



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Obyek Perancangan

Obyek rancangan adalah Perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo, merupakan pusat wisata budaya Ponorogo yang bertujuan sebagai wadah seni dan budaya Ponorogo, sarana kultural, edukatif, dan rekreatif di kabupaten Ponorogo.

##### 2.1.1 Definisi Wisata, Budaya, dan Wisata Budaya

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara (Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, Bab 1 Pasal 1 butir 1). Echolas & Shadily dalam Warpani (2007: 7) wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang mengunjungi tempat tertentu secara suka rela dan bersifat sementara dengan tujuan berlibur atau tujuan lainnya bukan untuk mencari nafkah ([http://respository.upi.edu/operator/upload/s\\_mrl\\_055751-Chapter2.pdf](http://respository.upi.edu/operator/upload/s_mrl_055751-Chapter2.pdf)).

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis.



Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia ([http:// Budaya - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm](http://Budaya - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm)).

Wisata Budaya adalah aktivitas pariwisata dengan obyek budaya (Hurrington, 1998, p.212). Adapun deskripsi lebih lengkap dari wisata budaya ini bahwa aktivitas pariwisata dapat dianggap sebagai wisata budaya jika obyek pariwisata ini adalah melingkupi semua budaya-budaya suatu komunitas ([http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?submit.x=11&submit.y=16&page=3&qual=high&submitval=prev&fname=%2Fjiunkpe%2Fd3%2Fpari%2F2005%2Fjiunkpe-ns-d3-2005-91301090-2408-pasar\\_semawis-chapter2.pdf](http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?submit.x=11&submit.y=16&page=3&qual=high&submitval=prev&fname=%2Fjiunkpe%2Fd3%2Fpari%2F2005%2Fjiunkpe-ns-d3-2005-91301090-2408-pasar_semawis-chapter2.pdf)). Wisata budaya tidak hanya sekedar mengunjungi suatu tempat untuk menyaksikan dan menikmati atraksi, akan tetapi lebih dari itu. Mereka mungkin datang untuk mempelajari atau mengadakan penelitian tentang keadaan setempat. Seniman-seniman sering mengadakan perjalanan wisata untuk memperkaya diri, menambah pengalaman dan mempertajam kemampuan penghayatannya. Pelukis-pelukis sering menjelajahi daerah-daerah tertentu untuk mencari dan mengumpulkan obyek lukisan. Mereka itu semua mengadakan perjalanan berdasarkan motif kebudayaan. Jelaslah bahwa atraksi tidak selalu berupa kebudayaan, dapat juga berupa keindahan alam, atau seniman, atau guru yang terkenal, untuk mengadakan wawancara, bertukar pikiran dan sebagainya. Dalam wisata budaya itu juga



termasuk kunjungan wisatawan ke berbagai peristiwa khusus (*special events*) seperti upacara keagamaan, penobatan raja, pemakaman tokoh tersohor, pertunjukan rombongan kesenian yang terkenal dan sebagainya. McIntosh mengklasifikasikan motif-motif wisata yang dapat diduga menjadi empat kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. **Motif fisik**, yaitu motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan badaniah, seperti olahraga, istirahat, kesehatan dan sebagainya;
2. **Motif budaya**, yang harus diperhatikan di sini adalah yang bersifat budaya seperti, sekedar untuk mengenal atau memahami tata cara dan kebudayaan bangsa atau daerah lain: kebiasaannya, kehidupannya sehari-hari, kebudayaannya yang berupa bangunan, musik, tarian dan sebagainya;
3. **Motif interpersonal**, yang berhubungan dengan keinginan untuk bertemu dengan keluarga, teman, tetangga, atau sekedar dapat melihat tokoh-tokoh terkenal: penyanyi, penari, bintang film, tokoh politik dan sebagainya;
4. **Motif status atau motif prestise**. Banyak orang beranggapan bahwa orang yang pernah mengunjungi tempat lain itu dengan sendirinya melebihi sesamanya yang tidak bepergian. Orang yang pernah bepergian ke daerah-daerah lain dianggap atau merasa dengan sendirinya naik gengsinya atau statusnya (<http://klasifikasi-motif-dan-tipe-wisata-html>).

### 2.1.2 Budaya Ponorogo

Kabupaten Ponorogo banyak menyimpan budaya dan kekayaan tradisional. Budaya yang paling terkenal di Ponorogo adalah budaya seni Tari



*Reyog* Ponorogo. *Reyog* dimanfaatkan sebagai sarana mengumpulkan massa dan merupakan saluran komunikasi yang efektif bagi penguasa pada waktu itu.

Menurut legenda *Reyog* atau Barongan bermula dari kisah Demang Ki Ageng Kutu Suryonggalan yang ingin menyindir Raja Majapahit, Prabu Brawijaya V. Sang Prabu pada waktu itu sering tidak memenuhi kewajibannya karena terlalu dipengaruhi dan dikendalikan oleh sang permaisuri. *Reyog* mengacu pada beberapa babad, Salah satunya adalah babad Kelana Sewandana. Babad Klana Sewandana yang konon merupakan pakem asli seni pertunjukan *Reyog*. Mirip kisah Bandung Bondowoso dalam legenda Lara Jongrang, Babad Klono Sewondono juga berkisah tentang cinta seorang raja, Sewondono dari Kerajaan Jenggala, yang hampir ditolak oleh Dewi Sanggalangit dari Kerajaan Kediri. Sang putri meminta Sewondono untuk memboyong seluruh isi hutan ke istana sebagai mas kawin. Demi memenuhi permintaan sang putri, Sewondono harus mengalahkan penunggu hutan, Singa Barong (Dadak Merak). Namun hal tersebut tentu saja tidak mudah. Para warok, prajurit, dan patih dari Jenggala pun menjadi korban. Bersenjatakan cemeti pusaka Samandiman, Sewondono turun sendiri ke gelanggang dan mengalahkan Singobarong. Pertunjukan *Reyog* digambarkan dengan tarian para prajurit yang tak cuma didominasi para pria tetapi juga wanita, gerak bringasan para warok, serta gagah dan gebyar kostum Sewandana, sang raja pencari cinta ([http://id.Legenda \*Reyog\* Ponorogo dan Warok<<Arie Saksono.htm](http://id.Legenda_Reyog_Ponorogo_dan_Warok<<Arie_Saksono.htm)).

Sebagai masyarakat yang menghargai nilai-nilai budaya, setidaknya budaya dijadikan sebagai acuan dalam membentuk suatu tatanan masyarakat yang memahami warisan leluhur baik dari sisi kebiasaan dan tata aturan dalam kehidupan bermasyarakat. Karena budaya berjalan sejajar dengan agama dan



mempunyai dua persamaan, yaitu keduanya merupakan sistem nilai dan sistem simbol, dan keduanya mudah sekali terancam setiap kali ada perubahan karena mobilitas sosial. Agama dalam perspektif ilmu-ilmu sosial adalah sebuah sistem nilai yang memuat sejumlah konsepsi mengenai konstruksi realitas, yang berperan besar dalam menjelaskan struktur tata normatif dan tata sosial serta memahami dan menafsirkan dunia sekitar. Sementara seni tradisi merupakan ekspresi cipta, karya, dan karsa manusia dalam kaitannya dengan budaya yang dibentuk dalam suatu tatanan masyarakat. Dalam hal ini penerapan yang obyektif sangat efektif bagi generasi muda. Penerapan yang obyektif disini direalisasikan dalam bentuk bangunan Wisata Budaya Ponorogo sebagai mediator dan konservasi budaya yang mulai terkikis keberadaannya.

#### **2.1.2.1 *Reyog* Ponorogo sebagai Sendratari**

*Reyog* Ponorogo merupakan sebuah sendratari. Seni *Reyog* Ponorogo terdiri dari beberapa rangkaian 2 sampai 3 tarian pembukaan. Tarian pertama biasanya dibawakan oleh 6-8 pria gagah berani dengan pakaian serba hitam, dengan muka dipoles warna merah. Para penari ini menggambarkan sosok singa yang pemberani. Berikutnya adalah tarian yang dibawakan oleh 6-8 gadis yang menaiki kuda. Pada *Reyog* tradisional, penari ini biasanya diperankan oleh penari laki-laki yang berpakaian wanita. Tarian ini dinamakan tari jaran kepang atau jathilan, yang harus dibedakan dengan seni tari lain yaitu tari kuda lumping.

Tarian pembukaan lainnya jika ada biasanya berupa tarian oleh anak kecil yang membawakan adegan lucu yang disebut Bujang Ganong atau Ganongan. Setelah tarian pembukaan selesai, baru ditampilkan adegan inti yang isinya



bergantung kondisi dimana seni *Reyog* ditampilkan. Jika berhubungan dengan pernikahan maka yang ditampilkan adalah adegan percintaan. Untuk hajatan khitanan atau sunatan, biasanya cerita pendekar. Adegan dalam seni *Reyog* biasanya tidak mengikuti skenario yang tersusun rapi. Disini selalu ada interaksi antara pemain dan dalang (biasanya pemimpin rombongan) dan kadang-kadang dengan penonton. Terkadang seorang pemain yang sedang pentas dapat digantikan oleh pemain lain bila pemain tersebut kelelahan. Yang lebih dipentingkan dalam pementasan seni *Reyog* adalah memberikan kepuasan kepada penontonnya.

Adegan terakhir adalah singa barong, dimana pelaku memakai topeng berbentuk kepala singa dengan mahkota yang terbuat dari bulu burung merak. Berat topeng ini bisa mencapai 50-60 kg. Topeng yang berat ini dibawa oleh penarinya dengan gigi. Kemampuan untuk membawakan topeng ini selain diperoleh dengan latihan yang berat, juga dipercaya diperoleh dengan latihan spiritual seperti puasa dan tapa.



**Gambar 2.1** Pertunjukan *Reyog* di Ponorogo tahun 1920.  
Selain *Reyog*, terdapat pula penari Kuda Kepang dan Bujang Ganong  
(Sumber: [http://Reyog \(Ponorogo\)-Wikipedia\\_bahasa\\_Indonesia,ensiklopedia\\_bebas](http://Reyog (Ponorogo)-Wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas))



Adapun tokoh-tokoh dalam Seni *Reyog* Ponorogo yaitu:

### 1. Warok

Warok yang berasal dari kata *wewarah* adalah orang yang mempunyai tekad suci, memberikan tuntunan dan perlindungan tanpa pamrih. Warok adalah wong kang sugih *wewarah* (orang yang kaya akan *wewarah*). Artinya, seseorang menjadi warok karena mampu memberi petunjuk atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik. *Warok iku wong kang wus purna saka sakabehing laku, lan wus menep ing rasa* (Warok adalah orang yang sudah sempurna dalam laku hidupnya, dan sampai pada pengendalian batin).

Warok merupakan karakter atau ciri khas dan jiwa masyarakat Ponorogo yang telah mendarah daging sejak dahulu yang diwariskan oleh nenek moyang kepada generasi penerus. Warok merupakan bagian peraga dari kesenian *Reyog* yang tidak terpisahkan dengan peraga yang lain dalam unit kesenian *Reyog* Ponorogo. Warok adalah seorang yang betul-betul menguasai ilmu baik lahir maupun batin.



**Gambar 2.2 Warok Ponorogo**

(Sumber: [http://Reyog \(Ponorogo\)-Wikipedia\\_bahasa\\_Indonesia,ensiklopedia\\_bebas](http://Reyog (Ponorogo)-Wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas))

Dari penjelasan di atas didapat ragam gerak Tari Warok yang akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:



Tabel 2.1 Ragam gerak Tari Warok

No	Nama	Irama Hitungan	Rincian Gerak	Makna Gerakan
A	MAJU BUKA GENDING PANARAGAN			
1.	Lumaksana Panaragan	5, 6, 7, 8, 16	- Tangan kanan memegang baju, tangan kiri memegang kolor, langkah kaki kanan-kiri	- Menuju area Pendadaran (latihan)
2.	Jengkeng Seleh Busono	1-8---32	- Kaki kiri di depan kaki kanan belakang. Tangan kanan meletakkan baju. - Lawung: Kedua tangan diangkat ke atas ke bawah bergantian posisi baya mangap. - Kambeng Cakur: Tangan kiri methentheng, tangan kanan mencakur ke bawah sudut depan dan ke atas kanan	
3.	Ngayati Gedruk, Tanjak dhawah Junjungan tekuk asto	1---8----32	- Tanjak: Berdiri dari posisi jengkeng - Junjung tekuk asto: Kaki kiri diangkat lurus bersama tangan ditekuk. Kaki kanan diangkat lurus bersama tangan kanan ditekuk	-
4.	Tanjak Gedruk, Ngayati Lumaksono olah bahu, ndawah antangan tanjak	5, 6, 7, 8, 1----8 1----16 ----44	- Tanjak Posisi berhadapan: Tanjak kanan arah berlawanan lembahan jalan miring ngoyok kiri-kanan antangan, tangan kanan diangkat ke atas.	-
B.	MINGGAH GENDHING SAMPAK SESEK PANARAGAN			
1.	Enjer Kambeng	1---16	- Kedua tangan	-



	Lumaksono Srimpetan Olah Bahu Lombo	1---16	ditekuk berjalan Tranjalan - Lumaksono Srimpet: Jalan simpang atau arah berlawanan - Lombo: lambat	
2.	Lumaksono srimpetan Olah Bahu Ngracik	1---16	Ngracik cepat	
3.	Ndawah Sorogompo: Adon pundak mundur Tanjak	1---8 5, 6, 7, 8	- Berdesakan antar pundak ke kanan, ke kiri	- Menunjukkan kekuatan tubuh dan melambangkan kekuatan lahir/batin dalam olah kanuragan
4.	Enjer Olah Bahu tanjak Lumaksono gambul Ngayati Sorogompo: Adon sirah mundur tanjak	1---16 1---16 1---8 5, 6, 7, 8	- Enjer: Jalan Putar tranjalan Lumaksono - Gambul: Jalan miring angkat kaki kanan, kepala tolehan berlawanan - Adon sirah: berdesakan kepala.	- Merupakan ciri khas/symbolik, Warok Ponorogo di zaman dahulu, membuktikan seorang Warok di dalam adu kanuragan, menggunakan kekuatan tritunggal khususnya lahiriah.
5.	Enjer Lembehan Menthang ndawah tanjak Ngayati binten, mundur Tanjak	1---16 1---8 1---16 5, 6, 7, 8	- Tangan kiri lurus ke samping atas, tangan kanan lembehan sambil berjalan. - Binthen: memeukul dada bergantian antar lawan.	- Merupakan penggambaran kekuatan tangan seorang Warok yang melebihi kekuatan singa.
6.	Enjer Kambeng, Tanjak Ngayati adon gares, mundur Tanjak	1---16 1---8 1---16	- Enjer: Jalan berputar - Adon Gares: mengadu kaki kanan dengan lawan	- Bahwa kekuatan Kaki seorang Warok bagaikan baja. Di sini mengandung arti teguh, ora mingkuh terhadap tantangan
7.	Enjer Bedolan Kolor Ganti Nyabet, mundur tanjak	1---16	- Enjer: Jalan berputar sambil membawa kolor persiapan untuk mencambuk lawan	- Merupakan agul- agul atau penentuan kekuatan seorang Warok sebagai tolak ukur (Kesanktian seorang Warok)
8.	Ndawah Pandadaran sesumbar, ganti Nyabet Tanjak	1---16 1---16 5, 6, 7, 8 1---16 1---8 1---16	- Pandadaran: Sang lawan membalas serta mencambuk serta merasa gembira, lawannya jatuh posisi duduk, kaki kanan lurus, kaki kiri ditekuk (jigang)	-



			- Penyembuhan: Lawan yang jatuh disabet kolor, berdiri sempoyongan dan kembali sehat dilanjutkan jalan.	
C.	MANDHAP GENDING PANARAGAN			
1.	Bumi langit, Ngayati Lumaksono Panaragan	5, 6, 7, 8 1---16 5, 6, 7, 8 1---16	- Memegang kolor ke depan bawah dan ke atas. - Mulai berjalan sambil memegang kolor	-
2.	Ngayati Jengkeng Nyampir/ngasto busono ndawah lumaksono Panaragan	1---16 5, 6, 7, 8 1---16 1---16 1---16	- Mulai jengkeng (duduk) mengambil baju disampirkan di pundak kanan, dan tangan kiri methenteng memegang kolor	-

Sumber: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 62).

Dari tabel di atas dapat diketahui urutan-urutan gerakan pada saat warok tampil dan irama hitungan pada gerakan warok.

## 2. Jathilan

Jathil adalah prajurit berkuda dan merupakan salah satu tokoh dalam seni *Reyog*. Jathilan merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda. Tarian ini dibawakan oleh penari di mana antara penari yang satu dengan yang lainnya saling berpasangan. Ketangkasan dan kepiawaian dalam berperang di atas kuda ditunjukkan dengan ekspresi atau greget sang penari.

Jathilan ini pada mulanya ditarikan oleh laki-laki yang halus, berparas ganteng atau mirip dengan wanita yang cantik. Gerak tarinya pun lebih cenderung feminin. Sejak tahun 1980-an ketika tim kesenian *Reyog* Ponorogo hendak dikirim ke Jakarta untuk pembukaan PRJ (Pekan Raya Jakarta), penari jathilan



diganti oleh para penari putri dengan alasan lebih feminin. Ciri-ciri kesan gerak tari Jathilan pada kesenian *Reyog* Ponorogo lebih cenderung pada halus, lincah, genit. Hal ini didukung oleh pola ritmis gerak tari yang silih berganti antara irama *mlaku* (lugu) dan irama *ngracik*.



Gamabr 2.3 Jathilan (depan)

(Sumber: [http://Reyog \(Ponorogo\)-Wikipedia\\_bahasa\\_Indonesia,ensiklopedia\\_bebas](http://Reyog (Ponorogo)-Wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas))

Dari penjelasan di atas didapat ragam gerak Tari Jathil yang akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2 Ragam gerak Tari jathil

No	Nama	Irama Hitungan	Rincian Gerak	Makna Gerakan
1.	Jalan Nyongklang	5x8	- Kebyak sampur kedua tangan, disertai kaki kiri tanjak, kaki kanan jalan nyongklang kedua tangan memegang kuda.	- Menggambarikan segerombolan pasukan berkuda yang ikut membantu melawan Singo Barong
2.	Jalan Drap di tempat	2x8	- Kedua kaki sejajar, mendhak. Tolehan ke arah kiri dan kanan. Diakhiri tanjak kaki kanan lalu duduk	- Menunjukkan seorang Jathil melakukan persiapan dan <i>argument</i> para Jathil melakukakan persiapan maju menunjukkan kemampuannya.
3.	Sembahan	5x8 5x8	- Sembahan mengangkat kedua tangan dengan mempertemukan kedua telapak tangan di depan hidung. - Turun kedua tangan, tangan kanan diletakkan di pinggang, tangan kiri diletakkan di lutut kiri	- Menggambarkan kesiapan pribadi seseorang tidak cukup dan harus meminta petunjuk dan perlindungan dari Tuhan Yang Maha Kuasa.
4.	Berdiri	1x8	- Kebyak sampur kedua tangan disertai kaki	-



			kiri tanjakan kanan nyongklang	
5.	Jalan Nyongklang	2x8	- Kedua tangan memegang kuda	-
6.	Jalan lenggang di tempat	2x8	- Tangan kiri memegang kuda, tangan kanan lembahan memegang sampur	-
7.	Edreg	2x8 1-4 5-8 1-4 5-8	- Kedua tangan memegang kuda, jalan ditempat memutar haluan ke kanan. - Memutar ke tengah - Memutar ke kiri - Memutar ke tengah	- Menunjukkan seorang Jathilsedang mencari posisi yang tepat untuk berkiprah argumen para Jathil mempersiapkan diri melawan Singo Barong.
8.	Jalan Nyongklang	2x8	- Kebyak kedua sampur, disertai kaki kiri tanjak kaki kanan	-
9.	Tebahan	2x8 1-8 1-8	- Tebahan kanan, tercet ke kiri - Tebahan kiri, tercet ke kanan	
10.	Jalan Nyongklang	2x8	- Kebyak sampur kedua tangan, disertai kaki kiri tanjak kanan	-
11.	Ogek Bahu	1x8	- Kaki tanjak kanan, kedua tangan memegang kuda menggerakkan bahu	- Menggambarkan para penunggang kuda menunggu Singo Barong menyerang lebih dahulu. Ini dapat dimaknai sebagai seorang yang tidak sombong
12.	Loncatan	2x8 1-4	- Loncatan 3 kali, kedua tangan memegang kuda disertai anggukan	- Menunjukkan tata cara perang dan menunjukkan seorang Jathil sedang menghindari serangan musuh.
13.	Gejagan	3x8 1-4 5-8 1-4	- Kedua tangan memegang kuda (mekak). Gejug kaki kanan ke kiri 2 hitungan jalan. - Ke kanan 2 hitungan. - Ke kiri 2 hitungan	- Menunjukkan tata cara berperang
14.	Loncatan	1x8	- Loncatan 3 kali disertai anggukan	-
15.	Edreg mundur	1x8	- Kedua tangan memegang kuda, jalan di tempat	-
16.	Jalan Nyongklang	1x8	- Kebyak kedua sampur disertai kaki kiri tanjak lalu kanan	-



17.	Polah kaki	3x8	- Kedua tangan memegang kuda, tanjak kaki kiri, gerak kaki kanan ke kiri, ke kanan dan diakhiri tanjak kanan	-
18.	Ukel Karna	2x8	- Tangan kanan dimuka dahi, tangan kiri ukel trap telinga, kemudian sebaliknya diselingi olah janggan	-
19.	Jalan Nyongklang	2x8	- Kebyak sampur kedua tangan, disertai kaki kiri tanjak kanan	-
20.	Jalan Empat	2x3	- Melangkah kaki ke kanan 4 kali - Melangkah kaki ke kiri 4 kali - Melangkah kaki ke kanan 4 kalidiselingi junjungan kaki kiri, kanan, diakhiri dengan tanjak kanan.	-
21.	Gejug Mundur	1x8	- Kaki kanan di depan, kedua tangan memegang kuda, tanjak kanan.	-
22.	Bumi Langit	2x8	- Bumi langit tangan kanan.	- Menggambarkan kesadaran para jathil akan adanya langit di atas langit, pasti ada yang melebihi kemampuan seseorang, jadi tidak diperbolehkan bagi manusia untuk bersikap sombong dengan kemampuan yang dimilikinya

Sumber: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 67).

Dari tabel di atas dapat diketahui urutan-urutan gerakan pada saat jathil tampil dan irama hitungan pada gerakan jathil.

### 3. Bujang Ganong (Ganongan)

Bujang Ganong (Ganongan) atau Patih Pujangga Anom adalah salah satu tokoh yang enerjik, kocak sekaligus mempunyai keahlian dalam seni bela diri sehingga disetiap penampilannya senantiasa di tunggu - tunggu oleh penonton



khususnya anak - anak. Bujang Ganong menggambarkan sosok seorang Patih Muda yang cekatan, berkemauan keras, cerdas, jenaka dan sakti.



**Gambar 2.4 Bujang Ganong (Ganongan)**

(Sumber : [http://Reyog \(Ponorogo\)-Wikipedia\\_bahasa\\_Indonesia,ensiklopedia\\_bebas](http://Reyog (Ponorogo)-Wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas))

Dari penjelasan di atas didapat ragam gerak Tari Bujang Ganong yang akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Ragam gerak Tari Bujang Ganong**

No	Nama	Irama Hitungan	Rincian Gerak	Makna Gerakan
1.	Lampah Pedot	1-4	- Berjalan sambil meloncat dua langkah mundur.	- Menunjukkan kemampuannya di medan perang
2.	Duduk Godek	1-8	- Duduk kepala godek kanan-kiri kaki mengenjali	- Menunjukkan tata cara Bujang Ganong mempersiapkan diri untuk berperang.
3.	Sembahan  Jurus berdiri	1-8  1-4	- Sembahan tangan dari bawah dagu diangkat terbalik terus maju diangkat dimuka dahi. - Berdiri jurus tangan kanan, jotos ke depan sambil putar duduk lagi.	- Menggambarkan kesiapan pribadi diri seseorang tidak cukup dan harus meminta petunjuk dan perlindungan dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Ini merupakan wujud sikap religiusitas dari masyarakat yang tidak sombong.
4.	Duduk Berdiri trap rawisan	1-4 1-8	- Mengenjali - Rawisan kaki maju mundur	-
5.	Ater-ater  Incengan dalam	1-8  1-4	- Semacam sabetan bedanya telapak tangan yang kanan di atap (murep).	- Menggambarkan kehidupan sosial manusia dari ketidak sempurnaan sebagai



	Kerepan Laku jingkat putar Ajak-ajak bolo Kerepan Laku jingkat	1-4 1-4 1-4 1-4	- Melihat jalan yang akan dilalui ke depan - Jalan cepat - Jalan jingkat putar - Undang-undang teman prajurt - Jalan cepat - Jalan jingkat	individu, terkadang dia tidak mampu melakukan segala hal sendiri tapi memerlukan bantuan dari orang lain.
6.	Putar Sirepan (iromo sirepan) Ater-ater jalan lenggang Glebak putar Jalan lenggang kaki gejuk	1-8 1-8 2-8	- Tangan daplang kaki silang, jalan ngece - Jalan lombo kaki kanan-kiri gejuk (tunggak kanan-kiri) - Putar glebak jalan gejuk kiri. - Jalan lenggang kaki gejuk kiri-kanan - remo 3 kali glebak menata kumis.	- Menggambarkan sikap benar-benar siap untuk menerima serangan lawan dengan tidak ada kecanggungan sedikitpun dalam setiap gerakannya.
7.	Ater-ater jalan lenggang	3-8	- Jalan lenggang, trap, tubruk jingkat, mundur jalan pelan, jungkir balik jengkar, endhokan kaki diputar, nungging kepala di bawah, duduk timpuh, sikap susah tangan songgo uwang	- Menunjukkan tata cara di medan pertempuran.
8.	Ater-ater jengkeng banting	2-8	- Jengkeng bantingan tangan kiri kanan 3 kali putar bopongan tangan kiri, keter, terus jalan nyeko sirepan	-
9.	Jalan isis-isis (kipas sampur) iromo lombo Jalan cepat Ater-ater dupak sempok	1-4 1-8 1-4	- Jalan sambil kipas sampur lombo - Jalan cepat, ater-ateSr, dupak - Sempok	- Menunjukkan Bujang Ganong sedang mundur dari hadapan musuh
10.	Berdiri dupak, glebak uler keket	1-4	- Tengkreup sambil maju, sambil menggeliatkan badan	- Menunjukkan Bujang Ganong sedang menghindari serangan musuh kemudian kembali menyerang
11.	Terlentang, kip	1-4	- Mlumah, berdiri sambil kip (meloncat berdiri)	- Menunjukkan Bujang Ganong sedang menghindari serangan musuh kemudian kembali menyerang
12.	Jalan edrek bahu digerakkan akerepan	1-4	- Jalan gecul, bahu digerakkan - Cepetan seperti edrek tersebut	- Menggambarkan kelincahan dan kecerdikan Bujang Ganong sebagai seorang patih.
13.	Lenggang buyut trap kaki kanan ke	1-4	- Lenggang sambil kepala digerakkan seperti orang	- Menunjukkan Bujang Ganong



belakang.			buyuten.	sedang kuwalahaan
Jungkir balik muka	1-4		- Anjir walik maju,	mengalami
belakang.			belakang 3 kali	kekalahann melawan
Duduk simpuh.	1-4			musuh dan
			- Duduk kaki keduanya	mengalami
Ajak-ajak bolo	1-4		ke belakang (timpuh).	kekalahan dalam
lombo, kerepan				pertempuran.
			- Mengajak teman	
			(prajurit)	

Sumber: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 71).

Dari tabel di atas dapat diketahui urutan-urutan gerakan pada saat Pujangganong tampil dan irama hitungan pada gerakan Pujangganong.

#### 4. Prabu Klono Sewandono

Prabu Klono Sewandono atau Raja Kelono adalah seorang raja sakti mandraguna yang memiliki pusaka andalan berupa Cemeti yang sangat ampuh dengan sebutan Kyai Pecut Samandiman kemana saja pergi sang Raja yang tampan dan masih muda ini selalu membawa pusaka tersebut. Pusaka tersebut digunakan untuk melindungi dirinya. Kegagahan sang Raja di gambarkan dalam gerak tari yang lincah serta berwibawa, dalam suatu kisah Prabu Klono Sewandono berhasil menciptakan kesenian indah hasil dari daya ciptanya untuk menuruti permintaan Putri (kekasihnya). Karena sang Raja dalam keadaan mabuk asmara maka gerakan tarinyapun kadang menggambarkan seorang yang sedang kasmaran.



Gamabr 2.5 Prabu Klono Sewandono  
 (Sumber: [http://Reyog \(Ponorogo\)-Wikipedia\\_bahasa\\_Indonesia,ensiklopedia\\_bebas](http://Reyog (Ponorogo)-Wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas))



Dari penjelasan di atas didapat ragam gerak Tari Prabu Klonosewandono yang akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.4 Ragam gerak Tari Prabu Klonosewandono

No	Nama	Irama Hitungan	Rincian Gerak	Makna Gerak
1.	Besut tanjak melangkah	1-2 3-4 5-6 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Angkat kaki kiri, tangan kiri menthang ditarik ke depan dada. Tangan kanan dari dada ditarik ke kanan tolehan ke kanan.</li> <li>- Tangan kanan ditarik lurus ke depan. Badan merendah posisi setengah putar ke kiri. Tangan kanan mencari pangkal sampur.</li> <li>- Kaki kiri melangkah arah serong kiri.</li> <li>- Tangan kanan gerak putar (ukel) di depan.</li> <li>- Kaki kanan napak maju. Tangan kanan lurus trap lutut kanan.</li> </ul>	- Klonosewandono mempersiapkan diri masuk ke gelanggang dan melawan Singobarong.
2.	Lumaksono	1-2 3-4 5-6 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Langkah kiri</li> <li>- Langkah kanan</li> <li>- Langkah kiri</li> <li>- Langkah kanan dst (jalan mengelilingi pangung searah jarum jam, sampai menghadap pengujung kembali)</li> </ul>	- Klonosewandono mempersiapkan diri masuk ke gelanggang dan melawan Singobarong.
3.	Besut tanjak serong kanan	1-2 3-4 5-6 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaki kiri melangkah silang ke kanan.</li> <li>- Angkat kaki kanan, tangan kanan gerak putar</li> <li>- Napak kaki kanan tanjak serong kanan. Tangak kanan lurus trap lutut kanan. Tangan kiri menyemburit trap chentik</li> </ul>	-Menggambarkan perlunya kesiapan dalam melakukan semua hal. Selain kesiapan, kewaspadaan, dan ketelitian dalam melihat situasi dan kondisi sekitar.
4.	Ulat kengser seling jingga	1-8 1-4 5-6 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ulat kanan</li> <li>- Siring ke belakang (pada hitungan 4 kaki kiri diangkat)</li> <li>- Letakkan kaki kiri kembali, tangan kanan</li> </ul>	-



		1-6 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>ukel di depan dada.</li> <li>- Tanjak kanan, kedua tangan di pinggang.</li> <li>- Gerak kepala tiap dua hitungan</li> <li>- Encet bada</li> </ul>	
5.	Besut tanjak serong kiri	1-2 3-4 5-6  7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaki kiri melangkah serong kiri.</li> <li>- Kaki kanan melangkah silang ke kiri ukel</li> <li>- Kaki kiri melangkah dan tanjak serong kiri. Tangan kiri lurus trap dan lutut kiri, telapak kaki ngrayung. Tangan kanan trap centhik kanan (pegang cemeti tegak lurus)</li> </ul>	
6.	Ulat kengser seling jingga	1-8 1-4  5-6  7-8 1-6 7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ulat kiri</li> <li>- Sirig ke belakang (pada hitungan 4 angkat kaki kiri)</li> <li>- Meletakkan kaki kiri kembali tangan kanan gerak putar di depan dada</li> <li>- Napak dan tanjak kanan, malangkerik.</li> <li>- Gerak kepala tiap dua hitungan</li> <li>- Encot badan</li> </ul>	-
7.	Sabetan Tanjak	5-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dorong badan ke kanan, tangan kanan yang menthang digerak putar (ukel)</li> </ul>	-

Sumber: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa, 1996: 77*).

Dari tabel di atas dapat diketahui urutan-urutan gerakan pada saat Prabu Klonosewandono tampil dan irama hitungan pada gerakan Prabu Klonosewandono.

## 5. Dadak Merak atau Singo Barong

Dadak Merak atau Singo Barongan merupakan peralatan tari yang paling dominan dalam kesenian *Reyog* Ponorogo. Bagian-bagiannya antara lain: Kepala Harimau (caplokan), terbuat dari kerangka kayu, bambu, rotan ditutup dengan



kulit Harimau Gembong. Dadak Merak, kerangka terbuat dari bambu dan rotan sebagai tempat menata bulu merak untuk menggambarkan seekor merak sedang mengembangkan bulunya dan menggigit untaian manik - manik (tasbih). *Krakap* terbuat dari kain beludru warna hitam disulam dengan *monte*, merupakan aksesoris dan tempat menuliskan identitas group *Reyog*. Dadak Merak ini berukuran panjang sekitar 2,25 meter, lebar sekitar 2,30 meter, dan beratnya hampir 50 kilogram. Singo Barongan ini melambangkan seekor singa dan merak, penguasa Hutan Lodaya.



**Gambar 2.6 Barongan (Dadak Merak)**  
 (Sumber: [http://Reyog \(Ponorogo\)-Wikipedia\\_bahasa\\_Indonesia,ensiklopedia\\_bebas](http://Reyog (Ponorogo)-Wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas))

Dari penjelasan di atas didapat ragam gerak Barongan (Dadak Merak) yang akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.5 Ragam gerak Barongan (Dadak Merak)

No	Nama	Irama Hitungan	Rincian Gerak	Makna Gerakan
1.	Persiapan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi kaki jongkok (jengkeng) yaitu kaki kiri napak, sedangkan kaki kanan lutut diletakkan (napak)</li> <li>- Kedua tangan napak di depan kedua kaki berfungsi sebagai penyangga badan kedua tangan ini digambarkan sebagai kaki depan seekor harimau</li> </ul>	
2.	Lampah jongkok	1 dan 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melangkah lutut kiri, bersama-sama tangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan diri melawan musuh.</li> </ul>





		5-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kedua tangan digerakkan turun naik di bawah dagu</li> <li>- Kembali tanjak duduk</li> </ul>	
6.	Ukel Guwak Dibal	1, 2, 3 4 5-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi sama dengan nomor 3</li> <li>- Tangan kiri napak di tanah</li> <li>- Tangan kanan mengusap tanah 3 kali</li> <li>- Tangan kanan dilembar ke belakang</li> <li>- Kembali tanjak duduk</li> </ul>	- Menunjukkan Singo Barong sedang meratapi kealahannya.
7.	Ukel Cakur	1-4 5-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi sama dengan nomor 3</li> <li>- Kedua tangan bergantian mencakar-cakar tanah dan dilempar ke belakang</li> <li>- Kembali tanjak duduk</li> </ul>	- Semua gerakan yang diperagakan oleh Singo Barong merupakan manifestasi dari angkara murka dan keburukan-keburukan lainnya yang pada akhirnya dikalahkan oleh kebajikan.

Sumber: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa, 1996: 95*.

Dari tabel di atas dapat diketahui urutan-urutan gerakan pada saat Barongan (Dadak Merak) tampil dan irama hitungan pada gerakan Barongan.

Dalam penampilannya *Reyog* juga diiringi oleh seperangkat gamelan, dengan musik yang khas.



Gambar 2.7 Jenis alat musik pengiring *Reyog*  
(Sumber: <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/530/jbptunikompp-gdl-dickyfirma-26479-4-07.Unik-i.pdf>)

Seluruh peralatan yang digunakan dalam pertunjukan ini berjumlah 17, juga mengingatkan kita wajib menyembah kepada Allah dalam sehari 17 rekaat.



Selain itu nada-nada yang dihasilkan dari alat Gamelan Laras Slendro mempunyai wilahan dengan nada 1, 2, 3, 4, 5, 6 yang jika dijumlahkan ada 17 (Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 6).

#### **2.1.2.2 Reyog Ponorogo dari Cara Menarikannya.**

*Reyog* Ponorogo banyak memiliki daya tarik tersendiri dalam menampilkannya, dan salah satunya adalah cara menampilkannya dalam suatu tarian. Berikut ini merupakan cara menarik suatu *Reyog*, yaitu:

##### **1. Tari Lepas**

Tari lepas merupakan pementasan tari secara sendiri-sendiri, dimana masing-masing peraga menari secara bergantian dan beruntun sesuai pedoman, yaitu Tari Warok (Kolor Sakti), Tari Jatilan, Tari Bujangganong, Tari Klanasewandono, dan Tari Barongan.

##### **2. Tari Utuh**

Tari Utuh merupakan tari dengan penampilan *Reyog* secara utuh (keseluruhan). Pada tari utuh ini seluruh peraga *Reyog* ini menari bersama, sesuai dengan urutan cerita. Dimulai dengan perang Singo Barong dengan Jatilan. Singo Barong dengan Bujangganong, dan akhirnya Singo barong dengan Klana Sewandono yang berakhir dengan kekalahan Singo Barong terkena sabetan Pecut Samandiman.



### 3. Tari Iring-Iringan

Tari iring-iringan merupakan pagelaran tari *Reyog* Ponorogo dalam posisi berjalan berurutan. Pada tempat-tempat tertentu, perempatan jalan, di depan rumah pejabat, atau ditanah lapang, berhenti untuk menampilkan teri lepas maupun tari utuh (Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 22).

Dalam formasi iring-iringan pada *Reyog* Ponorogo, maka susunannya sebagai berikut:

#### a. Kelompok Pengawal

Kelompok pengawal terdiri dari dua sampai empat Warok tua yang berjalan di depan dan berfungsi sebagai pembuka jalan. Komando serta seluruh tanggung jawab berada di tangan mereka. Sikap yang ditunjukkan kelompok ini angkuh dan tegas.

#### b. Kelompok Pendamping

Kelompok Pendamping terdiri dari satu baris Warok muda di samping kiri dan kanan rombongan. Kelompok pendamping berfungsi sebagai memelihara situasi atau keamanan dan menentukan hidupnya pertunjukan.

#### c. Kelompok Penari

Kelompok penari merupakan penari utama meliputi Singo Barong, Jatilan, Kelana Sewandono, dan Bijangganong, kadang disertai dengan penari Potrojoyo atau Penthul dan Potrotholo atau Tembem.



#### **d. Kelompok Pemukul Gamelan**

Kelompok pemukul gamelan berada di belakang penari, membawa sekaligus memainkan musik untuk mengiringi pertunjukan. Anggotanya terdiri dari: seorang pengendang, seorang penyelompret, seorang penipung, seorang pengempul, 2 orang pegenong, 4 orang pengangklong, dan 2 orang pemukul *ungkek* (alat bergantungnya kempul).

#### **e. Kelompok Pengiring**

Kelompok pengiring ini tidak terbatas jumlahnya, berbaris paling belakang pada akhir barisan. Kelompok ini disamping bertugas sebagai pembantu keamanan juga berfungsi sebagai kelompok yang membantu hidupnya pertunjukan seperti halnya kelompok pendamping. Pada saat-saat tertentu, kelompok ini juga ikut menari, menyanyi, dan bersorak, yang kadang-kadang diikuti oleh penonton yang ada pada saat pertunjukan.

#### **2.1.2.3 Kostum atau Pakaian Pemain Reyog**

Kostum atau pakaian pemain *Reyog* sangat mendukung sekali dalam pementasan, karena tanpa kostum tari *Reyog* terlihat biasa dan tidak akan memiliki daya tarik (Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 27). Berikut ini akan dijelaskan kostum atau pakaian yang digunakan para pemain *Reyog*, sebagai berikut:

##### **1. Dadak Merak atau Singo Barong**

Pembarong atau penari singo barong adalah tokoh yang jahat, menghalangi perjalanan bujanganong untuk melamar putri Sekartaji. Pakaian dan



kostum yang digunakan meliputi: ikat kepala hitam, baju kimplong warna merah polos, celana panjang warna hitam seret merah samping kanan-kiri, sabuk warna hitam, dan embong gombyok.

## **2. Penari Jathil**

Penari jathil merupakan penokohan pasukan berkuda dari Kerajaan Bantarangin. Kostum yang digunakan meliputi: ikat kepala hitam, kemeja warna putih lengan panjang, jarit loreng putih, celana bordir sepanjang lutut dasaran hitam, samir, sabuk warna merah, sabuk epek dasaran hitam, dan dua sampur warna merah dan kuning.

## **3. Klono Sewandono**

Klono Sewandono merupakan tokoh raja Bantarangin yang gagah dan tampan. Tokoh Klono Sewandono memiliki perwatakan yang keras, mempunyai ilmu kanuragan yang tinggi. Mempunyai senjata yang ampuh, dikenal dengan pecut samandiman. Kostum yang digunakan: proba, uncal, ikat bahu, keris blangkrak berhias ronce bunga, jarit loreng putih parang barong, sabuk cinde dasaran merah, sabuk epek dasaran merah, dua sampur warna merah dan kuning, celana panjang cinde dasaran merah, kace dasaran merah, ulur dasaran merah, cakep dasaran merah, boro-boro samir dasaran merah, binggel.

## **4. Bujangganong (*Ganongan*)**

Pemain atau penari Bujangganong terdiri dari dua orang. Penari Bujangganong adalah penari yang dituntut mempunyai kelincahan dan kelenturan tubuh. Bujangganong dalam setiap pertunjukan *Reyog* sering melakukan atraksi-atraksi yang cukup berbahaya. Tata rias dan kostumnya adalah: baju rompi warna merah seret hitam, sabuk hitam, sabuk epek timang dasaran hitam, embong



gomyok dari sayet, dua sampur warna merah dan kuning, cakep, celana dengkikan lepas jebug seret putih samping kanan-kiri dan bawah, binggel.

### **5. Warok Tua**

Warok tua merupakan sesepuh atau pemimpin kelompok warok. Warok tua terdiri dari dua orang. Warok tua memakai tata rias sebagai berikut: ikat kepala modang batik pinggir jilit Ponoragan, baju waktung warna hitam, baju dalam warna putih, jarit latar ireng, sabuk ubet cinde dasaran merah, sabuk epek timang dasaran hitam, keris gabelan, celana panjang gejikan Ponoragan warna hitam, kolor putih panjang 2 atau 3 m, tongkat, sandal kosek.

### **6. Warok Muda**

Warok muda terdiri dari 10 orang. Dalam pentas *Reyog* festival tokoh ini tampil pertama kali bersama warok tua. Pakaian yang digunakan warok muda adalah: ikat kepala hitam (gadung) mondolan, baju waktung warna hitam, jarit latar ireng, sabuk ubet cinde dasaran merah, sabuk epek timang dasaran hitam, keris gabelan, celana panjang warna hitam kombor Ponoragan, kolor warna putih panjang 2 atau 3 m.

### **7. Pengrawit**

Pengrawit dalam kesenian *Reyog* memiliki peranan yang tidak kalah penting. Kelompok ini yang selalu dapat memeriahkan pertunjukan *Reyog* dengan tabuhan gamelannya yang sangat khas. Atribut dan pakaian yang digunakan meliputi: ikat kepala hitam (gadung) jilit Ponoragan, baju penadon lengan panjang warna hitam potong gulon, srem pang jarit loreng putih parang barong, celana panjang warna hitam kombor Ponoragan.



**2.1.2.4 Formasi Dalam Tarian Reyog.**

Dalam seni Tari *Reyog* Ponorogo langkah serta gerakan sangat diatur begitu pula formasi tata letak para pemain. Formasi para pemain Tari *Reyog* diatur menurut alur cerita *Reyog* Ponorogo. Pengaturan formasi ini mengambil dari beberapa alur cerita yang mana alur cerita tersebut biasanya sudah di modernisasikan oleh para sutradara. Selain itu pengaturan formasi diatur menurut gerakan para pemain. Misalnya saja dalam cerita *Reyog* Ponorogo yang pertama diceritakan adalah Warok dengan gerakan-gerakannya, selanjutnya Jathil, Bujang ganong, Prabu Klonosewandono serta yang terakhir tampil yaitu Singo Barong (Dadak Merak). Adapun penataan formasi dari masing-masing pemain dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.6 Formasi Pemain Tari *Reyog* Ponorogo

No	Tahapan	Pelaku/ Pemain	Cerita	Formasi
1.	Masuk - berjalan kedepan - memohon petunjuk kepada Yang Maha Kuasa agar keselamatan - Pemusatan tenaga - Berlatih bersama - Mengadakan perjanjian antar lawan - Menunjukkan kekuatan - Menggunakan kekuatan untuk melawan Singo Barong - Melawan dengan menggunakan tangan - Melawan dengan menggunakan kaki - Melawan dengan menggunakan kolor sakti - Warok kalah - Keluar.	- Warok Tua	- Warok tua memberi petunjuk dan bimbingan kepada warok muda.	



		<p>- Warok Muda</p>	<p>- Berlatih kanuragan dengan sungguh-sungguh dengan bimbingan dari warok tua. Berlatih bersama-sama dengan warok yang lainnya, untuk mempersiapkan diri melawan Singo Barong.</p>	
<p>2.</p>	<p>Masuk – Berlari sambil membawa kuda – Berlatih kuda – Berlatih kekuatan dengan teman – Berlatih bersama dengan warok – Berperang melawan Singo Barong dengan menggunakan kuda – Jathil kalah – Keluar.</p>	<p>- Jathil</p>	<p>- Prajurit berkuda yang sedang berlatihperang di atas kuda. Untuk mempersiapkan diri melawan Singo Barong. Katangguhan dan ketangkasan dalam berperang ditunjukkan dengan berbagai ekspresi oleh penari.</p>	



3.	<p>Masuk – berlari dengan lincak – duduk melihat para Warok dan Jathil berlatih – Mengganggu Warok dan jathil berlatih – Ikut berlatih – Melawan Singo Barong – Bujang Ganong kalah – Keluar</p>	<p>- Bujang Ganong</p>	<p>- Bujang Ganong menerima perintah Prabu Klana Sewandono untuk melamar Dewi Songgolangit, yang saat itu harus berangkat. Sebentar tampak termenung susah, sebab hari itu merupakan hari naas baginya. Namun mengingat perintah raja lebih penting dari pada kepentingan pribadinya maka segera berangkatlah Bujang Ganong memenuhi perintah raja.</p>	
4.	<p>Masuk – memberi perintah kepada Warok tua, Warok muda, Jathil, dan Bujang Ganong untuk melawan Singo Barong – Berlatih bersama – Melawan Singo Barong – Prabu Klonosewandono kalah – Mendapat pecut Samandiman</p>	<p>- Prabu Klonosewandono</p>	<p>- Prabu Klonosewandono yang sedang kasmaran dengan Dewi Songgolangit, yang mana Prabu Klonosewandono mau menerima apapun permintaan Dewi Songgolangit untuk dapat meminang Dewi</p>	

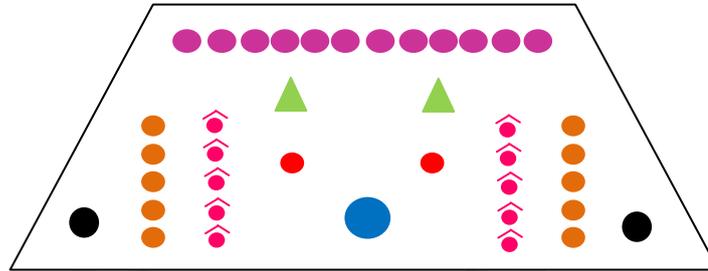


	<p>dari Warok tua – Melawan Singo Barong – Prabu Klonosewandono menang – Membawa Singo Barong ke tempat Dewi songgolangit sebagai persembahan - Keluar</p>		<p>Singgolangit. Sementara Singo Barong juga ingin memperistri Dewi Songgolangit. Terjadilah perang antara Prabu Klonosewandono dengan Singo Barong.</p>	
<p>5.</p>	<p>Masuk – Menghadang rombongan Prabu Klonosewandono – Menggerak-gerakkan kepala dan bulu merak – Perang melawan Warok, Jathil, dan Bujang ganong – Perang melawan Prabu Klonosewandono – Singo Barong menang – Adu tanding lagi dengan Prabu Klonosewandono yang membawa pecut Samandiman – Singo kalah – Singo Barong diboyong ke tempat Dewi Songgolangit sebagai persembahan.</p>	<p>- Barongan (Dadak Merak)</p>	<p>- Singo Barong ingin meminang Dewi Songgolangit. Mengetahui Prabu Klonosewandono ingin meminang Dewi Songgolangit, Singo Barong menjadi garang kemudian Singo Barong menghadang rombongan Prabu Klanasewandono untuk meminang Dewi Songgolangit. Dalam perjalanan itu pun terjadi pertempuran hebat antara Singo barong dan Prabu Klonosewandono. Sehingga terjadilah peperangan sengit diantara keduanya. Awal peperangan Singo Barong menjadi pemenang namun pada akhirnya peperangan dimenangkan oleh Prabu Klonosewandono. Kemudian Singo Barong dibawa oleh Prabu Klonosewandono untuk dipersembahkan sebagai permintaan Dewi songgolangit.</p>	

Sumber: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Ponorogo (1996), *Pedoman Dasar Kesenian Reyog Ponorogo Dalam pentas Budaya Bangsa*, 1996: 65, 70, 76, 89, 98).



Dari tabel di atas didapat formasi keseluruhan pemain pada Tari *Reyog* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.8 Tata tempat panggung tari *Reyog* Ponorogo  
Sumber: Hasil Analisis, 2012

Keterangan:

- |  |  |
|--|--|
|  Prabu Klonosewandono |  Singo Barong (Dadak Merak) |
|  Warok Tua          |  Jathil                   |
|  Warok Muda         |  Pengrawit                |
|  Bujang Ganong      |  |

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa posisi Prabu Klonosewandono berada di depan tengah, kemudian terlihat Bujang Ganong yang berada tepat di belakang Prabu Klonosewandono. Lebih lanjutnya Jathil yang berada di samping belakang antara Prabu Klonosewandono dan Bujang Ganong. Sedangkan Warok Muda berada di samping Jathil, dan Warok Tua berada tepat disamping warok. Untuk para pengrawit berada di belakang sendiri atau berada di samping panggung dengan adanya tempat yang disediakan khusus bagi pengrawit.



### 2.1.3 Tinjauan Arsitektural Pusat Wisata Budaya Ponorogo

Pusat Wisata Budaya Ponorogo merupakan fasilitas publik yang mempunyai fungsi yaitu sebagai fungsi kultural, fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif. Sebagai fungsi kultural yang mana di dalamnya mencakup beberapa fasilitas misalnya galeri, *amphitheater*, dan *street theater*. Fasilitas pada fungsi kultural nantinya dapat menciptakan kecintaan masyarakat Ponorogo khususnya, untuk lebih menjaga dan melestarikan budaya warisan. Selain itu para wisatawan lokal dan wisatawan asing dapat menikmati pertunjukan kesenian Tari *Reyog* setiap saat. Selain fungsi kultural terdapat juga fungsi edukatif yang mencakup dari beberapa fasilitas yaitu *workshop* dan auditorium. Lebih lanjutnya dari fungsi kultural dan fungsi edukatif akan ditunjang dengan fungsi rekreatif. Adapun fungsi rekreatif mencakup beberapa fasilitas yaitu taman, plaza, dan *retail and gift shop*. Fasilitas ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat wisata, rekreasi serta area belanja oleh-oleh khas Ponorogo. Selain fungsi kultural, fungsi edukatif dan fungsi rekreatif ada pula fungsi penunjang yaitu adanya fasilitas kantor pengelola, musholla, *food court*, tempat parkir, toilet, dan pos satpam. Semua fungsi yang ada di dalam Pusat Wisata Budaya Ponorogo nantinya akan menunjang segala kegiatan dan aktivitas yang berlangsung di Pusat Wisata Budaya Ponorogo.

#### 2.1.3.1 Fungsi Kultural

Pusat Wisata Budaya Ponorogo mempunyai fungsi sebagai tempat kultural masyarakat Ponorogo. Ada beberapa fungsi kultural yang berada dalam Pusat Wisata Budaya Ponorogo, antara lain yaitu: Galeri, *Amphitheater*, dan *Street*



*theater*. Fungsi-fungsi tersebut nantinya akan menunjang semua kegiatan kultural bagi para pelajar, mahasiswa, dan masyarakat Ponorogo maupun masyarakat luar Ponorogo. Selain itu juga akan menumbuhkan rasa kecintaan terhadap budaya sendiri yaitu Budaya *Reyog* Ponorogo. Adapun fasilitas dalam fungsi kultural akan dijelaskan sebagai berikut:

### A. Galeri

Galeri adalah, “*An art gallery is a space for the exhibition of art*” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Art-museum>), yang berarti suatu tempat untuk memamerkan hasil karya, baik berupa karya ataupun budaya.

Fungsi galeri pada Pusat Wisata Budaya Ponorogo sebagai wadah tempat penyimpanan barang-barang peninggalan nenek moyang dan tiruan benda-benda pusaka yang menjadi sejarah Kabupaten Ponorogo. Karena benda-benda pusaka asli peninggalan sejarah Kabupaten Ponorogo tidak boleh sembarangan orang menyentuh dan menyimpannya maka galeri ini hanya menyimpan tiruannya benda pusaka tersebut.

Dalam galeri ada beberapa faktor yang menjadi standar-standar pembentukannya.

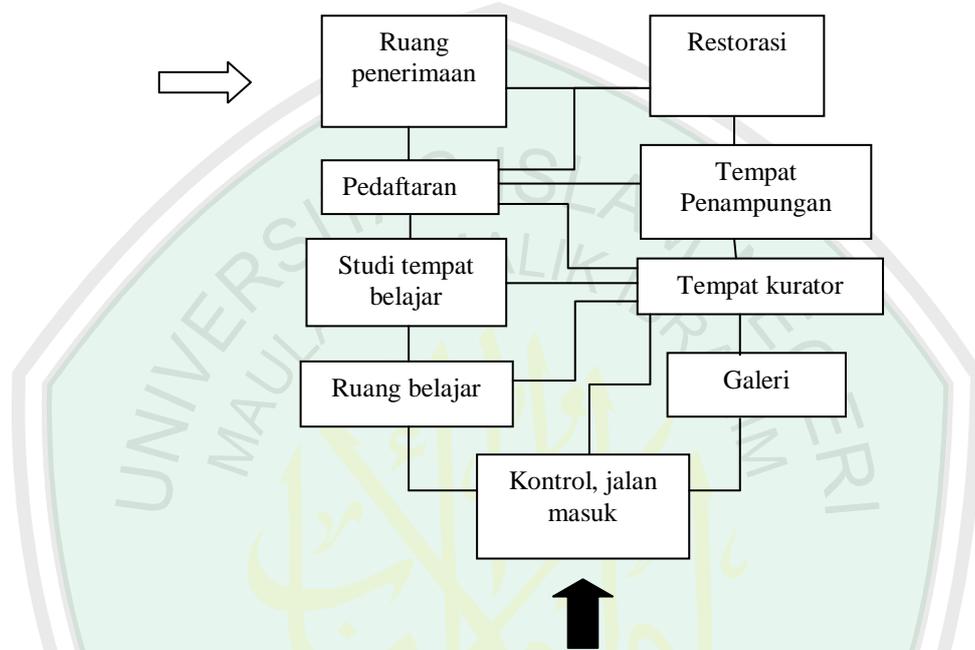
Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah sebagai berikut:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik
  - a. Di dalam kuliah lukisan (lembaga, gambar tangan, dan lain-lain). Map disimpan dalam lemari yang dalamnya 80 cm dan tingginya 60 cm



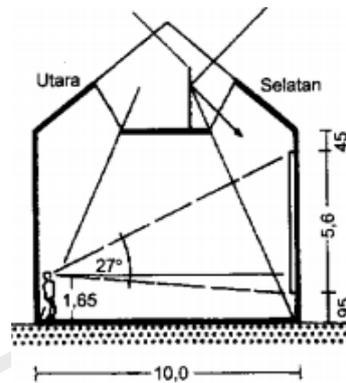
- b. Sesuatu yang khusus untuk publik (lukisan-likisan minyak, lukisan dinding pameran yang berubah-ubah) (Ernest dan Peter Neufert, 2007: 250).

Berikut ini merupakan standar skema ruang untuk galeri seperti dilihat di bawah ini:



**Gambar 2.9 Skema Ruang Galeri**  
**Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 250**

Dari gambar di atas, dapat diketahui standar skema ruang pada galeri yang merupakan pembagian ruang-ruang yang ada di dalam galeri. Dalam galeri pun harus terdapat standar-standar dimensi ruang yang baik dalam pengaplikasiannya, karena untuk kenyamanan pengunjung. Standar dimensi ruang galeri seperti gambar di bawah ini.

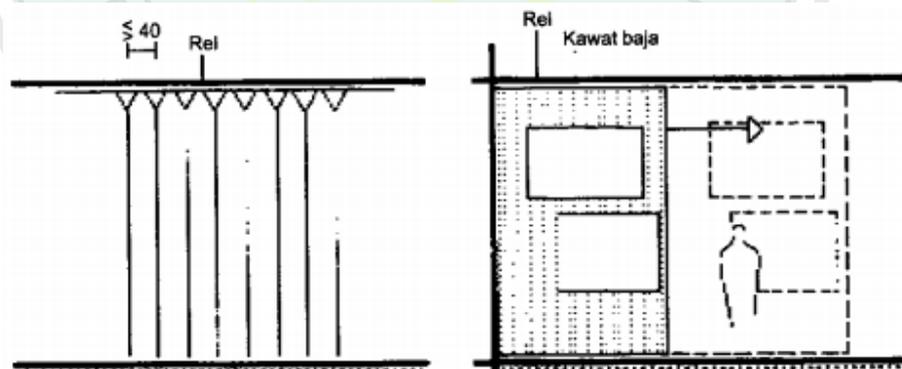


**Gambar 2.10 Standar dimensi ruang galeri**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 250

Dari gambar tersebut diperoleh data standar dimensi ruang dan standar jarak pandang ke objek yang di pameran.

Untuk mendukung kenyamanan pengunjung yang melihat objek-objek lukisan, perletakan lukisan pada ruang pamer galeri harus ditata dengan penataan yang baik, dan tidak mengganggu sirkulasi.

Penataan letak lukisan yang baik dalam galeri seperti berikut gambar berikut ini:



**Gambar 2.11 Ruang lukisan dengan bingkai lukisan yang berwarna, yang tergantung pada dinding**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 250

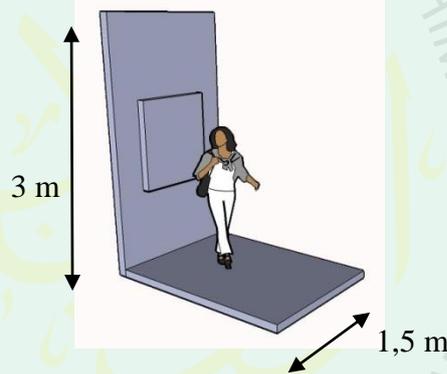
Dari gambar di atas, dapat diperoleh standar penataan lukisan yang baik yang ditempelkan di dinding.

### a. Kebutuhan Ruang Pamer

Ruang pamer atau stand pameran merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu, stan pameran yang disediakan sebagai sarana pameran harus dapat ditata sehingga dapat menarik pengunjung, membantu menggali pengetahuan dan menyajikan informasi, mengaktifkan respon pengunjung terhadap objek pamer, dan memberikan kesan kepada pengunjung (Miles, 1987).

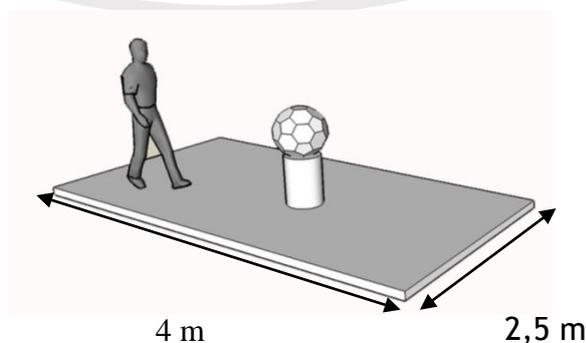
Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pamer/*display* berdasarkan objek pamer, adalah sebagai berikut :

1. Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan: 3-5 m<sup>2</sup> luas dinding.



Gambar 2.12 Ruang lukisan  
Sumber : Neufret, 1992

2. Ruang yang dibutuhkan untuk patung: 6-10 m<sup>2</sup> luas lantai.

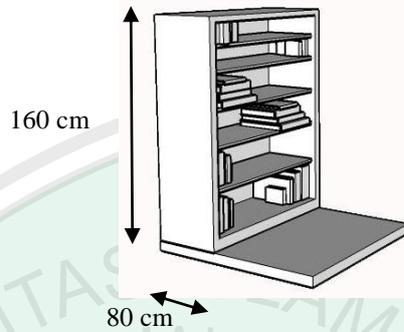


Gambar 2.13 Ruang untuk patung  
Sumber: Neufret, 1992



3. Ruang yang dibutuhkan 400 keping: 1 m<sup>2</sup> ruang lemari kabinet, yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai dengan ukuran ruang.

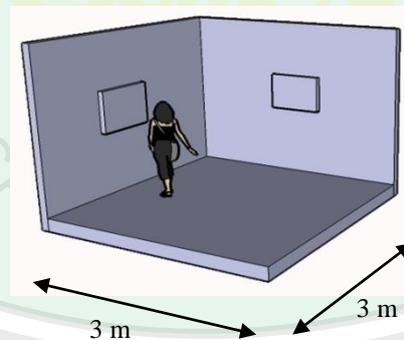
4.



**Gambar 2.14 Ruang untuk sebuah lemari**  
Sumber: Neufret, 1992

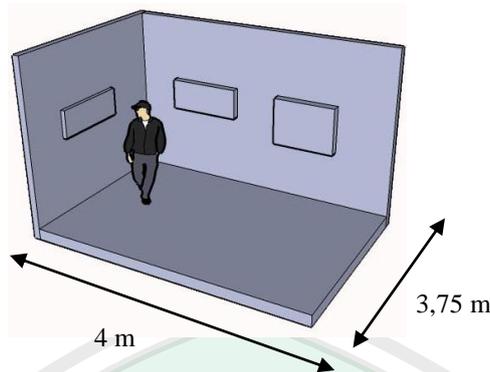
Menurut Lawson (1981), standart yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran, yaitu sebagai berikut:

1. Stand kecil berukuran lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m<sup>2</sup>)



**Gambar 2.15 Ruang stan kecil**  
Sumber: Lawson, 1981

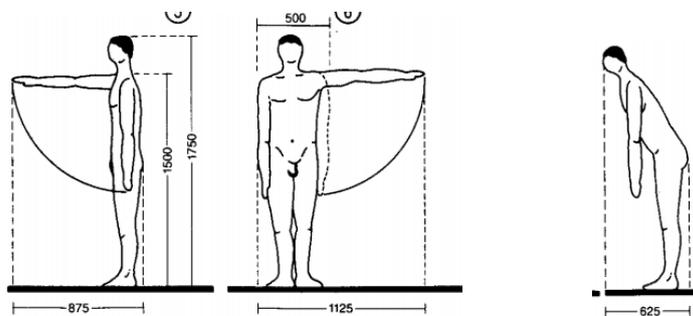
2. Stand sedang berukuran 15 m<sup>2</sup>



**Gambar 2.16 Ruang stand sedang**  
Sumber: Lawson, 1981

Dari pendapat Neufert, 1992 dan Lawson, 1981 di atas, diperoleh standar-standar ukuran ruang yang diperlukan untuk ruang pameran. Dari data standar-standar ruang di atas dapat dijadikan acuan dan perhitungan berapa jumlah besaran ruang yang dibutuhkan apabila ditambahkan dengan perabot dan sirkulasi pengunjung.

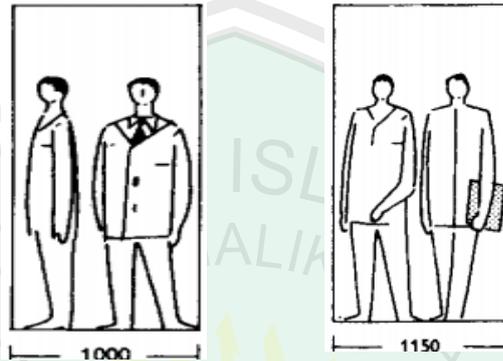
Pada ruang galeri kebanyakan pengunjung melihat objek dengan berdiri dan merunduk. Selain itu pengunjung banyak melakukan aktivitas berjalan menyusuri objek pameran yang dipasang di dinding ataupun dipasang di tengah-tengah jalur aktivitas pengunjung. Kajian lebih lanjut pada standar aktivitas pengunjung yang mengunjungi ruang pameran, yaitu melihat objek pameran yang dipamerkan dengan berdiri serta berjalan mengelilingi objek. Standar aktivitas berdiri seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 2.17 Standar untuk aktivitas berdiri dan merunduk**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 26



Dari gambar tersebut, dapat diketahui untuk standar aktivitas berdiri dan merunduk adalah  $0,8 \text{ m}^2$ . Aktivitas lain yang harus diperhatikan juga yaitu, apabila pengunjung saling berpapasan dan berjalan bersama. Berikut ini adalah standar untuk aktivitas pengunjung yang saling berpapasan dan berjalan bersama:



**Gambar 2.18 Standar untuk aktivitas saling berpapasan dan berjalan bersama**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 26

Dari gambar di atas, diperoleh luasan untuk aktivitas saling berpapasan adalah  $1 \text{ m}^2$  dan untuk aktivitas berjalan bersama memerlukan luasan  $1,15 \text{ m}^2$ . Lebih jauhnya, dari gambar standar luasan ruang dan aktivitas pengunjung dapat diketahui perhitungan besar ruang yang dibutuhkan apabila galeri setiap harinya dikunjungi oleh 300 orang.

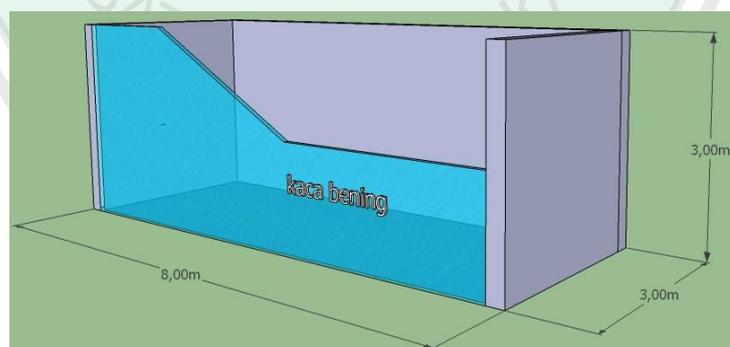
Di ruang galeri terdapat juga ruang diorama. Diorama adalah medium berupa kotak atau bentuk tiga dimensi yang lain yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan prespektif yang sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya (<http://blog.elearning.unesa.ac.id-tag/pengertian-diorama>). Diorama Seni *Reyog* Ponorogo tersebut seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.19 Diorama Seni *Reyog* Ponorogo**

Sumber: <http://issaragih.files.wordpress.com/2012/04/dscn5862.jpg?w=300&h=225>

Diorama di dalam galeri ini dibuat untuk menceritakan cerita sejarah terjadinya seni *Reyog* Ponorogo serta terbentuknya Kabupaten Ponorogo. Cerita ini ditampilkan dengan menggunakan mediator replika miniatur boneka kecil yang dibuat mirip seperti aslinya dan dibuat secara tiga dimensi. Karena miniatur ini ukurannya kecil maka ruang yang digunakanpun juga kecil, luas ruangan kurang lebih 24 m<sup>2</sup>. Diorama dibuat peruangan, dan peruangan di buat dengan cerita yang berbeda-beda. Standar dimensi ruang diorama dapat diilustrasikan sebagai berikut:

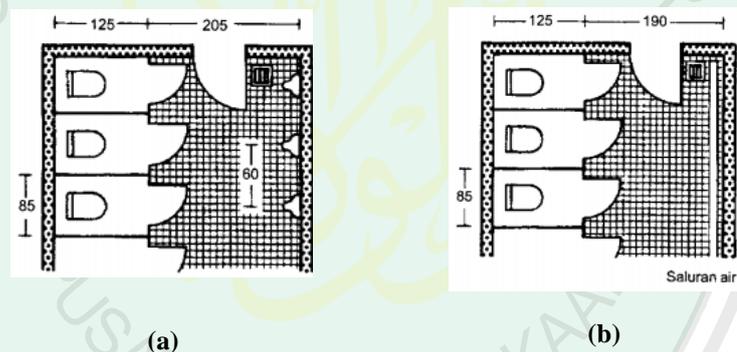


**Gambar 2.20 Gambar standar ruang diorama**

Sumber: Asumsi 2012

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa ruang diorama ini hanya untuk memasang atau menempatkan replika miniatur boneka seni *Reyog* dan para pelaku babad Ponorogo. Oleh karena itu, area sirkulasi hanya di depan ruang diorama.

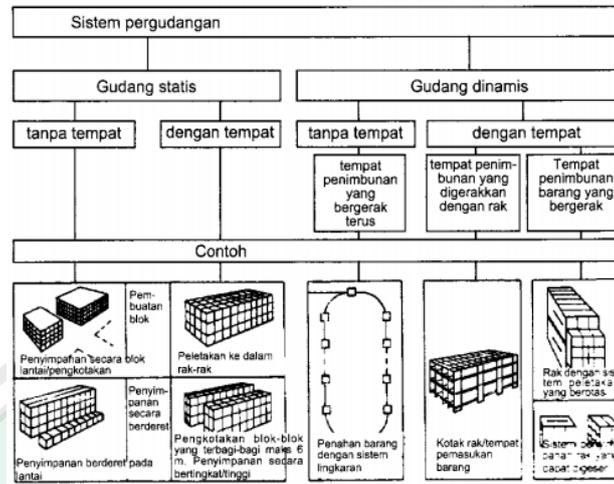
Pada ruang toilet, perhitungan jumlah toilet disesuaikan dengan jumlah pengguna yang ada di dalam galeri. Ada rasio jumlah kloset untuk bangunan kantor. Untuk pria 1 kloset per 20 orang hingga 100 orang. Untuk per 30 orang tambahan, perlu tambahan 1 kloset. Adapun rasio jumlah wastafel adalah 1 wastafel per 20 orang hingga 100 orang; untuk setiap 40 tambahan orang, perlu tambahan 1 wastafel (Ernest dan Peter Neufert, 2002: 26). Jadi diperlukan dua toilet masing-masing untuk pengunjung laki-laki dan pengunjung perempuan. Oleh karena itu dipakai standar seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.21 Standar dimensi toilet, (a) Toilet laki-laki, (b) Toilet perempuan  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 67

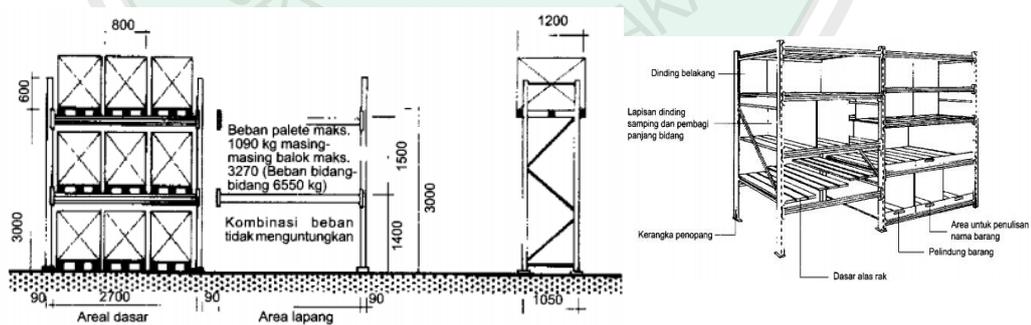
Dari gambar di atas, diperoleh perhitungan standar dimensi toilet untuk pengguna laki-laki dipakai  $5,61 \text{ m}^2$  dan pengguna perempuan dipakai standar dimensi  $5,355 \text{ m}^2$ , jadi jumlah luasan keseluruhan untuk toilet adalah  $10,965 \text{ m}^2$ .

Selain toilet, fungsi penunjang pada galeri yaitu gudang dan ruang kontrol. Fungsi gudang dalam ruang galeri sebagai tempat penyimpanan barang dan sebagai tempat alat-alat kebersihan. Untuk penataan sistem pergudangan dapat dilihat sebagaimana gambar di bawah ini:



**Gambar 2.22 Sistem Pergudangan**  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 46

Dari sistem pergudangan di atas, galeri menggunakan sistem gudang statis yaitu sistem gudang yang menggunakan tempat, yang mana barang-barang disimpan di dalam rak yang disusun berderet. Setelah diketahui bagaimana sistem gudang yang dipakai pada galeri, selanjutnya mengenai jenis rak dan dimensi rak yang digunakan pada gudang statis. Untuk jenis dan dimensi rak dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

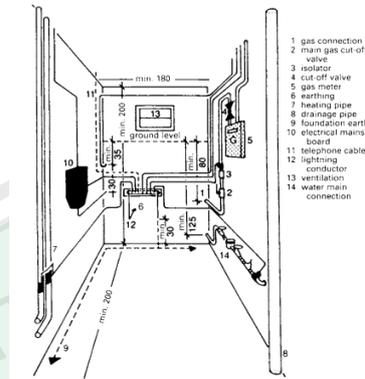


**Gambar 2.23 Standar Dimensi Rak**  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 48

Gambar di atas menunjukkan beberapa fungsi beserta dimensi rak yang digunakan untuk ruang gudang.



Untuk ruang kontrol pada galeri difungsikan sebagai pengontrol sistem *mechanical electrical*, serta sebagai ruang tempat petugas *tour guide* di dalam galeri. Standar dimensi ruang kontrol dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 2.24 Standar Dimensi Ruang kontrol**  
**Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 71**

Dari gambar di atas, diketahui, bahwa ruang kontrol memiliki beberapa fungsi, selain fungsi sebagai *mechanical electrical*, nantinya ruang kontrol ini menjadi ruang sebagai ruang *tour guide*. Oleh karena itu, perlu tambahan meja dan kursi di dalam ruang operator.

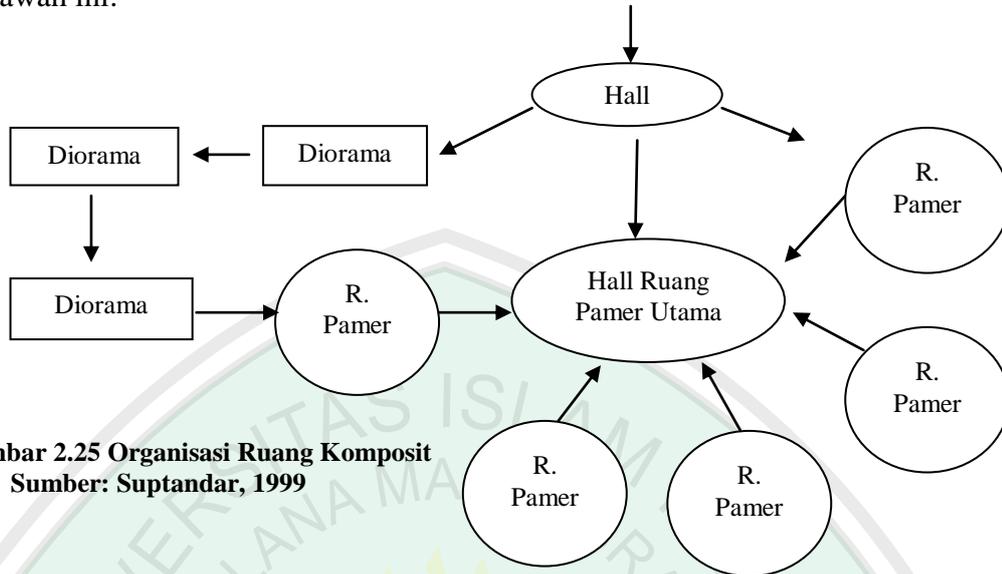
Dalam ruang galeri keseluruhan standar ruangan yang dibutuhkan yaitu, dengan menjumlahkan semua ruang-ruang yang dibutuhkan di dalam ruang galeri yang sebelumnya telah dikaji. Ruang-ruang tersebut yaitu ruang pameran, ruang diorama, ruang penyimpanan atau gudang, ruang kontrol atau ruang *mechanical electrical*, dan toilet.

## **b. Tinjauan Organisasi Ruang**

Organisasi ruang pada sebuah galeri sangat diperlukan sebagai pembeda diantara semua ruang-ruang yang ada di dalam galeri. Organisasi ruang ini memberikan penzoningan yang sesuai dengan fungsi pameran yang ada di dalam ruang tersebut, selain itu bisa juga sebagai jalur sirkulasi di dalam ruang galeri.



Dalam ruang galeri menggunakan organisasi komposit, yaitu terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.25 Organisasi Ruang Komposit  
 Sumber: Suptandar, 1999

Dari gambar di atas, dijelaskan bahwa pola organisasi ruang galeri menggunakan pola organisasi komposit yaitu, kombinasi dari pola jalur linier, terpusat, dan radial.

**d. Sirkulasi Pencapaian**

Sirkulasi pencapaian galeri juga harus diperhatikan dalam perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo. Pencapaian yaitu jalur yang ditempuh untuk mendekati atau menuju bangunan. Dalam hal ini pencapaian pada Pusat Wisata Budaya Ponorogo dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

Tabel 2.7 Sirkulasi Pencapaian

No	Pencapaian	Keterangan	Gambar
1	Pencapaian langsung	Suatu pendekatan yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.	



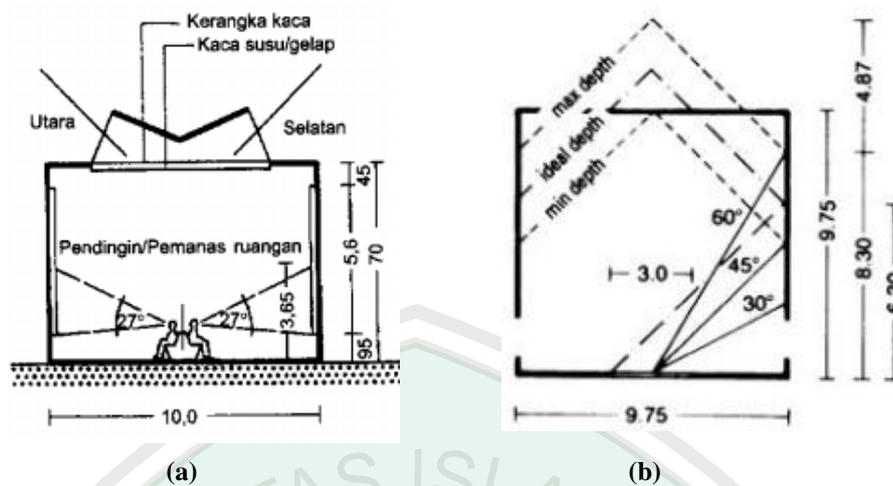
2	Pencapaian Tersamar	Pendekatan yang samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan samping bangunan.	
3	Pencapaian Berputar	Jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian. Selain itu bisa memamerkan suatu keadaan yang berada di sekitar lingkungan galeri.	

Sumber: Ching, (2000 : 231)

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa pencapaian ke dalam galeri dapat dicapai dengan pencapaian langsung, pencapaian tersamar, dan pencapaian berputar.

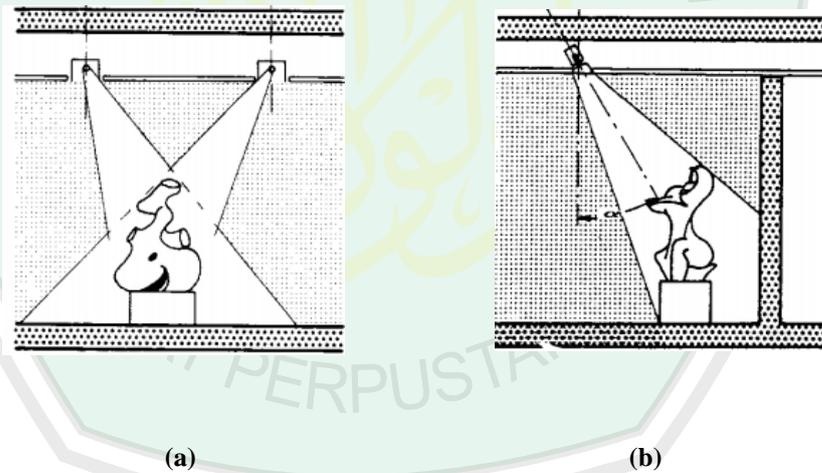
#### f. Pencahayaan Di dalam Ruang Galeri

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Honggowidjaja, 2003). Memperhatikan hal itu, cahaya diharapkan dapat membantu pemakai ruang dapat melakukan kegiatan/aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman. Jarak lampu penyorot untuk objek-objek dalam galeri juga ditentukan sebagai berikut:



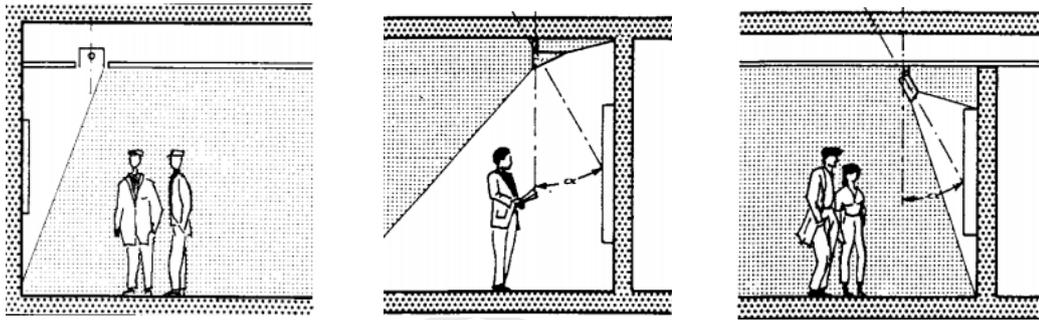
Gambar 2.26 (a). Jarak penerangan yang baik  
 (b). Jarak standar lampu sorot pada ruang pameran  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 250-337

Untuk barang-barang pameran seperti patung memerlukan pencahayaan yang menyorot yaitu lampu yang menyorot terarah ke objek.



Gambar 2.27 a. Lampu sorot terarah, b. Penerangan objek  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 140-141

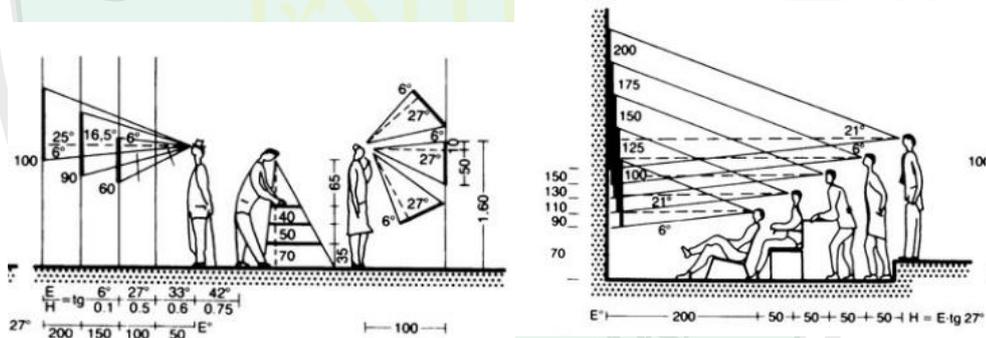
Selain penerangan pada patung juga diperlukan penerangan pada lukisan atau benda-benda yang menempel di dinding. Penerangan tersebut juga menyoroti objek sehingga objek yang berada di dinding terlihat lebih jelas dan sebagai *point of interest* di dalam galeri tersebut.



(a) (b) (c)  
 Gambar 2.28 a. Lampu sorot dinding, b. Lampu penyorot dinding, c. Penerangan dinding lampu penyorot.

Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 140-141

Jarak pandang pada objek pun juga ditentukan karena untuk memberikan kenyamanan pada pengunjung untuk menikmati objek-objek yang ada di dalam ruang galeri.



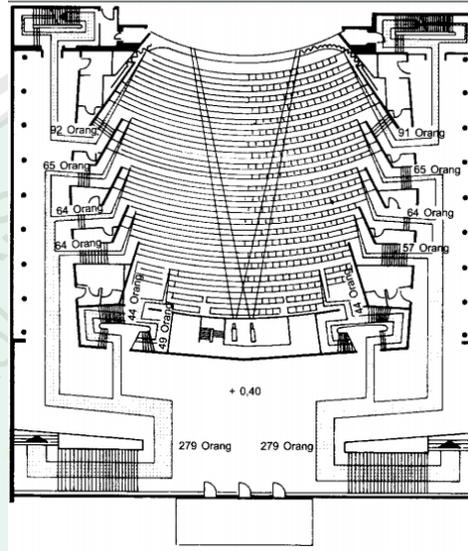
Gambar 2.29 Jarak pandang atau jarak penglihatan pada objek galeri  
 Sumber: Neufret. *Data Arsitek jilid 3*. 2007. p. 337

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa jarak penglihatan pada objek galeri dapat ditentukan sesuai aktivitas pengguna yang sedang mengamati objek pada galeri.



## B. *Amphitheater*

*Amphitheater* adalah tempat di luar ruangan untuk pertunjukan khusus. Pertunjukan seni *Reyog* nantinya akan dipertunjukkan di *amphitheater* terbuka. Pada *amphitheater* biasa memperhatikan rancangan, ketinggian ruang, pengaturan dinding, dan pengaturan lantai.



Gambar 2.30 Denah *Amphitheater*  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 145

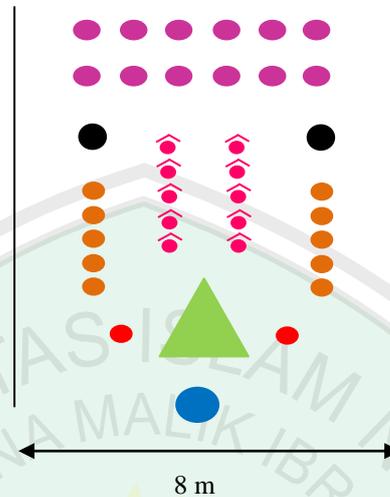
Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa denah suatu *amphitheater*. *Amphitheater* ini bisa menampung hingga 500 orang. Teater ini dirancang untuk ditempatkan di luar ruangan. Mengetahui hal itu, teater ini bisa menampung jumlah penonton hingga 500 orang.

## C. *Street Theater*

*Street theater* merupakan suatu tempat berupa jalan yang mana jalan tersebut sebagai tempat area pertunjukan teater. Pertunjukan tersebut di pertunjukkan tidak hanya diam di tempat akan tetapi pertunjukan tersebut dipertontonkan dengan berjalan. Lebih lanjutnya dimensi *street theater* untuk



pentas Tari *Reyog* yang di pertunjukkan secara iring-iringan dilihat dari dimensi para pemainnya yaitu sebagai berikut:



**Gambar 2.31 Dimensi *Street theater***  
Sumber: Hasil Analisis, 2012

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa dimensi street theater untuk petunjukan iring-iringan sebesar 8 meter, karena untuk *space* para pemain Tari *Reyog*.

### 2.1.3.2 Fungsi Edukatif

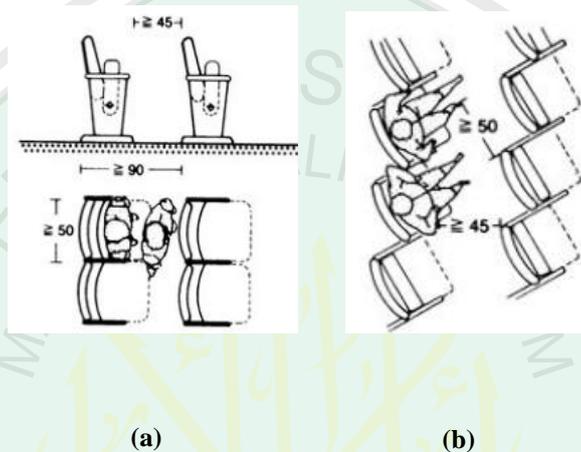
Pusat Wisata Budaya Ponorogo mempunyai fungsi sebagai tempat edukasi masyarakat Ponorogo. Ada beberapa fungsi edukatif yang berada dalam Pusat Wisata Budaya Ponorogo, antara lain yaitu: Auditorium, dan *Workshop*. Fungsi-fungsi tersebut nantinya akan menunjang semua kegiatan edukasi bagi para pelajar, mahasiswa, dan masyarakat Ponorogo maupun masyarakat luar Ponorogo.

#### A. Auditorium

Auditorium adalah bagian dari teater, sekolah, atau bangunan umum (publik), disediakan untuk warga (hadirin) yang ingin menyaksikan atau sekedar

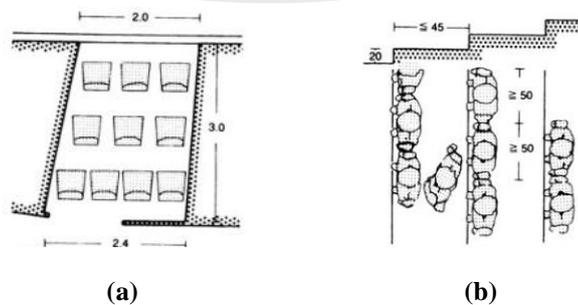


mendengarkan. Auditorium dibuat dengan standar-standar ruang dan posisi pandangan dan penataan suara yang tepat agar pengunjung merasa nyaman berada di dalam auditorium tersebut. Tempat duduk pengunjung pun juga harus nyaman, aman, dan baik penataannya. Standar-standar tempat duduk di dalam ruangan auditorium yaitu seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 2.32 a. Kursi permanen dan bisa dilipat dengan dimensi minimum, b. Kursi lipat dapat menghemat tempat.**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 478

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa standar kursi auditorium yang dibutuhkan yaitu  $0,225 \text{ m}^2$ . Selain standar kursi di atas diperlukan juga standar dimensi tempat yang dibuat untuk meletakkan kursi-kursi. Berikut ini adalah gambar standar dimensi tempat yang dibuat untuk melatakan kursi, sebagai berikut:



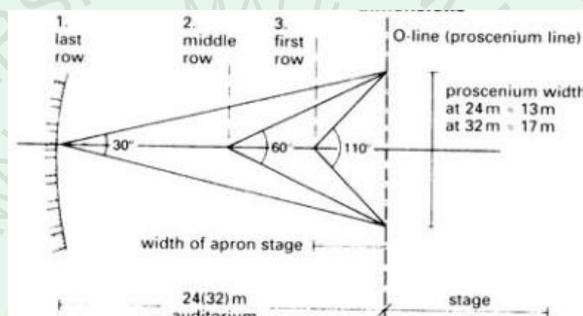
**Gambar 2.33 a. Kotak bisa diisi 10 kursi, kursi permanen lain butuh luas  $0,65 \text{ m}^2/\text{org}$  b. Tempat berdiri harus ditata dalam jalur terpisah dengan batas permanen**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 478



Dari gambar di atas, diperoleh data yaitu tempat perletakan kursi memiliki luas  $7,2 \text{ m}^2$  untuk 10 kursi, dan setiap kursi permanen membutuhkan luas  $0,65 \text{ m}^2$ .

Proporsi auditorium ini diperoleh dari persepsi psikologis penonton dan sudut pandang, serta jarak pandang yang baik, yaitu:

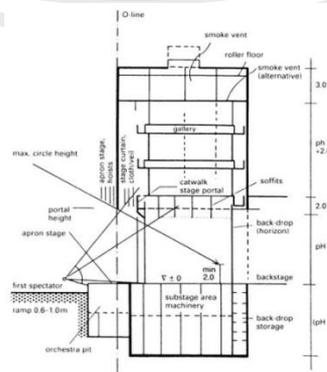
1. Pandangan baik tanpa memindahkan pandangan, tetapi sedikit perubahan kira-kira  $30^\circ$
2. Pandangan baik dengan sedikit perubahan pandangan kurang lebih  $60^\circ$
3. Sudut perspektif pandangan tanpa memindahkan pandangan kira-kira  $110^\circ$



Gambar 2.34 Standar proporsi jarak pandang pada ruang auditorium  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 478

Dari gambar di atas, dijelaskan bahwa sudut pandang yang baik dari panggung yaitu secara bertahap dari  $30^\circ$  sampai  $110^\circ$ .

Luas ruang auditorium tersebut belum dijumlahkan dengan luas panggung, toilet, dan ruang kontrol. Standar pembagian area panggung dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

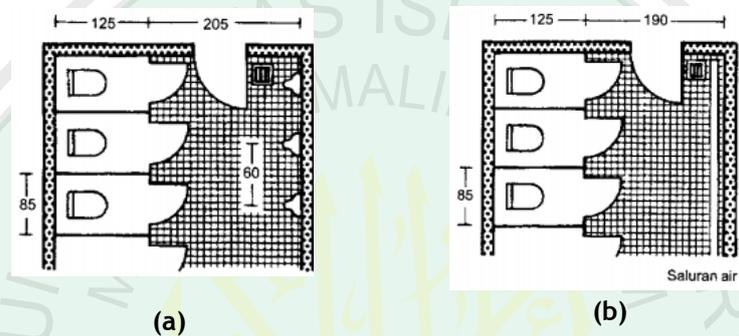


Gambar 2.35 Standar panggung  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 481



Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa panggung menggunakan jenis panggung yang penuh, yaitu dengan luas lebih dari  $100 \text{ m}^2$ , bisa diambil ukurannya yaitu  $10 \text{ m} \times 15 \text{ m}$ .

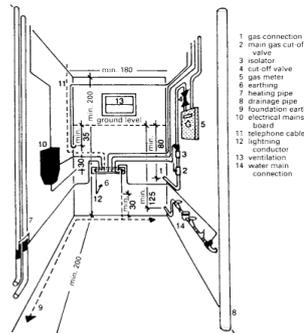
Toilet yang berada di dalam ruang auditorium di letakkan di luar ruang auditorium. Apabila auditorium dapat menampung jumlah pengunjung sebanyak 500 orang maka, jumlah toilet dapat dihitung dengan menggunakan standar-standar toilet seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 2.36 Standar dimensi toilet, (a) Toilet laki-laki, (b) Toilet perempuan**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 67

Dari gambar di atas, diperoleh perhitungan standar dimensi toilet untuk pengunjung dengan jumlah 500 pengunjung yaitu 5 toilet untuk pengguna perempuan dan 5 toilet untuk pengguna laki-laki. Masing-masing toilet memiliki standar dimensi yaitu  $5,355 \text{ m}^2$  untuk toilet perempuan dan standar dimensi toilet laki-laki yaitu  $5,61 \text{ m}^2$ . Dengan demikian dapat dijumlahkan luasan toilet keseluruhan yaitu  $55 \text{ m}^2$ .

Sedangkan untuk kebutuhan ruang kontrol sesuai dengan standar ruang kontrol seperti gambar di bawah ini:

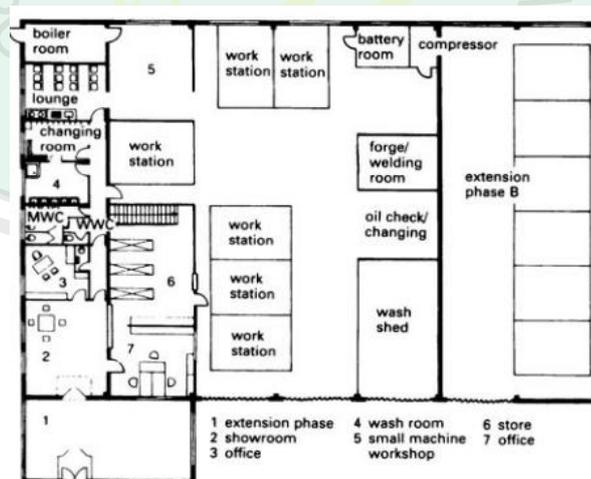


**Gambar 2.37 Standar Dimensi Ruang kontrol**  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 71

Dari gambar di atas, diketahui, bahwa ruang kontrol sebagai pengontrolan terhadap semua sistem *mechanical electrical* yang ada di dalam ruang auditorium.

### B. Workshop

*Workshop* merupakan tempat kerja terampil, yang mana di tempat ini bisa diadakan suatu kerja berupa ketrampilan. Untuk ruang-ruang yang ada di *workshop* ini terdapat fasilitas berupa hall ruang kerja bersama, ruang penyimpanan hasil kerja serta gudang.

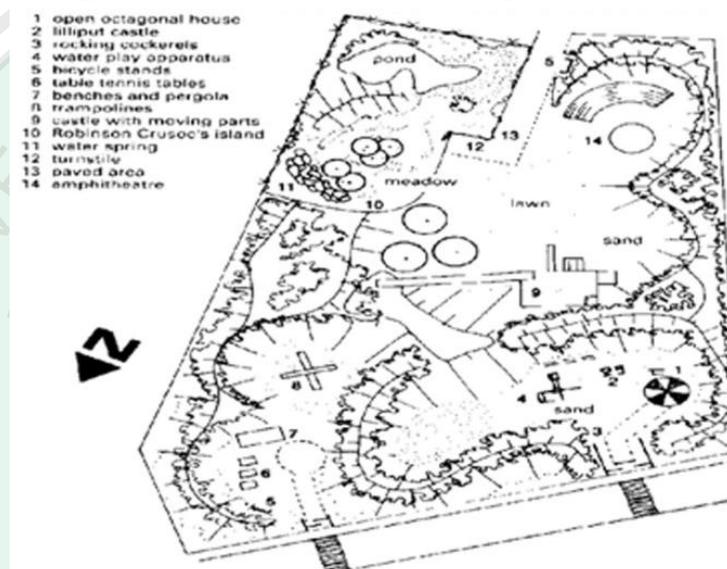


**Gambar 2.38 Workshop**  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007: 384

### 2.1.3.3 Fungsi Rekreatif

#### A. Taman Bermain dan Belajar

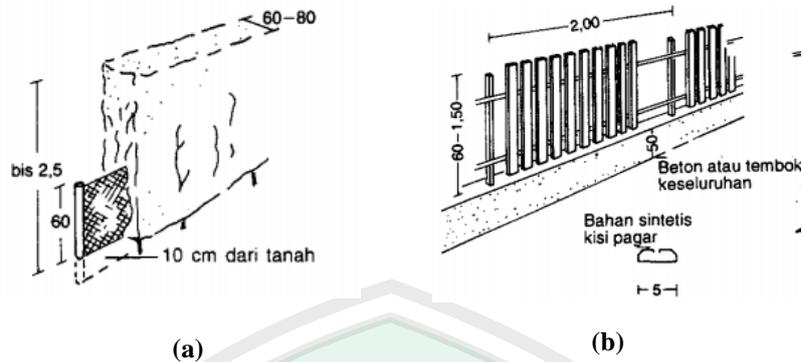
Menurut Djamal, 2005: taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanami pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olahraga, bersantai, bermain, dan sebagainya, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.39 Taman Bermain

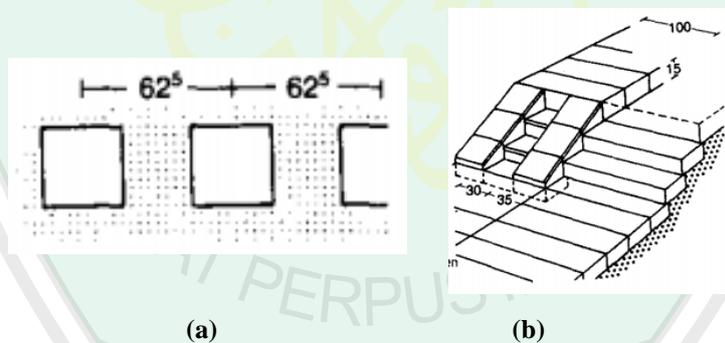
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2007

Sebagai pembentuk ruang yang berbeda dan sebagai perbedaan area antara satu dengan yang lainnya bisa menggunakan pagar. Pagar di sini bisa dibuat permanen atau pagar hidup tanaman. Standar-standar ukuran pagar sebagai berikut:



**Gambar 2.40 a. Pagar hidup dengan anyaman kawat diantar pagar  
b. Pagar dari model baja sintesis pada tiang pagar  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1996: 198**

Sedangkan untuk perkerasan pada taman dibuat untuk membedakan jalur untuk pejalan kaki dan jalur hijau (rumput). Selain itu, perkerasa juga bisa dibuat sebagai pengarah untuk menuju ke sebuah bangunan yang ingin dicapai. Standar dimensi perkerasan seperti di bawah ini:

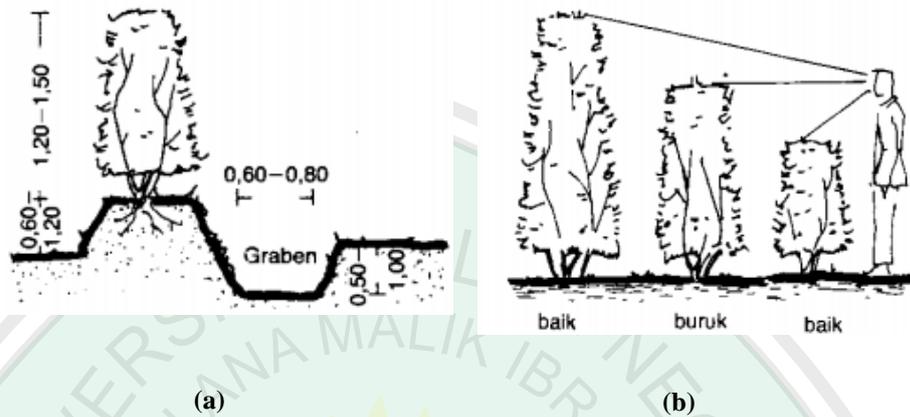


**Gambar 2.41 a. Jarak antar plat/lempengan= panjang langkah, kerapatan kurang lebih 3 cm  
b. Dimensi tingkatan block jalan dari beton  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1997: 198**

Dari gambar di atas, diperoleh standar jarak perkerasan yaitu disesuaikan dengan jarak antar plat atau lempengan sama dengan panjang langkah kerapatan kurang lebih 3 cm.

Vegetasi-vegetasi yang dipergunakan harus sesuai dengan tinggi pandangan. Tinggi vegetasi yang baik adalah vegetasi yang mampu sebagai

penghalang pandangan atau untuk memberi sekat antara beda ruang yang terbuka. Berikut ini adalah standar tinggi pandangan terhadap tinggi vegetasi sebagai pembatas:



Gambar 2.42 a. Standar dimensi vegetasi sebagai penghalang pandangan  
b. Tinggi vegetasi yang baik terhadap pandangan  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 1997: 198

### B. Plaza

Plaza adalah ruang publik terbuka (open air), biasanya minimal ada satu bangunan yang menyertainya, kadang dikelilingi bangunan lain. Dalam terminologi budaya kita dikenal sebagai alun-alun, sebuah ruang publik terbuka yang dibatasi oleh bangunan pemerintahan, masjid, penjara, dan pasar. Warga kota Bandung tentunya mengenal ruang publik terbuka seperti Alun-alun Kota, Taman Balaikota, Tegallega dan Gasibu (<http://yulian.firdaus.or.id/2006/02/09/plaza/>). Di bawah ini merupakan contoh gambar plaza, yaitu:



Gambar 2.43 plaza

Sumber: [http://sait.usc.edu/givingto/images/location\\_images/campus\\_center\\_plaza.jpg](http://sait.usc.edu/givingto/images/location_images/campus_center_plaza.jpg)

Dari gambar di atas plaza sebagai ruang terbuka penghubung antara retail and gift shop.

### C. Retail Dan Gift Shop

Area *retail* dan *gift shop* merupakan area yang setidaknya dapat dilihat dan diakses dengan mudah. Hal ini berkaitan dengan fungsi area ini sebagai tempat berjualan dan sumber pendapatan. Selain itu tempat ini juga bisa menjadi sarana rekreatif bagi keluarga.

Menurut Levy dan Weitz (2004), desain toko baik akan memiliki tujuan, antara lain sebagai berikut:

1. Desain yang konsisten yang dapat mencerminkan *image* dan strategi

Desain hendaknya mampu mencerminkan *image* dan strategi market segment dan positioning toko. Hal ini berkaitan dengan persepsi pengunjung yang berkorelasi positif dengan harga, kualitas pelayanan interpersonal, dan kualitas *merchandise*.

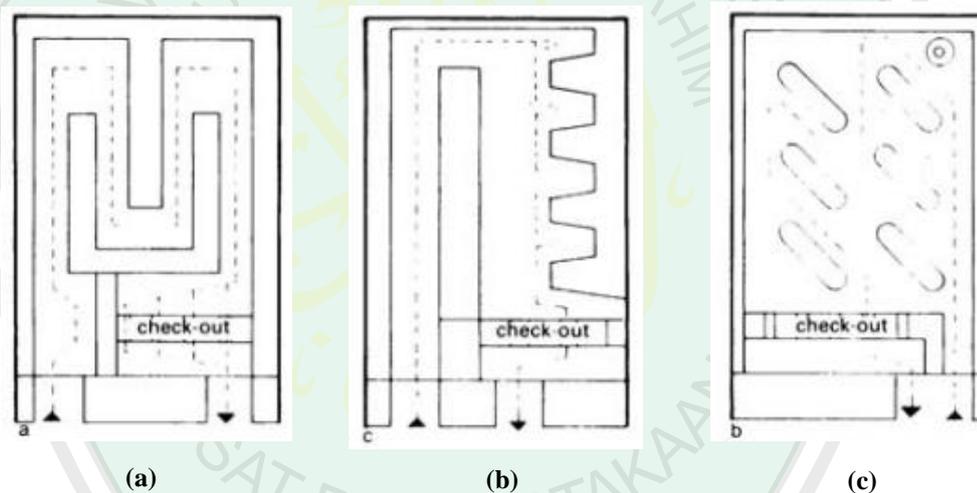
2. Desain dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi pengunjung



Adanya kenyataan bahwa desain yang unik dapat menambah *visibility* sebuah toko menjadikan desain sebuah toko menjadi penting.

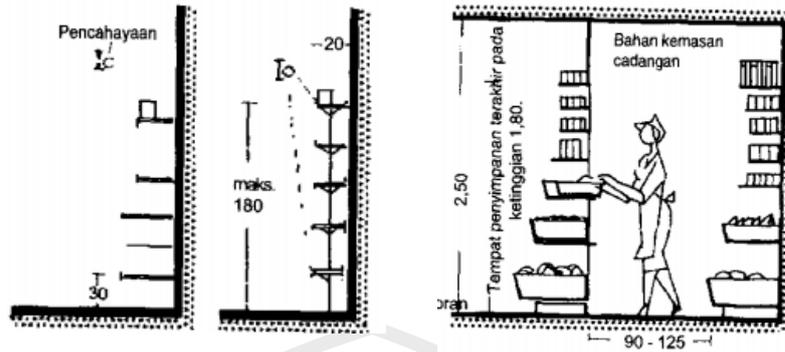
3. Desain yang memperhatikan fungsionalitas dan efisiensi
4. Desain fleksibel
5. Desain mampu mempertahankan keamanan

Sirkulasi di dalam toko dibuat senyaman mungkin karena area tersebut banyak pengunjung yang melakukan aktivitas berjalan melihat barang yang dipamerkan, melakukan pembayaran di kasir serta, dan keluar masuk toko. Untuk standar sirkulasi suatu toko dapat dilihat sebagai berikut:



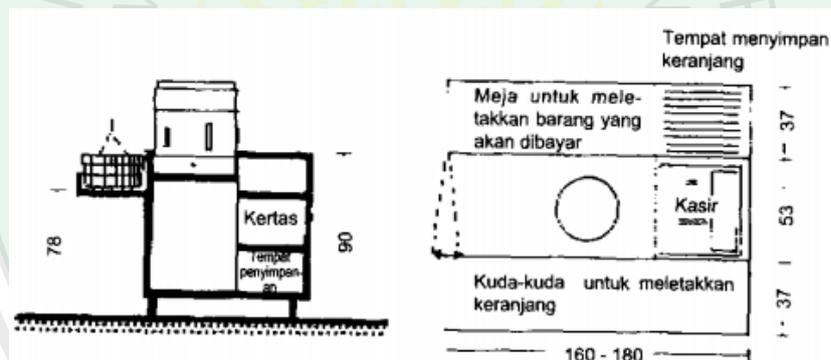
Gambar 2.44 a. b. Pintu masuk dan keluar terpisah  
c. Pintu masuk dan keluar tidak terpisah  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 37

Dari gambar di atas, diperoleh standar atau contoh *retail* dan *gift shop* dengan pola sirkulasi berbeda-beda dan penempatan pintu yang berbeda. Di dalam ruangan *retail* dan *gift shop* juga terdapat beberapa perabot yang dipergunakan guna menunjang penempatan barang dagangan. Standar perabot untuk ruang *retail* dan *gift shop* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.45 Rak Display  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 37

Dari gambar di atas, diketahui bahwa untuk sirkulasi antara rak dibutuhkan jarak yaitu 90-125 cm, sedangkan ketinggian maksimal rak display 180 cm. Selain rak-rak *display* juga dibutuhkan meja tempat kasir. Standar meja kasir juga dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.46 Denah kasir pembayaran  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2002: 37

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa untuk meja kasir sebuah *retail* dan *gift shop*, dapat diketahui bahwa luas untuk satu meja kasir 2,2 m<sup>2</sup>.

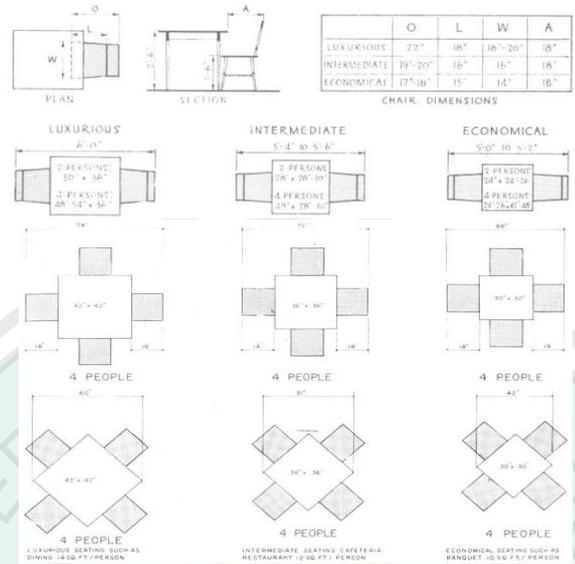
#### 2.1.3.4 Fungsi Penunjang

##### A. Restoran

Restoran merupakan suatu usaha komersil yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman bagi masyarakat umum dan dikelola secara

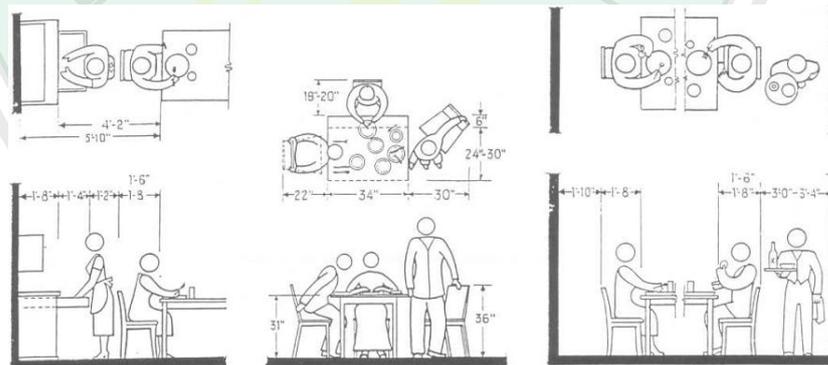


profesional (Soekresno,2000: 16-17). Adapun standar-standar yang ada di dalam restoran sebagai berikut:



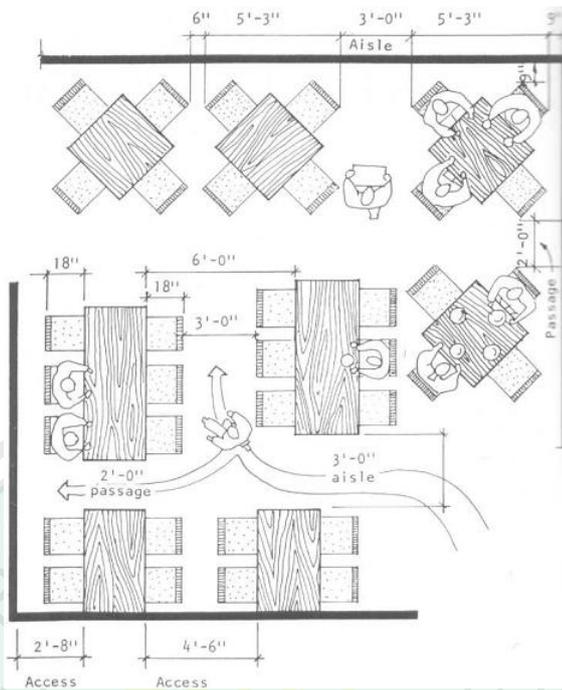
**Gambar 2.47 Standar Kursi dan meja restoran**  
**Sumber: Time Saver Standards, 1999: 307 & 308**

Data di atas menjelaskan tentang dimensi kursi dan meja yang digunakan di restoran, sehingga menghasilkan jumlah ruang yang akan digunakan.



**Gambar 2.48 Dimensi aktivitas pengunjung restoran saat duduk**  
**Sumber: Time Saver Standards, 1999: 312**

Gambar di atas menunjukkan suasana dan dimensi aktivitas orang yang sedang makan di kursi dan meja, serta pelayannya.



**Gambar 2.49 Standar Sirkulasi di dalam restoran**  
 Sumber: Time Saver Standards, 1999: 312

Gambar di atas menjelaskan sirkulasi yang ada di dalam restoran serta dimensi yang diperlukan dalam suatu aktivitas pengunjung.

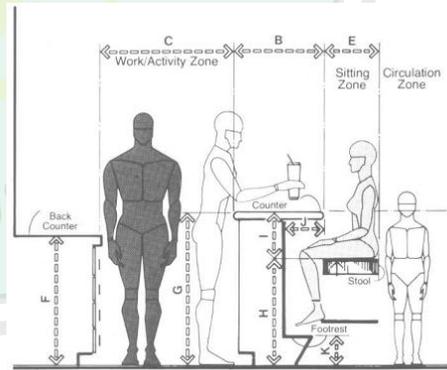
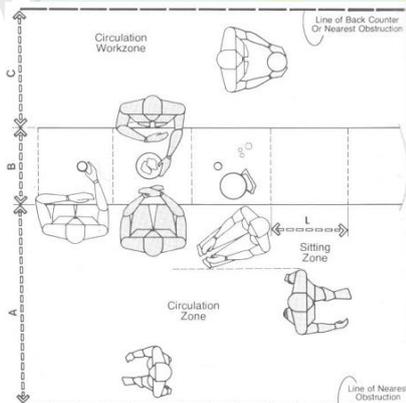


Fig. 32 Lunch counter.

**Gambar 2.50 Standar Sirkulasi di area pelayanan**  
 Sumber: Time Saver Standards, 1999: 322

	in	cm
A	60-66	152.4-167.6
B	18-24	45.7-61.0
C	36	91.4
D	24	61.0
E	12-18	30.5-45.7
F	35-36	88.9-91.4
G	42	106.7
H	30-31	76.2-78.7
I	11-12	27.9-30.5
J	10	25.4
K	12-13	30.5-33.0



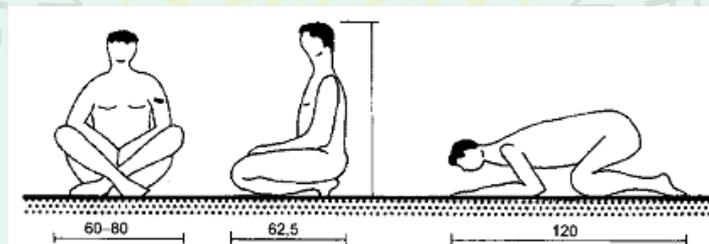
## B. Musholla

Tempat atau rumah kecil menyerupai masjid yang digunakan sebagai tempat mengaji dan sholat bagi umat Islam. Musholla juga sering disebut dengan surau atau langgar.

Fungsinya menyerupai masjid, namun ada beberapa hal yang membedakannya dengan masjid, yaitu:

- Tidak dapat dipergunakan untuk salat Jumat
- Tidak dapat digunakan untuk iktikaf
- Kadangkala musala adalah milik pribadi seseorang
- Umumnya berukuran lebih kecil daripada masjid

Adapun standar-standar yang ada di dalam musholla sebagai berikut:

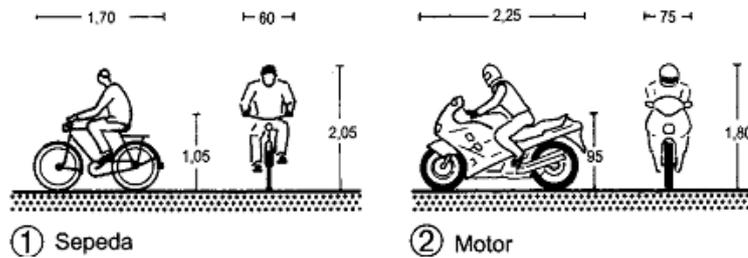


**Gambar 2.51 Standar dimensi orang melakukan gerakan sholat**  
Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2006: 249

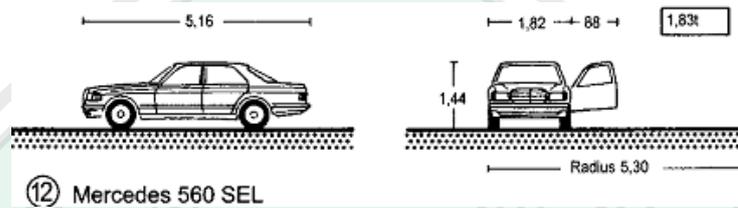
Dari gambar di atas akan diperoleh dimensi kebutuhan ruang yang digunakan dalam ruang musholla untuk sholat.

## C. Tempat Parkir

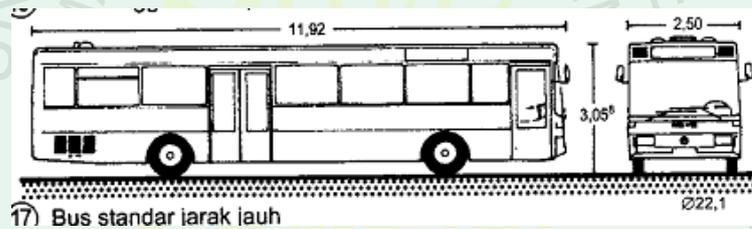
Parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang bersifat sementara karena ditinggalkan oleh pengemudinya. Adapun standar-standar tempat parkir sebagai berikut :



Gambar 2.52 Standar dimensi sepeda dan motor  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2006: 100

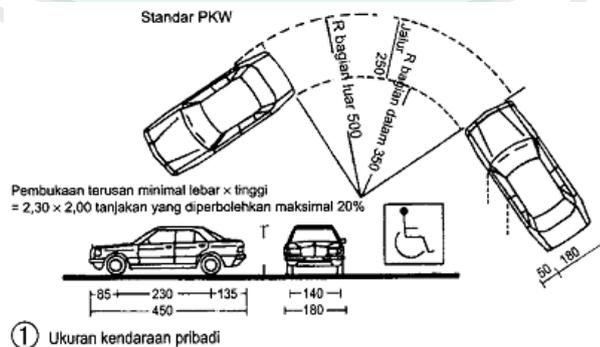


Gambar 2.53 Standar dimensi mobil  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2006: 100

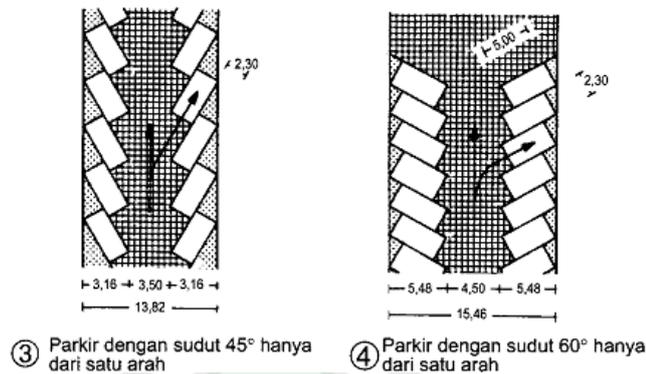


Gambar 2.54 Standar dimensi bus  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2006: 101

Dari gambar di atas dapat diketahui standar ukuran kendaraan yang memungkinkan masuk ke dalam objek rancangan.



Gambar 2.55 Standar dimensi putaran kendaraan  
 Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2006: 104



**Gambar 2.56 Standar parkir**  
**Sumber: Ernest dan Peter Neufert, 2006: 104**

Dari data standar parkir di atas dapat diketahui berapa dimensi yang dibutuhkan dalam parkir pada objek perancangan.

### 2.1.3.5 Fungsi Pengelola

Fungsi pengelola pada Pusat wisata Budaya Ponorogo merupakan fungsi sebuah kantor yang mana kantor ini akan menjadi kantor pusat bagi pengelola. Lebih lanjut, kantor pengelola ada beberapa ruang-ruang yang mana dapat mencakup berbagai aktivitas di dalamnya, seperti ruang kepala pengelola, ruang staf, ruang rapat, toilet, dan gudang.

Selain itu untuk pelayanan umumnya di dalam kantor pengelola terdapat *lobby* yang dibuat sebagai pelayanan bagi pengunjung yang ingin mendapatkan informasi lebih lengkap tentang Pusat Wisata Budaya Ponorogo.



## 2.2 Tema Rancangan

### 2.2.1 Metafora

#### a. Pengertian Metafora

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari dua buah kata yaitu “*metha*” yang berarti setelah, melewati dan “*pherein*” yang berarti membawa.

Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Beberapa pendapat tentang pengertian metafora dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menurut Charles Jenks dalam bukunya *The Language of Post Modern*, 1970: 40, arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora. Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Hal ini dirujuk dalam kutipan sebagai berikut:

“*People invariably see on building in tern of another, or interm of similar object, in short as a metaphor*”. Keanekaragaman dalam melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain atau mirip dengan suatu objek, disebut metafora. (Jenks, 1970:40)

2. Metafora menurut Paul-Alan Johnson dalam bukunya yang berjudul *The History of Architecture*, 1994: 428, metafora adalah teknik memindahkan



gambaran kepada sesuatu hal, seakan-akan benar tetapi sebenarnya bukan. Hal ini dirujuk dalam kutipan sebagai berikut:

*“Metaphore is technique of transferring or transporting a name or description to something as if were that thing but clerly not”.*

(Johnson, Paul-Alan, 1994:428)

3. Menurut Geoffrey Broadbent dalam bukunya *Design in Architecture*, 1995, metafora merupakan pemindahan gambar kepada suatu objek yang berbeda dengan analogi. Hal ini tertulis dalam kutipan sebagai berikut:

*“Transfring figure of speech in wich a name or descriptive term is transferred to some object, differen from but analogous to, that is properly applicable”.* (Broadbent, 1995:)

Sehubungan dengan itu, ada beberapa teori yang mendukung atas landasan tema metafora, yaitu dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

1. Paul Alan Johnson (*Design in Architecture*: 392 )

*“Form is not simply the ficical facilitation of function. Rether, it translates an objects function into language of perceptual expression. The expression by means of wich the subjective mental condition inducd by ideas as concomitant of a conceptmay be communicated to others. Architecture as the hitting upon aesthetic ideas and their expression as a means of communications”.* Bentuk tidak hanya sebagai fasilitas fisik dan fungsi, tapi juga memiliki ekspresi, persepsi, dan fungsi objek. Ekspresi dalam arti kondisi mental yang subjektif yang muncul dari ide-ide yang sesuai dengan konsep, dapat dikomunikasikan dengan yang lain.



2. Anthony C. Antoniades (*Poethic of Architecture*, 1992: 30)

Bahwa suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subjek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subjek sebagai suatu yang lain. Ada tiga kategori dari metafora:

a. ***Intangible Metaphor*** (metafora yang tidak diraba)

Mengetahui hal itu, yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya)

b. ***Tangible Metaphors*** (metafora yang dapat diraba)

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

c. ***Combined Metaphors*** (penggabungan antara keduanya)

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

**b. Prinsip-Prinsip Metafora**

Memperhatikan hal itu, prinsip metafora dalam arsitektur banyak digunakan dalam penerapan desain. Prinsip-prinsip metafora dalam arsitektur pada umumnya dipakai jika:

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.



3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru) (<http://zahroni.blogspot.com/2009/03/arsitektur-metafora.html>).

### c. Kegunaan Metafora

Kegunaan penerapan metafora dalam arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut:

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
4. Dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif  
(<http://zahroni.blogspot.com/2009/03/arsitektur-metafora.html>).

### 2.2.2 Tarian *Reyog* Sebagai Konsep Dasar *Combined Metaphore*

Budaya *Reyog* Ponorogo banyak sekali filosofi, nilai, dan sifat-sifat yang terkandung di dalamnya. Dalam budaya *Reyog* terdapat Tarian *Reyog*, yang mana tari ini banyak mengandung banyak makna dan nilai-nilai sebagai pembelajaran wawasan budaya. Pendekatan arsitektur dapat dilihat sebagai sebuah *essay* dengan mengambil cerita tentang *Reyog* Ponorogo dengan mengaplikasikan Tari *Reyog*



untuk pendalaman dari segi visual, bentuk, filosofi, sifat, karakter dan nilai-nilai yang nantinya diterapkan dalam sebuah perancangan.

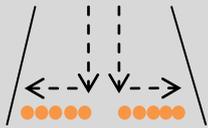
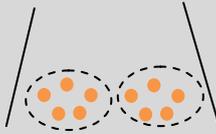
Bentuk visual dari masing-masing penari dalam kesenian Tari *Reyog* yaitu visual dari Warok, Jathil, Bujang Ganong, Prabu Klonosewandono dan Barongan (Dadak Merak) sangat menarik. Lebih lanjutnya dilihat dari gerakan tari para pemain, karakter perwatakan dari masing-masing pemain serta komposisi dari formasi Tari *Reyog* itu sendiri. Selain itu keserasian dalam komposisi warna kostum para pemain dalam Tari *Reyog*.

Lebih lanjutnya, untuk tema *Combined Metaphore Reyog* ini mengambil Seni *Reyog* dalam tariannya. Mengetahui lebih lanjut tentang Tari *Reyog* ada beberapa aspek yang nantinya akan menjadi bahan pengolahan pada tema *Combined Metaphore Reyog*, yang mana ditentukan dari aspek-aspek yang meliputi visual, bentuk, filosofi, sifat, karakter dan nilai-nilai. Aspek dalam *intangible* (metafora yang tidak bisa diraba) mengambil dari karakter dari pelaku/pemain dalam Tari *Reyog* dan cerita dari pementasan Tari *Reyog* itu sendiri. Sedangkan untuk aspek *tangible* (metafora yang dapat diraba, bentuk visual) mengambil bentuk formasi dari para pemain Tari *Reyog* dan gerakan setiap pelaku/pemain.

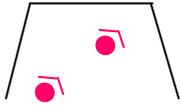
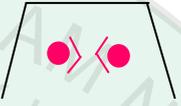
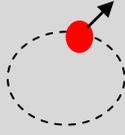
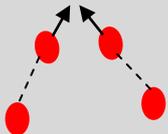
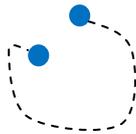
Pengkajian aspek-aspek studi banding tema *Combined Metaphore Reyog* pada perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:



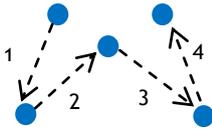
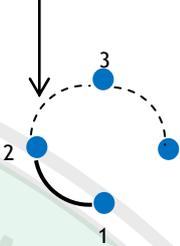
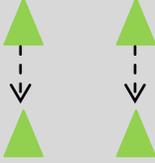
Tabel 2.8 Penjabaran tema *Combined Metaphore Reyog* dalam karakter arsitektural.

No	Tahapan	Intangible (Sifat Pemain padaTari <i>Reyog</i> )	Tangible (Formasi para pemain dan gerak setiap pemain)
1.	<b>Warok:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Orang yang mempunyai tekad suci.</li> <li>Orang yang kaya wewarah (petunjuk).</li> <li>Jujur dan adil</li> </ol>	 <p>1. Berjajar berada di Depan seluruhnya.</p>  <p>2. Berjajar di depan dan membuat barisan baru di belakang.</p>  <p>3. Berbaris saling bersebelahan.</p>  <p>4. Mengelompok dengan satu kelompok terdiri dari 5 anggota.</p>
2.	<b>Jathil:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjaga dan setia.</li> <li>Feminim.</li> </ol>	 <p>1. Formasi berada di depan semua</p> 



			<p>2. Berbaris</p>  <p>3. Menyerong</p>  <p>4. Berputar</p>  <p>5. Saling berhadapan</p>
<p>3.</p>	<p><b>Bujang Ganong:</b></p>	<p>1. Lucu                  2. Cerdik                  3. Sakti</p>	 <p>1. Berputar mengelilingi Warok dan Jathil.</p>  <p>2. Bersama saling berkolaborasi</p> <p>3. Lincih</p>
<p>4.</p>	<p><b>Prabu Klonosewando no:</b></p>	<p>1. Berwibawa.                  2. Berkharisma.                  3. Bertanggung Jawab.                  4. Sakti</p>	 <p>1. Berputar mengelilingi panggung.</p>



			 <p>2. Berjalan memutari warok, Jathil, dan Bujang Ganong.</p>  <p>3. Berputar lalu maju ke depan.</p>
5.	Singo Barong:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keras</li> <li>2. Jahat</li> <li>3. Garang</li> </ol>	 <p>1. Berkolaborasi dengan Singo Barong yang lain.</p>  <p>2. Berputar.</p>  <p>3. Saling berhadap-hadapan.</p>

Sumber: Hasil Analisis, 2012

Dari tabel di atas didapatkan pengkajian tema *Combined Metaphore Reyog* tentang karakter arsitektural yang akan muncul dalam desain Perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo.

### 2.3 Kajian Integrasi

Kajian integrasi pada Perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo tercermin dalam kesenian *Reyog* Ponorogo. *Reyog* dimanfaatkan sebagai sarana



mengumpulkan massa dan merupakan saluran komunikasi yang efektif bagi penguasa pada waktu itu. Ki Ageng Mirah membuat cerita legendaris mengenai Kerajaan Bantaraningin yang oleh sebagian besar masyarakat Ponorogo dipercaya sebagai sejarah. Adipati Batorokatong yang beragama Islam juga memanfaatkan *Reyog* ini sebagai media dakwah dalam menyebarkan agama Islam ([http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten\\_Ponorogo](http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Ponorogo)), tercantum dalam al Quran surat an Nahl ayat 125, Allah swt. berfirman sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”*(QS. an Nahl [16]: 125)

Ayat di atas menjelaskan tentang metode dakwah dalam penyebaran agama Islam yang disampaikan dengan cara yang hikmah dan pengajaran yang baik. Metode dakwah harus sangat bijaksana dan mengena. Dapat disimpulkan bahwa, kesenian Tari *Reyog* berperan dalam menyebarkan agama Islam ke masyarakat serta berperan dalam membina dan mempererat tali *Ukhuwah Islamiyah* antar masyarakat.



## 2.4 Kajian Studi Banding

### 2.4.1 Studi Banding Obyek Wisata Budaya

Studi banding obyek wisata budaya yaitu mengkaji suatu obyek yang sama fungsinya dengan obyek perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo, sehingga menghasilkan hasil rancangan yang baik. Dalam studi banding obyek wisata budaya, menggunakan dua contoh kajian studi banding objek yaitu, Garuda Wisnu Kencana, Bali dan Taman Budaya Bali *Art Center*. Studi banding obyek lebih jauhnya akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 2.4.1.1 Garuda Wisnu Kencana

##### 1. Lokasi

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana *Park* , atau lebih dikenal dengan nama GWK. Garuda Wisnu Kencana adalah sebuah taman wisata di bagian selatan pulau Bali. Taman wisata ini terletak di Tanjung Nusa Dua di bukit Ungasan, Kabupaten Badung, Bali selatan, Kabupaten Badung, kira-kira 40 kilometer di sebelah selatan Denpasar , ibu kota Provinsi Bali. Kawasan GWK bukan hanya kawasan yang memamerkan sebuah patung tapi tempat ini yang memiliki luas lahan 240 hektar akan menjadi ikon dari wisata Bali.



Gambar 2.57 a. Lokasi Garuda Wisnu Kencana Cultural Park, b. Denah Areak GWK  
Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Patung Garuda Wisnu merupakan hasil karya dari seniman Bali yaitu Nyoman Nuarta. Taman Wisata Budaya Garuda Wisnu Kencana memiliki beberapa fungsi, adapun fungsi dari GWK sebagai berikut:

- Taman Budaya
- Pusat pembelajaran
- Pusat kegiatan MICE (*Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*)  
(<http://ayobali.wordpress.com/2011/05/21/gwk/>)

## 2. Fasilitas

Pada Garuda Wisnu Kencana, fasilitas untuk memenuhi kebutuhan akan wisata taman budaya seperti sebagai berikut:

### 1. Wisnu Plaza

Wisnu Plaza adalah tanah tertinggi di daerah Garuda Wisnu Kencana. Pada hari tertentu, akan ada upacara tradisional Bali, yang menjadikan patung

Wisnu sebagai latar belakang. Area ini dikelilingi oleh air mancur dan air sumur suci yang katanya tidak pernah kering bahkan pada musim kemarau.



Gambar 2.58 Plaza

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

## 2. Street Theater

Street Theater adalah titik awal dan akhir kunjungan ke Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana. Di sini banyak dijumpai toko dan restoran yang menjual *souvenir* Bali dan *merchandise* Garuda Wisnu Kencana. Selain itu, dapat menikmati belanja dan makan sambil ditemani pertunjukan seni Bali khususnya seperti barong, rindik dan parade.



Gambar 2.59 a. Street Theater, b. Restaurant

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

## 3. Lotus Pond

Lotus Pond adalah area *outdoor* terbesar di Garuda Wisnu Kencana (GWK) dan Taman Budaya. Serta tempat yang unik dengan pilar-pilar batu kapur

kolosal dan monumental patung Lotus Pond Garuda membuat ruang yang sangat eksotis. Dengan kapasitas ruangan yang mampu menampung hingga 7000 orang. Dengan demikian, Lotus Pond adalah tempat yang tepat untuk mengadakan acara outdoor skala besar. Acara yang sering kali diadakan di Lotus Pond seperti konser musik, pertemuan internasional, partai besar. Di bawah ini merupakan denah dari area Lotus Pond:



Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>



**Gambar 2.61 Lotus Pond**

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari gambar di atas, dapat diperoleh berapa luas yang dibutuhkan untuk tempat duduk dan lain sebagainya. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Tabel 2.9 Kapasitas tempat duduk di area Lotus Pond

Ukuran		Kapasitas		
Panjang x Lebar	Jumlah total	Berdiri	Teater	Duduk
120 m x 37 m	4440 m <sup>2</sup>	7500 pax	5000 pax	2500 pax

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari tabel di atas, dapat diketahui luas area untuk Lotus Pond adalah 4440 m<sup>2</sup>, dengan fasilitas tempat berdiri 7500 pax, teater 5000 pax, dan duduk 2500 pax.

#### 4. Indraloka Garden

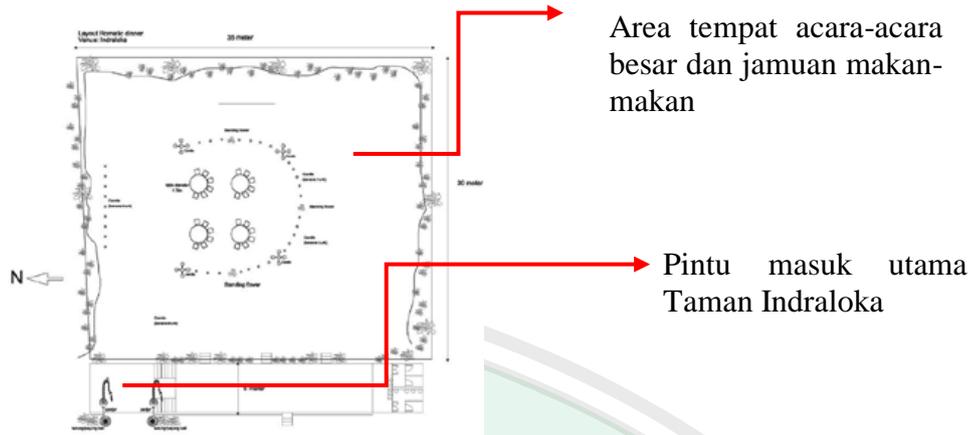
Taman ini diberi nama Indraloka setelah surga Dewa Indra karena pandang panorama yang indah. Indraloka Garden adalah salah satu tempat paling favorit di Garuda Wisnu Kencana untuk mengadakan pesta kecil menengah, pengumpulan dan upacara pernikahan. Kita bisa melihat pemandangan Bali dari atas Indraloka Garden, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.62 Indraloka garden

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Taman Indraloka memiliki luasan yang sangat luas. Penataan taman Indraloka dikhususkan untuk acara-acara besar dan jamuan makan-makan. Di bawah ini terdapat gambar denah taman Indraloka:



**Gambar 2.63 Denah Taman Indraloka**

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari gambar di atas, dapat diperoleh berapa luas yang dibutuhkan untuk tempat duduk dan lain sebagainya. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.10 Jumlah tempat duduk di area Indra Loka Garden

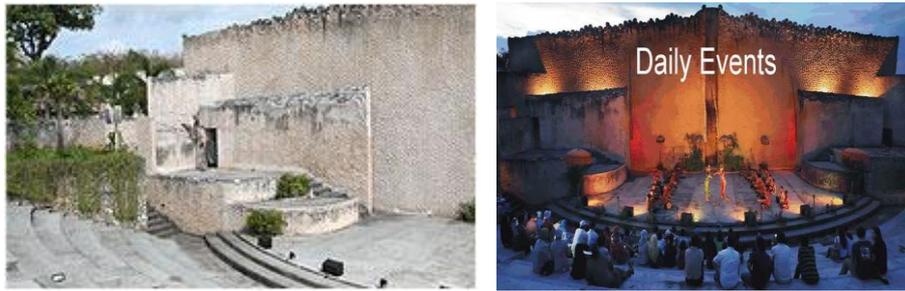
Ukuran		Kapasitas		
Panjang x Lebar	Jumlah total	Berdiri	Teater	Duduk
35 m x 30 m	1050 m <sup>2</sup>	800 pax	500 pax	300 pax

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari tabel di atas, dapat diketahui luas area untuk Indra Loka Garden adalah 1050 m<sup>2</sup>, dengan fasilitas tempat berdiri 800 pax, teater 500 pax, dan duduk 300 pax.

## 5. Amphitheater

*Amphitheater* adalah tempat di luar ruangan untuk pertunjukan khusus dengan akustik yang dirancang dengan baik. Setiap sore Anda bisa menonton Tari Kecak yang terkenal dan gratis yaitu sekitar pukul 18.30 s/d 19.30 WITA. Bahkan Tari Kecak ini dapat dikolaborasikan dengan tarian daerah lainnya. Gambar untuk *amphitheater* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.64 Amphitheater

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Pada amphitheater di gunakan untuk pertunjukan Tarian kecak dan Tarian lainnya yang di tampilkan setiap hari. Gambar di bawah ini menunjukkan tarian-tarian yang setiap harinya ditampilkan di *amphitheater*:



Gambar 2.65 Pertunjukan-pertunjukan harian di Amphitheatre

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

## 6. Tirta Agung

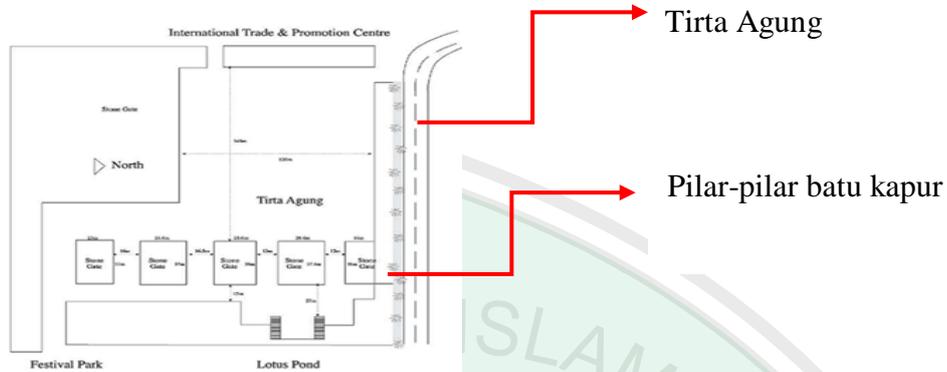
Tirta Agung adalah ruang luar yang sempurna untuk acara menengah. Anda juga dapat mengunjungi patung Tangan Wisnu, bagian dari patung Garuda Wisnu Kencana yang terletak didekatnya.



Gambar 2.66 Tirta agung

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Tirta Agung memiliki luasan yang sangat luas. Denah Tirta Agung seperti gambar denah di bawah ini:



**Gambar 2.67 Denah Tirta agung**

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari gambar di atas, dapat diperoleh berapa luasan Tirta Agung yaitu 145m x 120 m sehingga luas totalnya adalah 17.400 m<sup>2</sup>

## 7. Balairung Dewi Sri Exhibition

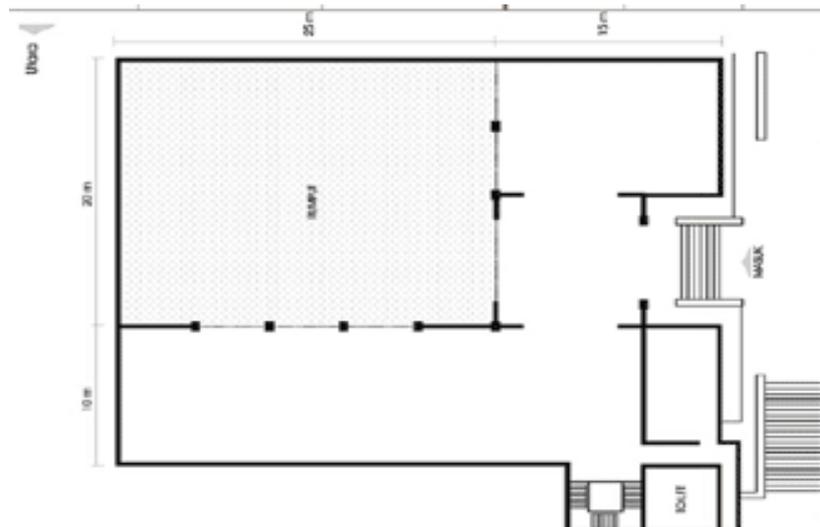
Balairung *Exhibition hall* merupakan galeri tempat memamerkan benda-benda yang antik dan kuno, serta berbagai macam lukisan hasil karya seniman Bali. Dapat dilihat seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 2.68 Balairung Dewi Sri Exhibition**

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Balairung Dewi Sri *Exhibition* memiliki luasan yang sangat luas. Penataan Balairung Dewi Sri *Exhibition* seperti gambar denah di bawah ini:



**Gambar 2.69** Denah *Balairung Dewi Sri Exhibition*  
 Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari gambar di atas, dapat diperoleh berapa luasan Denah *Balairung Dewi Sri Exhibition*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.11 Jumlah kapasitas tempat duduk di area Tirta Agung

	Ukuran		Kapasitas		
	Panjang x Lebar	Jumlah total	Berdiri	Teater	Duduk
<i>Hall</i>	35 m x 10 m	350 m <sup>2</sup>	300 pax	200 pax	150 pax
<i>Garden</i>	25 m x 20 m	500 m <sup>2</sup>	300 pax	200 pax	150 pax
Total		850 m <sup>2</sup>	600 pax	400 pax	300 pax

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari tabel di atas, dapat diketahui luas area untuk Tirta Agung adalah 850 m<sup>2</sup>, dengan kapasitas teater 400 pax, berdiri 600 pax, dan duduk 300 pax.

### 3. Sirkulasi

Pada Taman Wisata Garuda Wisnu Kencana sirkulasi yang ditampilkan adalah pola sirkulasi linier, radial dan terpusat. Pola-pola tersebut terlihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.70** Pola sirkulasi pada Garuda Wisnu Kencana  
Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari gambar di atas dapat terlihat pola-pola sirkulasi yang ada di Garuda Wisnu Kencana. Pola sirkulasi pada Garuda Wisnu Kencana adalah pola sirkulasi linier, radial, dan terpusat. Terlihat dari area Tirta Agung, Lotus Pond, Plaza Wisnu, Exhibition Hall, Amphiteather, dan Street Theater.

#### 4. Penataan Massa

Taman Wisata Budaya Garuda Wisnu Kencana merupakan tempat wisata budaya yang memiliki banyak massa. Pengelompokan massa banyak pada GWK memudahkan pengunjung dalam berorientasi meneruskan arah dan tujuan, mengidentifikasi perletakan dan memberi kejelasan hirarki atau urutan ruang. Pola penataan massa banyak pada GWK terlihat seperti gambar di bawah ini:



Terdapat *plaza* sebagai ruang pemersatu massa banyak pada taman wisata budaya GWK dan menunjukkan ke pusat patung GWK

Patung Garuda Wisnu Kencana

Penataan massa banyak berpola linier yang memusat ke arah patung GWK

**Gambar 2.71** Penataan massa pada Garuda Wisnu Kencana

Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa penataan massa banyak pada taman wisata budaya GWK berpola linier yang memusatkan bangunan ke arah patung GWK. Selain itu terdapat *plaza* yang berfungsi sebagai ruang pemersatu massa banyak, serta untuk membantu bangunan disekelilingnya untuk mendapatkan udara dari luar untuk memperoleh sinar matahari.

#### 2.4.1.2 TAMAN BUDAYA BALI ART CENTER

##### 1. Lokasi

Lokasi *Art Center* ini terletak di tengah tengah kota Denpasar, tepatnya di jalan Nusa Indah dengan luas lebih kurang kira-kira 5 hektar. Bila kita menggunakan kendaraan bermotor, jarak tempuh menuju *Art Center* ini memerlukan waktu kira-kira 60 menit, dan lebih kurang 15 km perjalanan dari Bandara Ngurah Rai Bali. *Art Center* atau Taman Budaya adalah bangunan yang didirikan dengan tujuan untuk pementasan seni serta pengembangan seni Bali khususnya.



*Art Center* atau Taman Budaya adalah kompleks bangunan yang luas dengan gaya terbaik arsitektur tradisional Bali *layout* bangunan-bangunannya, baik *amphitheater* dan tempat ruang pertunjukan maupun bangunan tambahan melambangkan cerita Pemutaran Gunung Mandara Giri di lautan susu dimana memercik “*amerta*” air suci untuk kehidupan abadi sesuai dengan sifat budaya yang dinamis dan terus hidup sepanjang masa.



**Gambar 2.72 Lokasi Art Center**  
**Sumber:** <http://wisata-bali.com/taman-budaya-art-centre.html>

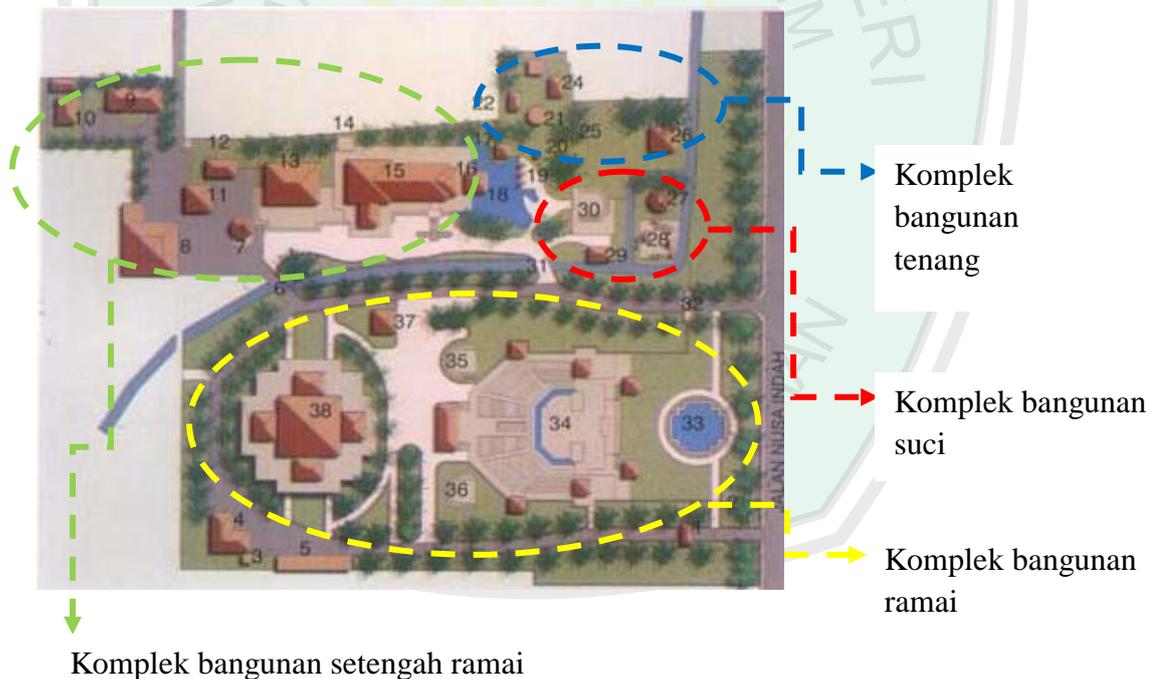
*Art Center* atau Taman Budaya Bali didirikan oleh Gubernur Bali yang pertama yaitu Ida Bagus Mantra. Beliau sebagai orang Bali sangat peduli terhadap nilai-nilai budaya timur khususnya budaya Bali. Dengan membangun suatu lokasi kawasan seni diharapkan dapat merangsang kreativitas seni dari para seniman di Bali untuk tetap menjaga, melestarikan dan mendukung dinamika perkembangan budaya dan juga bisa tetap berkiprah serta mempertahankan jati diri di tengah-



tengah derasnya pengaruh global yang dibawa oleh wisatawan yang datang dan berkunjung ke Bali.

## 2. Fasilitas

Fasilitas yang ada di Taman Budaya *Arts Centre* Bali adalah klomplek bangunan suci, komplek bangunan tenang, komplek bangunan setengah ramai, komplek bangunan ramai. Komplek Taman Budaya ini dibuka pada tahun 1973 dan mentradisikan Pesta Kesenian Bali (*Bali Art Festival*) yang diselenggarakan sebulan penuh setiap tahun diwarnai dengan hiburan tari-tarian tradisional, pameran kerajinan dan aktivitas budaya lainnya. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.73 Penataan massa komplek *Art Center*

Sumber: [http://www.google.co.id/imgres?imgurl=http://www.baliartsfestival.com/images/layo-ut-art-centre.jpg&imgrefurl=http://www.baliartsfestival.com/&usg=\\_\\_Ql6ADOj73smwurtCn80XpSZLe3c=&h=767&w=500&sz=46&hl=id&start=8&zoom=1&tbnid=GbCSsi9nh1YiMM:&tbnh=142&tbnw=93&ei=MKbjT7WyJ8XZigfF-7ysDw&prev=/search%3Fq%3Dart%2Bcentre%2Bbali%26hl%3Did%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26biw%3D1366%26bih%3D639%26tbn%3Disch&itbs=1](http://www.google.co.id/imgres?imgurl=http://www.baliartsfestival.com/images/layo-ut-art-centre.jpg&imgrefurl=http://www.baliartsfestival.com/&usg=__Ql6ADOj73smwurtCn80XpSZLe3c=&h=767&w=500&sz=46&hl=id&start=8&zoom=1&tbnid=GbCSsi9nh1YiMM:&tbnh=142&tbnw=93&ei=MKbjT7WyJ8XZigfF-7ysDw&prev=/search%3Fq%3Dart%2Bcentre%2Bbali%26hl%3Did%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26biw%3D1366%26bih%3D639%26tbn%3Disch&itbs=1)



## 1. Komplek Bangunan Suci

Pada komplek bangunan suci meliputi:

- a. Pura Taman Beji Temple; tempat untuk berdoa
- b. Bale Selonding; tempat untuk bermain gamelan berurusan dengan Candi festival Taman Beji.
- c. Bale Pepaosan Amertha Saraswati; sebuah tempat untuk memberikan subjek spiritual ketika dilakukan pada acara tertentu.
- d. Ayodya Stage; panggung terbuka untuk pertunjukan kecil yang dapat menampung 100 orang.

## 2. Komplek bangunan tenang

Komplek bangunan tenang yaitu, Perpustakaan gedung Widya Kusuma dimana ditempat ini tersimpan buku buku tentang sejarah dan budaya Bali.

## 3. Komplek bangunan setengah ramai

- a. Pameran Utama Gedung Mahundhara Giri Bhvana; Adalah tempat untuk para seniman karya koleksi pameran yang terkenal. Memiliki: 181 lukisan, 88 patung, 341 kerajinan.
- b. Karya Sembrani Occaihcrawa Bangunan: Sebuah bangunan pameran bagi pelukis untuk mempromosikan karya mereka.
- c. Karya Mandala : Sebuah Tahap dimana drama sederhana dilakukan menampung 100 orang. Para penonton bisa duduk atau berdiri.
- d. Bale Wantilan: Sebuah tempat untuk pertunjukan seni menampung 350 penonton. Para pengunjung diajak untuk berpartisipasi belajar gamelan dan tari.



- e. Wisma Seni: Sebuah fasilitas bagi seniman dan tamu, yang dilengkapi dengan fasilitas yang baik: 10 kamar tanpa AC dan 4 kamar dengan AC.

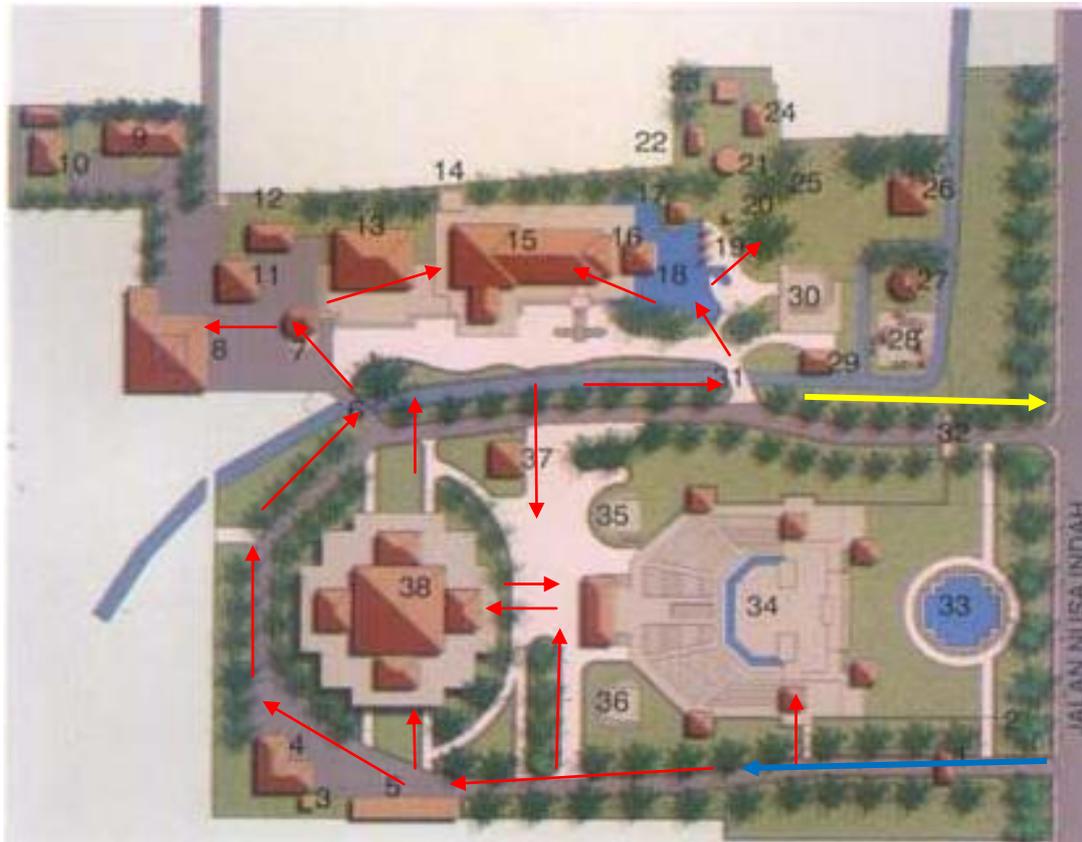
#### 4. Komplek bangunan ramai

- a. Kalangan / Panggung Angsoka; Sebuah ruang terbuka karena memiliki acara kecil menampung 100 orang.
- b. Ratna Khanda; Sebuah ruang terbuka untuk pertunjukan kecil menampung 100 orang.
- c. Ardha Chandra; Ardha Chandra adalah ruang terbuka terbesar Arts Centre. Tempat dari judul kolosal yang mengakomodasi 7000 penonton dan di bawah panggung ada sebuah ruangan besar untuk 40 pameran.
- d. Ksirarnawa; Ksirarnawa adalah tempat untuk acara eksklusif yang dapat dimanfaatkan untuk lokakarya seniman, yang menampung 525 penonton dan lantai bawah dapat digunakan untuk tempat pameran atau pesta pernikahan.
- e. Madia Mandala Tahap; Sebuah ruang terbuka untuk pertunjukan kecil, dan pesta pernikahan menampung hingga 500 tamu.
- f. Ruang pertemuan; Berlaku untuk rapat kecil  
(<http://infoartcentre.blogspot.com/2012/03/profil-bali-arts-centre.html>)

#### 3. Sirkulasi

Pada Taman Budaya *Art Centre*, *entrance* diakses melalui satu jalan. Namun setelah berada di dalam kawasan bangunan pusat budaya di bagi menjadi dua, yaitu pengunjung bisa langsung ke tempat pusat budaya bali atau pengunjung bisa langsung menuju ke tempat pagelaran, ketika adanya pertunjukan pagelaran.

Sehingga sirkulasi yang ditampilkan adalah pola sirkulasi linier, radial dan terpusat. Pola-pola tersebut terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.74 Sirkulasi Komplek *Art Center*

Sumber:

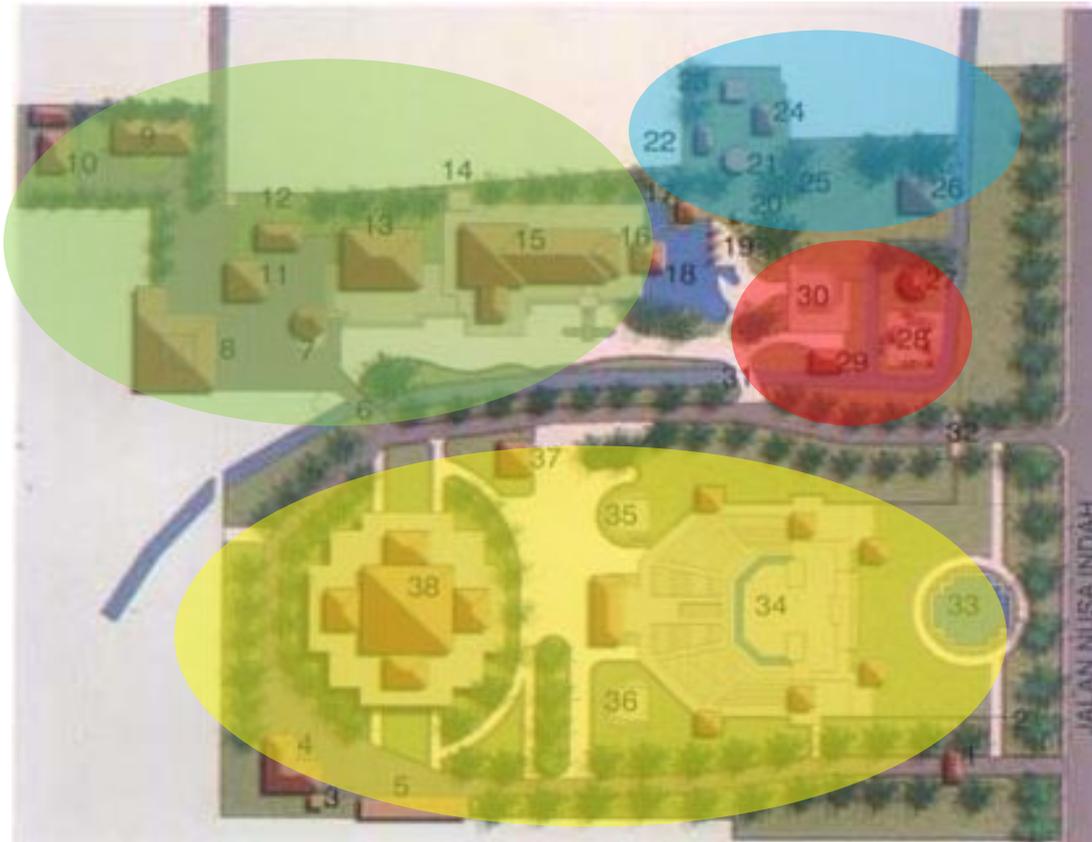
[http://www.google.co.id/imgres?imgurl=http://www.baliartsfestival.com/images/layout-art-centre.jpg&imgrefurl=http://www.baliartsfestival.com/&usg=\\_\\_Ql6ADOj73smwurtCn80XpSZLe3c=&h=767&w=500&sz=46&hl=id&start=8&zoom=1&tbnid=GbCSsi9nh1YiMM:&tbnh=142&tbnw=93&ei=MKbjT7WyJ8XZigFF-7ysDw&prev=/search%3Fq%3Dart%2Bcentre%2Bbali%26hl%3Did%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26biw%3D1366%26bih%3D639%26tbn%3Disch&itbs=1](http://www.google.co.id/imgres?imgurl=http://www.baliartsfestival.com/images/layout-art-centre.jpg&imgrefurl=http://www.baliartsfestival.com/&usg=__Ql6ADOj73smwurtCn80XpSZLe3c=&h=767&w=500&sz=46&hl=id&start=8&zoom=1&tbnid=GbCSsi9nh1YiMM:&tbnh=142&tbnw=93&ei=MKbjT7WyJ8XZigFF-7ysDw&prev=/search%3Fq%3Dart%2Bcentre%2Bbali%26hl%3Did%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26biw%3D1366%26bih%3D639%26tbn%3Disch&itbs=1)

Keterangan:

-  Arah masuk ke kawasan *Art Centre*
-  Arah keluar dari kawasan *Art Centre*
-  Pola sirkulasi linier, radial dan terpusat

#### 4. Penataan Massa

Penataan massa pada Wisata Budaya *Art Centre* bermassa banyak. Pada bangunan ini berkonsep menggunakan filosofi sanga mandala. Yaitu tata aturan Budaya Bali yang harus di taati oleh masyarakat Bali.



Sumber: <http://aboutbali.wordpress.com/2008/09/03/garuda-wisnu-kencana-gwk/>

Keterangan:

-  Komplek bangunan suci
-  Komplek bangunan
-  Komplek bangunan setengah ramai
-  Komplek bangunan ramai



Pada gambar di atas terlihat pola zonasi massa yang menggunakan pola peraturan daerah di Bali. Dimana pola itu terbentuk oleh sekumpulan kompleks massa yang fungsinya saling berkaitan.

## 2.4.2 Studi Banding Tema

Studi banding tema *Combined Metaphore* digunakan untuk mengkaji bagaimana tema *combined metaphore* dapat menghasilkan sebuah rancangan suatu bangunan. Perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo ini menggunakan tema *Combined Metaphore Reyog* yang mengacu pada bentuk visual, nilai, makna dan filosofinya. Dalam kajian tema ini menggunakan dua obyek yaitu *Museum Guggenheim* dan *Museum of Fruits*. Kedua obyek ini akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

### 2.4.2.1 Museum Guggenheim

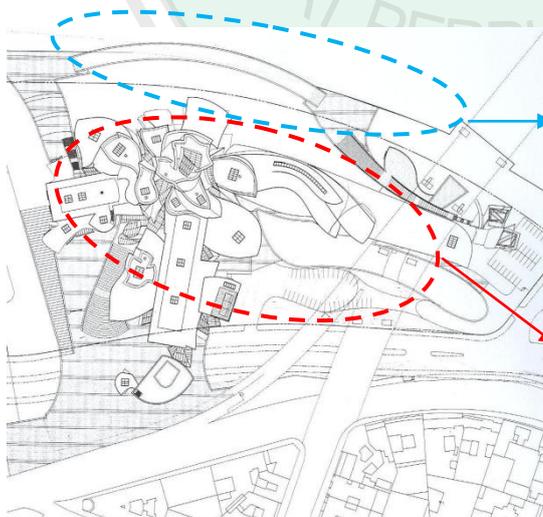
*Museum Guggenheim* adalah sebuah museum dan seni modern kontemporer dirancang oleh arsitek Kanada-Amerika yang bernama Frank Gehry. *Museum Guggenheim* terletak di Kota Bilbao, Basque Country, Spanyol. Bangunan ini dibangun di sepanjang Sungai Nervion, yang berjalan melalui kota Bilbao ke Pantai Atlantik. Guggenheim adalah salah satu dari beberapa museum milik Solomon R. Guggenheim Foundation. Museum ini memiliki pameran tetap dan mengunjungi karya-karya seniman Spanyol dan internasional.



Sumber: [www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=bentuk ikan yang menyerupai museum guggenheim&source=web&cd=4&ved=0CGQQFjAD&url=http%3A%2F%2Funique77unique.blogspot.com%2F2010%2F05%2Fguggenheim-museum-bilbao-spainok.html&ei=c0TjT9X\\_JcXOrQfO6OiqAw&usg=AFQjCNF7x5HpO3W5iZGen4SI8X1zl-1YQ&cad=rja](http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=bentuk%20ikan%20yang%20menyerupai%20museum%20guggenheim&source=web&cd=4&ved=0CGQQFjAD&url=http%3A%2F%2Funique77unique.blogspot.com%2F2010%2F05%2Fguggenheim-museum-bilbao-spainok.html&ei=c0TjT9X_JcXOrQfO6OiqAw&usg=AFQjCNF7x5HpO3W5iZGen4SI8X1zl-1YQ&cad=rja)

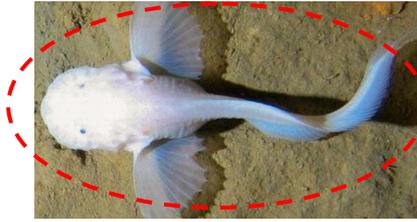
Museum ini adalah bangunan paling sering disebut sebagai salah satu karya yang paling penting diselesaikan sejak tahun 1980 di 2010 Arsitektur Dunia Survey di kalangan ahli arsitektur.

Ide perancangan yang diterapkan oleh Gehry pada Museum Guggenheim berawal dari Kebiasaan neneknya sering diamatinya. Setiap hari Kamis, neneknya memasukkan ikan emas hidup ke dalam bak mandi yang penuh berisi air sebelum dimasak menjadi gefilte fish. Gerakan dan bentuk-bentuk ikan sangat senang diperhatikannya. Ide gagasan tersebut dapat terlihat pada gambar berikut ini:



Laut di samping bangunan menjadikan view yang memperkuat tema bangunan Museum Guggenheim

Bentuk bangunan Museum Guggenheim menyerupai ikan yang sedang berenang



**Gambar 2.77 Penerapan Tema Combined Metaphore**

Sumber: <http://arch1390benjaminknowles.blogspot.com/2010/09/a2-case-study-frank-gehry-guggenheim.html>  
<http://a61273.files.wordpress.com/2010/11/ikan-hantu-1.jpg>

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa tema yang digunakan oleh Frank Gehry adalah *combined metaphore*. Tema tersebut diambil karena bangunan ini sering diinterpretasikan sebagai seekor ikan, walaupun ia tidak secara eksplisit tergambar seperti itu. Namun konteks kota Bilbao yang berada di antara dua sungai dan tapak Guggenheim sendiri yang berada di tepi air menjadi salah satu faktor yang mengundang orang-orang untuk berinterpretasi mengenai gambaran 'ikan' tersebut.

Pada bentuk bangunan terlihat massa kurva acak terbuat dari titanium, yang menyerupai sisik ikan. Gehry mengatakan "keacakan dari kurva dirancang untuk menangkap" cahaya, dan yang mereka lakukan, dengan kilau cemerlang yang mencerminkan air yang berkilauan Sungai Nervio (<http://unique77unique.blogspot.com/2010/05/guggenheim-museum-bilbao-spainok.html>). Penerapan tema dari bentuk bangunan Museum Guggenheim terlihat seperti gambar di bawah ini:



Museum ini mengenakan kaca, titanium, dan batu gamping

Kurva pada bangunan dirancang untuk muncul secara acak. Arsitek mengatakan bahwa "secara acak dalam kurva dirancang untuk menangkap cahaya".

Titanium

Kaca

Batu gamping

Gambar 2.78 Penerapan Tema Combined Metaphore

Sumber: <http://unique77unique.blogspot.com/2010/05/guggenheim-museum-bilbao-spainok.html>

Dari gambar di atas dapat diketahui material yang digunakan pada bangunan Museum Guggenheim. Tekstur pada dinding meyerupai sisik ikan yang merupakan bentukan fisik dari ikan.

Struktur Pada Museum Guggenheim sangat ditonjolkan terlihat pada interior ruangan , yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Struktur yang terekspose

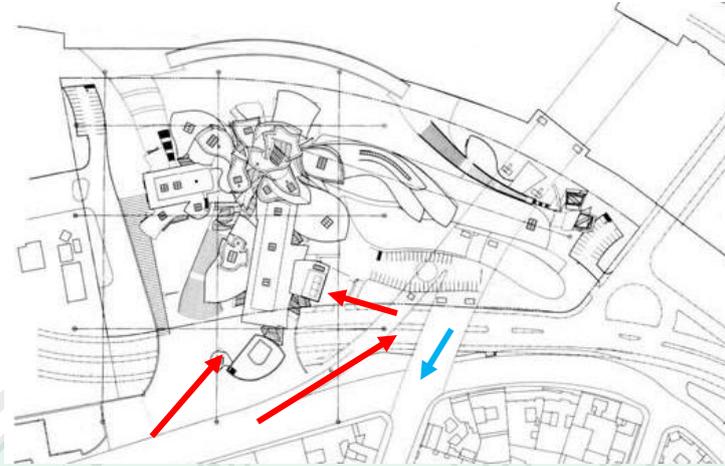
Gambar 2.79 Interior Museum Guggenheim

Sumber: <http://www.arc-life.net/2010/04/guggenheim-museum-bilbao/>

Gambar di atas terlihat ekspose pada rangka baja yang digunakan untuk penyangga atap. Selain itu rangka-rangka yang terlihat tersebut menjadikan sebagai penambah estetika pada interior ruangan Museum Guggenheim.



Sedangkan untuk pola sirkulasi di dalam kawasan bangunan memiliki pola sirkulasi linier. Pola sirkulasi terlihat pada gambar di bawah ini:

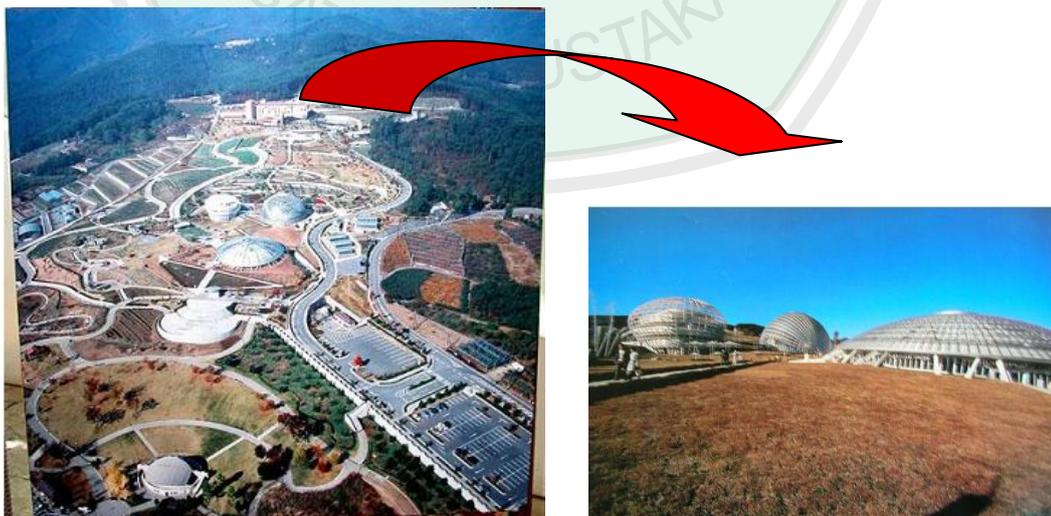


**Gambar 2.80 Sirkulasi Kawasan Museum Guggenheim**  
Sumber: <http://www.arc-life.net/2010/04/guggenheim-museum-bilbao/>

Keterangan:

-  Alur masuk kawasan Museum Guggenheim
-  Alur keluar kawasan Museum

#### 2.4.2.2 *Museum Of Fruits*

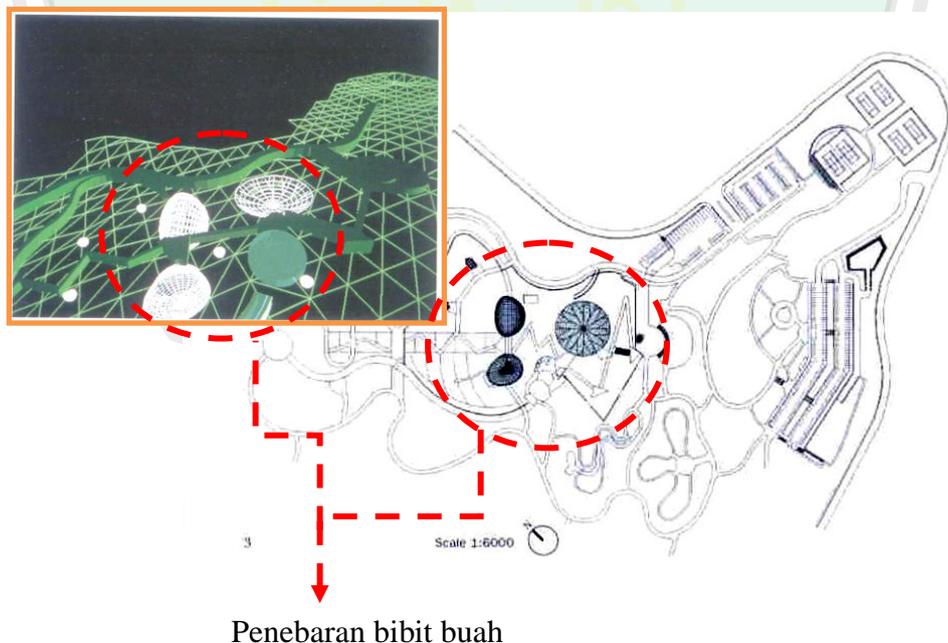


**Gambar 2.81 Yamanashi *Fruits Museum***  
Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)



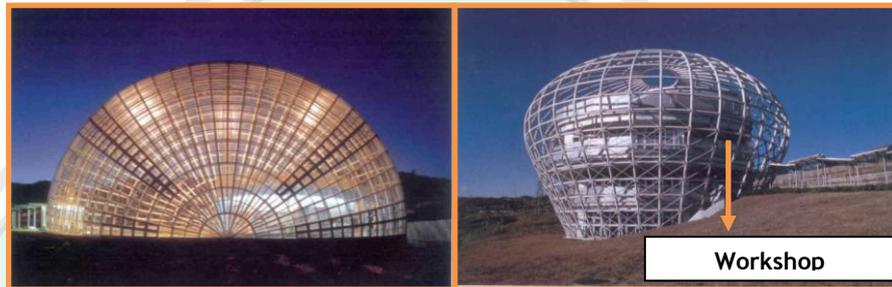
Museum of Fruits didirikan pada tahun 1996, dirancang oleh Aarsitek Jepang yaitu Itsuko Hasegawa. Museum ini berlokasi di Kota Yamanashi sekitar 30 km dari Gunung Fuji, Jepang. Bangunan ini berfungsi sebagai museum dan *greenhouse* dengan material baja dan kaca ([www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)). *Museum of fruit dan green house* ini mempunyai konsep metafora, fruit Museum ini diumpamakan sebagai vitalitas dan keanekaragaman dari buah (*Fruit*).

Sitenya dirancang seperti benih yang berserakan, ada yang masih kecil dan ada juga yang sudah tumbuh berkembang. Hal itu untuk menunjukkan matahari dapat mengembangkan dan menyuburkan tanaman. Keanekaragaman budaya dan sejarah, serta eratnya hubungan antar manusia dan buah bisa disimbolkan oleh benih yang berserakan di tanah dan kemudian tumbuh berkembang menyesuaikan lingkungannya. Hal inilah yang ingin dihadirkan oleh Hasegawa.



**Gambar 2.82 Plan Yamanashi *Fruits Museum***  
Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)

Museum ini menceritakan tentang buah (*fruit*), perwujudannya pada bangunan terletak pada perbedaan ukuran yang dipakai pada masing-masing bangunan, material yang digunakan. Pada awalnya dari benih yang ditanam di dalam tanah kemudian berkembang muncul keluar bumi. Maka itu bentuk bangunan ini ia hadirkan seperti matahari yang bersinar, membuat benih tumbuh berkembang menjadi buah.



**Gambar 2.83 Metaphor Yamanashi Fruits Museum**  
Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)

Menyimbolkan bangunan ini adalah sebagai sifat keterasingan yang tidak bisa dipisahkan dari daya tahan benih untuk tumbuh berkembang. Menurut Hasegawa museum ini adalah sejenis “*New Age Village* “ dari kubah (atap lengkung) yang mempunyai fungsi khusus pameran, dengan materialnya sebagian besar dari baja.



Peneduh (payung peneduh  
mengekspose)

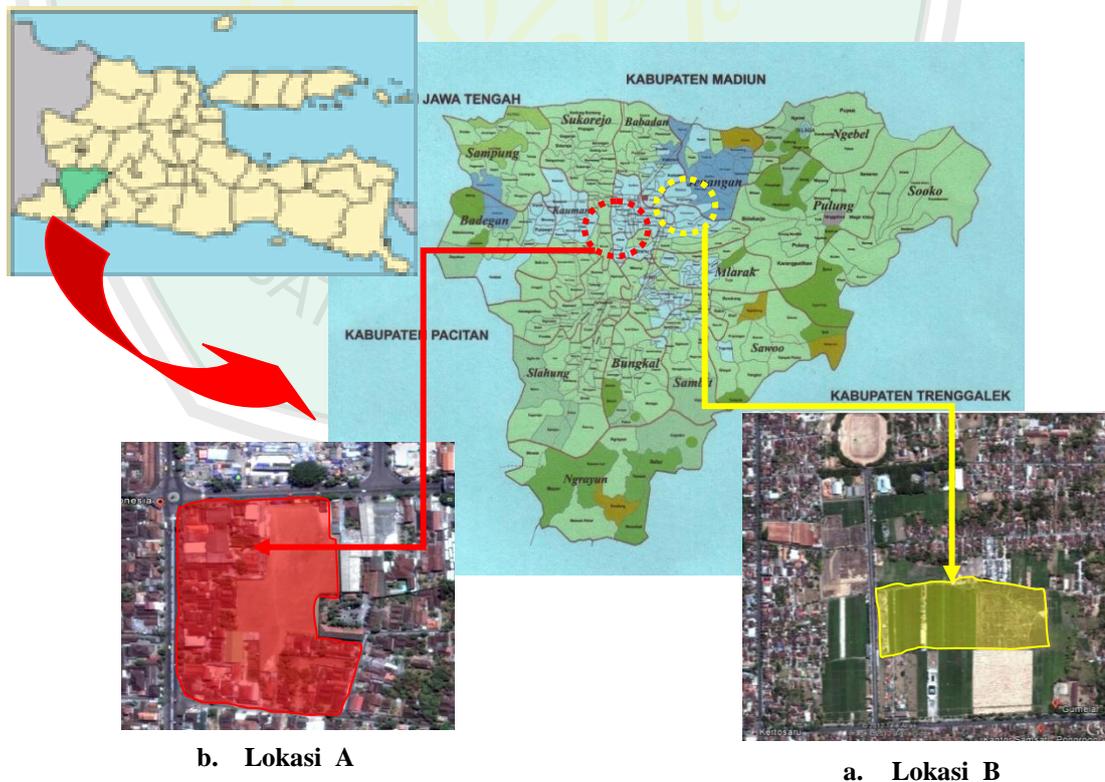


**Gambar 2.84 Peneduh Yamanashi Fruits Museum**  
Sumber: GA document, Itsuko hasegawa (2008)

## 2.5 Gambaran Umum Lokasi

Lokasi perancangan berada di Kabupaten Ponorogo. Kabupaten Ponorogo adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten ini terletak pada koordinat  $111^{\circ} 17'$  -  $111^{\circ} 52'$  BT dan  $7^{\circ} 49'$  -  $8^{\circ} 20'$  LS dengan ketinggian antara 92 sampai dengan 2.563 meter di atas permukaan laut dan memiliki luas wilayah 1.371,78 km<sup>2</sup>. Kabupaten ini terletak di sebelah barat dari Provinsi Jawa Timur dan berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah atau lebih tepatnya 200 km arah barat daya dari ibu kota provinsi Jawa Timur, Surabaya (<http://Kabupaten Ponorogo-Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm>).

Lokasi yang digunakan sebagai tempat perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo mempunyai dua alternatif lokasi, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.85 Gambaran lokasi tapak  
Sumber: Google Earth 2012



Dari gambar di atas akan dijelaskan tentang karakteristik dari masing-masing alternatif lokasi, sebagai berikut:

### **1. Lokasi A**

Lokasi ini berada di wilayah pusat kota yaitu sebelah selatan Alun-Alun Kabupaten Ponorogo, tepatnya berada di Jl. Alun-alun Selatan , Kauman, Ponorogo. Adapun karakteristik wilayah ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Bagian Wilayah Pusat Kota**

Terletak di bagian tengah kota Ponorogo, meliputi Kelurahan Nologaten, Kelurahan Bangunsari, Kelurahan Tamanarum, Kelurahan Surodikraman, Kelurahan mangkujayan, sebagian Kelurahan Kauman, sebagian Kelurahan Patihan, sebagian Kelurahan Purbosuman, sebagian Kelurahan Tonatan dan sebagian Brotonegaran.

#### **b. Luas Wilayah**

Luas keseluruhan  $\pm$  500,98 ha, yang seluruh wilayahnya merupakan wilayah terbangun yang terdiri atas kawasan perumahan, perdagangan, jasa perkantoran, pendidikan dan taman kota.

### **2. Lokasi B**

Lokasi ini berada di wilayah kota yaitu di Jl. Suromenggolo, Tonatan, Ponorogo. Jalan ini merupakan jalan yang baru dibuka yaitu sekitar tahun 2006. Adapun karakteristik wilayah ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Bagian Wilayah Kota B**

Terletak di bagian utara Kabupaten Ponorogo yang meliputi Kelurahan Kadipaten, Kelurahan Patihanwetan, Kelurahan Kertosari, Kelurahan Cokromenggalan, Kelurahan Ronowijayan, Kelurahan Mangunsuman,



Kelurahan Setono, Kelurahan Singosaren sebagian Desa Tajug, dan Kelurahan Tonatan

b. **Luas Wilayah**

Luas keseluruhan adalah  $\pm$  1.219,69 ha, sebagian besar wilayah BWK B berupa kawasan permukiman, persawahan, tegalan dan sebagian kecil jasa perdagangan serta industri atau gudang.

