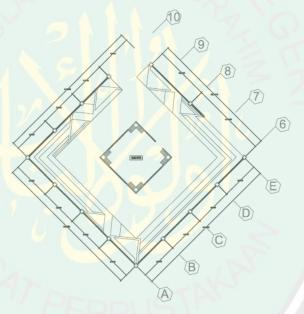
Gambar kerja menjelaskan tentang material dan ukuran bangunan berdasa**rkan** spesifikasi bangunan.

7.5.1 Bangunan Galeri dan Museum

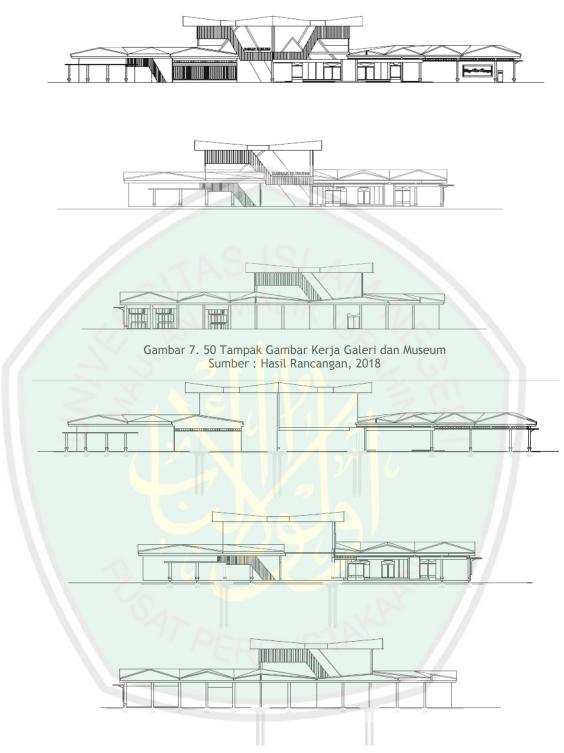
Pada bangunan galeri dan museum dibedakan menjadi tiga bagian yaitu struktur bagian bawah (pondasi), struktur bagian tengah dan struktur bagian atas. Struktur pondasi memiliki dua jenis, yaitu pada area tengah bangunan dengan ketinggian 15 m menggunakan struktur pancang dengan kedalaman 10 meter. Pada struktur bagian tengah menggunakan struktur kolom dengan ukuran 0,5 meter x 0,5 meter dengan ketinggian berbeda antara area tenga bangunan adalah 15 meter dan area samping bangunan (lantai satu) adalah 5 meter. Sedangkan struktur atas atau atap menggunakan struktur perisai dan dak. Pada area tengah menggunakan struktur rangka baja dengan finishing atap ACP Alucobond berwarna merah.



Gambar 7. 48 Denah Gambar Kerja Galeri dan Museum Lantai Satu Sumber : Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 49 Denah Gambar Kerja Galeri dan Museum Lantai Dua Sumber : Hasil Rancangan, 2018

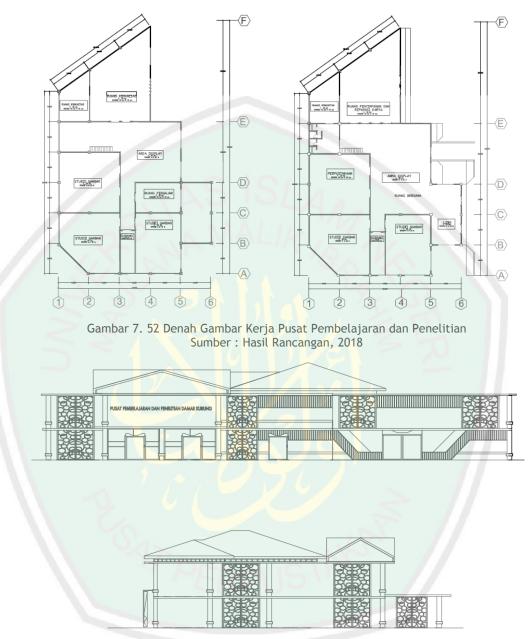


Gambar 7. 51 Potongan Gambar Kerja Galeri dan Museum Sumber : Hasil Rancangan, 2018

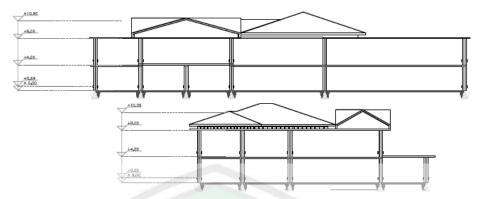
7.5.2 Bangunan Pusat Pembelajaran dan Penelitian

Pada bangunan pusat pembelajaran dan penelitian dibedakan menjadi tiga bagian yaitu struktur bagian bawah (pondasi), struktur bagian tengah dan struktur bagian atas. Struktur bagian bawah atau pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali dengan kedalam 1 meter. Pada struktur bagian tengah menggunakan struktur kolom

dengan ukuran 0.3×0.3 meter dengan ketinggian 4 meter setiap lantai. Pada struktur bagian atap menggunakan struktur atap perisai dengan ketinggian 1.5 meter dengan finishing atap ACP Alucobond berwarna merah.



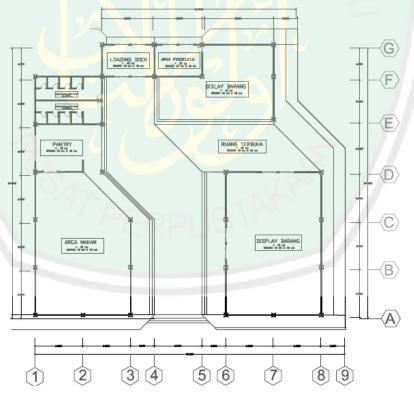
Gambar 7. 53 Tampak Gambar Kerja Pusat Pembelajaran dan Penelitian Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 54 Potongan Gambar Kerja Pusat Pembelajaran dan Penelitian Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.5.3 Bangunan Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera

Pada bangunan pusat oleh-oleh dan pujasera dibedakan menjadi tiga bagian yaitu struktur bagian bawah (pondasi), struktur bagian tengah dan struktur bagian atas. Struktur bagian bawah atau pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali dengan kedalam 1 meter. Pada struktur bagian tengah menggunakan struktur kolom dengan ukuran 0,3 x 0,3 meter dengan ketinggian 4 meter setiap lantai. Pada struktur bagian atap menggunakan dua jenis struktur, yaitu struktur atap perisai dengan ketinggian 1,5 meter dengan finishing atap ACP Alucobond berwarna merah dan struktur atap dak.



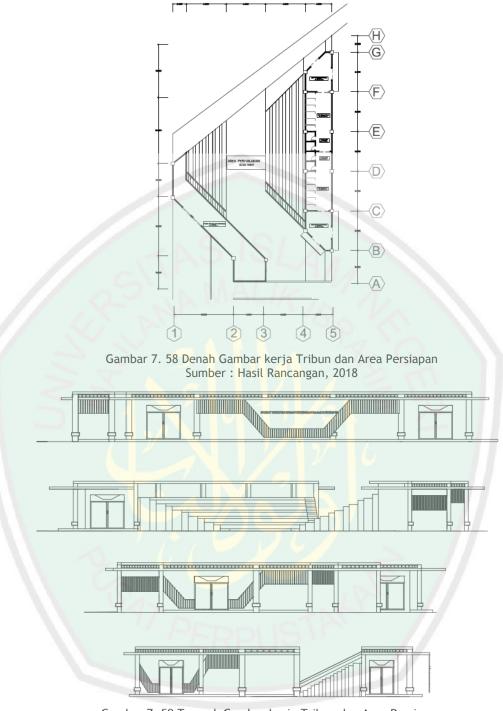
Gambar 7. 55 Denah Gambar kerja Pusat Oleh-Oleh dan Pujasera Sumber : Hasil Rancangan, 2018



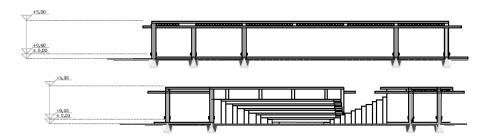
Sumber: Hasil Rancangan, 2018

7.5.4 Tribun dan Bangunan Persiapan Penampilan

Pada area tribun dan bangunan persiapan penamilan dibedakan menjadi tiga bagian yaitu struktur bagian bawah (pondasi), struktur bagian tengah dan struktur bagian atas. Struktur bagian bawah atau pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali dengan kedalam 1 meter. Pada struktur bagian tengah menggunakan struktur kolom dengan ukuran 0,3 x 0,3 meter dengan ketinggian 4 meter setiap lantai. Pada struktur bagian atap menggunakan struktur atap dak.



Gambar 7. 59 Tampak Gambar kerja Tribun dan Area Persiapan Sumber : Hasil Rancangan, 2018

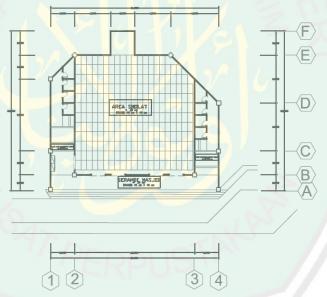




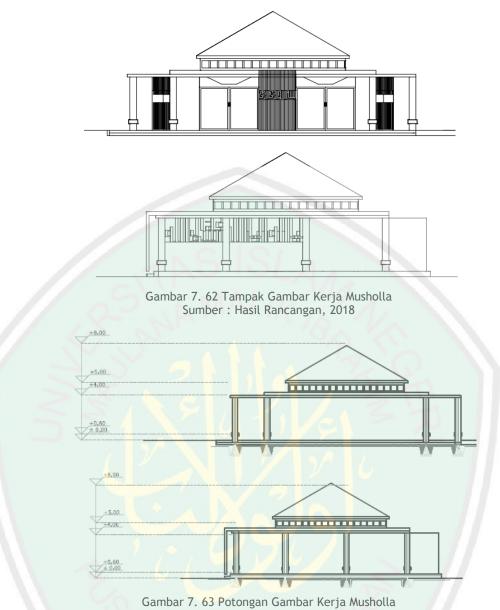
Gambar 7. 60 Potongan Gambar Kerja Tribun dan Area Persiapan Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.5.5 Musholla

Pada musholla dibedakan menjadi tiga bagian yaitu struktur bagian bawah (pondasi), struktur bagian tengah dan struktur bagian atas. Struktur bagian bawah atau pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali dengan kedalam 1 meter. Pada struktur bagian tengah menggunakan struktur kolom dengan ukuran 0,3 x 0,3 meter dengan ketinggian 4 meter setiap lantai. Pada struktur bagian atap menggunakan struktur atap perisai dengan ketinggian 1,5 meter dengan finishing atap ACP Alucobond berwarna merah.



Gambar 7. 61 Denah Gambar Kerja Musholla Sumber: Hasil Rancangan, 2018



Gambar 7. 63 Potongan Gambar Kerja Musholla Sumber : Hasil Rancangan, 2018

7.6 Kajian Integrasi Keislaman

A. Konsep Rancangan

Pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini menggunakan konsep Rancangan yang Hablumminanas dan hablumminal'alam. Yaitu memudahan bagi pengguna dan tidak mempersulitnya, serta banyak menyediakan area terbuka dan tidak merusak linngkungan sekitar.

B. Konsep Massa

Pada Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung ini dibuat semi memusat. Hal ini karena penataan yang semi memusat digunakan sebagai inti dari fungsi kawasan yang utama yaitu area pameran karya. Dengan penataan bangunan utama dikelilingi banggunan penunjang dan fasilitas-fasilitas lainnya. seperti ini akan memudahkan semua pengguna dalam menjangkaunya.



BAB VIII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian Rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik sudah sesuai dengan pendekatan yang diterapkan yakni Association With Other Arts dari penggambaran kesenian Damar Kurung serta sudah terintegrasi dengan integrasi keislaman sehingga menghasilkan prinsip ekspresif, transisi, harmoni, dan sikuen. Prinsip tersebut diimplementasikan dalam analisis rancangan dengan metode yang dikemukakan oleh IAI (1993) untuk menghasilkan konsep rancangan. Konsep dari rancangan ini adalah Living Form (bentuk yang hidup) yang menekankan pada penggabungan antara bentuuk secara visual dengan makna yang terdapat pada kesenian Damar Kurung. Sehingga penggabungan tersebut dapat membuat Rancangan bersifat hidup dan dapat dirasakan. Hal tersebut dapat menentukan Rancangan yang bersifat hidup baik secara Fasad, inteior, hingga system bangunan yang diterapkan. Untuk memaksimalkan komunikasi dan operasioal.

Berdasarkan penelitian diatas, maka rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung yang mampu memotifasi masyarakat untuk berkarya dan melestarikan kesenian Damar Kurung dapat dilihat pada setiap pola Rancangan baik secara eksterior, sirkulasi, maupun visual bangunan. Sementara itu, rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung dengan tema Association With Other Arts yang mampu mengatasi isu kebutuhan edukasi dan rekreasi dalam satu area yang mampu merepresentasikan identitas masyarakat Gresik dapat dilihat dari konsep yang diterapkan pada tapak maupun bangunan. Dengan konsep living form dan menyandingkan empat prinsip dari hubungan antara objek dan dan pendekatan sehingga bangunan mampu menjawab dan peka terhadap kebuthan pengunjung serta lingkungan sekitar.

Meski penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

7.2 Saran

Pada proses penyusunan rancangan Pusat Kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik, rancangan masih banyak kekurangan dalam menyusun laporan rancangan ini baik dalam fase proses ataupun konten dari materi terkait, dikarenakan sulit didapatkannya beberapa informasi, sehingga penambahan informasi sangat dibutuhkan ketika dilakukan keberlanjutan rancangan.

Adapun beberapa saran yang diberikan antara lain:

1. Penambahan prinsip konsep Association With Other Art dirasa akan cukup membantu kesempurnaan rancangan, mengingat bahwa masih banyak prinsip

- konsep Association *With Other Art*yang belum diteliti dan dikaji secara keseluruhan.
- 2. Penambahan informasi dan data secara keseluruhan tentang kesenian Damar Kurung di Kabupaten Gresik yang terkenal sebagai identitas Kabupaten Gresik akan membantu melengkapi data yang kurang, mengingat data yang disediakan berupa data yang terpisah antara satu kesenian dengan kesenian yang lain



DAFTAR PUSTAKA

AbdurrahmatFathoni, *AntropologiSosialBudaya: SuatuPengantar* .Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hal: 103).

Antoniades, Antony C. (1992). Poetic of Architecture: Theory of Design . New York: Van Nostrand Reinhold

Arofah, PusatSenidanKerajinan Islam di Kabupaten Gresik, Malang: 2010.

Fithriyadi, PerancanganBukuDamarKurung Gresik DenganTeknik Vector. Surabaya: 2016.

Hidayat, Rahmad. "GetahDamar", dalam http: Forester-untad.blogspot.com

Indrakusuma, Danny. 90 TahunMengabdiUntukSeniTradisiMasmundariMutiaradari Tanah Pesisir.Gresik: PustakaPesisir, 2003.

Irawan, Bambangdan Priscilla Tamara. "DASAR-DASAR DESAIN". Jakarta:GriyaKreasi, 2013

Koeshandari, Ikalsmoerdijahwati. *DamarKurung Dari MasakeMasa*. Surabaya: DewanKesenianJawa Timur, 2009.

Koeshandari, Ismoerdijahwati. "SeniHiasDamarKurungdanLukisanKaca di JawaTimur, SuatuKajianSeniRupaTradisional." Tesis Magister, ITB: 2001

Lawson, Bryan 2005. How designer think. Architectural Press

Neufert, Ernst 2002. Data Arsitektur Jilid 2. Jakarta: ERLANGGA

Panero Julius, Martin Zelnik, *Human Dimension & Interior Space*. UniversitasMichigan: Whitney Library of Design, 1979

PeranturanMenteriPariwisatadanEkonomiKreatifRepublik Indonesia Nomor 28 **Tahun** 2014 TentangStandar **Usaha JasaPenyelenggaraanPer**temuan, PerjalananInt**ensif**, Konferensi, danPameran.

Persada, 2003.

Purwanto, Yedi. SeniDalamPandangan Al-Qur'an.Surabaya: 2010

Setyorini, ISLAM DALAM SENI DAMAR KURUNG MENURUT IKA ISMOERDIJAHWATI DAN **DWI** INDRAWATI DI KABUPATEN GRESIK.Surabaya : 2014.

Tabrani, Primadi. "MeninjauBahasaRupaWayangBeberJakaKembangKuningdariTelaah Cara Wimbadan Tata UngkaanBahasaRupa Media RuparunguDwimatraStatis Modern, DalamHubungannyadenganBahasaRupaGambarPrasejarah, Primitif, Anakdan Relief CeritaCeritaLalitavistara Borobudur." DisertasiDoktor, ITB: 1990.

Umar, Husen. *MetodePenelitianUntukSkripsidanTesis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Wahyu, RizkySandika. *DamarKurung*

(MaknaLukisanDamarKurungSebagaiKesenianMasyarakat Gresik).Surabaya : 2013, hal : 114-123

Website:

http://ebooks-

islam.fuwafuwa.info/_lbnu%20Katsir/Tafsir%20lbnu%20Katsir%20Juz%2012.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=bTRkw72F-CI

http://bcmandiamondl.blogspot.co.id/

https://mulpix.com/post/1140428834753108211.html

https://twitter.com/belghisnn/status/297984244049915904

(myminong.wordpress.com).

http://www.apexls.net/cubic-led-display.html

http://jegegbagus-jegegbagus.blogspot.co.id/

http://budaya-indonesia.org/Damar-Kurung

http://aniatih.blogspot.co.id/2012/11/seni-dan-budaya-dalam-islam.html.

https://www.goodnewsfromindonesia.id/2015/12/02/sekilas-tentang-masmundari-dan-damarkurung-gresik

http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2014/140345-Damar-Kurung-Kembali-Diperkenalkan-pada-Generasi-Muda

http://www.archdaily.com/94004/museum-of-contemporary-art-studio-za-arhitekturu-d-o-o, 2010

http://www.studiohanafi.com/kolaborasi-pelukis-arsitek/

https://masyarakatindonesiacipta.wordpress.com/kontak-kami/



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIMAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
JI. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Elok Mutiara, M.T.

NIP

: 19760528 200604 2 003

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama

: Lu'ailik Mufidah

NIM

: 14660025

Judul Tugas Akhir

: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di

Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association

With Other Arts

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 28 Juni 2018 Yang menyatakan,

Elok Mutiara, M.T. NIP. 19760528 200604 2 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
JL Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulia Eka Putrie, M.T.

NIP : 19810705 200501 2 002

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Lu'ailik Mufidah

NIM : 14660025

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di

Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association

With Other Arts

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

> Malang, 28Juni 2018 Yang menyatakan,

Yulia Eka Putrie, M.T. IP. 19810705 200501 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Aisyah Nur Handriyant, S.T, M.S.c

NIPT

: 19871124 20160801 2 080

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama

: Lu'ailik Mufidah

NIM

: 14660025

Judul Tugas Akhir

: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di

Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association

With Other Arts

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 28 Juni 2018 Yang menyatakan,

Aisyah Nur Handriyant, S.T M.Sc. NIPT. 19871124 20160801 2 080



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

NIP

: 19770818 200501 1 001

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama

: Lu'ailik Mufidah

NIM

: 14660025

Judul Tugas Akhir

: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di

Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association

With Other Arts

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 28 Juni 2018 Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T. NIP. 19770818 200501 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
JI. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Yulia Eka Putrie, M.T.

NIP

: 19810705 200501 2 002

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama

: Lu'ailik Mufidah

NIM

: 14660025

Judul Tugas Akhir

: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di

Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association

With Other Arts

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur(S.Ars).

Malang, 28Juni 2018 Yang menyatakan,

Yulia Ela Putre, M.T. NIP. 19810705 200501 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama	: Lu'ailik Mufidah
NIM	: 14660025
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di
	Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With
	Other Arts
Catatan Hasil Revis	i (Diisi oleh Dosen):
Chek Kembali	Keseluruhan laporan tugas akhir
	42220000422004000000000000000000000000
***************************************	······································
	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
400440000000044440000004440000	
99999999999999999999	100000000000000000000000000000000000000
Menyetujui revisi l	aporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.
	Malang, 28 Juni2018

EMITTING TO

Dosen Pembimbing I,

Elok Mutiara, M.T. NIP. 19760528 200604 2 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama	: Lu'ailik Mufidah
NIM	: 14660025
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di
	Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With
	Other Arts Control of the Control of
Catatan Hasil Revisi	(Diisi oleh Dosen):
Integrasi Keislam	an harus tetap muntul pack bab 3,4,5

*************************	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
Menyetujui revisi lap	oran Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 28 Juni2018 Dosen Pembimbing II,

Yulia Hka Putrie, M.T.
NIP. 198/0705 200501 2 002



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI JURUSAN ARSITEKTUR JI. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Lu'ailik Mufidah NIM : 14660025 Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With Other Arts Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen): — Perfuntan lagi Standart Kamar mandi Umum — Tambahtan area titik Kumpu! — beri pembeda area tervice dan area umum Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.			
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With Other Arts Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen): — Perhankan lagi Standari Kamar mandi Umum — Tambahkan area intik Kumpul — beri pembedi area service dan area umum	Nama	: Lu'ailik Mufidah	
Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With Other Arts Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen): — Perhankan lagi Standart Kamar mandi Umum — Tambahkan area titik Kumpu! — beri pembeda area service dan area umum	NIM	: 14660025	
Other Arts Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen): - Perhantan lagi Standari Kamar mandi Umum - Tambahtan area titik Kumpu! - beri pembeda area service dan area umum	Judul Tugas Akhir	: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di	
Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen): - Perhankan lagi Stondari Kamar mandi Umum - Tambahkan area titik Kumpu! - beri pembeda area service dan area umum		Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With	
- Perhankan lagi standari Kamar mandi umum - Tambahkan area titik Kumpul - beri pembeda area service dan area umum		Other Arts	
- Tambahkan area titik Kumpul - beri pernbeda area service dan area umum	Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):		
- beri pernheda area service dan area umum	- Perhatikan lagi	Ston dart Kamar mand umum	
- beri pembeda area service dan area umum	- Tambahtan are	a titik Kumpul	
	- beri pembeda d	area service de area una	

\$*************************************			
Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.	***************************************	***************************************	
	Menyetujui revisi lap	oran Tugas Akhir yang telah dilakukan.	

Malang, 28 Juni2018 Dosen Penguji Utama,

Aisyah Nur Nandrivant, S.T M.Sc. NIPT. 19871124 20160801 2 080



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
JI. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama	: Lu'ailik Mufidah
NIM	: 14660025
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di
	Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With
	Other Arts
Catatan Hasil Revision	i (Diisi oleh Dosen):
Perhauten gomb	par Jotongan

111 30	
Menyetujui revisi la	aporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 28 Juni2018 Dosen Ketua Penguji,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T. NIP. 19770818 200501 1 001



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI JURUSAN ARSITEKTUR Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

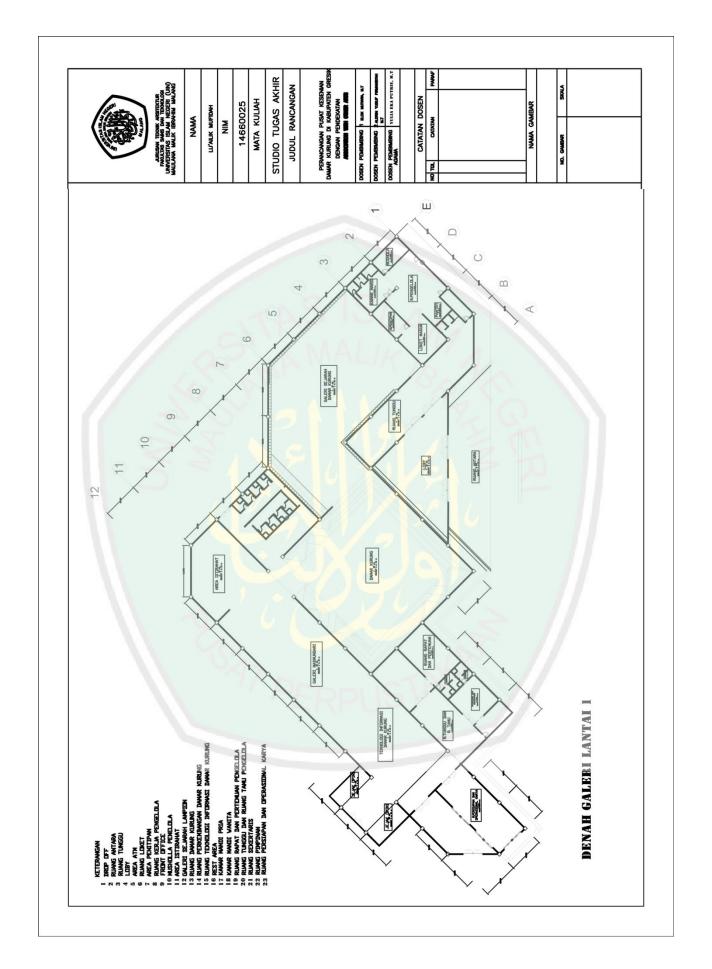
FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

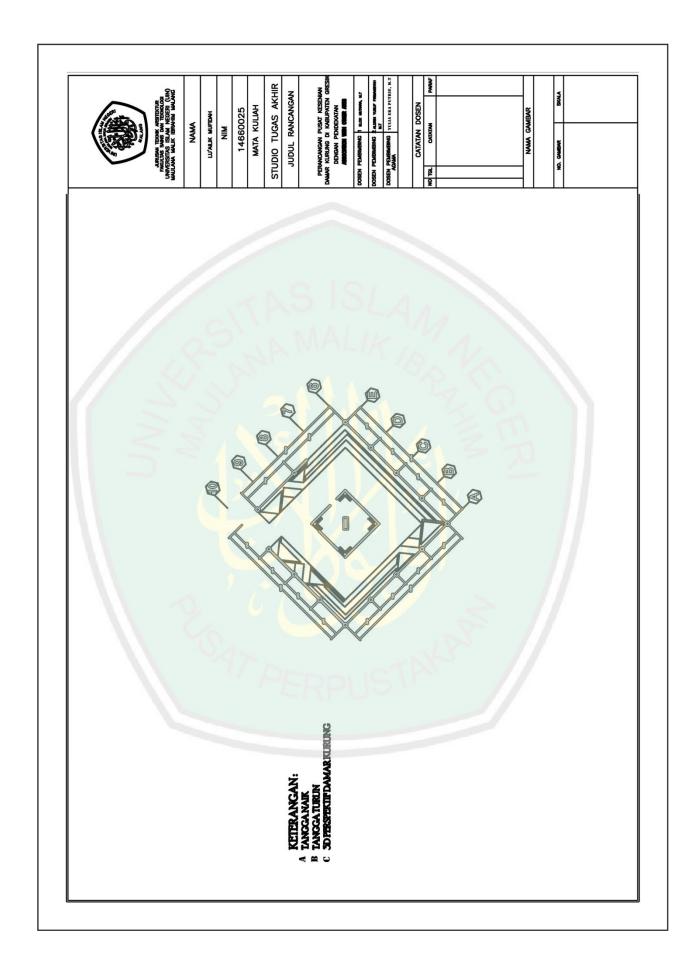
Nama	: Lu'ailik Mufidah	
NIM	: 14660025	
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Pusat Kesenian Damar Kurung Di	
	Kabupaten Gresik Dengan Pendekatan Association With	
	Other Arts	
Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):		
Tombahkan roh	Damar Kurung pada dwain yang telah dibuat	

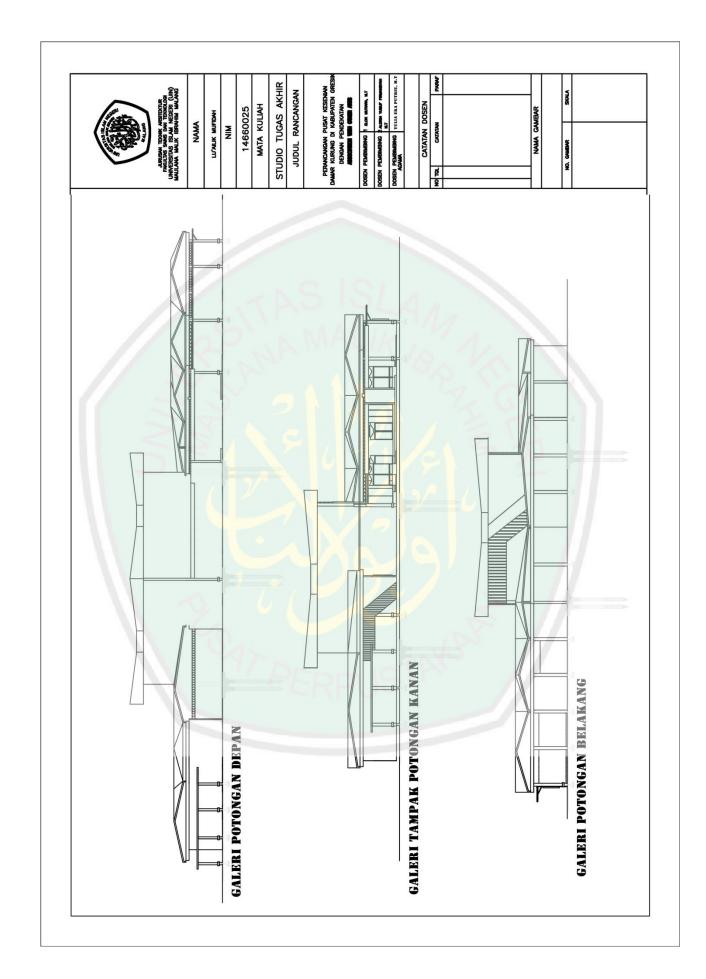
***************************************	***** <mark>********************************</mark>	
***************************************	======================================	
***************************************	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.		

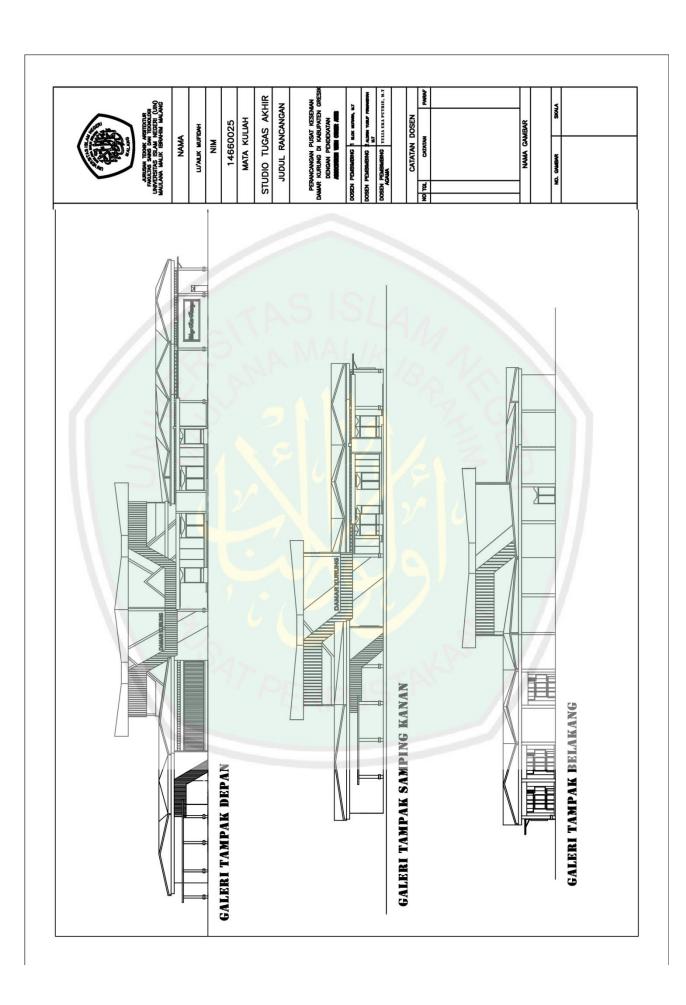
Malang, 28 Juni2018 Dosen Penguji Agama,

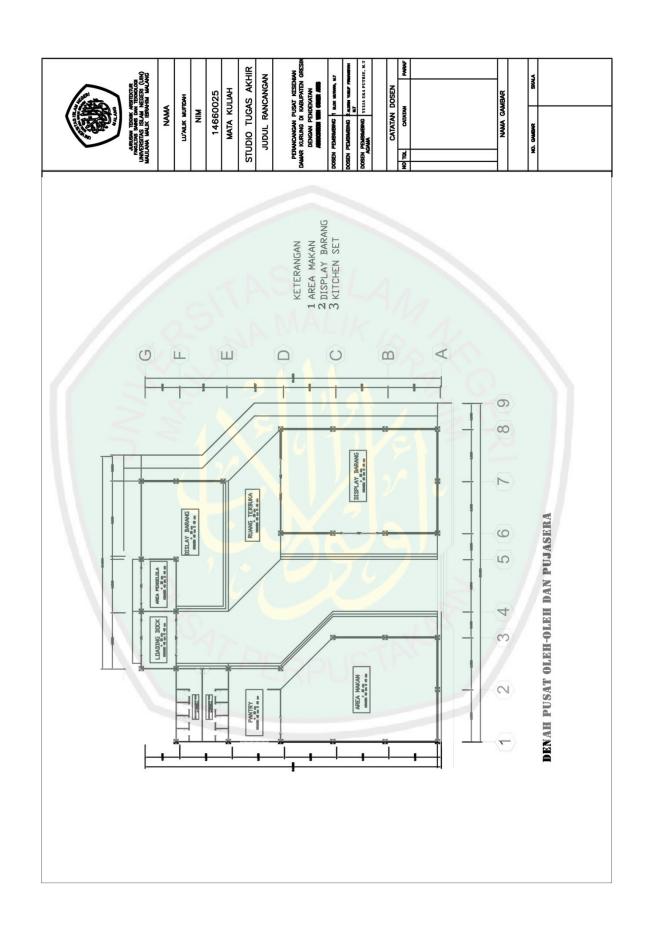
NIR. 19810705 200501 2 002

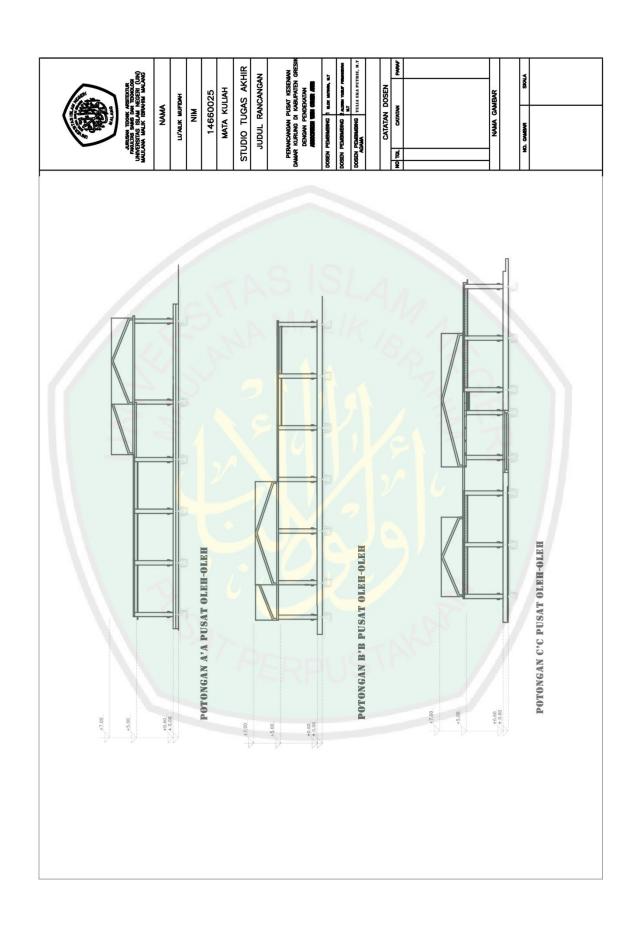


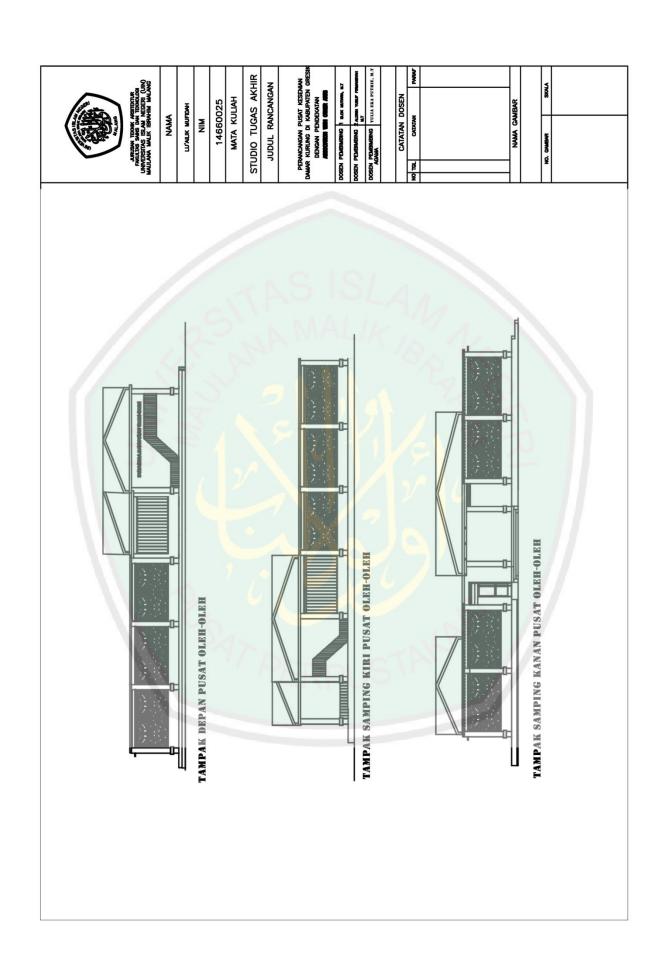


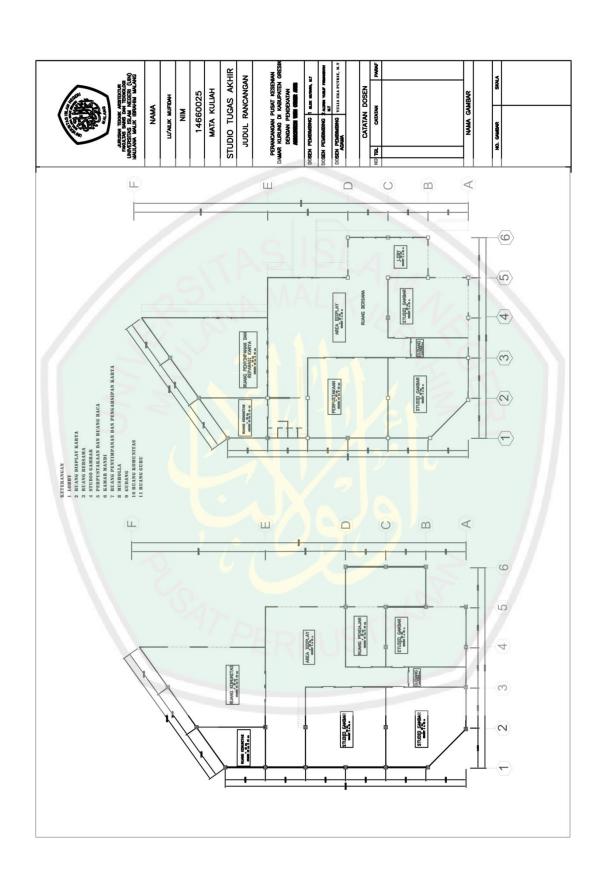


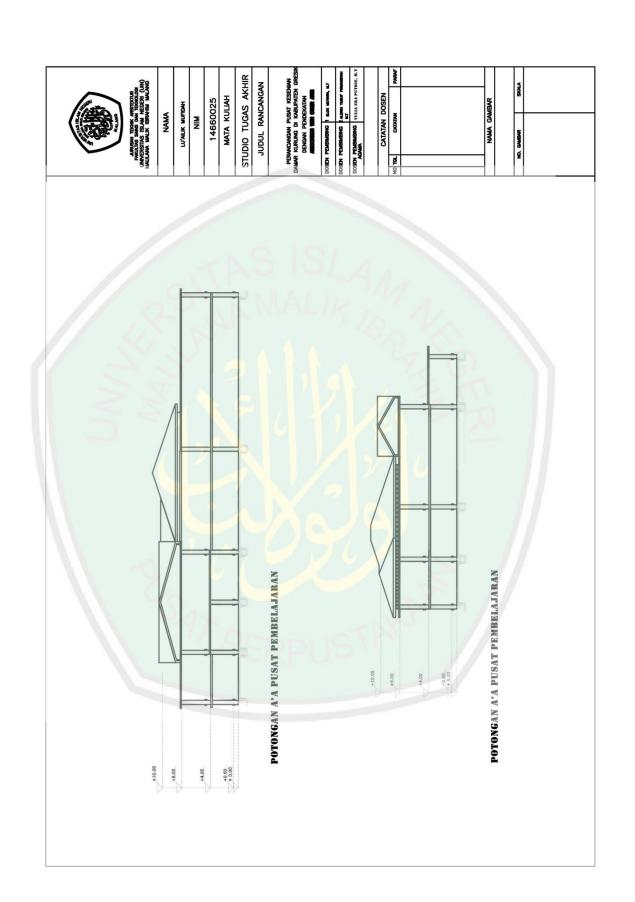


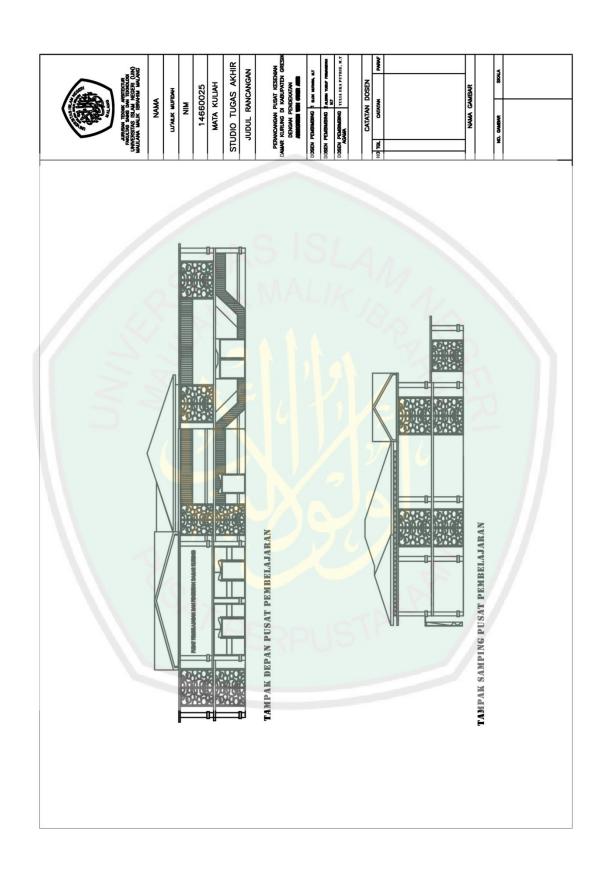


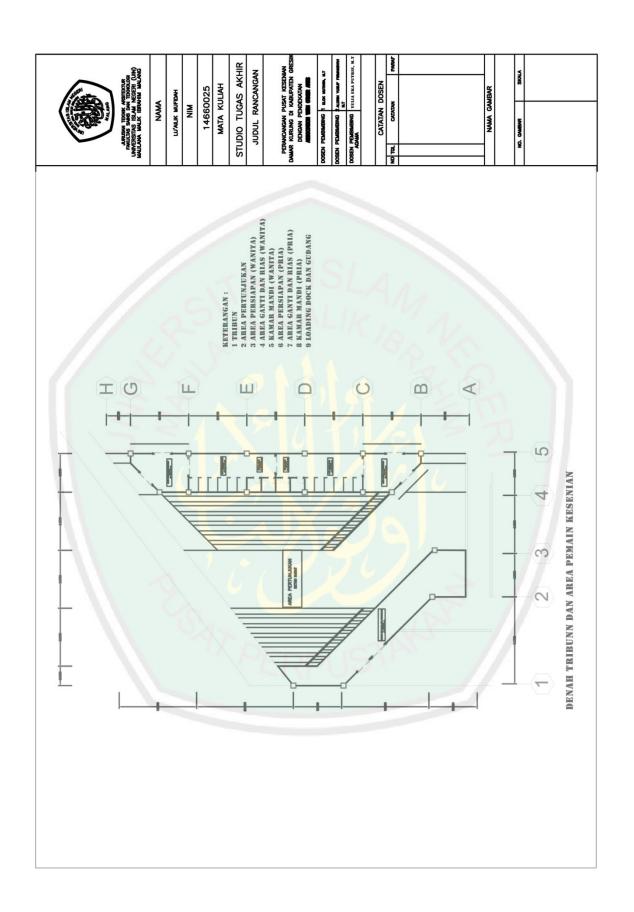


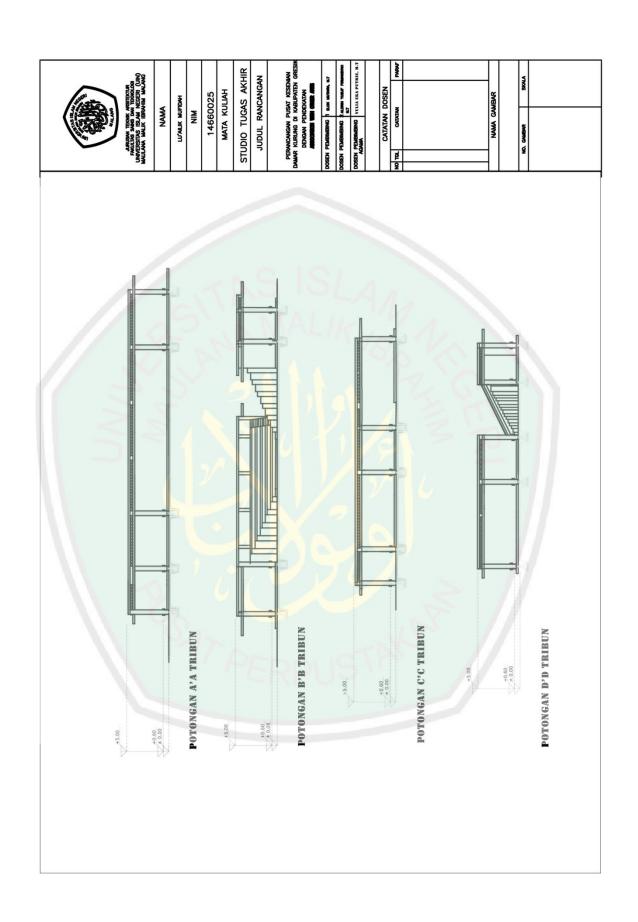


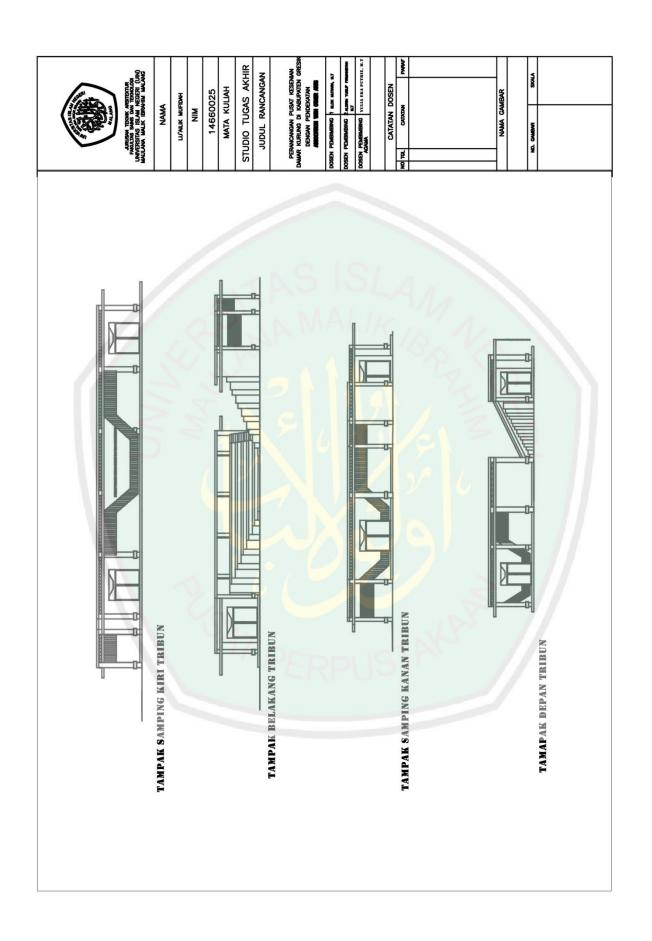


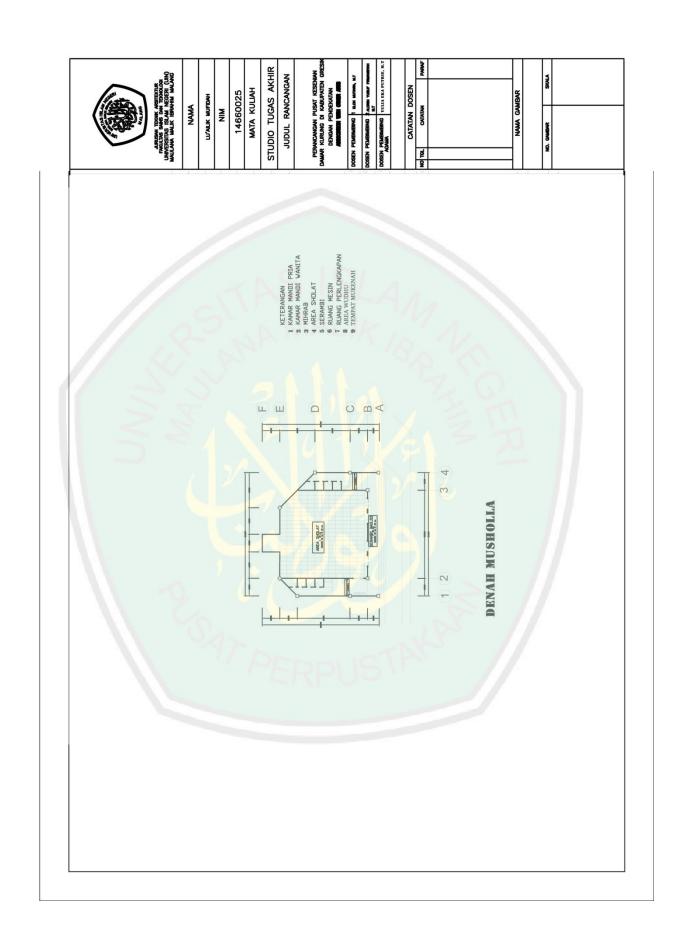


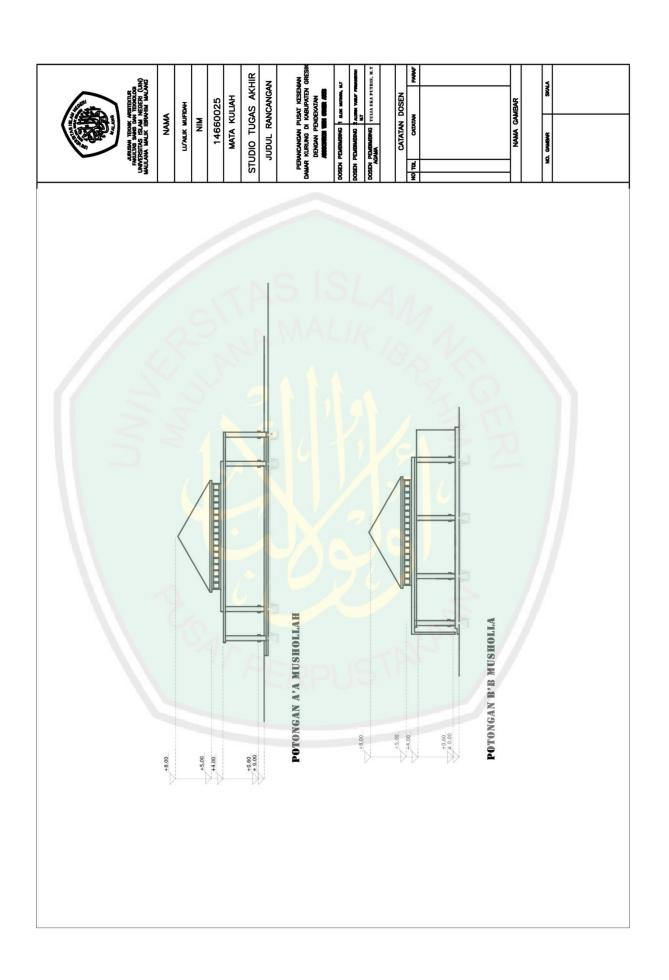


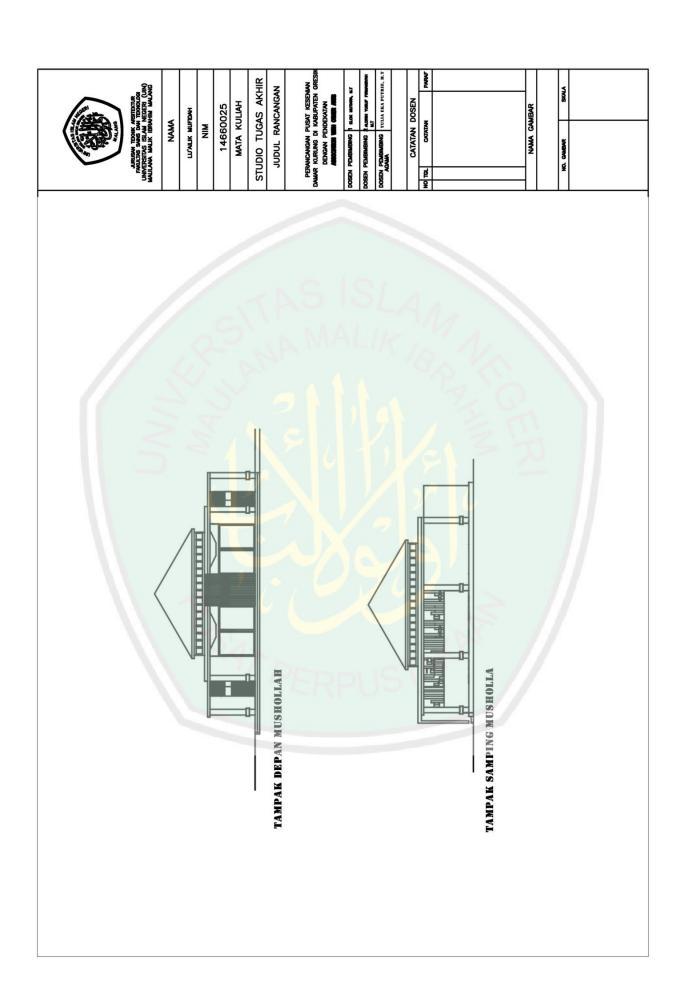




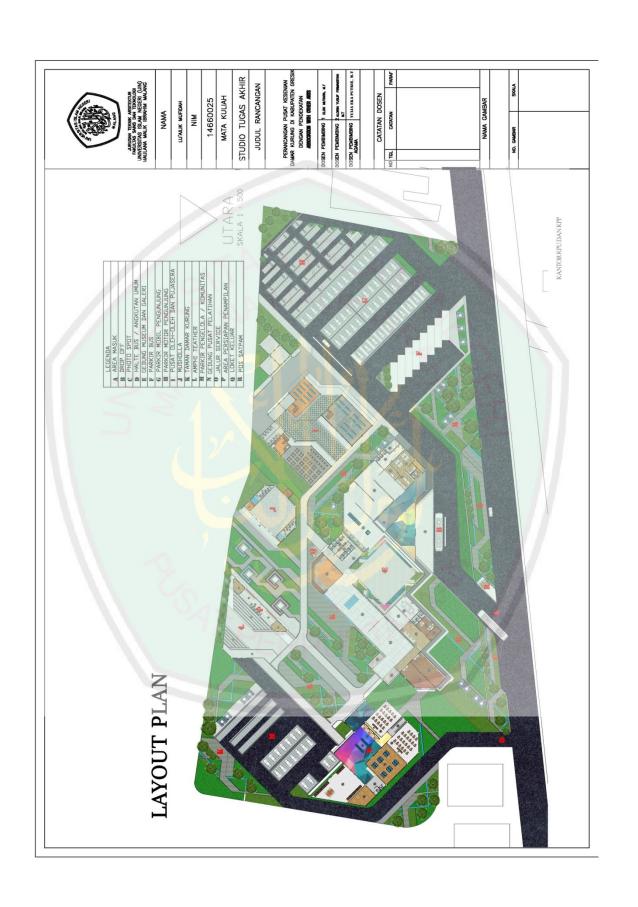


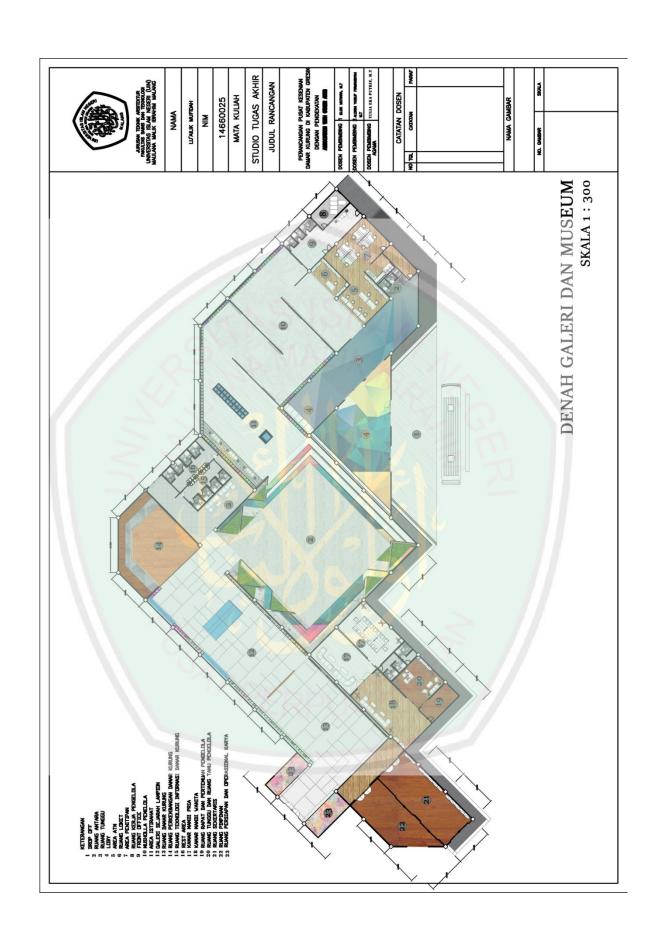


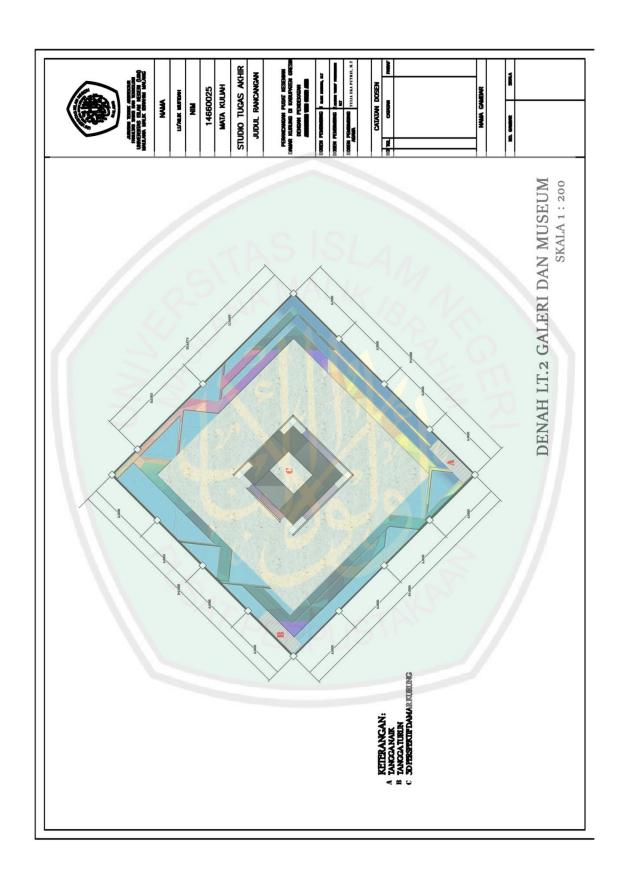












CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

