

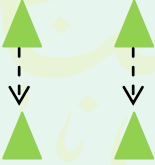
BAB V

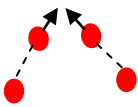
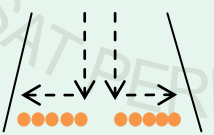
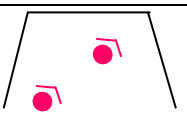
KONSEP PERANCANGAN

1.1 Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar yang digunakan dalam perancangan Pusat Wisata Budaya Ponorogo adalah berupa kombinasi bentuk pada Tari *Reyog* dan karakter tokoh penari *Reyog* tersebut. Konsep dasar perancangan dititikberatkan pada Tari *Reyog* Ponorogo secara keseluruhan, mulai dari sifat dan karakter pemain, formasi dalam tatanan penarian Tari *Reyog*, serta gerakan yang dimunculkan oleh masing-masing pemain.

Tabel 5.1 Konsep Dasar perancangan.

No	Intangible (Karakter Pemain)	Tangible (Gerak tari dan formasi)	Karakter Arsitektural	Aplikasi Desain
1.	- Keras - Jahat - Garang	 - Berkolaborasi dengan singo barong yang lainnya. - Kuat dan tangguh. - Bulu merak anggun	- Figur yang simetri. - Dinamis	a. Bentuk dinamis terlihat dari bentukan atap yang membetuk seperti liukan-liukan bulu merak pada <i>Reyog</i>. b. Memperlihatkan kesan kuat dan tangguh di dalam interior bangunan dengan adanya bentukan plafond yang memperlihatkan/mengekspose struktur space frame. Selain itu plafond dibuat tidak rata, sebagai pentulan suara dan cahaya. c. Aksentuasi bulu merak akan diterapkan untuk desain eksterior dan interior, yang nantinya akan mengeksplorsi tekstur, motif, serta warna bulu merak. Pada desain akan dibuat pola lengkungdan garis kombinasi antara kedua pola tersebut. Sehingga menjadikannya pola yang seimbang.

2.	- Lucu - Cerdik - Sakti	 Bersama saling berkolaborasi. Lincih	- Seimbang - Gembira - Permainan	a. Amphiteater outdoor dibentuk dengan adanya pola permainan lengkung dengan tinggi rendah tanah. b. Adanya ruang bersama di area taman bermain air dan plaza. c. Adanya peninggian level pada tanah untuk memberikan kesan lincih dan dan tidak monoton.
3.	- Berwibawa - Berkharisma - Sakti	 Berjalan zig-zag memutari warok, jathil, dan bujang ganong Tangguh dan kuat Gagah	Membentuk bidang masif. Lebih terarah. Kokoh	a. Bentuk bangunan amphiteater indoor dibuat pola melingkar agar para pengunjung nyaman menonton pertunjukan Tari Reog dan pertunjukan kesenian lainnya. b. Bentuk bangunan merupakan bentuk yang kuat karena beban sama merata di seluruh bagian bangunan. c. Mengaplikasikan struktur space frame. d. Bangunan nantinya akan menggunakan atap tinggi sehingga terkesan gagah, selain itu adanya pilar-pilar penahan yang berada di fasad bagian depan bangunan, sehingga menimbulkan kesan gagah.
4.	- Tegas - Mengajarkan petunjuk	 Berjajar berada di depan seluruhnya Tangguh Gagah Kuat	Garis lurus Kesejajaran Terarah	a. Penataan tiang-tiang yang sejajar sebagai penyambut di area depan workshop. b. Ruang utama dibuat terbuka, yang memberi kesan keterbukaan dan mengajarkan. c. Terlihat dari bentukan atap yang mengarahkan ke arah pintu utama. d. Mengekspose struktur dinding dengan menggunakan batualam ekspose. e. Penggunaan struktur space frame yang memberi kesan gagah.
5.	Feminin		- Irama teratur - Figur yang memusat - Keindahan - Eksotik	a. Pada area retail dan mushola sebagai area yang memberikan kesegaran, kesejukan, dan keindahan dalam hati.



		- Lincah - Lemah gemulai	- Kelembutan	b. Tekstur dan warna pada dinding dibuat dengan warna lembut akan tetapi masih terkesan kuat. c. Alur sirkulasi dibuat menurun dan berbelok-belok, untuk menggambarkan tidak adanya kesan kaku dan monoton. d. Pola sirkulasi dibuat melingkar pada area taman dan membuat selasar dengan pergola yang didesain membentuk lengkungan sebagai permainan yang terlihat lincah. Jalan pengarah menuju ke area plaza dibuat sculpture untuk memberikan kesan pont of view yang menarik.
--	--	---	--	--

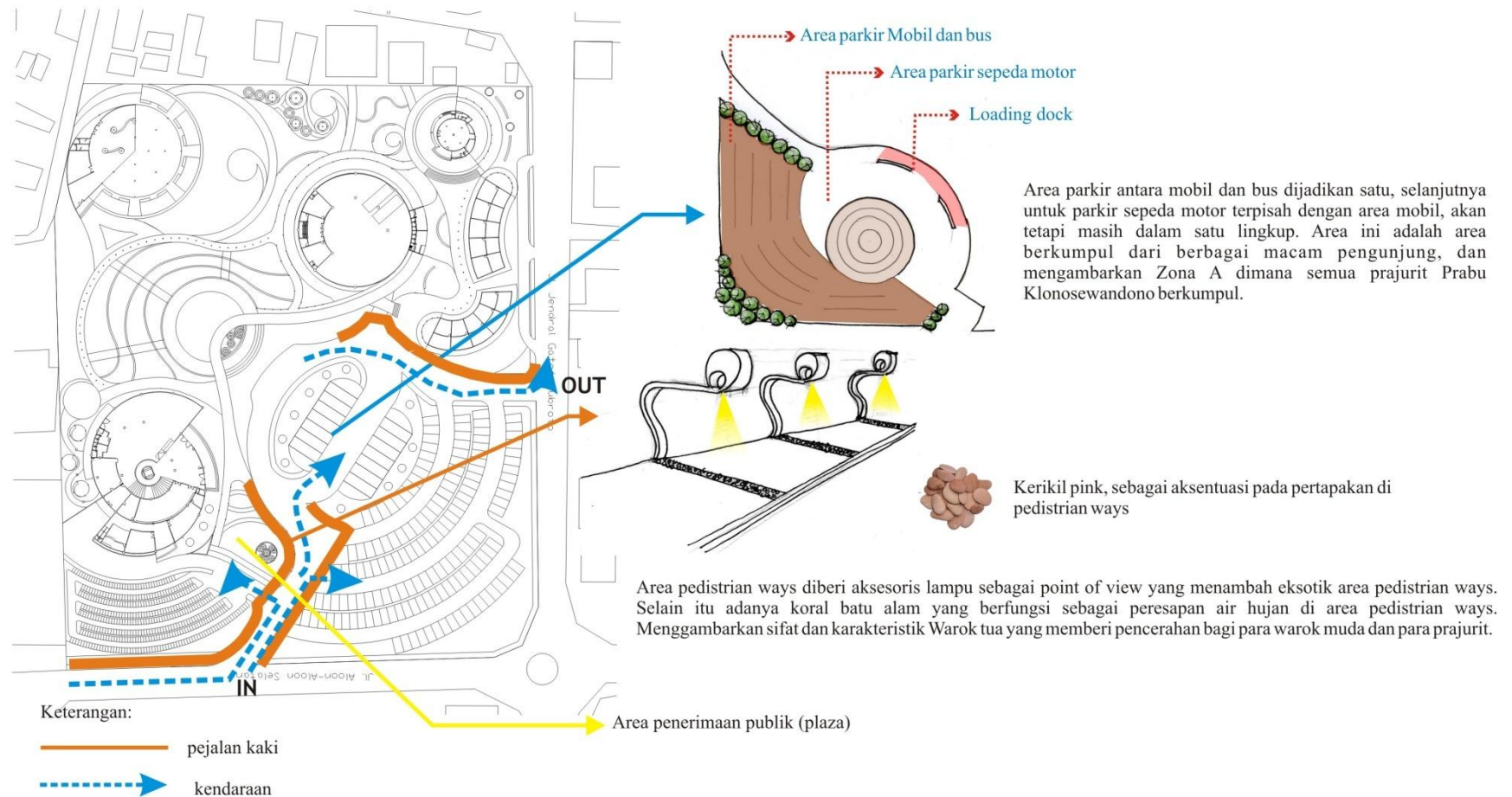
Sumber : Hasil Analisis, 2012

Dari hasil di atas didapat beberapa konsep perancangan yang muncul dengan adanya konsep dasar di atas, yaitu sebagai berikut:



5.2.1 Konsep Aksesibilitas

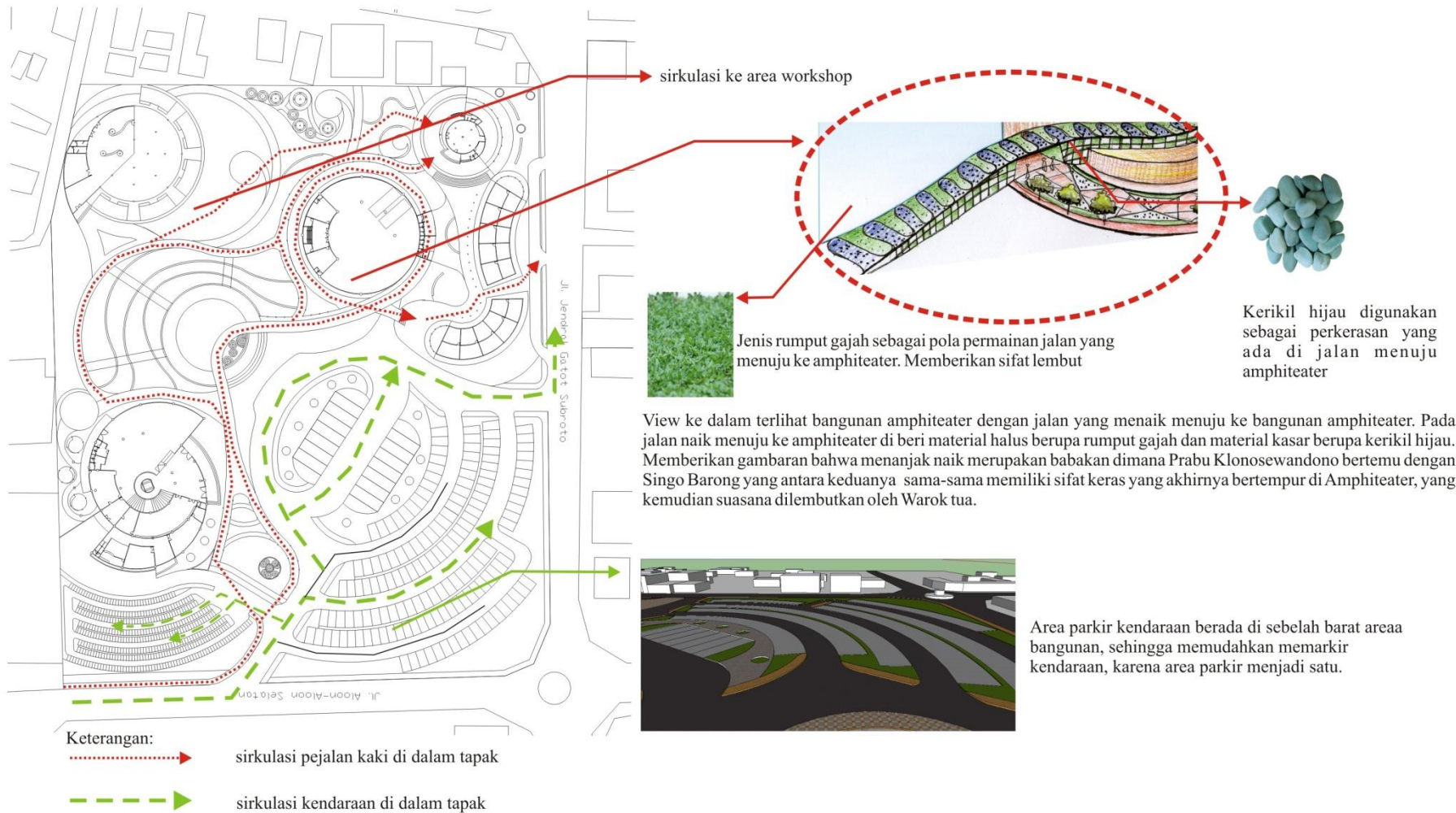
Pencapaian pada tapak hanya memiliki satu pintu masuk utama yaitu sebelah utara dari tapak. Ada dua jalur aksesibilitas untuk pencapaian ke tapak, yaitu aksesibilitas untuk pejalan kaki dan aksesibilitas pengguna kendaraan. Untuk akses pejalan kaki dapat di akses langsung dari pedestrian ways yang terakses dari luar tapak, sedangkan untuk kendaraan diakses langsung dari jalan raya. Pencapaian dua jalur ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung. Adapun konsep aksesibilitas dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.





5.2.2 Konsep Sirkulasi

Jalur sirkulasi utama harus ditempatkan di area sekitar pintu masuk bangunan utama, sehingga memudahkan para pengunjung untuk masuk ke area bangunan. Sirkulasi pada bangunan, parkir dan basement amphiteater saling berhubungan. Untuk lebih memperjelas konsep sirkulasi dibuatkan alur sirkulasi yang zig-zag dan naik turun sehingga memperjelas konsep dari pada Tari Reyog Ponorogo. Konsep sirkulasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





5.2.3 Konsep Pandangan

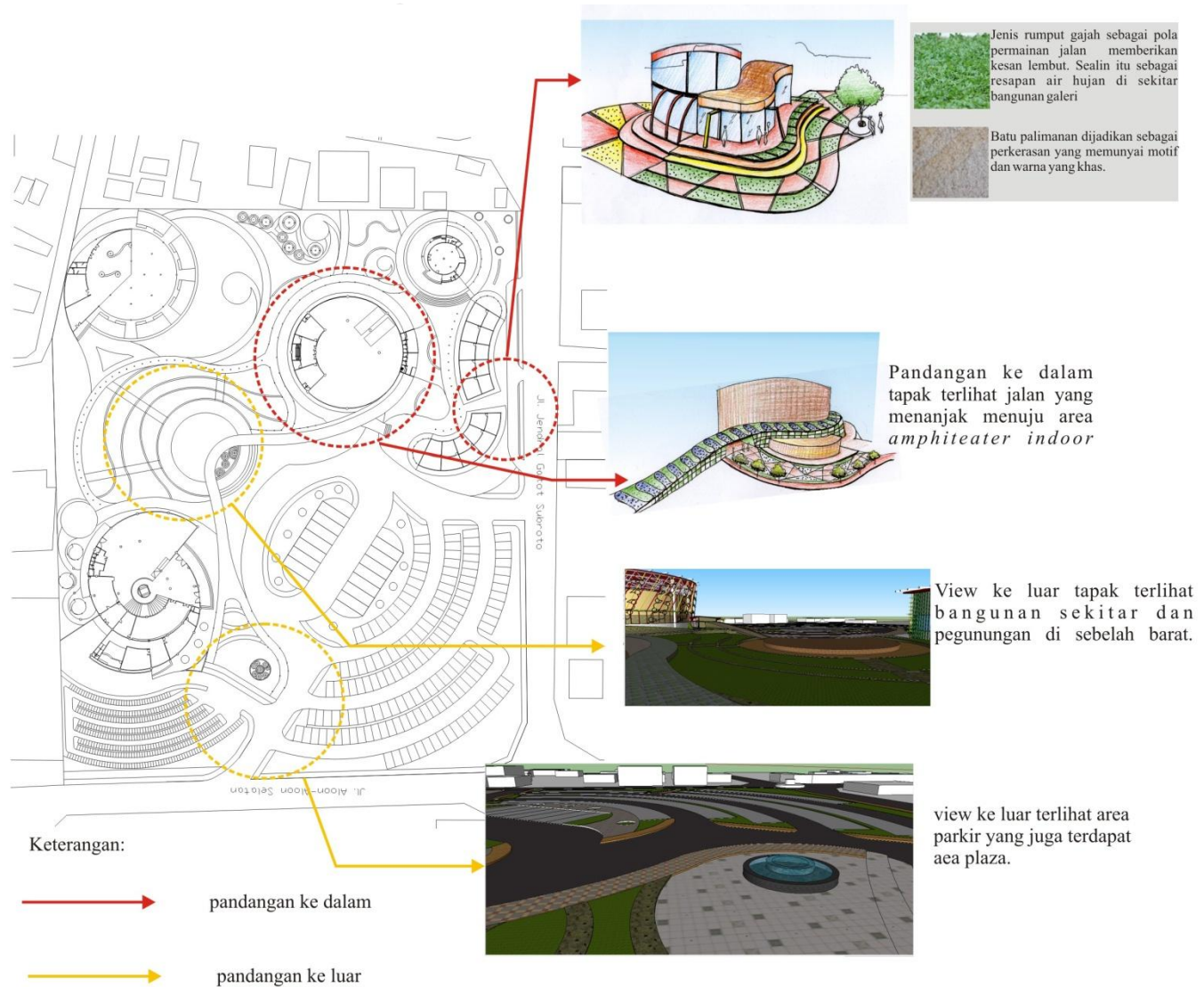
Konsep pandangan disesuaikan dengan pandangan yang memiliki potensi bagi pengunjung, bangunan, dan sekitarnya. Adapun konsep pandangan terbagi menjadi dua, yaitu pandangan ke luar tapak dan pandangan ke dalam tapak, sebagai berikut:

a. Pandangan ke luar tapak.

Pandangan ke luar harus mempunyai estetika yang menarik sehingga para pengunjung yang berada di dalam ruanganpun bisa menikmati pandangan ke luar dengan indah. Pandangan ke luar tapak berupa alun-alun di sebelah utara, sedangkan sebelah barat terdapat pemandangan berupa pegunungan yang membatasi Kabupaten Ponorogo dengan Kabupaten Wonogiri Jawa Tengah.

b. Pandangan ke dalam tapak.

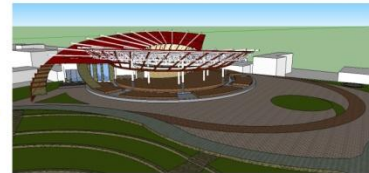
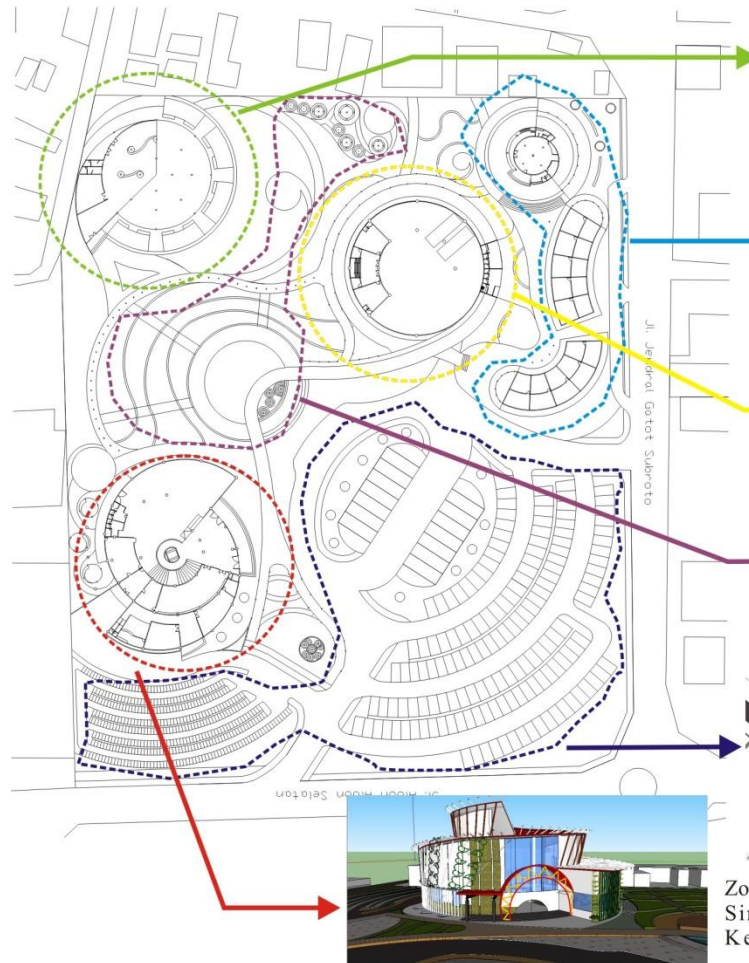
Pandangan ke dalam tapak terlihat beberapa bangunan yang terdiri dari bangunan galeri, amphiteater outdoor, amphiteater indoor, workshop, retail dan mushola. Pandangan ke dalam tapak harus dibuat sebgus mungkin sehingga perancangan tampak fasad pun harus menarik sehingga menjadi simbol daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Adapun penjabaran tentang konsep pandangan akan dijelaskan pada gambar berikut ini:





5.2.4 Konsep Zoning

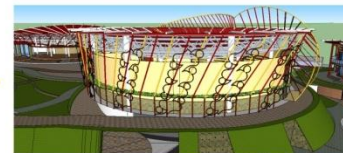
Penzoningan pada tapak mengikuti konsep *Combined Metaphore* Reyog, yang mana akan terbagi menjadi beberapa massa bangunan. Adapun penzoningan bangunan pada tapak sebagai berikut:



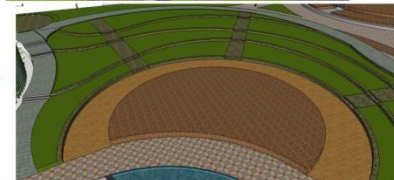
Zona babakan 4: yaitu karakter warok yang dihadirkan dalam bangunan workshop ini.



Zona Babakan 5: yaitu dimana seorang jathil beraksi.



Zona babakan 3: yaitu zona dimana Prabu Klonosewandono beraksi



Zona babakan 2: yaitu zona dimana Jathil beraksi, yaitu di area amphiteater outdoor.



Zona area parkir, di jadikan menjadi 1 area yaitu di depan bangunan.

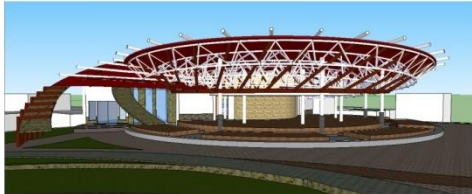


Zona babakan 1: yaitu zona dimana Singo Barong muncul dalam Kesenian Reyog Ponorogo.

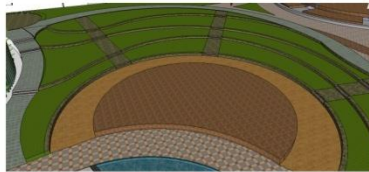


5.2.5 Konsep Bentuk dan Tampilan

Konsep bentuk dan tampilan bangunan Pusat Wisata Budaya Ponorogo seluruhnya berbentk lingkaran dan setengah lingkaran, dengan penambahan dan pengurangan pada bentuk fasad



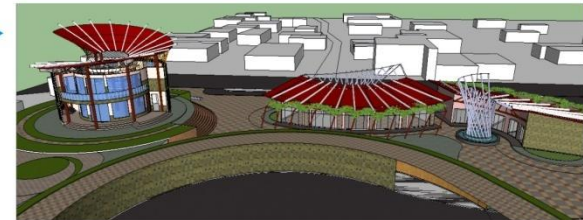
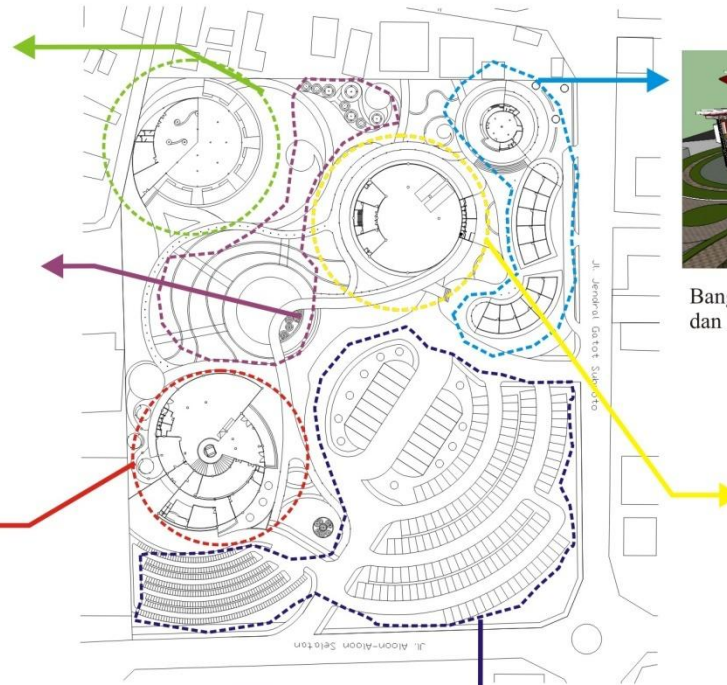
Bentuk fasad *workshop*, yang terkesan mengajarkan



Ampitheater outdoor, memebntuk lengkung dan menyebar.



Galeri terkesan gagah, dengan vokal point utama masuk galeri.



Bangunan retail dan mushola sejajar dan bentuknya lingkaran dan lengkung, sehingga terkesan menerus, dan memusat.



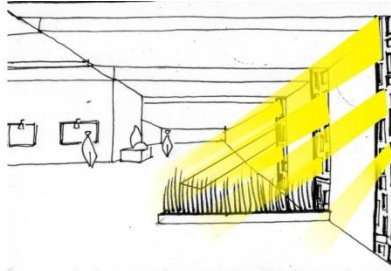
Ampitheater indoor dengan akses jalan yang menanjak, berbentuk lengkung juga.



Area parkir dan plaza juga mengikuti pola lengkung.



5.2.6 Konsep Ruang



Pada ruang workshop terdapat area display sebagai tempat memasang hasil karya.

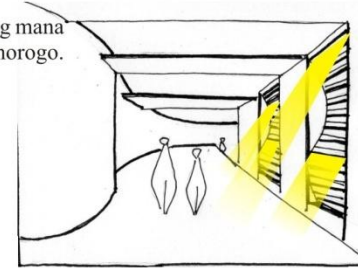
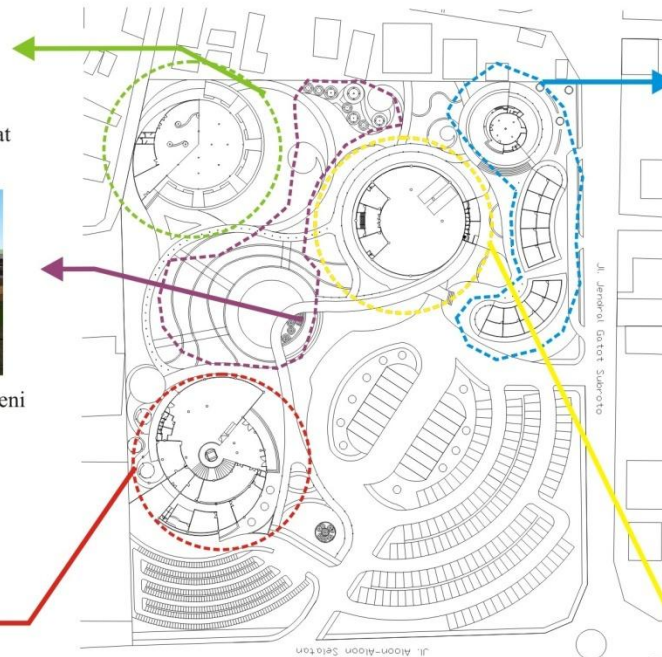


Ampitheater outdoor sebagai sarana pementasan Seni Reyog secara terbuka.

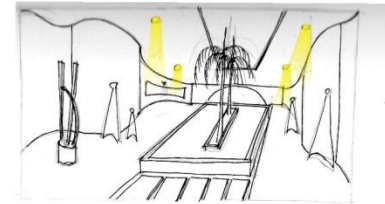


Area diorama diberi pencahayaan alami yang memberi kesan artistik. Sedangkan ruang kantor terdapat ruang rapat bersama

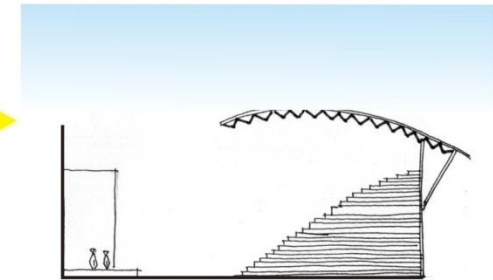
Pada penataan ruang bangunan, memiliki ciri khas khusus tiap bangunan. Yang mana tiap ruang memiliki karakter seperti para pemain di dalam Seni Reyog Ponorogo.



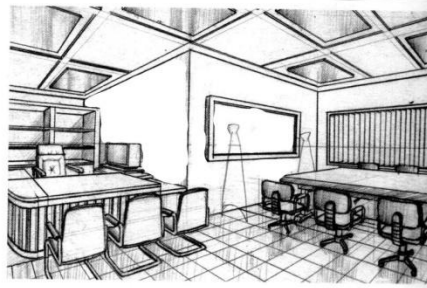
Ruang pada mushola diberi permainan pencahayaan alami.



Retail dibuat sejajar akan tetapi akses di dalam melingkar.



Ampitheater indoor diberi penutup yang permanen sehingga dapat menaungi para pengunjung.



5.2.7 Konsep Utilitas

