

**PERANCANGAN *PERFORMING ARTS CENTER MADIUN* DENGAN
PENDEKATAN *ARCHITECTURE AS LITERATURE***

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN KEPADA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG
UNTUK MEMENUHI SALAH SATU PERSYARATAN
MEMPEROLEH GELAR SARJANA (S.Ars)**

**OLEH :
GALUH AULIYANINGTYAS
16660030**



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**



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

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Auliyaningtyas

Nim : 16660030

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Performing Arts Center* Madiun Dengan Pendekatan *Architecture As Litterature*

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

Malang, 02 Juni 2020

Yang membuat pernyataan,




Galuh Auliyaningtyas
16660030



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

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

TUGAS AKHIR 2020

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Galuh Auliyaningtyas
NIM : 16660030
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *PERFORMING ARTS CENTER MADIUN*
DENGAN PENDEKATAN *ARCHITECTURE AS LITERATURE*

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 30 Mei 2020

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Agus Subaqin, M.T

NIP. 19740825 200901 1 006

Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760528 200604 2 003

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Nunik Junara, M.T.

NIP. 19710426 200501 2 005

M Imam Faqihuddin, M.T

NIDT. 19910121 20180201 1 241

**PERANCANGAN *PERFORMING ARTS CENTER* MADIUN DENGAN
PENDEKATAN *ARCHITECTURE AS LITERATURE*
TUGAS AKHIR**

Oleh:
Galuh Auliyaningtyas
NIM. 16660030

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Nunik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005

M Imam Faqihuddin, M.T
NIDT. 19910121 20180201 1 241

Malang, 06 Mei 2020

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

**PERANCANGAN PERFORMING ARTS CENTER MADIUN DENGAN
PENDEKATAN ARCHITECTURE AS LITERATURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:
Galuh Auliyaningtyas
16660030

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

06 Mei 2020

Menyetujui :
Tim Penguji

Penguji Utama	: Agus Subaqin, M.T NIP. 19740825 200901 1 006	()
Ketua Penguji	: Elok Mutiara, M.T NIP. 19760528 200604 2 003	()
Sekretaris	: Nunik Junara, M.T NIP. 19710426 200501 2 005	()
Anggota	: M. Imam Faqihuddin, M.T NIDT. 19910121 20180201 1 241	()

Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan Proposal ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-Nya tentunya kami tidak akan sanggup untuk menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafa'atnya di akhirat nanti.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan Proposal sebagai tugas akhir dari mata kuliah Proposal Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Performing Arts Center* dengan Pendekatan *Architecture As Literature*”.

Penulis tentu menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca untuk makalah ini, supaya proposal ini nantinya dapat menjadi makalah yang lebih baik lagi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Adapun pihak - pihak yang dimaksud penulis antara lain :

1. Prof. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Sri Harini, M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi (Saintek) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Tarranita Kusumadewi, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Nunik Junara, M.T dan M Imam Faqihuddin, M.T selaku pembimbing penulis yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi, bimbingan dan arahan sehingga penulis mampu melangkah sejauh ini. Semoga ilmu yang beliau berikan bermanfaat hingga nanti dan menjadi ilmu yang barokah, Aamiin.
5. Seluruh dosen tercinta Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang yang tidak pernah berhenti memberikan ilmunya. Semoga Allah memberikan balasan rahmat yang melimpah serta ilmu yang diberikan menjadi ilmu yang bermanfaat dan barokah, Aamiin.
6. Orang Tua (bapak Alqohar, ibu Narti) dan Keluarga besar (Herda, Elysa, Sinyo, Indra, Kamayel, Askalana) yang mendukung cita-cita penulis, memberikan motivasi dan kata-kata semangat dikala penulis teresat, terimakasih.

7. Malbi Rase Hiskara, Anisah Rafidah Ulfah, Aisyatu, Nawal, Herny, Nabila, Tia, Ika, Fani, Ajeng, Fiqi, Muna dan Seluruh sahabat-sahabat (terlalu banyak untuk disebutkan) penulis yang selalu memberikan kata-kata semangat dan ucapan selamat, terimakasih. Semoga persahabatan tidak hanya sampai disini tetapi hingga akhir nanti.
8. Saudara-saudari Arsitektur Kodok 2016 yang selalu mendukung dan memberikan motivasi.
9. Teman-teman Studio Akhir yang sangat bersemangat dan selalu kompak.

Dengan teriring doa yang tulus, ungkapan terima kasih yang tak terhingga dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan Skripsi Perancangan Tugas Akhir ini, kami mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata, semoga Skripsi Perancangan Tugas Akhir ini dapat membawa manfaat yang banyak bagi semua pihak, dan semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-NYA dalam segala aktivitas keseharian kita dan menilainya sebagai suatu amal ibadah di sisi-NYA. Amin Ya Robbal Alamain.

Malang, 30 Mei 2020



ABSTRAK

Auliyaningtyas, Galuh, 2019, *Perancangan Performing Arts Center Madiun dengan Pendekatan Architecture As Literature* (Dongkrek).

Kata kunci: *Performing Arts Center, Architecture As Literature, Dongkrek, Madiun*

Masyarakat Indonesia sudah sangat melekat dengan istilah Kesenian Tradisional, karena hampir setiap daerah di Indonesia memiliki ragam kesenian yang bermacam-macam, dari setiap kesenian tersebut memiliki makna dan nilai moral yang berbeda-beda. Dengan seiringnya perkembangan zaman kesenian-kesenian daerah tersebut kini semakin luntur bahkan ada sebagian sudah mulai menghilang. Era globalisasi merupakan salah satu penyebab tergesernya nilai-nilai kebudayaan yang telah melekat di dalam masyarakat Indonesia. Salah satu budaya Indonesia yang mulai tersingkirkan adalah seni Dongkrek yang berasal dari Madiun. Kesenian ini sudah mulai berkurang peminatnya dikarenakan kurangnya rasa memiliki generasi muda saat ini terhadap warisan budaya leluhurnya. Oleh karena permasalahan di atas maka Perancangan Performing Arts Center Madiun dengan Pendekatan Architecture As Literature ini diharapkan bisa sebagai wujud upaya mengembangkan kembali kesenian dan budaya di Madiun yang mulai luntur dan memperkenalkan seni tradisi sebagai identitas masyarakat Madiun. Dengan pendekatan Architecture As Literature ini diharapkan rancangan dapat menjadikan wujud karya arsitektur yang berfungsi sebagai penanda atau simbolis kawasan. Sebagai upaya untuk merepresentasikan kesenian tradisional Madiun, alur cerita dari kesenian Dongkrek dijadikan media untuk mewakili kesenian-kesenian masyarakat Madiun yang belum dikenal untuk diangkat dan dijadikan identitas pada Perancangan Performing Arts Center Madiun.

ABSTRACT

Auliyangingtyas, Galuh, 2019, Designing the Madiun Performing Arts Center with the Architecture As Literature (Dongkrek) Approach.

Keywords: Performing Arts Center, Architecture As Literature, Dongkrek, Madiun

Indonesian society is very attached to the term Traditional Art, because almost every region in Indonesia has a variety of diverse arts, from each art has different moral values and meanings. With the development of the regional art and arts, the area has now faded and some have even disappeared. The era of globalization is one of the causes of shifting cultural values that have been inherent in Indonesian society. One of the Indonesian cultures that began to get rid of was the art of Dongkrek from Madiun. This art has begun to diminish its interest due to the lack of a sense of belonging to the current generation of ancestral cultural heritage. Because of the above problems, the Design of Madiun's Performing Arts Center with the Architecture As Literature Approach is expected to be a manifestation of efforts to redevelop the arts and culture in Madiun which began to fade and introduce traditional art as an identity of the Madiun community. With this Architecture As Literature approach, it is expected that the design can make a form of architectural work that functions as a marker or symbolic region. In an effort to represent Madiun traditional art, the storyline of Dongkrek art is used as a medium to represent the unknown arts of the Madiun community to be appointed and made an identity in the Madiun Performing Arts Center Design.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ii
LEMBAR KELAYAKAN CETAK	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH DESAIN DAN BATASAN	3
1.3. TUJUAN DAN MAFAAT RANCANGAN	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat Rancangan.....	4
1.4. BATASAN PERANCANGAN.....	4
1.5. KEUNIKAN RANCANGAN.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 TINJAUAN OBJEK RANCANGAN	7
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek	7
2.1.2. Tinjauan Arsitektural Objek	12
2.1.3. Tinjauan Pengguna	16
2.1.4. Studi Preseden	18
2.2 TINJAUAN PENDEKATAN	23

2.2.1	Definisi dan Penjelasan Pendekatan	23
2.2.2	Studi Preseden	24
2.2.3	Prinsip Aplikasi Pendekatan	31
2.3	TINJAUAN NILAI-NILAI ISLAMI.....	35
2.3.1	Tinjauan Pustaka Islami	35
2.3.1	Aplikasi Nilai Islam Pada Rancangan	37
BAB III METODE PERANCANGAN		39
3.1	TAHAP PROGRAMMING.....	39
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	39
3.1.2	Batasan Perancangan	39
3.1.3	Metode Perancangan	39
3.2	TAHAP PRARANCANGAN	40
3.2.1	Pengumpulan dan Pengolahan Data	40
3.2.2	Teknik Analisis Perancangan	40
3.2.3	Teknik Sintesis.....	41
3.2.4	Perumusan Konsep Dasar (Tagline)	42
3.3	SKEMA TAHAPAN PERANCANGAN	43
BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN.....		45
4.1	ANALISIS KAWASAN DAN TAPAK PERANCANGAN.....	45
4.1.1	Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan.....	45
4.1.2	Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar.....	47
4.1.3	Peraturan-peraturan Daerah Madiun	48
4.1.4	Syarat atau Ketentuan Lokasi pada Objek Rancangan	49
4.1.5	Analisis Kawasan Perancangan	49
4.1.6	Peta Lokasi.....	50
4.2	ANALISIS FUNGSI.....	53
4.2	Analisis Fungsi	53
4.2.1	Fungsi Primer.....	53

4.2.2 Fungsi Sekunder.....	54
4.2.3 Fungsi Penunjang	54
4.3 ANALISIS AKTIVITAS	55
4.4 ANALISIS PENGGUNA	57
4.4.1 Analisis Pengguna	57
4.4.2 Alur Sirkulasi Pengguna.....	58
4.5 ANALISIS RUANG	60
4.5.1 Analisis Besaran Ruang	60
4.5.2 Analisis Ruang Kualitatif.....	66
4.5.3 Diagram Keterkaitan makro.....	69
4.5.4 Diagram Keterkaitan mikro	69
4.5.5 Bubble diagram Makro	72
4.5.6 Blockplan.....	73
4.6 ANALISIS TAPAK / SITE	75
4.6.1 Lokasi Tapak.....	75
4.6.2 Dimensi Tapak.....	75
4.6.3 View	76
4.6.4 Batasan Tapak dan Perletakan Zoning	77
4.6.5 Analisis Matahari	81
4.6.6 Analisis Arah Angin	83
4.7 SIRKULASI DAN AKSESIBILITAS	84
4.8 ANALISIS KEBISINGAN	85
4.9 ANALISIS UTILITAS.....	86
4.6 ANALISIS BENTUK	87
BAB V KONSEP RANCANGAN	88
5.1 KONSEP DASAR.....	89
5.2 KONSEP TAPAK.....	90
5.3 KONSEP BENTUK	91

5.4 KONSEP RUANG	93
5.5 KONSEP UTILITAS	94
5.6 KONSEP STRUKTUR.....	95
BAB VI HASIL RANCANGAN	96
6.1 KONSEP RANCANGAN	96
6.1.1 Konsep Tapak.....	97
6.1.2 Konsep Bentuk.....	98
6.1.3 Konsep Ruang.....	99
6.1.4 Konsep Struktur	100
6.1.5 Konsep Utilitas	101
6.2 HASIL RANCANGAN	102
6.2.1 Hasil Rancangan pada Desain Tapak.....	102
6.2.2 Hasil Rancangan pada Desain Ruang Dalam	108
6.2.3 Hasil Rancangan pada Desain Ruang Luar	113
6.2.4 Hasil Rancangan Perspektif kawasan	118
6.2.5 Hasil Rancangan Gambar Kerja.....	123
BAB VII PENUTUP	130
7.1 KESIMPULAN	130
7.2 SARAN.	130
DAFTAR PUSTAKA	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tapak Lokasi.....	5
Gambar 2.1 Penari Dongkrek	8
Gambar 2.2 Topeng Orang Tua	9
Gambar 2.3 Topeng Roro Perot	9
Gambar 2.4 Topeng Roro Ayu.....	10
Gambar 2.5 Topeng Genderuwo.....	11
Gambar 2.6 Tari Solah Mediunan.....	11
Gambar 2.7 Tari Pentul Tembem.....	12
Gambar 2.8 Pencak Silat.....	12
Gambar 2.9 Layout Teater	13
Gambar 2.10 Standarisasi Tempat Duduk.....	13
Gambar 2.11 Tata Alur Sirkulasi Tempat Duduk.....	14
Gambar 2.12 Ukuran Tinggi Tempat Duduk	14
Gambar 2.13 Jarak Pandang Manusia.....	14
Gambar 2.14 Jarak Pandang Lukisan	15
Gambar 2.15 Layout Ruang Kelas Music dan Ruang Kelas Seni.....	15
Gambar 2.16 Beberapa Unit Instrument Perangkat Gamelan	15
Gambar 2.17 Data Pelajar DI Kota Madiun	16
Gambar 2.18 Museum MAXXI	18
Gambar 2.19 Eksterior Museum MAXXI	19
Gambar 2.20 Fasilitas pada Objek	20
Gambar 2.21 Potongan Lantai	21
Gambar 2.22 Denah Museum MAXXI	22
Gambar 2.23 Keraton Surakarta.....	25
Gambar 2.24 Siteplan Keraton Surakarta.....	27
Gambar 2.25 Gapura Gladag.....	28

Gambar 2.26 Gapura Bathangan	28
Gambar 2.27 Gapura Klewer	29
Gambar 2.28 Alun-alun Lor.....	30
Gambar 2.29 Gapura Bathangan	30
Gambar 2.30 Paseban	31
Gambar 2.25 Gapura Gladag	31
Gambar 4.1 Kota Madiun	45
Gambar 4.2 Kelurahan Taman	45
Gambar 4.3 Lokasi Fasilitas Penunjang	47
Gambar 4.4 Lokasi Kawasan Edukasi	50
Gambar 4.5 Peta Kota Madiun	50
Gambar 4.6 Peta Kecamatan Taman	51
Gambar 4.7 Jalan Taman Praja	51
Gambar 4.8 Lokasi Tapak.....	51
Gambar 4.9 Rumah Makan.....	51
Gambar 4.10 Warung sekitar Tapak	52
Gambar 4.11 Stikes Bhakti Husada Madiun	52
Gambar 4.12 Lokasi Kampus Tikes.....	52
Gambar 4.13 Jl Taman Praja	52
Gambar 4.14 Lokasi Tapak	52
Gambar 4.15 Area Persawahan	52
Gambar 6.1 Skema Konsep Tapak.....	97
Gambar 6.2 Skema Konsep Bentuk.....	98
Gambar 6.3 Skema Konsep Ruang.....	99
Gambar 6.4 Skema Konsep Sruktur	100
Gambar 6.5 Skema Konsep Utilitas	101
Gambar 6.6 Site Plan.....	102
Gambar 6.7 Layout	103

Gambar 6.8 Area Drop off untuk sirkulasi pengunjung	104
Gambar 6.9 Area Parkir Pengunjung	105
Gambar 6.10 Area Parkir Roda dua Pengunjung.....	106
Gambar 6.11 Sirkulasi Jalur Servis	106
Gambar 6.12 Ruang terbuka hijau	107
Gambar 6.13 Ruang terbuka hijau	107
Gambar 6.14 Ruang komunal (gazebo)	108
Gambar 6.15 Denah Gedung Pertunjukan	108
Gambar 6.16 Interior Gedung Pertunjukan.....	109
Gambar 6.17 Denah Gedung Galeri Seni	109
Gambar 6.18 Denah Gedung Sanggar Tari dan Musik	110
Gambar 6.19 Denah Sanggar Tari , Musik dan Display Batik.....	111
Gambar 6.20 Denah Sanggar Tari , Musik dan Display Batik.....	111
Gambar 6.21 Interior Display Batik	112
Gambar 6.22 Denah Masjid.....	113
Gambar 6.23 Tampak Kawasan	113
Gambar 6.24 Tampak Gedung Pertunjukan	114
Gambar 6.25 Tampak Galeri Seni	114
Gambar 6.26 Tampak Sanggar dan Display Batik	115
Gambar 6.27 Tampak Masjid	115
Gambar 6.28 Potongan Kawasan	116
Gambar 6.29 Potongan Gedung Pertunjukan.....	116
Gambar 6.30 Potongan Sanggar dan Display Batik	117
Gambar 6.31 Potongan Galeri Seni	117
Gambar 6.32 Potongan Masjid	118
Gambar 6.33 Eksterior Gedung pertunjukan	118
Gambar 6.34 Eksterior Gedung Galeri Seni.....	119
Gambar 6.35 Eksterior Sanggar dan Display Batik	119

Gambar 6.36 Eskterior Masjid	120
Gambar 6.37 Detail Arsitektural	121
Gambar 6.38 Detail Lanskap	122
Gambar 6.39 Denah Gedung Pertunjukan	123
Gambar 6.40 Denah Gedung Galeri sen	123
Gambar 6.41 Denah Sanggar & Display batik	124
Gambar 6.42 Denah Masjid.....	124
Gambar 6.43 Tampak Gedung Pertunjukan	125
Gambar 6.44 Tampak Galeri Seni	125
Gambar 6.45 Tampak sanggar	126
Gambar 6.46 Tampak Masjid	126
Gambar 6.47 Potongan Gedung Pertunjukan	127
Gambar 6.48 Potongan Sanggar	127
Gambar 6.49 Potongan Galeri Seni	128
Gambar 6.50 Potongan Masjid	128
Gambar 6.51 Siteplan	129
Gambar 6.52 Layout.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Sanggar di Kota Madiun	17
Tabel 2.2 Filosofis Bangunan Keraton Kesultanan Surakarta	24
Tabel 2.3 Interpretasi Sesuai Pembabakan	32
Tabel 2.4 Interpretasi Sesuai Pembabakan	33
Tabel 2.5 Interpretasi Sesuai Pembabakan	35
Tabel 2.6 Prinsip-prinsip Ayat	37
Tabel 2.7 Aplikasi Prinsip Ayat	37
Tabel 4.1 Potensi Lokasi Tapak	46
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas	55
Tabel 4.3 Analisis Pengguna	57
Tabel 4.4 Perhitungan besaran Ruang	60
Tabel 4.5 Pengaplikasian Interpretasi Cerita	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Seni tradisional adalah suatu unsur kesenian yang lahir dari masyarakat dan merupakan bagian dari hidup masyarakat. Kesenian tradisional merupakan warisan dari leluhur yang keluar dari aksi dan tingkah laku nenek moyang terdahulu. Seni merupakan ungkapan perasaan yang dituangkan dalam media yang dapat dilihat, didengar, maupun dilihat dan didengar. Dengan kata lain, seni adalah isi jiwa seniman (pelaku seni) yang terdiri dari perasaan dan intuisinya, pikiran dan gagasannya (Jakob Sumardjo, 2000). Seni tradisional biasanya bersifat spiritual dan religius. Seni tradisional tidak bisa lepas dari kearifan budaya lokalnya sendiri. Sejak zaman prasejarah, kesenian tradisional semakin berkembang dengan seiring waktu.

Masyarakat Indonesia sudah sangat melekat dengan istilah Kesenian Tradisional, karena hampir setiap daerah di Indonesia memiliki ragam kesenian yang bermacam-macam, dari setiap kesenian tersebut memiliki makna dan nilai moral yang berbeda-beda. Karena keberagaman tersebut sudah sepatutnya masyarakat Indonesia bangga dan cinta terhadap kesenian tradisional Indonesia. Dengan seiringnya perkembangan zaman kesenian-kesenian daerah tersebut kini semakin luntur bahkan ada sebagian sudah mulai menghilang. Era globalisasi merupakan salah satu penyebab tergesernya nilai-nilai kebudayaan yang telah melekat di dalam masyarakat Indonesia. Banyak para remaja saat ini yang justru memilih meniru kebudayaan asing yang bertentangan dari pada kebudayaan daerahnya sendiri. Akibatnya remaja Indonesia mulai kehilangan jati dirinya sebagai masyarakat yang memegang teguh serta menjunjung tinggi kebudayaan daerah (Dewi, 2017).

Salah satu budaya yang mulai tersingkirkan adalah seni Dongkreng yang berasal dari Madiun. Kesenian ini sudah mulai berkurang peminatnya dikarenakan kurangnya rasa memiliki generasi muda saat ini terhadap warisan budaya leluhurnya. Padahal kesenian Dongkreng ini merupakan sebuah perpaduan seni antara seni musik dan gerak tari asli yang mampu menjadi khasanah budaya lokal kota dan kabupaten Madiun. Kesenian Dongkreng sendiri mempunyai cerita yang menarik dan sarat dengan nilai moral, salah satunya yaitu pengorbanan dan tanggung jawab pemimpin dalam melindungi rakyatnya. Tidak hanya kesenian Dongkreng, Madiun juga memiliki kesenian yang lain seperti; Tari Solah Mediunan, Tari Pentul Tembem dan Kesenian Pencak Silat yang merupakan identitas dari kota Madiun itu sendiri (sumber: *madiuntoday.id*).

Adapula ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang setiap manusia memiliki fitrahnya masing-masing:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ
وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Qs. Al-Rum[30]: (30)

Artinya : Maka, tetapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (QS Al-Rum [30]: 30).

(Maka hadapkanlah) hai Muhammad (wajahmu dengan lurus kepada agama Allah) maksudnya cenderungkanlah dirimu kepada agama Allah, yaitu dengan cara mengikhlaskan dirimu dan orang-orang yang mengikutimu di dalam menjalankan agama-Nya (fitrah Allah) ciptaan-Nya (yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu) yakni agama-Nya. Makna yang dimaksud ialah, tetaplah atas fitrah atau agama Allah. (Tidak ada perubahan pada fitrah Allah) pada agama-Nya. Maksudnya janganlah kalian menggantinya, misalnya menyekutukan-Nya. (Itulah agama yang lurus) agama tauhid itulah agama yang lurus (tetapi kebanyakan manusia) yakni orang-orang kafir Mekah (tidak mengetahui) ketauhidan atau keesaan Allah (sumber: Tafsir Al-Jalalain).

Jadi merupakan satu hal yang mustahil, bila Allah yang menganugerahkan manusia potensi untuk menikmati dan mengekspresikan keindahan, kemudian Dia melarangnya. Begitu pula kemampuan berseni, Kemampuan berseni merupakan salah satu perbedaan manusia dengan makhluk lain. Jika demikian. Islam pasti mendukung kesenian selama penampilan lahirnya mendukung fitrah manusia yang suci itu, dan karena itu pula Islam bertemu dengan seni dalam jiwa manusia, sebagaimana seni ditemukan oleh jiwa manusia di dalam Islam. Kota Karismatik Madiun sebagai *city branding*, dengan brand ini diharapkan memberikan semangat baru bagi masyarakat maupun Pemerintah Kota Madiun. Apalagi, brand Kota Karismatik Madiun, sudah mewakili segala unsur. Mulai dari kuliner, seni, budaya, wisata dan pelayanan publik (sumber: timurjawa.com).

Sebagai wujud upaya mengembangkan kembali kesenian dan budaya di Madiun yang mulai luntur dan memperkenalkan seni tradisi sebagai identitas masyarakat Madiun oleh karena itu maka Perancangan *Performing Arts Center* Madiun dengan Pendekatan *Architecture As Literature* ini diharapkan mampu mewujudkannya. Selain itu objek

rancangan ini juga sebagai wadah dalam memusatkan kesenian dan kebudayaan di Madiun serta memberikan sosialisasi maupun edukasi terhadap wisatawan tentang keberagaman seni dan budaya di Madiun. Dengan pendekatan *Architecture As Literature* ini diharapkan rancangan dapat menjadikan wujud karya arsitektur yang berfungsi sebagai penanda atau simbolis kawasan. Sebagai upaya untuk merepresentasikan kesenian tradisional Madiun, alur cerita dari kesenian Dongkrek dijadikan media untuk mewakili kesenian-kesenian masyarakat Madiun yang belum dikenal untuk diangkat dan dijadikan identitas pada Perancangan Performing Arts Center Madiun. Dari kebutuhan identitas tersebut, alur cerita Dongkrek tersebut dijadikan ide perancangan dalam pendekatan *Architecture As Literature* yang dimana alur cerita Dongkrek sebagai metode untuk memasukkan kedalam prinsip-prinsip pendekatan.

Dalam menerapkan pendekatan *Architecture As Literature* yang didasari oleh alur dari cerita kesenian Dongkrek, yang merupakan kesenian asli dari kota Madiun itu sendiri diharapkan dapat menarik perhatian serta kepedulian masyarakat Madiun terhadap kebudayaan daerah. Dengan keunikan bentuk yang akan diterapkan pada bangunan akan menambah daya tarik tersendiri dengan secara tidak langsung bangunan yang ikonik menyampaikan maksud dari fungsi bangunan itu sendiri.

1.2 RUMUSAN MASALAH DESAIN DAN BATASAN

Adapun rumusan masalah dari perancangan *Performing Arts Center* Madiun dengan pendekatan *Architecture As Literature* adalah:

1. Bagaimana perancangan *Performing Arts Center* di Madiun dapat menjadi wadah pelestarian dan pengembangan kegiatan seni tradisional daerah?
2. Bagaimana merancang *Performing Arts Center* dengan pendekatan *Architecture As Literature* dapat menjadi perwujudan dari identitas masyarakat Madiun?
3. Bagaimana merancang *Performing Arts Center* yang berintergrasi keislaman sehingga rancangan dapat menjadi bangunan yang baik?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT RANCANGAN

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan *Performing Arts Center* Madiun adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan *Performing Arts Center Madiun* yang dapat memwadahi aktifitas kebudayaan dan seni tradisi masyarakat Madiun.
2. Menghasilkan rancangan *Performing Arts Center* Madiun yang menjadi bangunan ikonik

dengan pendekatan *Architecture As Literature*.

3. Menghasilkan rancangan *Performing Arts Center* dengan integrasi keislaman.

1.3.2 Manfaat Rancangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan *Performing Arts Center* di Madiun adalah sebagai berikut:

- Akademis
 1. Mengetahui ilmu tentang perancangan *Performing Arts Center* dengan skala yang lebih luas, yang mengkaji sarana dan prasarana fungsi bangunan.
 2. Mengetahui ilmu tentang kajian dengan pendekatan *Achitecture As Literature*.
- Masyarakat
 1. Sebagai tempat edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat tentang perlunya pelestarian dan pengembangan seni dan kebudayaan daerah.
 2. Sebagai wadah kelompok seniman dan masyarakat untuk mengembangkan bakat.
 3. Sebagai wadah informasi dan edukasi bagi para wisatawan untuk lebih mengenal Madiun melalui kesenian dan kebudayaan Madiun.
- Pemerintah
 1. Sebagai suatu bentuk partisipasi dan kepedulian Pemerintah untuk melestarikan kesenian dan kebudayaan Madiun.
 2. Sebagai sarana untuk mempermudah wisatawan yang membutuhkan sajian kesenian serta penyedia fasilitas kesenian untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.
 3. Sebagai acuan untuk mengembangkan dan membangun bangunan sejenis.

1.4 BATASAN PERANCANGAN

Adapun batasan rancangan dari perancangan *Performing Arts Center* Madiun dengan pendekatan *Architecture As Literature* adalah:

- Batasan objek

Bangunan *Performing Arts Center* di Madiun untuk skala kesenian dan kebudayaan daerah dengan berbagai fasilitas penunjang yang menjadi kebutuhan masyarakat. Dalam perancangan *Performing Arts Center* memiliki fasilitas-fasilitas penunjang diantaranya:

 - Kesenian Tari dan Musik Dongkrek : Gedung pertunjukan dan tempat pelatihan, galeri sejarah, sanggar tari & musik.
 - Kesenian batik: tempat pelatihan batik, pusat oleh-oleh (display).
 - Kesenian pencak silat : Galeri sejarah PSHT.

- Batasan lokasi
Madiun (Jl. Taman Praja, Mojorejo, Taman, Kota Madiun)



Gambar 1.1 tapak lokasi

(Sumber: Google Maps, <https://www.google.com/maps/>)

Batasan tapak bagian barat : Bangunan kafe dan rumah makan
 Bagian utara : Bangunan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun
 Bagian timur : Jalan utama Taman Praja
 Bagian Selatan : Lahan persawahan dan perumahan Widodo Kencana Indah

- Batasan pengguna
Setiap wisatawan dari berbagai kalangan usia dapat berwisata edukasi dan melakukan hal lain dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Selain wisatawan, *Performing Arts Center* ini juga dapat dijadikan titik kumpul masyarakat lokal Madiun yang menyuguhkan sajian seni pertunjukan tradisi masyarakat Madiun
- Batasan Tema (pendekatan)
Menggunakan pendekatan *Architecture As Literature* yang menekankan pada salah satu jenisnya yaitu arsitektur sebagai sastra yang menekankan pada alur cerita rakyat. Cerita yang diangkat yaitu alur cerita dari kesenian Dongkrek. Bertujuan sebagai terciptanya bangunan yang ikonik untuk memberikan visual baru terhadap pandangan pengguna didalamnya.

1.5 KEUNIKAN RANCANGAN

Keunikan dari perancangan *Performing Arts Center* dengan pendekatan *Architecture As Literature* adalah mengadopsi dari alur cerita 'Dongkrek' yang merupakan cerita rakyat dari Madiun. Alur dari cerita dongkrek terdiri dari 3 babak yang kemudian dari setiap babak tersebut diinterpretasikan kedalam bentuk bangunan pada perancangan *Performing Arts Center*. Babak pertama yaitu pada saat di daerah Caruban mengalami krisis

pangan (pageblug) dan terjangkau wabah penyakit mematikan yang disebabkan dari serangan Buto-Buto. Dalam suasana yang mencengkam itu di interpretasikan pada bentuk bangunan dan interior bangunan yang terkesan abstrak namun tetap memunculkan kesan misteri serta menakutkan pada bangunan gedung teater Dongkrek.

Babak kedua, yaitu dalam situasi dan kondisi yang memprihatikan ini, Raden Prawirodipuro melakukan ikhtiar dengan cara meditasi atau bertapa di gunung kidul Caruban. Dalam suasana yang tenang itu di interpretasikan juga dalam bentuk bangunan dan interior bangunan yang terkesan memunculkan suasana hangat dan tenang. Babak ketiga, yaitu perlawanan dari Raden Prawirodipuro untuk menolak bala dan mengusir makhluk halus yang jahat dan pasukan gendruwa, perlawanan tersebut menggunakan alat music dongkrek yang di pukul berulang kali sehingga menimbulkan alunan music Dong-Krek maka dari itu diciptakan kesenian yang melukiskan fragmentasi pengusiran roh halus jahat atau gendruwa. Dalam suasana yang menegangkan itu di interpretasikan dalam bentuk bangunan dan interior bangunan yang memunculkan suasana tegas dan berani.

Pendekatan *Architecture As Literature* ini dapat menjadikan perancangan *Performing Arts Center* ini sebagai bangunan yang ikonik, bangunan yang memiliki nilai seni yang tinggi dan bangunan ini mampu menginterpretasikan dari cerita Dongkrek secara utuh. Dalam perancangan ini nantinya akan memberikan sentuhan-sentuhan modern (berani tampil beda dan baru, tampil lebih menarik dari yang lain dan tidak kuno) namun tetap mengutamakan hiasan-hiasan tradisional setempat. Bangunan yang rencananya akan dibangun terdiri dari 3 bangunan utama yaitu; gedung pertunjukan, galeri dongkrek, gedung pelatihan. Bentuk dari ketiga bangunan tersebut disesuaikan dengan ketiga babak diatas. Dan kemungkinan fasad dari bangunan tersebut diinterpretasikan dari tokoh tokoh yang ada pada cerita dongkrek.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN OBJEK RANCANGAN

2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek

a. *Performing*/ Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan adalah sebuah bangunan gedung dengan fungsi untuk melayani dan memfasilitasi berbagai macam pertunjukan. Gedung ini merupakan ruang semi public yang memiliki tujuan untuk menhibur orang dengan pertunjukan yang ditampilkan.

Pertunjukan adalah tontonan (seperti bioskop, wayang, wayang orang, dsb), pameran, demonstrasi (Poerwadarminta 1976; 1108)

b. *Center*/Pusat

Pusat memiliki banyak pengertian diantaranya;

1. Tempat koordinasi kegiatan-kegiatan yang saling berhubungan.
2. Pusat atau pokok pangkal yang menjadi tumpuan berbagai macam-macam urusan.
3. Tempat yang menjadi pokok atau sumber perhatian.
4. Tempat yang letaknya di bagian tengah (sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia).

c. Art / Seni Tradisional

Kesenian Tradisional merupakan kecakapan batin (akal) yang luar biasa yang dapat menciptakan sesuatu yang luar biasa, dimana cara-cara berpikir serta mewujudkannya berpegang teguh pada norma dan adab kebiasaan-kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Kerajinan sebagai bagian dari kesenian pada dasarnya juga merupakan ungkapan kehalusan jiwa manusia untuk diwujudkan dalam suatu karya kerajinan. Dalam hal ini, kerajinan berlaku sebagai produk industri dan pendukung pariwisata (Pancawati 1990).

Jadi Perancangan *Performing Arts Center* merupakan gedung pusat kebudayaan Madiun yang menyajikan tampilan seni daerah asli Madiun dan juga merupakan wadah untuk melestarikan kebudayaan tradisional Madiun. Perancangan ini juga di tujukan untuk mensosialisasikan kebudayaan lokal yang merupakan identitas dari Kota/Kab Madiun itu sendiri agar tetap bertahan dan berkembang dengan seiring berjalannya waktu. Selain itu, perancangan ini berfungsi sebagai tempat edukasi untuk mempelajari seni dan kebudayaan asli Madiun sekaligus menjadi objek pariwisata.

Adapun kesenian khas dari Madiun yang akan ditampilkan pada *Performing Arts Center* adalah:

1. Dongkrek



Gambar2.1 Penari Dongkrek

(sumber:google.comhttps://www.google.com/search?q=penari+dongkrek&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj9warmzdziAhWI8HMBHWGBBDMQ_AUIESgC&biw=1366&bih=657#imgrc=y3Th5mtiNjZ2xM:)

Dongkrek adalah kesenian daerah asli dari Desa Mejayan, Kecamatan Mejayan, Kawedanan Caruban, Kabupaten Madiun, Jawa Timur, Indonesia. Kesenian ini berupa tarian dan iringan musik yang mengisahkan upaya Raden Ngabei Lo Prawirodipuro dalam mengatasi *pageblug mayangkoro*, dimana saat itu masyarakat Mejayan terkena wabah penyakit dikisahkan pagi harinya sakit sore harinya meninggal, begitu pun saat sore sakit maka paginya meninggal. Kronologis upaya Raden Ngabei Lo Prawirodipuro dalam mengusir *pageblug mayangkoro* inilah yang menjadi inti cerita dari kesenian dongkrek ini. Tokoh topeng Dongkrek yang dimiliki sanggar Krido Sakti meliputi topeng Lo Prawirodipuro, Roro Tumpi, Roro Perot dan 5 genderuwo yang masing-masing memiliki warna dan sifat yang berbeda. Topeng berfungsi sebagai penutup wajah bagi seniman suatu pertunjukan dan benda yang di sakralkan, pada kebudayaan dan kepercayaan tertentu topeng bisa menjadi alat penghubung antara 2 dunia yaitu dunia nyata dan dunia gaib, dengan tujuan topeng tersebut sebagai tempat singgah untuk para leluhur mereka (sumber: Qodam Hening Agustus :2015).

1. Topeng Orang Tua (Eyang Palang)

Topeng orang tua digambarkan sebagai wujud tokoh sakti. Keberadaan orang tua ini diyakini masyarakat sebagai tokoh yang membebaskan Mejayan dari *pageblug* yaitu R. Prawirodipuro (Kutanegara :2012:79)



Gambar 2.2 Topeng Orang Tua

<https://core.ac.uk/download/pdf/78027956.pdf>

2. Topeng Roro Perot

Digambarkan sebagai wujud wanita Jawa pada umumnya yang memiliki mulut peyot perot dan tempel. Tokoh ini dikarakterkan sebagai perwujudan Roro Perot dan juga sebagai manifestasi atas keberadaan wewe putih (Kutanegara :2012:78).



Gambar 2.3 Topeng Roro Perot

<https://core.ac.uk/download/pdf/78027956.pdf>

3. Topeng Roro Ayu

Topeng ini dicirikan oleh keberadaan parasnya yang ayu (cantik) tatapan mata sendu dan sedikit senyum yang menjadikan karakter topeng ini sebagai perwujudan dari wanita yang lembut, keibuan, dan cantik (Kutanegara: 2012:79)



Gambar 2.4 Topeng Roro Ayu

<https://core.ac.uk/download/pdf/78027956.pdf>

4. Genderuwo

-Topeng Genderuwo Merah digambarkan sebagai sosok seram mudah emosi. Warna merah dalam topeng ini disimbolkan dari keberanian yang bersifat negatif. Bisa dimaknai topeng Genderuwo Merah sebagai sosok beringas, tidak sabaran dan memiliki fisik yang kuat (Cahyani: 2015:53)

-Topeng Genderuwo Hitam ini dilambangkan sebagai sosok yang penuh nafsu aluamah dan beringasan yang membuat manusia sombong, memiliki semua yang diinginkan atau serakah (Cahyani: 2015:53).

-Topeng Genderuwo Putih digambarkan sebagai watak yang baik yang memiliki tata krama dan dan manusiawi. Sifat yang baik itu digambarkan kepada sifat mutmainah (Cahyani: 2015:54).

-Terlepas dari bentuk wujudnya yang menyeramkan topeng Genderuwo Kuning merupakan simbol dari kelincahan, kebijaksanaan, kesatria dan berani menanggung dosa namun masih bersifat duniawi dan memuja keindahan serta harta. Gambaran sifat Genderuwo Kuning merupakan perlambang sifat supiah (Cahyani: 2015:54)

-Watak dari genderuwo ini mirip dengan genderuwo putih digambarkan dari warna topengnya yaitu hijau berasal dari angin yang memiliki sifat menyejukkan, kesuburan, kelestarian, hijau juga dapat dimaknai dengan sifat lincah yang bisa disebut ringan tangan atau bermakna suka membantu atas kesulitan yang lain



Gambar 2.5 Topeng Genderuwo

<https://core.ac.uk/download/pdf/78027956.pdf>

2. Tari Solah Mediunan

Tari Solah Mediunan menggambarkan semangat putra-putri Madiun menatap masa depan untuk membangun bangsa. Dituangkan dalam gerak tari yang licah, trengginas, dinamis, dan kreatif (sumber: Tribunjatim.com)



Gambar 2.6 Tari Solah Mediunan

(sumber:<https://www.google.com>)

3. Tari Pentul Tembem

Tari ini menceritakan tentang sejarah perjalanan Raden Ngabehi Ronggowarsito atau disebut Bagus Burhan. Tari ini memakai topeng sebagai ciri khasnya, topeng berwarna putih sering disebut Pentul sedangkan topeng berwarna hitam sering disebut Tembem. Tari ini merupakan tari berpasangan karena ditilik dari sejarahnya dahulu tari ini dimainkan oleh dua orang bernama Kromoleya dan Onggoleya, tarian ini awalnya digunakan sebagai komunikasi untuk menyampaikan berita rahasia dari Kyai Ageng Kasan Besari yang berisi

untuk memanggil kembali Bagus Burhan ke Desa Tegalsari karena banyak terjadi wabah penyakit sepeninggal Bagus Burhan di desa itu. (sumber:gpswisataindonesia.info)



Gambar 2.7 Tari Penthul Tembem

(sumber:<https://www.google.com/search?biw=1242&bih=553&tbm=isch&sa=1&ei=RKnhXNiyNibSsAXar5rQAq&q=tari+penthul+tembem&oq=tari+penthul+tembem&gs:>)

4. Pencak Silat

Seperti yang kita ketahui salah satu kota di Jawa Timur yang banyak melahirkan banyak pendekar adalah Kota Madiun. Madiun di kenal sebagai kampung pendekar. Di Madiun banyak sekali pendekar-pendekar ampuh dari berbagai aliran silat, seperti PSHT, Pagar Nusa, Kera Sakti dan Tunas Muda Winongo dll.



Gambar 2.8 Pencak Silat

(sumber: <http://madiuntoday.id/2018/07/13/pencak-silat-potensi-luar-biasa-dari-kotamadiun/>)

2.1.2 Tinjauan Arsitektural Objek

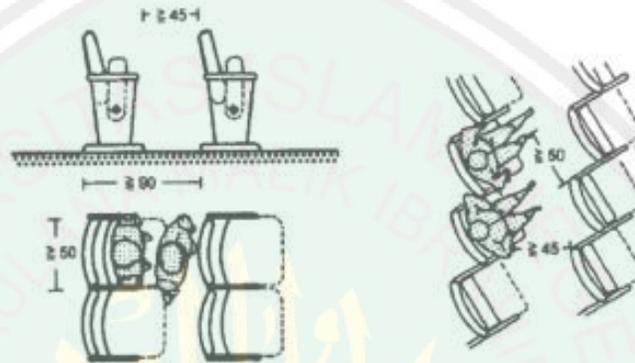
Dalam perancangan *Performing Arts Center* memiliki fasilitas-fasilitas penunjang diantaranya:

-Kesenian Tari dan Musik Dongkrek : Gedung pertunjukan (teater) dan tempat pelatihan, galeri sejarah, sanggar tari & musik.

- Kesenian batik: tempat pelatihan batik, pusat oleh-oleh.
- Kesenian pencak silat : Galeri sejarah PSHT.

1. Teater

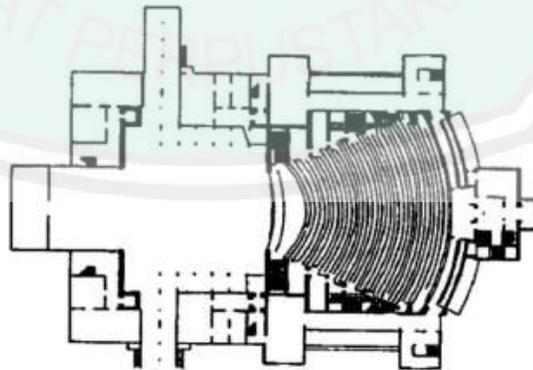
Ciri khas gedung teater adalah dengan adanya bentuk tempat duduk dilantai bawah (yaitu penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menanjak/naik) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas, depan panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu gerbang di ruang penonton) (sumber:Neufert 2002; 137).



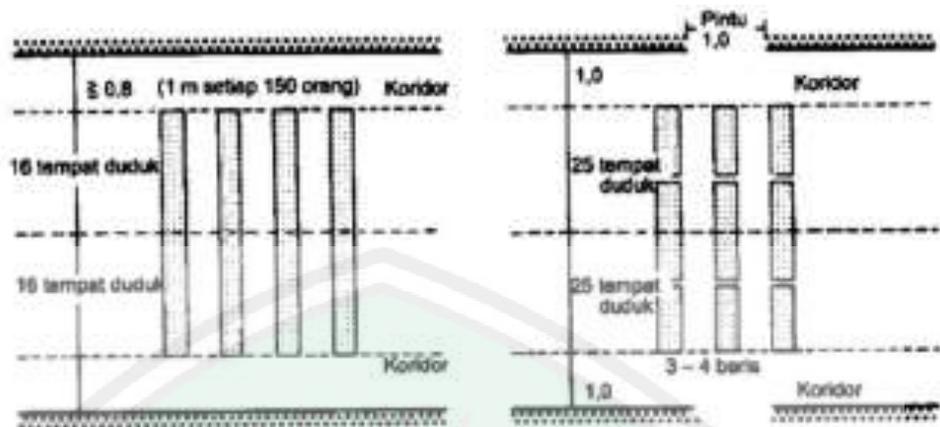
Gambar 2.9 Layout Teater
(sumber: NEufert, 1997:138)

Gambar diatas terlihat pola penataan ruang pada teater. Adapun standarisasi teater akan di bahas sebagai berikut:

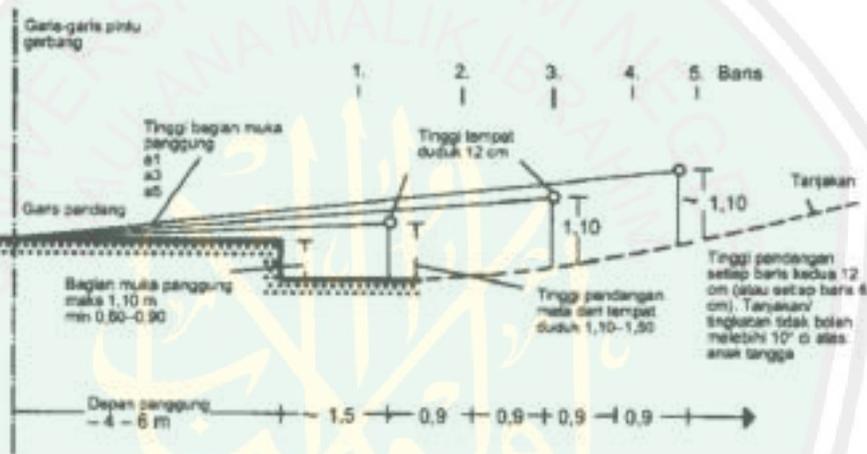
Terdapat standarisasi ruang pada area penonton dan panggung, mulai dari ukuran tempat duduk, hingga ketinggian tangga. Ukuran ruang penonton berbanding jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Pada setiap 25 baris kursi dibutuhkan sebuah alur sirkulasi dan dibutuhkan pintu pada setiap pada gambar dibawah ini.



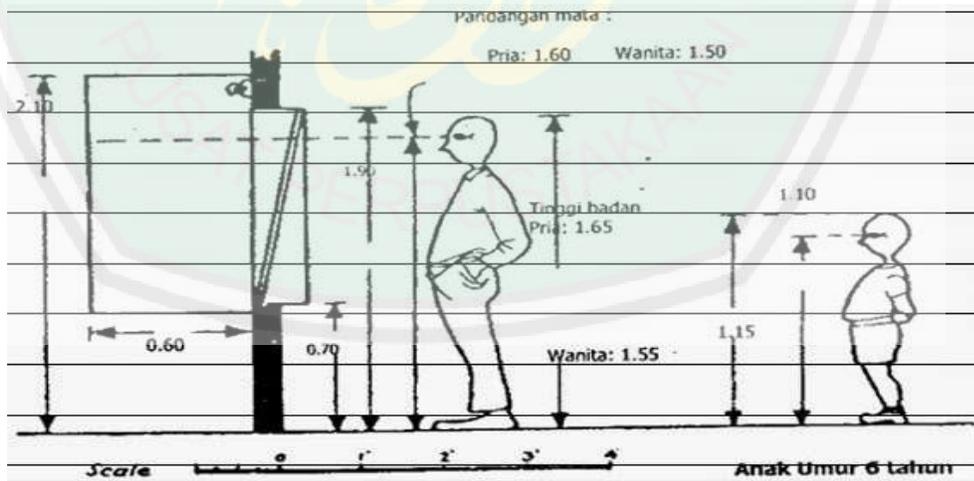
Gambar 2.10 Standarisasi Tempat Duduk
(sumber: NEufert, 1997:138)



Gambar 2.11 Tata alur sirkulasi tempat duduk (sumber: Neufert, 1996:138)



Gambar 2.12 Ukuran tinggi tempat duduk (sumber: Neufert, 1996:139)



Gambar 2.13 Jarak Pandang Manusia (Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition)

2.1.3 Tinjauan Pengguna (user)

Setiap wisatawan dari berbagai kalangan usia dapat berwisata edukasi dan melakukan hal lain dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Selain wisatawan, Performing Arts Center ini juga dapat dijadikan titik kumpul masyarakat lokal Madiun yang menyuguhkan sajian seni pertunjukan tradisi masyarakat Madiun. Perancangan Performing Arts Center ini rencananya dapat ditinjau oleh seluruh masyarakat Madiun maupun luar Madiun. Untuk target penggunanya sendiri dari seluruh pelajar di Kota Madiun dari mulai SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA yang ada di kota Madiun.

Tabel 2.0 Data Pelajar Di Kota Madiun

No.	KECAMATAN	SD/MI			SMP/MTs			SMA/MA			SMK			TOTAL	
		N	S	JML	N	S	JML	N	S	JML	N	S	JML		
	Total	40,479	1,110	41,589	16,888	959	17,847	6,811	492	7,303	9,242	3,958	13,200	79,939	
1	KEC. KEBONSARI	1,906	0	1,906	776	361	1,137	0	0	0	1,155	108	1,263	4,306	
2	KEC. GEGER	3,214	382	3,596	1,519	0	1,519	939	26	965	1,233	87	1,320	7,400	
3	KEC. DOLOPO	3,101	0	3,101	1,693	40	1,733	711	0	711	0	617	617	6,162	
4	KEC. DAGANGAN	2,369	0	2,369	961	204	1,165	712	466	1,178	0	318	318	5,030	
5	KEC. WUNGU	2,925	0	2,925	986	0	986	363	0	363	0	0	0	4,274	
6	KEC. KARE	2,310	144	2,454	624	0	624	0	0	0	384	0	384	3,462	
7	KEC. GEMARANG	2,483	0	2,483	616	0	616	0	0	0	674	0	674	3,773	
8	KEC. SARADAN	4,952	0	4,952	1,873	71	1,944	445	0	445	0	0	0	7,341	
9	KEC. PILANGKENCENG	3,585	0	3,585	1,343	0	1,343	575	0	575	0	520	520	6,023	
10	KEC. MEJAYAN	3,406	584	3,990	2,125	76	2,201	1,891	0	1,891	1,188	1,307	2,495	10,577	
11	KEC. WONOASRI	1,997	0	1,997	658	0	658	0	0	0	1,764	566	2,330	4,985	
12	KEC. BALEREJO	2,774	0	2,774	1,188	56	1,244	0	0	0	0	333	333	4,351	
13	KEC. MADIUN	1,842	0	1,842	1,033	0	1,033	836	0	836	0	53	53	3,764	
14	KEC. SAWAHAN	1,057	0	1,057	653	151	804	0	0	0	0	49	49	1,910	
15	KEC. JIWAN	2,558	0	2,558	840	0	840	339	0	339	2,844	0	2,844	6,581	

(Sumber: http://referensi.data.kemdikbud.go.id/pd_index.php?kode=050800&level=2)

Dari data diatas diperoleh informasi bahwa ada sekitar 80,813 pelajar aktif di Madiun. Berikut daftar sanggar yang ada di Madiun:

Tabel 2.1 Data Sanggar di Kota Madiun

Nama Sanggar	Keterangan	
Sanggar Biru Madiun		Jl. Pilang Amd, RT.13/RW.02, Pilangbango, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63119 Sumber: http://sanggarbirumadiun.blogspot.com/
Sanggar Seni 99 Madiun		Jl. Sido Makmur, RT.26/RW.7, Manguharjo, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63127 Sumber: https://www.facebook.com/riskacahyaaindyaputri/
Sanggar Tari (U2 Java studio)		Jl. Raya Tiron, RT.05/RW.03, Kuwek, Tiron, Kec. Madiun, Madiun, Jawa Timur 63151 Sumber: http://sanggartarijava.blogspot.com/
Padepokan Seni Kirun		Dk. Candi Ds. Bagi, Kec/Kab Madiun Sumber: http://padepokansenikirun.blogspot.com/

Pendidikan dan Pengembangan Seni Tradisi (PPST) Kabupaten Madiun ada lima lembaga yaitu PPST “Puspa Rama” dari SD Negeri Babadan 01 Kecamatan Balerejo, PPST “Pasendrat Lukardo” dari SD Negeri Mejayan 01 Kecamatan Mejayan, PPST “Nawang Krido Taruno” dari SMPN 1 Balerejo, PPST “Cundrik Kencono” dari SMPN 2 Nglames, PPST “Bissing” dari SMA Negeri 1 Geger (sumber:dindikkabmadiun.com).

2.1.4 Studi Preseden

Museum MAXXI di Roma



Gambar 2.18 Museum MAXXI (sumber: Archdaily)

Museum MAXXI di Roma oleh Zaha Hadid, telah menerima Hadiah Stirling untuk tahun 2010, sebuah penghargaan yang diberikan kepada sebuah bangunan yang dibangun atau dirancang di Inggris atau sebuah bangunan yang dibangun di tetapi seluruh Eropa oleh para arsitek yang berkantor pusat di Inggris. Pada tahun 1998 arsitek memenangkan kompetisi internasional untuk membangun museum baru yang didedikasikan untuk seni dan arsitektur kontemporer dengan proyek inovatif yang sesuai dengan konteks perkotaan, sebuah proyek yang resolusi arsitekturnya terdiri dari struktur beton dengan atap kaca.

a. Konsep

Gagasan "kampus kota" dibuat dengan campuran bangunan tradisional yang konsepnya dipenuhi oleh ruang interior diperluas untuk mencakup seluruh kota ... "Saya menganggap MAXXI sebagai kampus perkotaan, yang diselenggarakan berdasarkan arah penyimpangan, aliran, medan gaya, dan distribusi kepadatan, bukan oleh poin-poin utama," jelas Hadid. Kompleksitas bentuk, dan variasi kontur berliku dari dimensi dan tumpang tindih menentukan struktur spasial dan fungsional yang kompleks. Dinding besar yang paling representatif dari bangunan baru ini adalah dinding melengkung yang dapat digunakan untuk diekspos di interior, tetapi juga di luar negeri, dengan mural, proyeksi atau instalasi. Semua sebaliknya di sekitar keberadaan indoor-outdoor. Konsep proyek ini

didasarkan pada gagasan "air" daerah perkotaan besar dengan permukaan tampilan linier, menenun tekstur padat ruang interior dan eksterior.

b. Eksterior



Gambar 2.19 Eksterior Museum MAXXI (sumber: Archdaily)

Terlepas dari kemegahan strukturnya, didistribusikan di 29.000 meter persegi tanah di mana 21.000 adalah untuk ruang pameran, dan bentuknya yang berliku bangunan tidak hanya terintegrasi secara harmonis ke dalam lingkungan, tetapi memberikan vitalitas ke seluruh lingkungan, setelah satu abad digunakan militer . Di taman terbuka mereka terletak Cosmic Calamita Gino de Dominicis, kerangka manusia 24 meter dengan hidung Pinocchio. Secara eksternal berdampak pada tubuh persegi panjang besar yang menonjol dari struktur horizontal dan permukaan beton yang halus tanpa jendela yang membuat dinding luarnya bersama dengan lantai, bahan yang sama, yang melewatinya lubang selebar 45 meter atau 20 meter menggantung besar di dekat pintu masuk utama .

c. Fasilitas obyek

Begitu berada di dalam jalinan jalur yang mengejutkan dan gateway yang saling terkait pada ketinggian yang berbeda dan sering tergantung di ruang penghubung vakum dengan dinding bergelombang, yang dilipat dengan bukaan baik di luar maupun di dalam. Meskipun tampaknya karya firaun, desainnya telah dirancang mengikuti kriteria ekologis dan berkelanjutan. Ruang, cairan dan fleksibel berkat sistem panel bergerak, menikmati cahaya alami, dikalibrasi oleh mekanisme canggih, sesuai dengan musim dan cuaca. Beton

sutra yang melapisi semua dinding dikombinasikan dengan kaca dan baja, memberikan ruang netralitas yang diperlukan yang berfungsi adalah bintang-bintang nyata. Seperti dalam beberapa karyanya, Hadid menggunakan elemen-elemen statis untuk menciptakan energi dan fluiditas dengan volume-volume yang secara acak ditempatkan di ruang tertentu. Museum Seni Nasional, sumber daya arsitektural ini digunakan di pintu masuk atrium, kafetaria, toko buku, atau tiket kios tampaknya secara acak terletak di ruang resepsi yang besar, dengan tangga atau koridor yang berangkat ke arah yang berbeda yang menunjukkan bahwa ada lebih banyak yang dapat ditemukan.



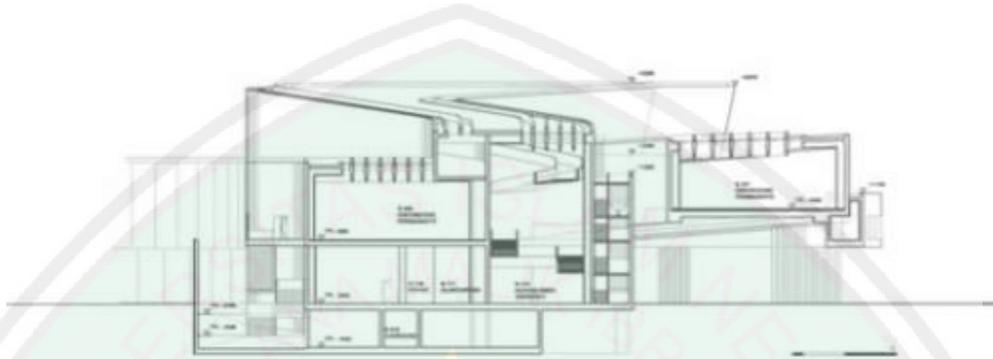
Gambar 2.20 Fasilitas pada Objek (sumber: Archdaily)

d. Lantai Dasar

Lobi luas bertingkat tinggi menyediakan akses ke berbagai ruang pameran, auditorium, bibliomediateca kamar, dan file arsitektur. Di aula ini pengunjung memiliki ruang ganti, kafe dan informasi serta penjualan tiket. Dalam strukturnya termasuk dua museum, Seni MAXXI dan Arsitektur MAXXI. Fitur utama dari proyek ini adalah penggunaan dinding sebagai elemen spasial. Interior galeri, hampir linier, dibatasi oleh dinding paralel yang mengikuti gerakan longitudinal bangunan, di lain waktu dengan memindahkan panel.

Dalam kata-kata Zaha Hadid : “Salah satu aspek menarik dari museum Roma , adalah bahwa itu bukan hanya sebuah objek, tetapi sebuah program di mana Anda dapat menambahkan item. Ini bukan hanya museum tetapi juga pusat. Kami merancang menenun tekstur padat ruang interior dan eksterior, menghasilkan campuran provokatif galeri sementara dan permanen, bersama dengan galeri komersial, mengairi bidang perkotaan di mana permukaan linier untuk sampel. Anda dapat membuat koneksi antara arsitektur dan seni dan jembatan yang menghubungkan van dan mengubahnya menjadi sampel terpadu “.

Di luar, sebuah trotoar pejalan kaki, mengelilingi dan menembus bangunan di bawah volume kantilever, memulihkan konektivitas antara jalan-jalan, yang terputus selama hampir seabad dengan konstruksi militer yang sebelumnya ada di situs dan dihancurkan untuk membuat jalan museum

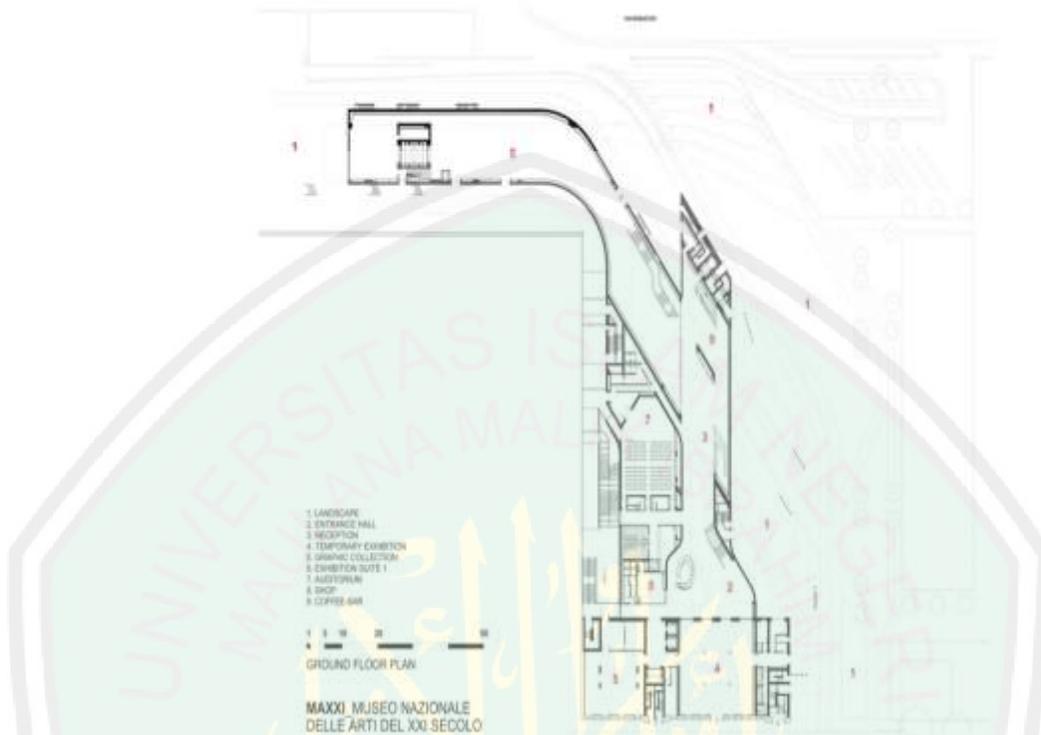


Gambar 2.21 Potongan Lantai (sumber: Archdaily)

e.Struktur

Desain Zaha Hadid menghadirkan tantangan struktural, struktur yang mirip dengan galeri, ruang linear memanjang dengan dinding dan lantai beton dibuat in situ dengan atap berlapis sebagian yang membuat sesuatu saluran dengan tutup kaca. Alan Jones, seorang insinyur struktur yang terlibat dalam proyek tersebut mengatakan bahwa secara struktural, bangunan berfungsi sebagai pintu gerbang sebuah bangunan ... "hanya lantai dan dinding yang memiliki stabilitas struktural proporsional, bukan langit-langit ...". Struktur juga termasuk celah besar harus diisi dengan batang baja bertulang dengan kepadatan lebih dari 300kg / m³. Dengan mengurangi jumlah sambungan diperlukan untuk meningkatkan beton yang dituangkan lebih dari 70 meter pada 9, sebuah pabrik lengkap, yang membutuhkan 260m³ beton in situ. Bekisting dibuat di Jerman, panel modular dengan panjang 9 meter dan tinggi 2,4 yang dirakit di lokasi dan dihubungkan menggunakan laser untuk memastikan permukaan rata pada waktu pengosongan. Membuang di daerah ini campuran cair terdiri dari beton self-compacting, agregat halus bubuk kapur dan aditif dalam resin epoksi, yang dibiarkan mengendap secara seragam oleh kekuatan gravitasi dan yang dilemparkan di sekitar tulangan penguat. Sementara beton dituangkan, panel bekisting dikontrol untuk memeriksa tonjolan nanometer. Akhirnya, karena penuangan beton harus mengering perlahan dan merata, tanpa risiko kepanasan, harus

memperhitungkan suhu di luar tidak melebihi 25 °, dalam iklim Mediterania Roma kondisi ini hanya dapat terjadi dari bulan November hingga April.



Gambar 2.22 Denah Museum MAXXI sumber: Archdaily)

f. Material

Dalam strukturnya yang mengesankan termasuk beton, baja dan kaca. Meliputi beton tidak hanya dinding dan lantai, tetapi juga digunakan dalam melakukan elemen fungsional dan dekoratif seperti meja lobi yang terbuat dari beton dan fiberglass. Beton adalah elemen dominan dalam desain Zaha Hadid . Dinding beton diperlakukan dengan kualitas "fairface" akhir terlebih dahulu, untuk meningkatkan lembut, tanpa gelembung udara, seperti lubang yang dihasilkan dari sekrup atau sambungan terbuka dari tumpahan, paling tidak pedesaan, menurut arsitek selera. Eternit yang dihubungkan dengan dinding beton menciptakan rongga yang berisi sistem mekanis kompleks dan teknisi museug. Atap Sistem yang digunakan di atap sangat kompleks, baik secara teknologi maupun mekanis. Terbentuk oleh kaca luar, sistem rumit dengan berbagai jenis tirai teduh dan sistem cahaya buatan, sistem kontrol suhu dan pemandu kelembaban dan tahan untuk menggantung panel yang berat. Pendingin udara berada di celah yang dibuat antara kulit atas dari kaca ganda dan menurunkan langit-langit kaca. Bilah vertikal yang menjadi ciri sistem plafon terbuat dari baja dan dilapisi dengan bahan finishing. Kaca dilindungi secara

eksternal dengan jaring baja yang menyaring cahaya dan perawatan yang mudah. Semua kolom vertikal, termasuk kolom yang mendukung overhang adalah baja.

2.2 TINJAUAN PENDEKATAN

2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan

Architecture As literature

Adalah sebuah tema perancangan yang mengacu kepada alur cerita, yang kemudian alur cerita tersebut diterapkan ke dalam sebuah perancangan. Salah satu bentuk literature yang bisa digunakan dalam perancangan arsitektur yaitu fiksi, esai, dan puisi. Namun, agar literature bisa sesuai dengan konteks yang diinginkan, maka harus memenuhi beberapa syarat, diantaranya;

1. Dapat berdiri sendiri sebagai sebuah fiksi
2. Memiliki manfaat
3. Bersifat pribadi dan umum
4. Ekspesif dan mempunyai keindahan luar dalam
5. Asli dan berbobot
6. Provokatif dan terbuka untuk dikritisi. (sumber; Antoniades 1990;110)

Asitektur sebagai sastra:

Menurut Ralph Wald Emerson, sastra yang berkaitan dengan literature, mengungkapkan efek timbal balik antara pengguna *literature* sebagai sumber kreatifitas dengan dorongan imajinasi manusia. *Architecture As Literature* dalam jenis sastra ini lebih menekankan pada dongeng dan cerita rakyat. Kegunaan sastra dalam *Architecture As Literature* bisa diambil melalui beberapa cara, diantaranya :

1. Mengamati bagian mengungkapkan inti dari literatur tersebut atau pesan utama yang terkandung di dalam nya.
2. Mengamati bagaimana menggunakan efek misteri dan kejutan dalam literature nya.
3. Penggunaan bahasa secara khusus bisa diamati dari kehalusan kosakata yang digunakan.
4. Rima dan Ritme yang digunakan. Umumnya yang digunakan berkaitan dengan waktu dan biasanya bersifat kontras, misalnya: modern klasik.
5. Menggunakan alur cerita yang berkaitan dengan kearifan local dan permasalahan-permasalahannya.

2.2.2 Studi Preseden

Bangunan Keraton Surakarta memiliki makna filosofis yang dikatkan dalam kehidupan manusia, yakni asal usul kehidupan manusia yang berasal dari Tuhan yang diatas dan nantinya juga akan kembali kepada Tuhan. Efek misteri dalam cerita ini di sampaikan pada bentuk bangunan dan gapura masuk bangunan. Seluruh bangunan pada keraton ini memiliki ritme dan pesan yang disampaikan didalamnya namun saling berkaitan. Cerita dalam filosofis ini diambil untuk bertujuan mengingatkan manusia dengan Sang Pencipta Tuhan YME.

Tabel 2.2 Filosifi bangunan Keraton Kesultanan Surakarta

Babak	Cerita/makna/symbol	Bangunan
Babak 1	-Gambaran bahwa manusia yang mulai memasuki alam kedewasaan menuju kesempurnaan.	Gapura Gladag
Babak 2	-Manusia harus rela berbagi rejeki dengan lainnya serta menerima pemberian Allah SWT seberapapun (narima ing pandum).	Gapura Pamurakan
Babak 3	Pada saat itu ditemukan mayat/ bangkai manusia yang hanyut ditepi sungai. Kemudian diberi nama Bathangan atau dalam bahasa jawa yang artinya bangkai. Kemudian dengan adanya peristiwa tersebut kehidupan rakyatnya serba kecukupan dan tenang tentram	Gapura Bathangan
Babak 4	Dahulu tempat ini merupakan tempat pemberhentian kereta api yang digunakan sebagai tempat berjualan para pedagang pribumi. <i>Slompretan</i> diambil dari suara kereta api ketika akan berangkat yang mirip dengan tiupan terompet (<i>slompret</i>)	Gapura Klewer/ Kori Slompretan
Babak 5	Benteng ini dinamai dengan <i>baluwerti</i> , yang kelak diserap dalam kata bahasa Indonesia sebagai <i>baluarti</i> "benteng", yang makna awalnya adalah "jatuhnya peluru laksana hujan". Benteng Baluwerti berfungsi untuk melindungi Keraton dari ancaman luar	Tembok Benteng Alun-alun Lor
Babak 6	Bangsals artinya tempat, pekapalan(kapal) artinya	Bangsals Pekapalan

	kuda. Jadi, pakपालan digunakan sebagai tempat untuk menambatkan kuda-kuda para abdi dalem dari berbagai daerah yang akan menghadap raja pada hari-hari besar.	
Babak 7	Bale ini merupakan tempat bekerjanya dewan kerajaan yang bertugas memberikan masukan bagi raja dalam hal pembuatan keputusan atau peraturan kerajaan.	Bale Agung
Babak 8	Pada Alon-alon Lor ini terdapat 2 pohon beringin yang bernama Dewandaru yang artinya keluhuran, dan Jayandaru yang berarti kemenangan.	Alon-Alon lor
Babak 9	Ukiran di pintu-pintu masjid yang mengandung filosofis saat seseorang memasuki masjid diampuni dosannya oleh Allah SWT.	Masjid Agung
Babak 10	tempat untuk seba atau menghadap raja. Merupakan dualisme yang saling melengkapi, walaupun secara fisik, satu di antaranya berkedudukan lebih tinggi daripada yang lain.	Paseban

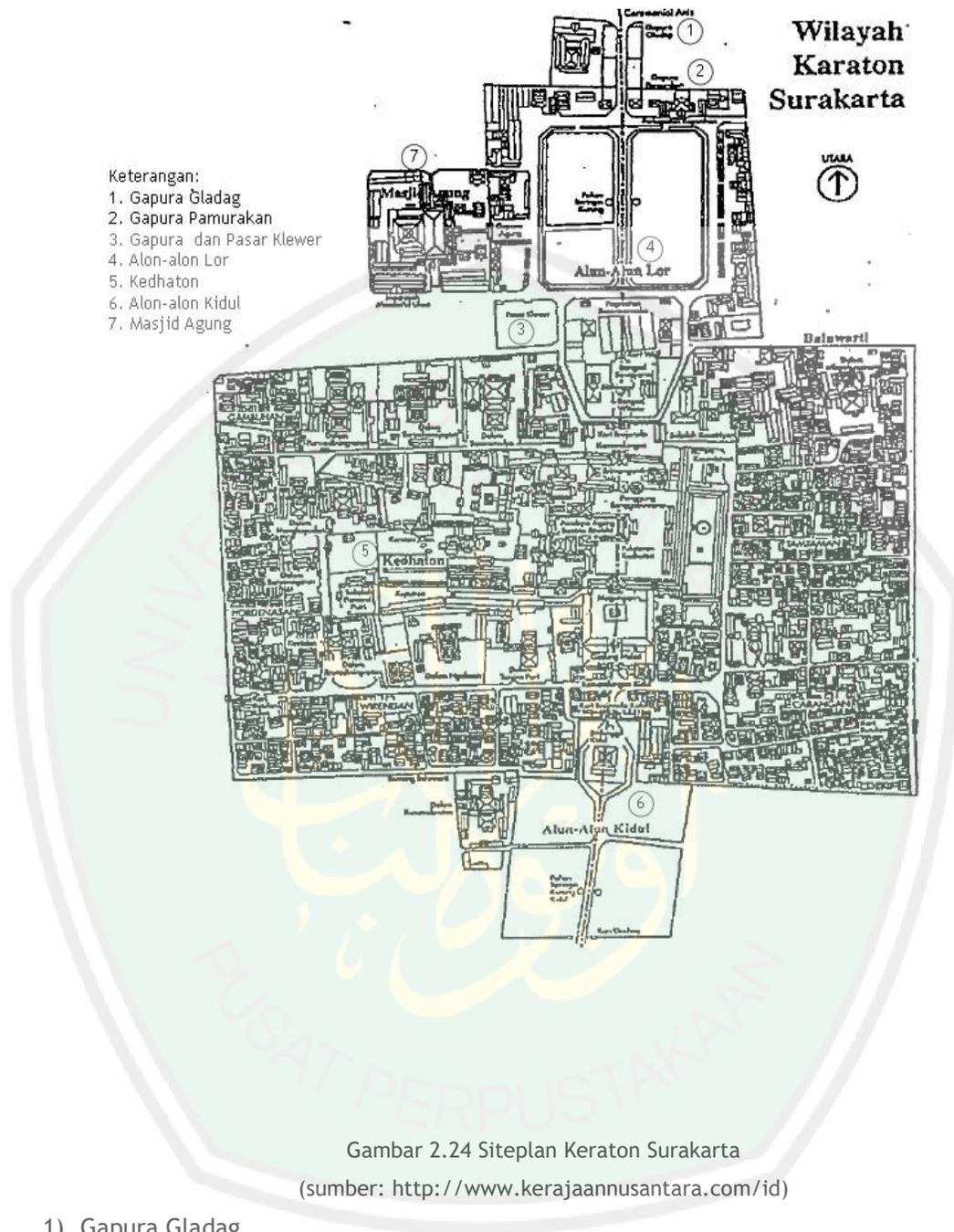


Gambar 2.23 Keraton Surakarta

(sumber: www.kerajaannusantara.com/id)

Karaton Surakarta Hadiningrat adalah istana resmi Kasunanan Surakarta yang terletak di Kota Surakarta, Jawa Tengah. Keraton ini didirikan oleh Susuhunan Pakubuwana II pada tahun 1744 sebagai pengganti Istana/Keraton Kartasura yang porak-poranda

akibat Geger Pecinan 1743. Keunikan dan keindahan arsitektur Keraton Surakarta ini tak bisa dilepaskan dari peran arsiteknya, salah satunya adalah Pangeran Mangkubumi yang kelak bergelar Sultan Hamengkubuwono I. Beliau juga yang menjadi arsitek utama Keraton Yogyakarta. Oleh karena itulah pola dasar tata ruang kedua keraton tersebut secara umum hampir memiliki kesamaan. Keraton Surakarta Hadiningrat memang bisa dibilang unik, dari setiap tempat dan bangunan yang ada bisa dipastikan memiliki nama dan fungsinya masing-masing. Penamaan atas tempat dan bangunan di keraton ini tentu memiliki makna filosofis yang bisa dijadikan sebagai sarana untuk belajar mengenal kawula dan Gusti-nya (mengetahui diri pribadi dan Tuhannya). Secara umum pembagian keraton meliputi: Kompleks Alun-Alun Lor/Utara, Kompleks Sasana Sumewa, Kompleks Siti Hinggil Lor/Utara, Kompleks Kamandungan Lor/Utara, Kompleks Sri Manganti Lor/Utara, Kompleks Kedaton, Kompleks Kamagangan, Kompleks Sri Manganti Kidul/Selatan dan Kamandungan Kidul/Selatan, serta Kompleks Siti Hinggil Kidul dan Alun-Alun Kidul. Kompleks keraton ini juga dikelilingi dengan Baluwarti, sebuah dinding pertahanan (benteng) dengan tinggi sekitar tiga sampai lima meter dan tebal sekitar satu meter tanpa anjungan. Dinding ini melingkungi sebuah daerah dengan bentuk persegi panjang berukuran lebar sekitar lima ratus meter dan panjang sekitar tujuh ratus meter. Kompleks keraton yang berada di dalam dinding Baluwarti terbentang dari kawasan Kamandungan Lor/Utara sampai Kamandungan Kidul/Selatan. Kedua kompleks Siti Hinggil dan Alun-Alun tidak dilingkungi tembok pertahanan ini.



1). Gapura Gladag

Gapura Gladag adalah pintu masuk Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat dari arah utara. Di depan Gapura Gladag terdapat dua arca raksasa kembar di kiri dan kanan jalan yang disebut Reka Pandita Yaksa. Maksudnya merupakan gambaran bahwa manusia yang mulai memasuki alam kedewasaan menuju kesempurnaan, menata diri dengan mengendalikan nafsunya, akan merasakan siksaan yang sangat dahsyat, nuraninya melakukan pemberontakan dalam hatinya, meronta ingin mengulang hawa nafsunya.

Disinilah awal rasa pengendalian diri untuk mulai meninggalkan alam yang liar



Gambar 2.25 Gapura Gladag

(sumber: <http://www.kerajaanusantara.com/id>)

2) Gapura Pamurakan

Gapura Pamurakan terletak di sebelah selatan Gapura Gladag dengan tiga pasang gapura yang dilengkapi dengan pohon beringin di kanan kiri sebagai peneduh. Gapura ini memiliki bentuk yang sama dengan Gapura Gladag, yaitu berbentuk candi bentar. Pamurakan merupakan bagian ruang antara gapura kedua dan gapura ketiga. Tempat ini berfungsi sebagai tempat pembagian (murak) daging binatang hasil buruan.

3) Gapura Bathangan

Gapura Bathangan terletak di sebelah timur Alun-alun Lor yang merupakan jalan keluar menuju perkampungan Kedung Lumbu.



Gambar 2.26 Gapura Bathangan

(sumber: <http://www.kerajaanusantara.com/id>)

4) Gapura Klewer

Gapura Klewer terletak di depan Pasar Klewer yang saat ini berfungsi sebagai pintu masuk dan keluar dari arah barat daya Alun-alun Lor. Gapura Klewer pada awalnya lazim dikenal dengan nama Kori Slompretan karena di area gapura ini lazim digunakan oleh para

abdi dalem peniup terompet meniup terompetnya pada saat raja hendak masuk dan/atau keluar dari keraton untuk menghadiri upacara-upacara. Gapura ini berbentuk padhuraksa tanpa pintu. Pada bagian tengah berbentuk lengkung dengan hiasan simbol Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat (Sri Radya Laksana).



Gambar 2.27 Gapura Klewer

(sumber: <http://www.kerajaannusantara.com/id>)

5) Tembok Beteng Alun-alun Lor

Berupa tembok yang mengelilingi Alun-alun Lor, baik di sisi barat maupun sisi timur alun-alun. Tembok beteng ini bermula dari Gapura Gladag, kemudian membelok di belakang bangunan Pekapalan dan berakhir di Kori Supit Urang di sisi barat dan timur Pagelaran Sasana Sumewa.

6) Bangsal Pekapalan

Bangsal Pekapalan adalah bangunan-bangunan terbuka beratap Joglo yang berada di bagian barat, utara, dan timur Alun-alun Lor.

7) Bale Agung

Bale Agung adalah bangunan tertutup beratap Joglo yang berada di bagian utara Alun-alun Lor. Bale ini merupakan tempat bekerjanya dewan kerajaan yang bertugas memberikan masukan bagi raja dalam hal pembuatan keputusan atau peraturan kerajaan.

8) Alun-alun Lor

Alun-alun merupakan suatu lapangan terbuka yang luas yang berada di depan Pagelaran Keraton. Di tengah alun-alun terdapat dua pohon beringin kurung atau seringkali disebut juga waringin sengkeran. Beringin di sebelah timur bernama Jayandaru (kemenangan) dan di sebelah barat bernama Dewandaru (keluhuran). Alun-Alun utara digambarkan sebagai pintu masuk awal kehidupan beserta sejumlah bangunan pertanda kehidupan



Gambar 2.28 Alun ALun Lor

(sumber: <http://www.kerajaannusantara.com/id>)

9) Masjid Agung



Gambar 2.29 Gapura Bathangan

(sumber: <http://www.kerajaannusantara.com/id>)

Masjid Agung Surakarta pada awalnya bernama Masjid Ageng Keraton Surakarta Hadiningrat awalnya dibangun oleh Pakubuwono III pada sekitar tahun 1749. Terletak di sebelah barat Alun-alun Lor Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Masjid ini memiliki posisi penting dalam hal penyebaran agama Islam di Surakarta. Masjid berada pada lahan seluas hampir satu hektar. Bangunan utama masjid berukuran 34,2 meter x 33,5 meter. Masjid ini telah melalui beberapa penambahan dan renovasi hingga masa Pakubuwono X.

10) Paseban

Paseban adalah tempat untuk seba atau menghadap raja yang berada pada bangunan Pagelaran dan/atau Sitinggil. Pagelaran dan Sitinggil ini merupakan dualisme yang saling melengkapi, walaupun secara fisik, satu di antaranya berkedudukan lebih tinggi daripada yang lain. (sumber: Kesunanan Surakarta Hadiningrat.



Gambar 2.30 Paseban

(sumber: <http://www.kerajaanusantara.com/id>)

2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan

Prinsip-prinsip pendekatan *Architecture As Literature* terbagi menjadi dua yaitu secara langsung (individual) dan secara gabungan (Antoniades, 1990; 104-105). Namun pada rancangan *Performing Arts Center* ini menggunakan prinsip secara langsung (individual) sebagai berikut:

Konsep tersebut diambil secara langsung (individual) melalui interpretasi yang bersifat meniru tentang kondisi dan situasi di lingkungan yang terjadi pada alur literatur tersebut. Interpretasi yang dilakukan umumnya bersifat statis dan kaku serta meniru langsung elemen-elemen bentuk dan ruang yang ada pada suatu literatur. Namun ada juga menggunakan interpretasi secara dinamis yaitu konsep arsitektur yang tidak mengambil unsur secara langsung atau meniru elemen-elemen yang bersifat abstrak seperti aura, nuansa dan kesan ruangan, maupun inti yang tersirat secara tidak langsung.

Penerapan prinsip *architecture as literature* menggunakan prinsip langsung (individual) yaitu pada penataan desain pertunjukan Dongkrek. Interpretasi statis bisa terlihat dengan adanya penataan letak bangunan yang meniru skema dari literatur dari cerita dongkrek. Sedangkan interpretasi dinamis yaitu desain yang tidak bisa dikenali secara fisik namun dapat diketahui melalui perasaan. Misteri tentang apa yang akan terjadi pada cerita Dongkrek yang bisa membuat penonton penasaran adalah salah satu contohnya. Untuk bisa mendapatkan interpretasi dinamis, maka harus bisa mengerti dan mendalami tentang cerita yang terdapat pada literatur tersebut.

Dalam Perancangan *Performing Art Center* ini mengimplementasi dari cerita Dongkrek.

Dalam cerita Dongkrek tersebut terdapat 3 pembabagan cerita:

1. Babak pertama yaitu

-Daerah Caruban mengalami krisis pangan (pageblug) Yang kala itu datangnya diawali dengan adanya angin yang sangat besar, disertai hujan yang lebat (Udan salah mongso) adanya kilat, tatttit menyambar-nyambar sehingga sungai yang membelah Desa Mejayan meluap membajiri sawah ladang sehingga merusak tanaman yang ada. Bencana ini berakhir dengan kemarau yang panjang sehingga terjadilah musibah kekeringan yang berkepanjangan, yang berakibat mahalnya bahan-bahan dan pakaian sehingga penduduk banyak yang kelaparan.

-Dimasa inilah penyakit mulai menyerang dengan ganasnya sehingga terjadilah wabah penyalit yang disebut wabah Pageblug yang disebabkan dari serangan Buto-Buto. Dapat dibilang menderita sakit saat siang dan sorenya meninggal. Atau, sakit pada pagi hari, malam harinya seketika meninggal dunia.

Tabel 2.3 Interpretasi sesuai pembabakan

Pembabagan	Kesan/interpretasi	Aplikasi	Contoh Bangunan
Babak 1	-Kacau	<ul style="list-style-type: none"> -Penggunaan material yang bertekstur kasar seperti kayu, batu yang di tata secara acak -Mengggunakan warna kuning untuk menyampaikan rasa kerapuhan secara emosi, kegelisahan, dan keputusasaan. -Bentuk perletakan bangunan yang terkesan tidak beraturan. -Fasad bangunan tidak teratur atau abstrak. 	 <p>Sumber: https://www.google.com/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fedupaint.com</p>
	-Menakutkan	<ul style="list-style-type: none"> -Memberikan sentuhan material unfinished dan bertekstur seperti batu alam. -Memadukan antara warna hitam dan merah. -Bentuk bangunan yang tinggi menjulang. 	 <p>Sumber: https://www.designboom.com/architecture/hiroshi-nakamura-nap-ribbon-chapel-spiral-hiroshima</p>

	-Kekurangan	-Penggunaan material sederhana tanpa ada motif atau ukiran. -Penggunaan warna putih agar terlihat sederhana. -Bentuk bangunan cenderung lebih simple dan menghindari bentuk lengkung.	 <p>Sumber: architecture-design-place.com</p>
--	-------------	---	--

2. Babak kedua, yaitu

- Raden Prawirodipuro melakukan ikhtiar dengan cara meditasi atau bertapa di gunung kidul Caruban. Sebagai seorang pemimpin, Raden Ngabehi Lho Prawirodipuro dan R. Sosro Widjoyo merenung untuk mencari metode yang tepat untuk penyelesaian atas wabah penyakit yang menimpa rakyatnya. Setelah melakukan renungan, meditasi, dan bertapa di gunung kidul Caruban, dia mendapatkan wangsit untuk membuat semacam tarian atau kesenian yang bisa mengusir bala tersebut. R. Sosro Widjoyo melihat cahaya putih yang mendatangnya, konon cahaya tersebut menjadi bayangan orang tua membawa cemeti janur kuning dan diberikannya, agar cemeti tersebut di terima untuk melumpuhkan para pengganggu serta sebagai sarana untuk mengusir wabah Pageblug. Setelah cemeti diterima, hilanglah cahaya dan bayangan tersebut. Selanjutnya R. Sosro Widjoyo, berdiri dari teteki dengan membalikan badanya untuk menghadapi para gandrwo secepatnya cemeti segara dicambukan kepada semuanya.

Tabel 2.4 Interpretasi Sesuai Pembabakan

Pembabagan	Kesan/interpretasi	Aplikasi	Contoh Bangunan
Babak 2	-Hangat	-Penggunaan material yang bertekstur halus seperti metal cladding. -Menggunakan warna magenta untuk kesan spiritual. -Bentuk perletakan bangunan yang teratur. -Fasad bangunan yang tidak kaku atau melengkung	 <p>Sumber: rumahminimalis2016.com</p>
	-Menegangkan	-Memberikan sentuhan material unfinished dan bertekstur seperti batu alam. -Memadukan antara warna hitam dan merah.	

		<p>-Bentuk bangunan yang tinggi menjulang.</p>	 <p>Sumber: https://pxhere.com/id/photo/1187311</p>
--	--	--	---

3. Babak ketiga, yaitu

-Terjadilah perkelahian, yang akhirnya semua pengganggu kalah dan meronta memohon supaya dilepaskan dari jiratanya.

-R. Sosro Widjoyo mau melepaskan jiratanya, tetapi juga beliau meminta setelah dilepas dari jiratanya para gendruwo tersebut harus mau dan ikut membantu mengusir wabah pageblug yang menyerang warganya. Gandruwo mengatakan sanggup dan tidak akan ingkar. Semua gendruwo mengucapkan terimakasih dan berangkat bersama-sama mengelilingi Desa Mejayan di pimpin oleh R. Sosro Widjoyo sampai selesai. Selesai sudah tugas yang diberikan olehnya saran dari sang ayah.

-Selang berganti hari warga yang semula-mula sakit, terserang wabah pageblug berdatangan kepada R. Sosro Widjoyo menyampaikan pelaporan bahwa warga sudah banyak yang sembuh dari penyakitnya. Dengan adanya pelaporan dari warga, telah ada bukti nyata dalam melaksanakan tugas yang diberikan dari sang ayah berhasil tidak sia-sia. Karena pekerjaan dan saran dari sang ayah dirasa telah selesai. Maka R. Sosro Widjoyo memanggil para gendruwo dan disarankan untuk kembali ke asalnya masing-masing. Beliau juga berpesan pada para gendruwo agar selalu menjaga keamanan dan keselamatan Desa Mejayan, serta jika sewaktu-waktu diperlukan, akan dipanggil kembali untuk tetap membantu.

-Setelah beberapa waktu R. Sosro Widjoyo mempunyai gagasan untuk mewujudkan para gendruwo yang ikut membantu menyingkirkan wabah pageblug tersebut sebagai bentuk nyata. Selanjutnya beliau mengumpulkan para tukang kayu dan sebagainya, untuk membuat kedok an atau topeng dari kayu dan musikny juga dibuat dari kayu, besi atau seng, bambu dan kulit hewan. Setelah selesai dibuat, seluruh peralatan tersebut dijamasi dengan air bunga setaman serta mengadakan slamatan (syukuran). Selanjutnya pada tengah malam dibunyikan mengelilingi Desa Mejayan bersama warga. Karena suara musikny berbunyi “Dong” dan “Krek” sehingga banyak masyarakat yang mengatakan Dongkrek. Untuk selanjutnya R. Sosro Widjoyo merasa lega dan bangga karena tugas yang diembannya

telah dilaksanakan dan dengan hasil yang sangat menggembirakan para warganya (sumber: kitamadiun.blogspot).

Tabel 2.5 Interpretasi Sesuai Pembabakan

Pembabagan	Kesan/interp retasi	Aplikasi	Contoh bangunan
Babak 3	- Tenang	Memberikan sentuhan material kayu -Memadukan antara warna oren dan putih. -Bentuk bangunan yang tidak kaku atau melengkung.	 <p>Sumber: http://oshayefta.blogspot.com/</p>
	- Kemenangan	-menggunakan material yang mengkilap seperti acrylic dan memberi motif motif pada dinding bangunan. -Mengggunakan warna warna terang untuk menyimbolkan kegembiraan. -Bentuk bangunan yang tinggi,besar dan melingkar. -menggunakan tiang tiang atau kolom yang di tata berjajar.	 <p>Sumber: https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/453/</p>

2.3 TINJAUAN NILAI NILAI ISLAMI

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

Adapula ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang setiap manusia memiliki fitrahnya masing-masing:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ
وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Qs. Al-Rum[30]: (30)

Artinya : Maka, tetapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada

fitriah Allah. Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (QS Al-Rum [30]: 30)

(Maka hadapkanlah) hai Muhammad (wajahmu dengan lurus kepada agama Allah) maksudnya cenderungkanlah dirimu kepada agama Allah, yaitu dengan cara mengikhhlaskan dirimu dan orang-orang yang mengikutimu di dalam menjalankan agama-Nya (fitriah Allah) ciptaan-Nya (yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu) yakni agama-Nya. Makna yang dimaksud ialah, tetaplh atas fitrah atau agama Allah. (Tidak ada perubahan pada fitrah Allah) pada agama-Nya. Maksudnya janganlah kalian menggantinya, misalnya menyekutukan-Nya. (Itulah agama yang lurus) agama tauhid itulah agama yang lurus (tetapi kebanyakan manusia) yakni orang-orang kafir Mekah (tidak mengetahui) ketauhidan atau keesaan Allah (sumber: Tafsir Al-Jalalain).

Jadi merupakan satu hal yang mustahil, bila Allah yang menganugerahkan manusia potensi untuk menikmati dan mengekspresikan keindahan, kemudian Dia melarangnya. Begitu pula kemampuan berseni, Kemampuan berseni merupakan salah satu perbedaan manusia dengan makhluk lain. Jika demikian. Islam pasti mendukung kesenian selama penampilan lahirnya mendukung fitrah manusia yang suci itu, dan karena itu pula Islam bertemu dengan seni dalam jiwa manusia, sebagaimana seni ditemukan oleh jiwa manusia di dalam Islam.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ - « الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ وَفِي كُلِّ خَيْرٍ
اِخْرَصَ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَجِنَ بِاللَّهِ وَلَا تَعْجِزْ. وَإِنْ أَصَابَكَ شَيْءٌ فَلَا تَقُلْ لَوْ أَتَى فَعَلْتُ كَذَا كَانَ كَذَا وَكَذَا

Artinya:

Diriwayatkan dari Abu Hurairah *radhiyallahu 'anhu* bahwa Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda, “Seorang mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah daripada seorang mukmin yang lemah. Namun, keduanya memiliki keistimewaan masing-masing.

Berusahalah semaksimal mungkin untuk menggapai hal-hal yang bermanfaat untukmu! Mintalah pertolongan kepada Allah dan janganlah menjadi orang yang lemah!

(HR. Muslim no. 6945, Imam Ahmad no. 8777 dan 8815, Ibnu Majah no. 79 dan 4168, Nasai no. 1045/, Ibnu Hibban, Baihaqi, dan lainnya).

Hadis di atas menuntun kita untuk bekerja keras meningkatkan potensi. Diawali dengan pujian terhadap orang mukmin yang memiliki kekuatan, kemudian anjuran untuk berusaha semaksimal mungkin mendapatkan segala sesuatu yang bermanfaat untuk kita. Ya, kekuatan dan usaha maksimal adalah dua hal yang tidak bisa dilepaskan untuk meningkatkan potensi. Bagaimana seseorang akan meningkatkan potensi, jika ia tidak

mempunyai kekuatan sebelumnya? Bagaimana ia akan meningkatkan potensi, jika ia tidak mau berusaha?

Menurut Imam Nawawi dalam “*al-Minhaj*”, kekuatan yang dimaksud ialah tekad yang bulat dalam urusan-urusan akhirat atau ibadah kepada Allah *Subhanahu wa Ta’ala*. Lebih rinci lagi, Qadhi ‘Iyadh dalam “*Ikmalul Mu’allim*” menyebutkan kekuatan ini termasuk sehatnya badan sehingga bisa lebih produktif untuk bekerja, lebih banyak melaksanakan sholat malam, puasa, dan berjuang di jalan Allah

Tabel 2.6 Prinsip-prinsip Ayat

Ayat/ Hadist	Prinsip
Qs. Ar-Rum ayat 30	-Fitrah
	-Keindahan
HR. Muslim no. 6945	-Bermanfaat
	-Kekuatan

2.3.2 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan

Pengaplikasian nilai islam pada perancangan *Performing Arts Center* dengan pendekatan *architecture As Literature* adalah dengan menerapkan cerita alur cerita dongkrek yang pada inti dari ceritanya semua perbuatan buruk akan sirna oleh perbuatan kebaikan. “*SURA DIRA JAYANINGRAT LEBUR DENING PANGASTUTI*”. Kemudian,alur cerita tersebut diaplikasikan kedalam bentuk ruangan dan interior ruangan galeri yang memunculkan suasana yang mencekam (perbuatan buruk) kemudian berganti dengan interior suasana yang berbeda pada ruangan setelahnya yaitu suasana yang tenang dengan memasukkan cahaya matahari pada bangunan dan berkesan terbuka dengan alam.

Dari hadist diatas yang berkaitan dengan memanfaatkan potensi, potensi itu sendiri bisa diaplikasikan pada rancangan yaitu dengan memanfaatkan potensi tapak semaksimal mungkin untuk kebutuhan ruang pada rancangan sehingga tidak ada ruang negative atau ruang yang tidak bermanfaat. Begitu pula dengan potensi keadaan tapak disekitar yang juga dapat dimanfaatkan dengan memaksimalkan cahaya pada bangunan, penghawaan dari ventilasi yang lebar.

Tabel 2.7 Aplikasi Prinsip Ayat

	PRINSIP	APLIKASI
QS. Ar-Rum [30]:30	Fitrah	Bangunan ini menggunakan material asli seperti kayu, batu dll
	Keindahan	Pada bentuk bangunan didesain dengan indah dan dengan corak yang menarik seperti melibatkan corak batik khas Madiun (batik pecel)
HR. Muslim no. 6945	Bermanfaat	Bangunan dapat digunakan oleh orang umum, dan dari semua kalangan. Baik dari kalangan anak-anak, remaja, orang tua (semua kalangan).
	Kekuatan	Kekuatan bangunan ini terdapat pada pondasi yang kokoh dan bangunan ini di desain megah dan besar sehingga terkesan kokoh dan kuat.

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 TAHAP PROGRAMMING

3.1.1 Identifikasi Masalah

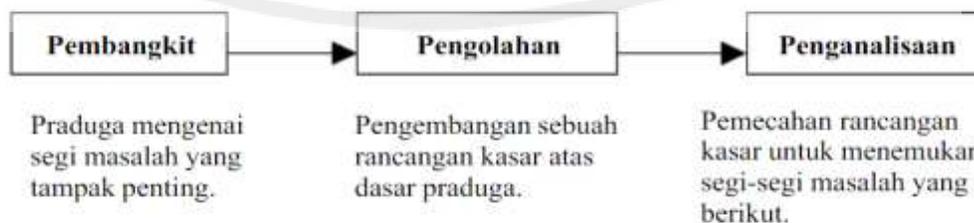
Tahap programming diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di Madiun yaitu; mulai lunturnya kebudayaan tradisional daerah Madiun karena perkembangan zaman, belum adanya tempat untuk mewadahi kreativitas para seniman dalam berkarya, semakin berkurangnya minat generasi muda untuk mengetahui serta mengenal kesenian tradisional daerah, Kota Madiun saat ini sedang gencar menggali potensi budaya serta pariwisatanya. Maka dengan adanya permasalahan diatas dapat memunculkan suatu rancangan *Performing Arts Center Madiun* dengan pendekatan *Architecture As Literature*. Dengan adanya Perancangan *Performing Arts Center Madiun* diharapkan dapat mengembangkan kembali kesenian dan budaya di Madiun yang mulai luntur dan memperkenalkan seni tradisi sebagai identitas masyarakat Madiun.

3.1.2 Batasan Perancangan

Dengan batasan perancangannya yaitu objek rancangan sebagai wadah bagi pelaku seni untuk menyuguhkan sajian seni pertunjukan tradisi masyarakat Madiun. Kesenian yang diwadahi dalam perancangan *Performing Arts Center Madiun* adalah: Kesenian Dongkrek, Kesenian batik, Kesenian pencak silat dan tari Solah Mediunan, tari Penthul Tembem.

3.1.3 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan *Performing Arts Center* perlu adanya metode untuk memudahkan perancangan dan mengembangkan ide pemikiran. Metode yang dipakai dalam perancangan *Performing Arts Center* ini mengadopsi metode perancangan dari Darke (1978), yaitu dengan mengimplementasikan nilai-nilai atau cara kerja yang terkandung dalam tema pendekatan yaitu *Architecture As Literature* yang mengadopsi dari cerita Dongkrek.



3.2 TAHAP PRA RANCANGAN

3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang akurat dan valid maka digunakan metode sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang menunjang perancangan objek dalam bentuk pengamatan langsung di lapangan atau pengalaman yang terjadi di masyarakat. Data primer ini adalah data yang bersifat fakta serta riil, karena data diperoleh dari keadaan yang sebenar-benarnya. Beberapa pencarian data primer secara khusus mengenai:

- a. Data lokasi rancangan yaitu jalan Taman Praja Madiun,
- b. Data iklim, cuaca, suhu, dan vegetasi yang ada di area sekitar lokasi,
- c. Data berupa tatanan sosial masyarakat setempat, dan interaksi yang bersangkutan pada tapak,
- d. Serta potensi-potensi yang ada pada tapak dan sekitarnya.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari data-data literatur, studi pustaka, internet, kitab-kitab, dan berbagai referensi lainnya. Data ini dapat mempermudah untuk rancangan. Data sekunder ini merupakan data yang berasal dari pendapat para ahli dan biasa diperoleh dari media cetak, media telekomunikasi serta dari literatur-literatur yang ada, seperti Data Arsitek, *Arch Daily*, Arsitektur Desain, dll.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Dalam Perancangan *Performing Arts Center* ini menggunakan mengadopsi metode perancangan dari Darke (1978), yaitu dengan mengimplementasikan nilai-nilai atau cara kerja yang terkandung dalam tema pendekatan yaitu *Architecture As Literature* yang mengadopsi dari cerita Dongkrek.

Metode perancangan ini digunakan dalam memecahkan permasalahan desain dalam setiap proses perancangan. Proses perancangan *Performing Arts Center* dengan pendekatan *Architecture As Literature* ini merupakan tahap negosiasi untuk memecahkan masalah dengan mencari praduga mengenai masalah yang penting, kemudian dari masalah tersebut diolah untuk memunculkan rancangan kasar, kemudian menganalisis untuk memecahkan masalah.

Masalah merupakan proses mengidentifikasi dan mengklasifikasi permasalahan perancangan sehingga dapat menentukan tujuan, manfaat, dan batasan dalam merancang. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa. Analisis merupakan suatu proses pengolahan data yang di dapat untuk mendapatkan konsep kemudian nantinya akan digunakan dalam perancangan. Dari permasalahan di peroleh berbagai analisis yang

kemudian mencari solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah sehingga dapat dirumuskan sebagai sintesa atau konsep.

Analisis yang akan di lalui sebagai berikut:

a. analisis pendketan/ tema

b. analisis tapak

Meliputi potensi tapak, topografi, kondisi tanah, aksesibilitas, kebisingan, sirkulasi, zoning, kondisi angin dan matahari, serta standart koefisien dasar dan luas bangunan

c. analisis aktivitas

Digunakan untuk mengetahui aktifitas masing-masing kelompok pelaku yang menghasilkan besaran aktifitas tiap ruang dan persyaratan ruangnya.

d. analisis fungsi

Digunakan untuk menentukan ruang dengan mempertimbangkan fungsi dari ruang yang akan dibangun

e. analisis kebutuhan ruang

Digunakan untuk menentukan kebutuhan dan besaran ruang yang ideal untuk sebuah *Performing Arts Center* sesuai dengan standart-standart perancangan gedung pertunjukan yang ada pada saat ini.

f. analisis penataan ruang

Digunakan untuk mendukung perwujudan bangunan yang sesuai dengan tema dan konteks permasalahan yang ada.

g. analisis lanskap

Analisis ini berkaitan dengan pengolahan lanskap terkait dengan dampak pada tapak dan lingkungan sekitarnya.

h. analisis struktur

Analisis ini berkaitan dengan bangunan, tapak, dan lingkungan sekitarnya. Analisis ini meliputi system struktur dan bahan atau material yang digunakan.

i. analisis utilitas

Meliputi system keamanan, jaringan listrik, pembuangan sampah, drainase, penyediaan air bersih

3.2.3 Teknik Sintesis

Tahap sintesis pada proses perancangan *Performing Arts Center* ini merupakan tahap terakhir pada proses perancangan. Hasil dari rancangan pada tahap sintesis ini merupakan hasil pengembangan alternatif rancangan yang dilakukan pada proses eksplorasi rancangan. Hasil dari rancangan yang dirumuskan dalam konsep rancangan yang secara garis besar meliputi;

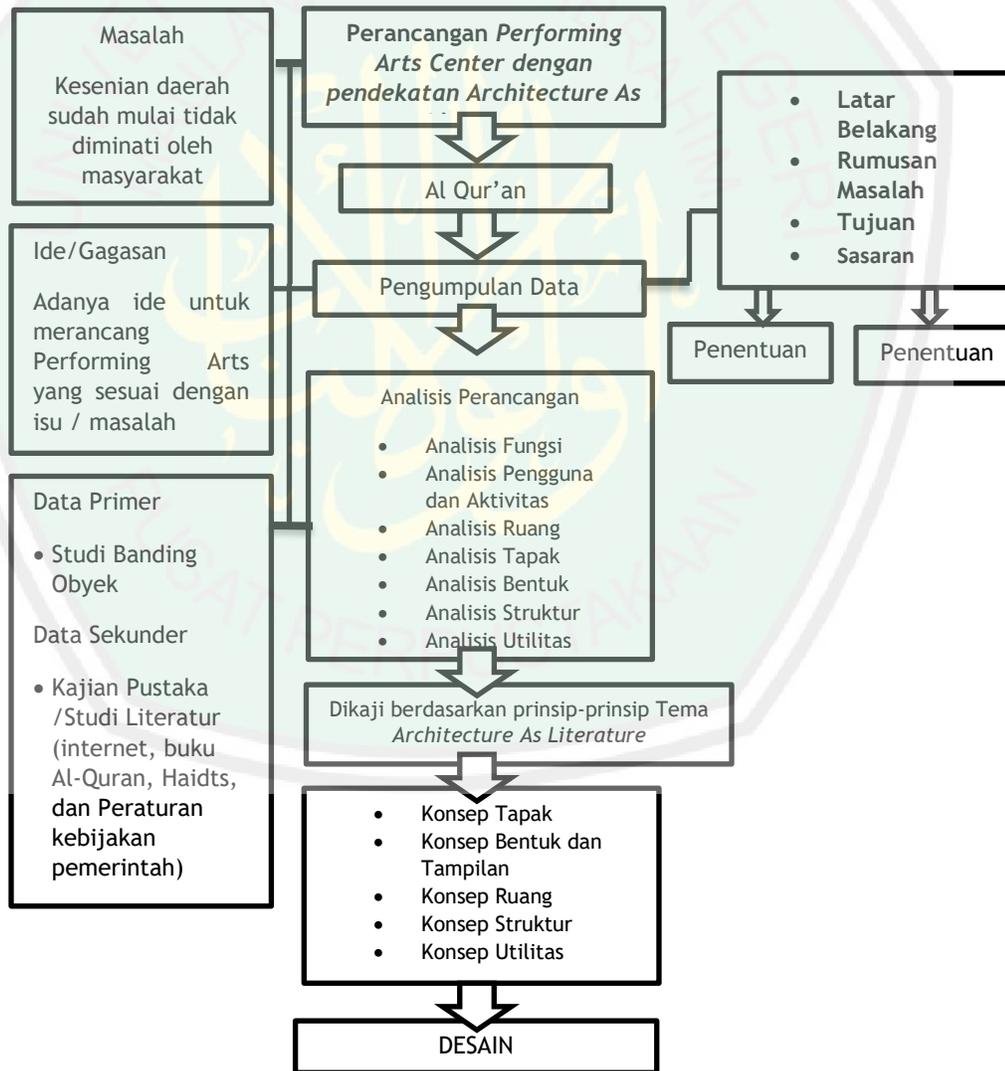
1. **Konsep Tapak**
Merupakan hasil sitesa dari alternatif-alternatif yang muncul pada tahapan analisis tapak. Hasil tersebut kemudian diterapkan pada rancangan *Performing Arts Center*.
2. **Konsep Bentuk Tampilan**
Merupakan hasil sintesa dari alternatif yang muncul pada tahapan analisis yang bersumber dari prinsip-prinsip tema rancangan yang digunakan.
3. **Konsep Ruang**
Merupakan hasil sintesa dari analisis program ruang pada tahap analisis. Pada tatanan konsep ruang dihasilkan zonasi dan menghasilkan denah beserta ukuran.
4. **Konsep Struktur**
Konsep struktur didasarkan pada pertimbangan tampilan, kebutuhan ruang, iklim dan kekuatan yang sebelumnya menghasilkan alternatif-alternatif yang muncul pada tahapan analisis.
5. **Konsep Utilitas**
Utilitas pada *Performing Arts Center* ini adalah salah satu bagian yang sangat perlu di perhatikan. Pada tataran konsep utilitas diperlukan rancangan yang detail yang sebelumnya dikaji dan ditemukan alternatif-alternatif pada tahap analisis.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (tagline)



Tagline dari perancangan *Performing Arts Center* yaitu “*Tradition As Identity*”. Tagline ini diambil dari penggabungan dari prinsip objek, prinsip pendekatan, dan prinsip islami. “*Tradition As A Source Of Identity*” artinya adalah tradisi/budaya merupakan sumber dari identitas atau jati diri. Konsep dasar/ tagline tersebut kemudian memunculkan prinsip yaitu keselarsan, kearifan local, kekuatan dan keindahan, potensi. Yang kemudian konsep dasar atau tagline tersebut di terapkan pada rancangan *Performing Arts Center*. Dari tagline tersebut dapat di interpretasikan pada bangunan dengan membuat bangunan yang mengikut sertakan tradisi/budaya lokal ke dalam bentuk bangunan sehingga tradisi dengan bangunan dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Selain itu bertujuan untuk merancang bangunan yang menjadi identitas/ jati diri, bangunan yang bermanfaat untuk orang banyak, dan bangunan yang digunakan untuk edukasi.

3.3 SKEMA TAHAPAN PERANCANGAN



BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN

4.1 ANALISIS KAWASAN DAN TAPAK PERANCANGAN

4.1.1 Gambaran Umum kawasan tapak perancangan

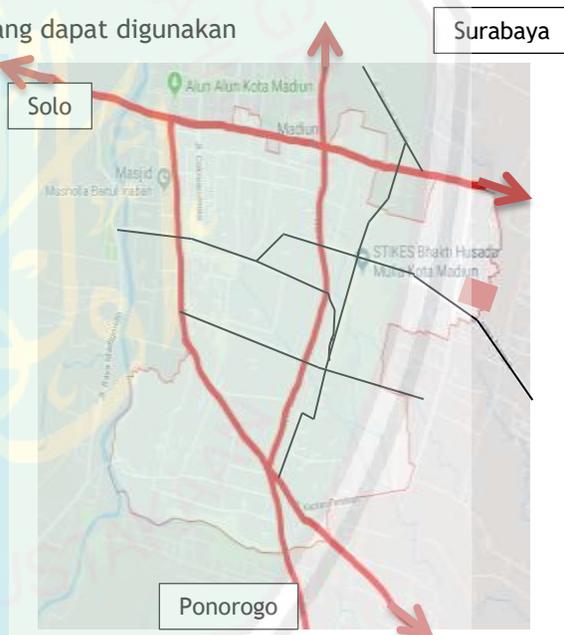
a. Lokasi

Perancangan *Performing Arts Center* Madiun dengan Pendekatan *Architecture As Literature* rencananya akan di bangun di Jalan Taman Praja, Taman, Kota Madiun. Dasar pertimbangan dalam penentuan site menyangkut fisik tata lingkungan dan kebutuhannya terhadap Perancangan *Performing Arts Center*:

- Berada di kawasan edukasi
- Letaknya mudah dijangkau, meski berada di tengah kota, letak lokasi ini tidak terlalu jauh dari pusat Kab. Madiun
- Memiliki banyak lahan kosong yang luas
- Memiliki banyak potensi alam yang yang dapat digunakan



Gambar 4.1 Kota Madiun



Gambar 4.2 Kelurahan Taman

(sumber: <https://www.google.com/maps/place/Jl.+Taman+Praja,+Taman,+Kota+Madiun,+Jawa+Timur/data=!4m2!3m1!1s0x2e79be9004392c69:0xab6ab402799a07c1?ved=2ahUKEwiyy-q6v9zgAhVKo48KHWFcNgQ8gEwAHoECAYQAQ>)

 = Tapak Lokasi

 = Jalan Raya

b. Potensi dari kota Madiun:

Kota Madiun merupakan salah satu kota yang berada di ujung sebelah barat wilayah provinsi Jawa Timur . Kota Madiun terletak pada jalur lintas wilayah selatan pulau Jawa dari arah Jawa Barat dan Jawa Tengah menuju Jawa Timur atau sebaliknya. Keadaan tersebut membuat Kota Madiun dikenal atau dijadikan wisatawan sebagai Kota transit. Dari gambaran posisi atau letak tersebut nampak bahwa Kota Madiun menyimpan potensi menjadi pusat pengembangan terutama pengembangan bidang perekonomian.Selain itu Kota Madiun juga disiapkan untuk menjadi destinasi yang tak kalah semarak dengan Kota kota Pariwisata lainnya di Indonesia, dalam kenchah Internasional (sumber:<http://dpmptspkum.madiunkota.go.id/index.php/2018/08/02/profil-dan-potensi-investasi-kota-madiun/>).

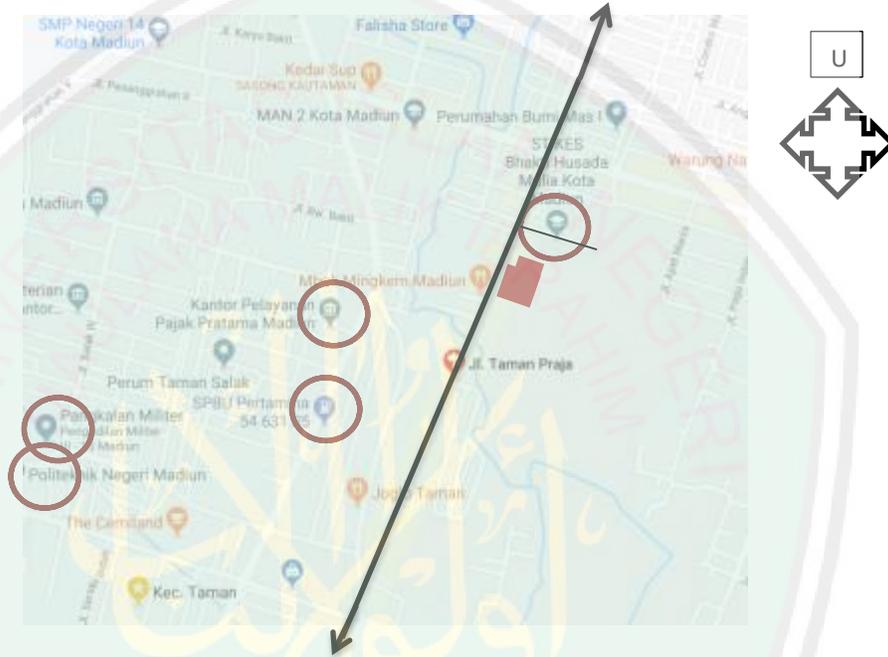
Tabel 4.1 Potensi Lokasi Tapak

<p>Lokasi / site</p>	
<p>Pencapaian</p>	<p>Pencapaian sangat mudah bagi pengunjung karena berhubungan langsung dengan jalan utama antara kota Madiun dengan Ponorogo, dan di lalui oleh kendaraan umum</p>
<p>Letak</p>	<p>Terletak di Jalan Taman Praja yang berdekatan dengan bangunan-bangunan pendidikan dan bangunan pemerintahan kota Madiun, serta dekat dengan area permukiman</p>
<p>Jenis Jalan</p>	<p>Tapak berada tepat dijalan Arteri Primer yang menghubungkan kota Madiun dengan Ponorogo.</p>
<p>Penduduk</p>	<p>Tapak berada pada daerah yang berpenduduk cukup padat, namun masih di</p>

dominasi persawahan.

4.1.2 Gambaran sosial budaya dan ekonomi masyarakat di sekitar lokasi tapak

Lokasi tapak berada di kawasan edukasi dan komersil dimana banyak terdapat aktivitas edukasi dan aktivitas komersil. Jalan Taman Praja termasuk jalan yang ramai, dan banyak terdapat fasilitas. Fasilitas yang dekat dengan tapak diantaranya yaitu STIKES Bhakti Husada, kantor pelayanan pajak, SPBU, TASPEN, POLTEK Madiun, Graha Krida Praja.



Gambar 4.3 Lokasi Fasilitas Penunjang

(sumber: sumber:<https://www.google.com/maps/search/jalan+taman+praja/@-7.6429506,111.5335889,16.46z>)

Madiun merupakan kota yang memiliki banyak budaya seperti Dongkrek, batik, Pencak silat, Tarian. Kebudayaan Madiun sudah ada sejak zaman dahulu lebih tepatnya sejak kerajaan Majapahit, hingga kini kebudayaan masih m\ada meskipun tidak sebanyak dahulu.

Pertumbuhan Ekonomi di Kota Madiun selama empat tahun terakhir terus mengalami peningkatan. Data di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (Bappeda) setempat, tercatat Kota Madiun mampu mengungguli Jawa Timur dan Nasional. Tahun 2011, pertumbuhan ekonomi di Kota Madiun mencapai 6,79 persen, Tahun 2012 sebesar 6,83 persen, Tahun 2013 mencapai 7,68 persen dan Tahun 2014 sebesar 6,62 persen. Sementara di Jawa Timur, tahun 2014 hanya 5,86 persen, sedangkan nasional 5,02 persen. Banyak terdapat pembangunan bangunan komersil dan bangunan public/ infrastruktur seperti Jalan

Tol(sumber:rri.co.id/madiun/post/berita/252744/ekonomi/pertumbuhan_ekonomi_kota_madiun_lampau_jatim_dan_nasional.html).

4.1.3 Peraturan-Peraturan Daerah Madiun

Salinan nomor 06 tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Madiun Tahun 2010-2030.

1. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM/HK50/MKP/2010 tentang Tata Cara Pendaftaran Usaha Kawasan Pariwisata;

2. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2009 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Provinsi Jawa Timur Tahun 2005-2025 ;

3. Kawasan Peruntukan Pariwisata Pasal 38

(1) Kawasan peruntukan pariwisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (3) huruf e meliputi:

- a. kawasan pariwisata budaya;
- b. kawasan pariwisata kota; dan
- c. kawasan pariwisata buatan.

- Garis Sempadan Bangunan : 4m dari pagar Jl. Taman Praja

Jumlah lantai maksimal 2 lantai (dengan tinggi tiap lantai 4m kecuali lantai 1 antara 4m sampai dengan 8m.

- Harus menyediakan Ruang Terbuka Hijau (RTH) prifat minimal seluas 10% dari luas persil.

- Pada dinding batas pekarangan tidak boleh dibuat bukaan dalam bentuk apapun.

- Dilarang memperkecil atau memperbesar volume debit kapasitas saluran umum (drainase kota) dan atau menutup saluran umum (drainase kota).

- Rencana bangunan menyesuaikan dengan ketentuan teknik yang tercantum dalam lembar ini.

- Rencana bangunan mempertimbangan factor keselamatan, kenyamanan, kesehatan dan kemudahan bagi pengguna bangunan.

- Dalam hal pemisah persil bentuk pagar, tinggi pagar depan maksimal 1,75 m. pagar depan harus tembus pandang, maka sekurang-kurangnya 60% dari luas bidang pagar. Tinggi pagar belakang dan samping bangunan gedung ditetapkan setinggi-tingginya 3 meter dari permukaan tanah tertinggi di halaman. Dilarang menggunakan pagar kawat berduri sebagai pemisah (pagar) disepanjang jalan-jalan umum.

- Keharusan menanam pohon pelindung dan pembuatan sumur resapan air hujan.

- Bidang tanah yang terkena rencana jalan saluran dipergunakan untuk kepentingan umum.

- Rencana pengembangan system parkir melalui penyediaan diluar badan jalan (off street) antara lain pada halaman luar dan atau dalam gedung.

(sumber:http://simbg.pu.go.id/admin/file/IMB/pengajuan_imb/749/data_administrasi/KRK.pdf)

4.1.4 Syarat/ketentuan lokasi pada objek perancangan

1. Berada di kawasan edukasi
2. Letaknya mudah dijangkau, meski berada di tengah kota, letak lokasi ini tidak terlalu jauh dari pusat Kab. Madiun
3. Daerah Tujuan Pariwisata disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administrative yang di dalamnya terdapat Daya Tarik Wisata, Fasilitas Umum, Fasilitas Pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya Kepariwisataaan;
4. Memiliki banyak lahan kosong yang luas
5. Kawasan Strategis Pariwisata Nasional yang disingkat KSPN adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata nasional yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan;
6. Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan;
7. Aksesibilitas Pariwisata adalah semua jenis sarana dan prasarana transportasi yang mendukung pergerakan wisatawan dari wilayah asal wisatawan ke Destinasi Pariwisata maupun pergerakan di dalam wilayah Destinasi Pariwisata dalam kaitan dengan motivasi kunjungan wisata;

4.1.5 Analisa Kawasan Rancangan

Kota Madiun merupakan salah satu kota yang dijadikan sebagai tempat persinggahan para wisatawan lokal maupun antar daerah. Para wisatawan berkunjung kota ini karena kota Madiun ini dekat dengan kota-kota besar seperti Solo, Surabaya. Sehingga Madiun sering dijadikan sebagai tempat singgah. Kota Madiun sudah banyak mengalami kemajuan seperti mulai banyaknya bangunan public seperti Mall dan Hotel. Melihat dari potensi dan sarana prasarana Kota Madiun maka lokasi Rancangan *Performing Arts Center* rencananya akan di bangun di Kecamatan Taman, tepatnya di Jl. Taman Praja Madiun. Kawasan Kecamatan Taman ini dirasa cocok untuk menjadi tapak perancangan karena kawasan ini merupakan kawasan edukasi.

Lokasi ini juga mudah dijangkau/ diakses karena kawasan ini merupakan kawasan tengah kota namun juga dekat dengan Kabupaten Madiun. Kawasan ini juga merupakan kawasan yang dekat dengan titik kumpul yaitu Bunderan Serayu Taman Kota Madiun.



Gambar 4.4 Lokasi kawasan edukasi

(sumber: <https://www.google.com/maps/search/kawasan+edukasi+di+madiun+jalan+taman+praja/@-7.6429506,111.5335889,16.46z>)

4.1.6 Peta Lokasi



Gambar 4.5 Peta Kota Madiun



Gambar 4.6 Peta Kecamatan taman

Sumber: <https://www.google.com/maps/search/taman+praja/@7.6429506,111.5335889,16.46z>



Gambar 4.8 Lokasi Tapak

Sumber: <https://earth.google.com/web/@0,0,0a,22251752.77375655d,35y,0h,0t,0r>

- Kota Madya : Madiun
- Kecamatan : Taman
- Kelurahan : Mojorejo
- Lokasi Tapak : Jl. Taman Praja
- Luas Tapak : 21.500 m²
- Batasan tapak
- Bagian barat : Bangunan kafe dan rumah makan



Gambar 4.9 Rumah makan
Sumber: Doc. Penulis (2019)

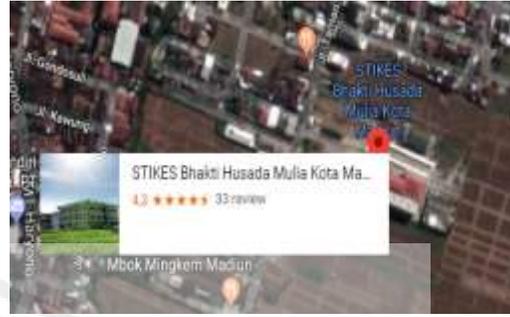


Gambar 4.10 Warung disekitar tapak
Sumber: Doc. Penulis (2019)

- Bagian utara : Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun



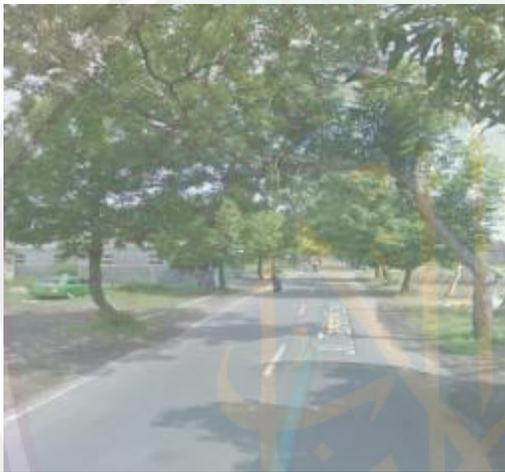
Gambar 4.11 Stikes Bhakti Husana Madiun



Gambar 4.12 Lokasi Kampus Stikes

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=stikes+bhakti+husana+madiun&safe=strict&xsrf>)

- Bagian timur : Jalan utama Taman Praja



Gambar 4.13 Jl. Taman Praja
Sumber: Doc. Penulis (2019)



Gambar 4.14 Lokasi tapak
Sumber: Doc. Penulis (2019)

- Bagian Selatan: Lahan persawahan dan perumahan Widodo Kencana Indah



Gambar 4.15 Area persawahan
Sumber: Doc. Penulis (2019)

Dari gambar diatas terdapat beberapa keadaan eksisting dari tapak, yang paling nampak adalah terdapat bangunan semi perrmanen yaitu sebuah warung.

a. Potensi

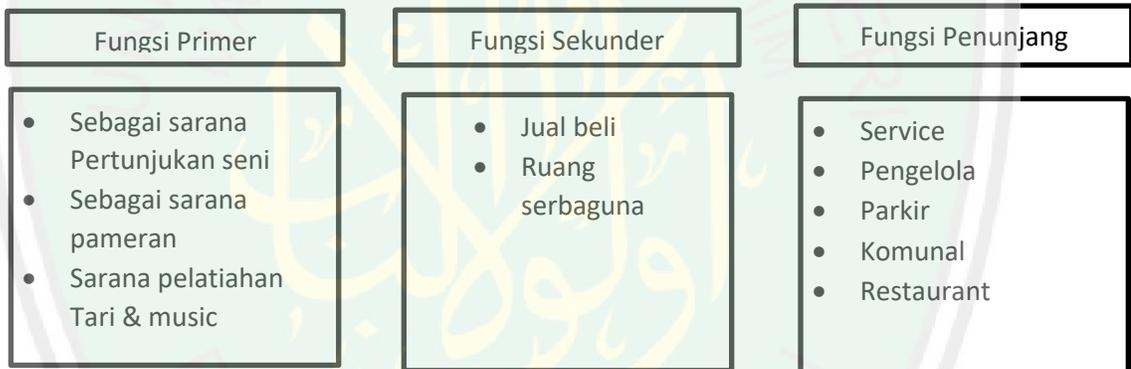
1. Berada di kota Madiun yang letaknya tidak terlalu jauh dari Kabupaten Madiun
2. Masih terjaga keaslian alamnya, terlihat dari vegetasi yang masih banyak dan lebat, vegetasi ini bisa meminimalisir dampak global warming

b. Hambatan

1. Adanya bangunan semi permanen di area Tapak
2. Tapak terlalu luas dan besar, perlu penataan maksimal

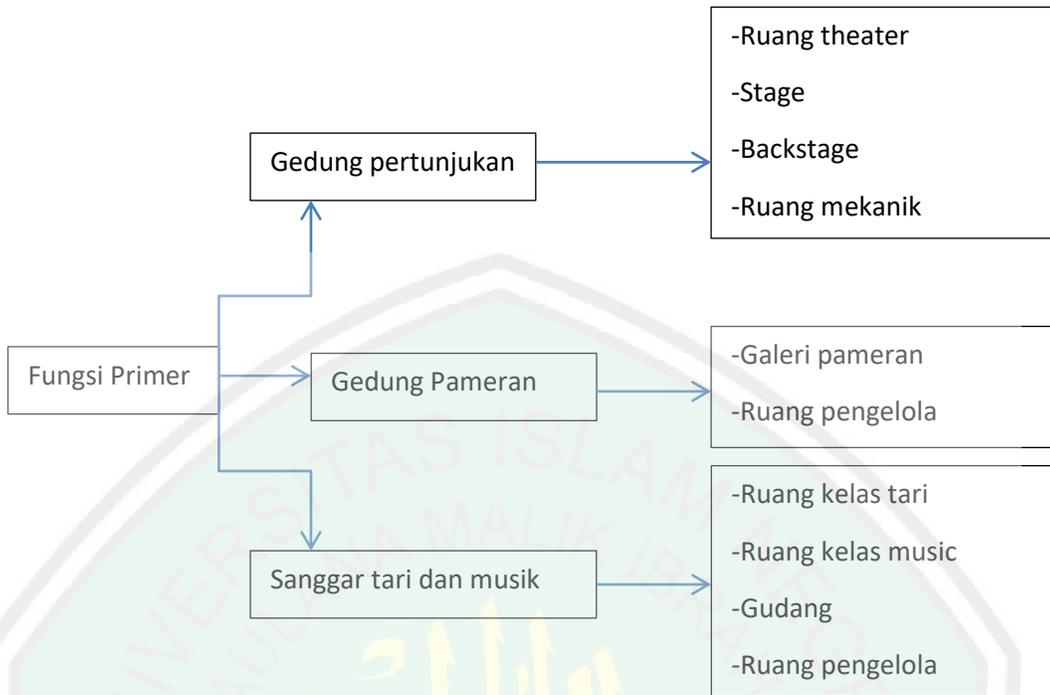
4.2 Analisis Fungsi

Analisis fungsi digunakan untuk menguraikan beberapa fungsi dari bangunan Performing Arts Center. Dari analisis fungsi akan diketahui beberapa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam Performing Arts Center. Analisis fungsi di kelompokkan menjadi tiga, yakni:



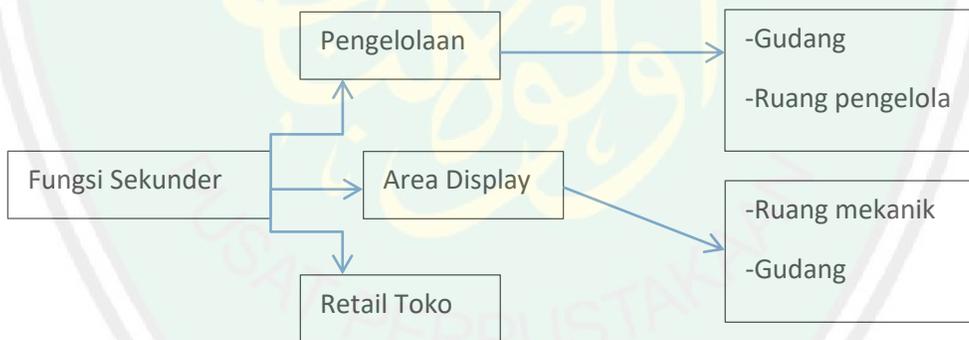
4.2.1 Fungsi Primer

Fungsi primer yaitu fungsi utama dari Performing Arts Center/gedung pertunjukan yaitu sebagai sarana untuk melestarikan dan mengenalkan kesenian Madiun . Sarana dalam bangunan dapat menjadi wadah kegiatan meliputi aktivitas workshop materi, workshop praktek dan pameran. Dari aktivitas tersebut ruangan yang dibutuhkan harus memenuhi fasilitas yang mendukung dari Gedung Performing Arts Center.



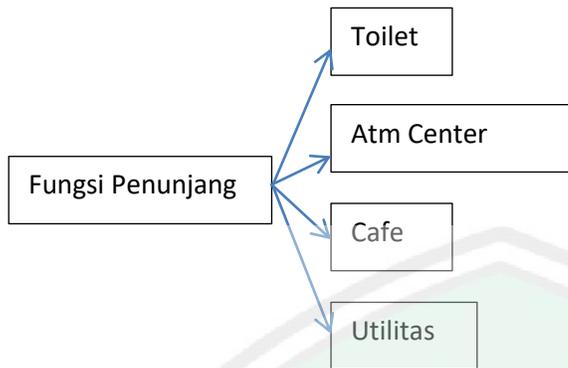
4.2.2 Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan fungsi yang mendukung fungsi primer, sedangkan fungsi sekunder Performing Arts Center yaitu pengelolaan display batik dan area komersil.



4.2.3 Fungsi penunjang

Fungsi penunjang sebagai pendukung dari fungsi primer dan sekunder. Fungsi ini terdiri dari sarana beribadah, sarana menjual makanan dan minuman sarana mengambil uang, sarana parkir, sarana toilet, dan keamanan.



4.3 Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas pada objek ini merupakan analisis untuk mengidentifikasi kemungkinan aktivitas yang ada pada bangunan.

Tabel 4.2 Analisis Aktivitas

Klasifikasi	Jenis Aktivitas	Pengguna	Sifat aktivitas	Perilaku beraktivitas
Primer	Memarkir kendaraan	Pengunjung, Pelatih, penampil	publik	Memarkir kendaraan di tempat parkir. (Prolog)
	Menampilkan pertunjukan	Penampil, pelatih	publik	Menampilkan kebudayaan teater, tari dan music (Babak 1)
	Melihat pertunjukan	Pengunjung lokal, wisatawan	publik	Melihat pertunjukan seni. (Babak 1)
	Melihat galeri seni	Pengrajin, seniman, dan pengunjung	publik	Melihat galeri seni. (Babak 2)
	Sanggar tari dan musik	Seniman, pelatih	Privat	Berlatih tari dan music. (Babak 3)
	Mengganti pakaian	Seniman, Pelatih, Penampil	Privat	Mempersiapkan diri untuk tampil dalam pementasan

Sekunder	Melihat Display batik	Pengrajin batik, pengunjung	publik	Melihat display. (Epilog atau penutup cerita)
	Transaksi jual beli	Penjual dan pembeli	publik	Pembeli memilih barang, membayar di kasir.
Penunjang	Refreshing	Pengunjung	Publik	Berkumpul, berinteraksi sosial
	Makan	Pelanggan, pramusaji, kasir	publik	Memesan makanan, menyajikan makanan, memakan, membayar
	Memasak	Koki, barista	privat	Memasak makanan, membuat minuman
	Menjaga	Satpam	Privat	Menjaga Kawasan, menjaga bangunan, mengawasi pengunjung
Servis	Beribadah	Pengunjung, pengelola, pengrajin	Publik	Mengambil wudhu, shalat
	Buang air besar/kecil	Pengunjung, pengelola, pengrajin	Privat	Buang air besar/kecil
	Mengelola	Pengelola	Privat	Mengelola semua kegiatan di galeri
	Menyimpan barang-barang	Pengelola, pengrajin	Privat	Menyimpan barang-barang
	Utilitas	pengelola	privat	Mengelola semua utilitas pada bangunan

4.4 Analisis Pengguna

4.4.1 Analisis Pengguna

Analisis pengguna pada objek ini digunakan untuk mengidentifikasi pengguna pada bangunan.

Table 4.3 Analisis Pengguna

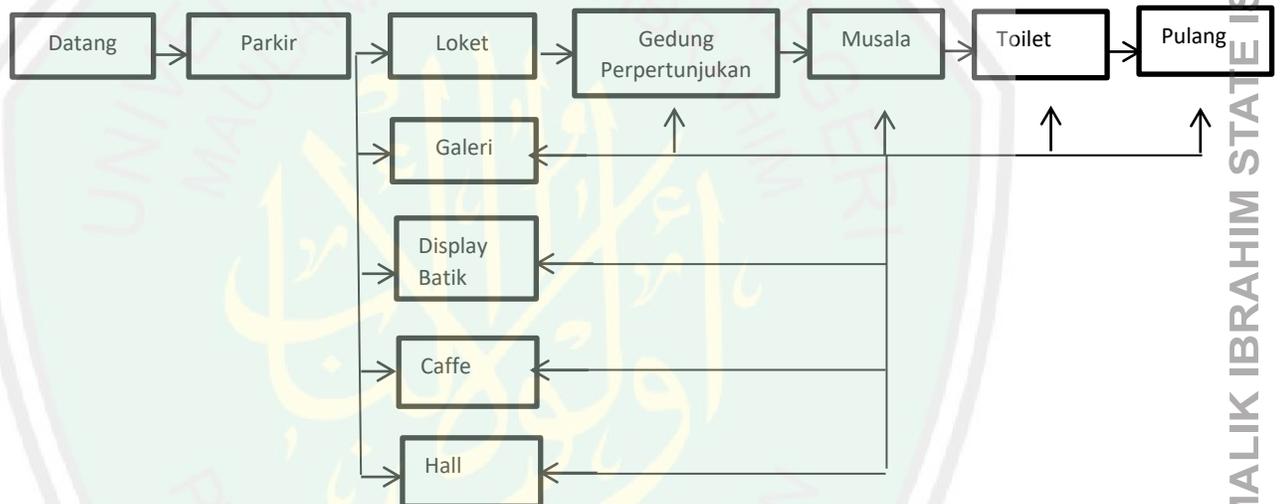
No.	Jenis Aktivitas	Pengguna	Ruang	Jumlah Pengguna
1.	Melakukan pertunjukan	Seniman, pelatih	Ruang terater Backstage	50 orang
2.	Melihat pertunjukan	Pengrajin dan pengunjung	Ruang teater	500 orang
3.	Melihat pameran	pengunjung	Galeri seni	100 orang
4.	Melihat Display	pengunjung	Display batik	100 orang
5.	Persiapan tampil	Penampil, seniman	Ruang Ganti	50 orang
6.	workshop	Peserta workshop, pengisi, panitia	Hall	500 orang
7.	Transaksi jual beli	Penjual dan pembeli	Reatail	50 orang
8.	Membaca	Pengunjung, pengelola	Perpustakaan	50 orang
9.	Refreshing	Pengunjung	Taman, area komunal	500 orang
10.	Makan	Pelanggan, pramusaji, kasir	Restaurants, cafetaria	200 orang
11.	memasak	Koki, barista	Dapur	20 orang
12.	Menjaga	Satpam	Pos satpam	5 orang
13.	Beribadah	Pengunjung, pengelola, pengrajin	Masjid/musala	500 orang
14.	Buang air besar/kecil	Pengunjung, pengelola, pengrajin	Toilet	100 orang
15.	Mengelola	Pengelola	Offices	30 orang

16.	Menyimpan barang-barang	Pengelola, pengrajin	Gudang	20 orang
17.	utilitas	pengelola	Power house	10 orang
18.	Administrasi	Pengelola	Ruang administrasi	30 orang
19.	Parkir	Pengunjung, pengelola, pengrajin, seniman	Area parkir	1000 orang

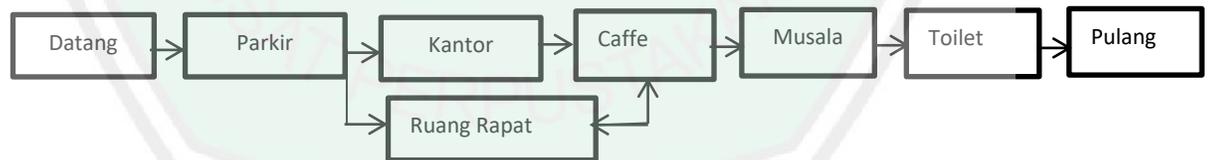
4.4.2 Alur Sirkulasi Pengguna

Dari analisis pengguna diatas maka diasumsikan alur sirkulasi dari tiap jenis pengguna Performing Arts Center Madiun ini sebagai berikut:

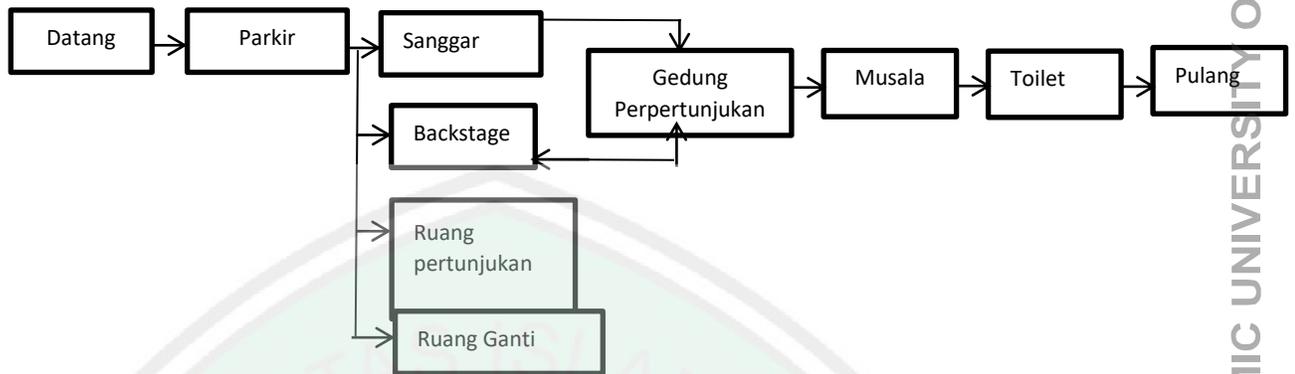
1. Pengunjung



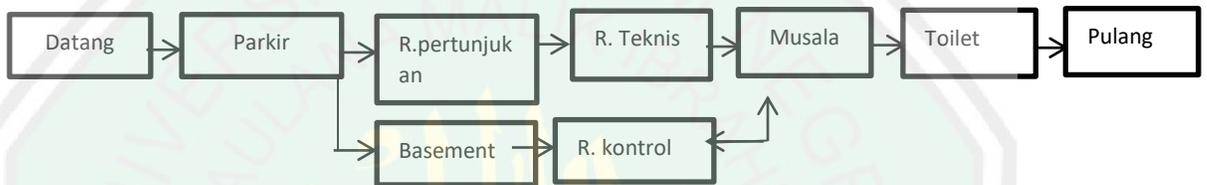
2. Pengelola



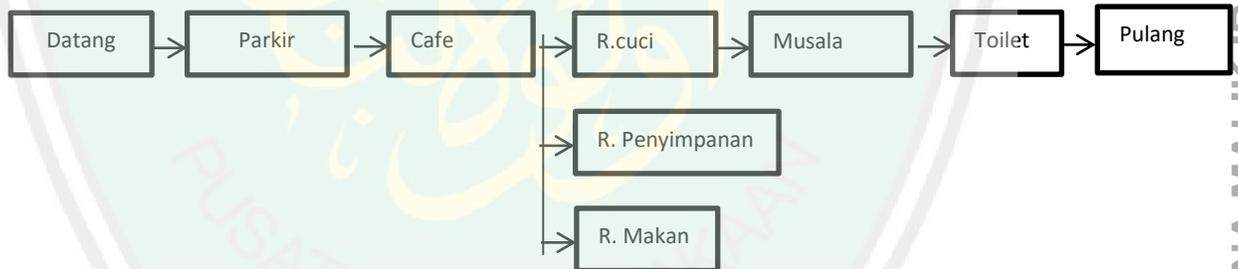
3. Seniman



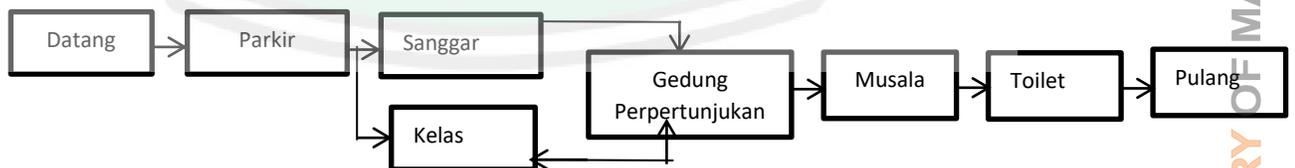
4. Teknisi



5. Pelayan



6. Murid



4.5 Analisis Ruang

4.5.1 Analisis Besaran Ruang

Besaran ruang yang dibutuhkan pada perancangan Pusat Seni Tradisi Osing Di Kabupaten Banyuwangi didasarkan pada standart luasan yang umum dipakai, yaitu sebagai berikut:

1. Neufert Architect Data
2. Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia
3. Asumsi Peneliti

Tabel 4.4 Perhitungan Besaran Ruang

Kel Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Luasan	Sumber
Hall	Ruang penerimaan public	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 1000	650 m ²	NA D
	Ruang Informasi	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 20	13 m ²	NA D
	Toilet	2,52 m ² /unit	2,25 m ² x 20 unit	120 m ²	NA D
	Jumlah			783 m ²	
	Sirkulasi 50%			391,5 m ²	
	Total			1.174,5 m ²	
Gedung Pertunjukan	Stage	1,75 m ² /orang	1,75 m ² x 100	175 m ²	NA D
	Tribun penonton	0,5 m ² /orang	0,5 x 1000	500 m ²	NA D
	Backstage/ ruang persiapan	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 50	32,5 m ²	NA D
	Ruang Rias	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 50	32,5 m ²	NA D
	Toilet	2,52 m ² /unit	2,52 m ² x 20	120 m ²	NA D
	Ruang Operasional	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 30	19,5 m ²	NA D

	Jumlah			879,5 m ²	
	Sirkulasi 80%			703,6 m ²	
	Total			1.583,1 m²	
Gedung Pelatihan	Ruang kelas tari (2 kelas)	1,75 m ² / orang	1,75 m ² x 30 x2	105 m ²	NA D
	Ruang kelas music (2 kelas)	1,75 m ² / orang	1,75 m ² x 30 x2	105 m ²	NA D
	Gudang		6m x6m	36 m ²	A
	Jumlah			246 m ²	
	Sirkulasi 70%			172,2 m ²	
	Total			418,2 m²	
Kel Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Luasan	Sumber
Galeri	Lobby	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 50	32,5 m ²	NA D
	Ruang galeri	2 m ² / orang	2 m ² x 100	200 m ²	A
	Ruang Peralatan	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 10 Meja peralatan (1m x 1,5 m)x4bh	12,5 m ²	NA D
	Jumlah			245 m ²	
	Sirkulasi 70%			171,5 m ²	
	Total			416,5 m²	
Ruang Pengelola	Lobby		6m x 6m	36 m ²	A
	Secretariat		3m x3m	9 m ²	A
	Event Organizer		5m x 4m	20 m ²	A
	Ruang Dokumentasi		3m x 3m	9 m ²	A
	Ruang serbaguna	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 100	65 m ²	NA D
	Toilet	2,52 m ² /unit	2,52 m ² x 5 unit	15,12 m ²	NA D
	Jumlah			154,12 m²	

	Sirkulasi 20%			30,824 m ²	
	Total			184,94 m ²	
Display Batik	Ruang Display		16m x 16m	256 m ²	A
	Ruang Peralatan	0,65 m ² /orang	0,65 m ² x 10 Meja peralatan (1m x 1,5m) x 4 buah	12,5	NA D
	Gudang		6mx6m	36 m ²	A
	Jumlah			304,5 m ²	
	Sirkulasi 70%			213,15 m ²	
	Total			517,65 m ²	
Retail	Display		6m x 6m	36 m ²	A
	Gudang	15 m ²	2 Unit mobil	30 m ²	NA D
	Ruang kasir	4 m ² /orang	2 orang kasir	8 m ²	NA D
	Jumlah			74 m ²	
	Sirkulasi 20%			14,8 m ²	
	Total			88,8 m ²	
Servis	Pos keamanan	3m x3m	3 x (3m x 3m)	27 m ²	A
	Ruang Genset		6m x 6m	36 m ²	A
	Ruang pompa		6m x6m	36 m ²	A
	Ruang Travo		6m x6m	36 m ²	A
Kel Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Luasan	Sumber
	Ruang Tandon Air		Tandon Air Diameter 5m berjumlah 2bh dengan Kapasitas masing-masing 10000 ltr Ruang mesin 3 x 3m	60 m ²	A
	Gudang		8m x 5m	40 m ²	A

	Jumlah			235 m ²	
	Sirkulasi 10%			23,5 m ²	
	Total			258,5 m²	
Parkir	Parkir Pengunjung	<p>1 mobil=12,5 m²</p> <p>1 Sepeda motor = 2 m²</p> <p>1 bus= 50 m²</p>	<p>Asumsi jumlah pengunjung= 1000 orang dengan asumsi 40% pejalan kaki, sisanya berkendara.</p> <p>Asumsi pengunjung 60% masyarakat umum= 60%x600=360 orang</p> <p>Asumsi Pengunjung dengan menggunakan bus pada event kompetisi kapasitas 32 orang = 150/32 =4,68=5 bus</p> <p>=5x 50 m²</p> <p>=250 m²</p> <p>Kunjungan dating berkelompok 60% bersepeda motor</p> <p>=(60%x360):2</p> <p>=108 sepeda motor x 2 m²</p> <p>=216 m²</p> <p>40%memakai mobil</p> <p>=(40%x 360):3</p> <p>=48 mobil x 12,5 m²</p> <p>=600 m²</p> <p>40% Seniman</p>	<p>Luas Total parkir= bus+mobil+motor =250+216+600+</p> <p>1000=</p> <p>2060 m²</p>	NA D

			Profesiaonal $=40\% \times 600$ $=240$ orang Alat tranportasi mobil= $240/3$ $=80$ $=80 \times 12,5 \text{ m}^2$ $=1000 \text{ m}^2$		
	Parkir Pengelola dan karyawan		Jumlah pegawai 100 orang Diasumsikan Direktur, General Manager, 6 Manager, dan 7 Supervisor memakai mobil $=15 \times 12,5 \text{ m}$ $=187,5 \text{ m}^2$ 60% dari (100-15) memakai mobil $=15 \times 12,5 \text{ m}$ $=187,5 \text{ m}^2$ 60% dari (100-15) memakai sepeda motor $=60\% \times 75$ $=45$ $=45 \text{ motor} \times 2 \text{ m}^2$ $=90 \text{ m}^2$ 4 buah mobil barang (loading dock) $=4 \times 15 \text{ m}^2$ $=60 \text{ m}^2$	Luas Total parkir= mobil+ Motor + mobil barang $=$ $187,5 + 90 + 60$ $=277,5 \text{ m}^2$	
	Jumlah			2337,5 m ²	
	Sirkulasi 100%			2337,5 m ²	
	Total			4675 m²	

Mushola/ masjid	Tempat wudhu LK	0,9 m ² /orang	0,9 m ² x10	9 m ²	NA D
	Tempat wudhu PR	0,9 m ² /orang	0,9 m ² x10	9 m ²	NA D
	Ruang sholat		35m x 40m	1400 m ²	A
	Gudang		3m x 3m	9 m ²	A
	Toilet	2,52 m ² /unit	2,52 m ² x 6 unit	15,12 m ²	NA D
	Jumlah			1.442,12 m ²	
	Sirkulasi 30%			123,3432 m ²	
	Total			1.565,4632 m²	
Cafetaria	Ruang Kasir	4 m ² /orang	2 orang kasir	8 m ²	NA D
	Ruang makan	1,3 m ² / orang	Asumsi pengunjung 30% pada saat event 30% x 1000=300 orang 1,3 m ² x 300	390 m ²	NA D
	Pantry	15% Ruang makan	15% x 195 m ²	29,25 m ²	NA D
	Toilet	2,52 m ² / unit	2,52 m ² x 6 unit	15,12 m ²	NA D
	Jumlah			442,37 m ²	
	Sirkulasi 20%			88,474 m ²	
	Total			530,844 m²	
	TOTAL LUASAN BANGUNAN			11.113,4972 m²	

NAD= Neufert Architect Data

A = Asumsi Peneliti

Luas total lahan yang terbangun adalah 11.113,497 m². Luas ini masih berada di bawah batasan KDB 60% dengan luas lahan 21.500 m². Sisa dari lahan yang tidak terbangun maka akan digunakan sebagai arena pertunjukan maupun kegiatan event-event outdoor, open space dan ruang terbuka hijau.

4.5.2 Analisis Ruang Kualitatif

Ruang	PencahayaannyaAlami	Pencahayaannya Buatan	Penghawaannya Alami	Penghawaannya buatan	View	Akustik	Aksesibilitas	Sifat Ruang
Primer								
Ruang Pertunjukan	Red	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Tertutup
Backstage	Yellow	Green	Yellow	Green	Red	Green	Green	Tertutup
Hall	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Tertutup
Galeri seni	Green	Green	Green	Yellow	Red	Green	Green	Tertutup
Sanggar Tari	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Tertutup
Sanggar musik	Green	Green	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Tertutup
Sekunder								
Ruang Administrasi	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Green	Tertutup
Ruang Mekanikal	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Yellow	Tertutup
Ruang serbaguna	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Red	Yellow	Tertutup
Mushola	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Tertutup
Ruang pengelola	Green	Green	Green	Green	Green	Yellow	Green	Tertutup
Penunjang								
Ruang keamanan	Green	Green	Green	Red	Red	Yellow	Yellow	Tertutup
Caffetaria	Green	Green	Green	Red	Green	Yellow	Green	Terbuka
Retail /display batik	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Tertutup
Toilet	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Tertutup
Tempat Parkir	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Terbuka

Keterangan

- Sangat Dibutuhkan
- Dibutuhkan
- Tidak dibutuhkan

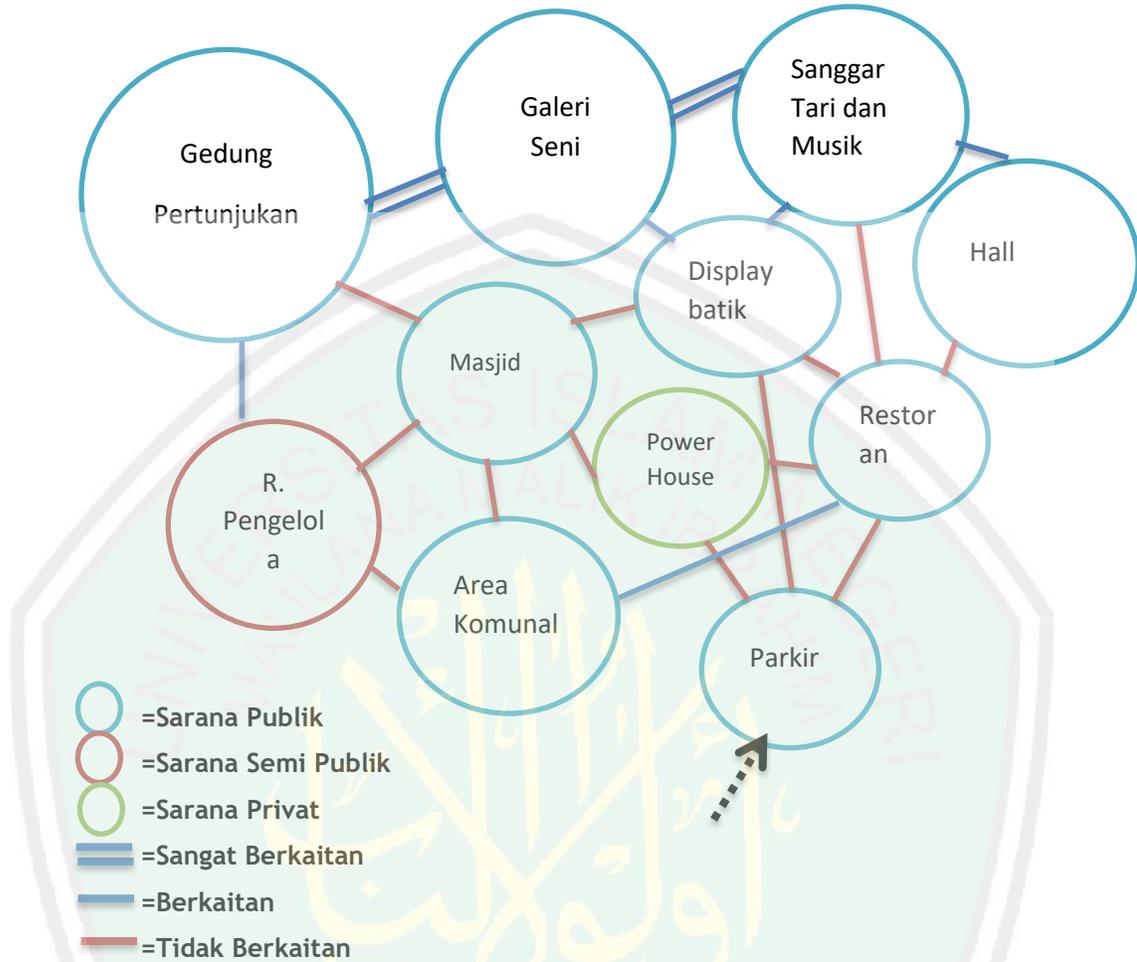
Berikut adalah tabel pengaplikasian intepretasi cerita secara mikro dan makro:

Tabel 4.5 Pengaplikasian Intepretasi Cerita

Bangunan	Aplikasi mikro pada bangunan			Aplikasi makro pada rancangan
Gedung pertunjukan (Babak 1)	<p>-Menggunakan material-material asli dan permainan warna gelap terang pada interior gedung teater sehingga memunculkan suasana yang menegangkan dan penggunaan penghawaan buatan untuk menambah kesan dalam keadaan yg menyeramkan.</p> <p>-Kemudian untuk memunculkan kesan misteri menggunakan lampu LED yang diletakkan di tempat tertentu.</p> <p>-Penggunaan material dengan lapisan luar doff (tidak mengkilap) seakan-akan menciptakan kesan menegangkan.</p>			<p>-Perletakan massa bangunan yang cenderung berjarak dengan tujuan agar menonjolkan gedung pertunjukan sebagai inti dari cerita.</p> <p>-Akses jalan pertama ditujukan parkir dan berdekatan sehingga langsung mengarah pada gedung pertunjukan.</p>
	Material	Warna		
	Material asli seperti kayu, Decosheet, Batu alam	Merah, Hitam, Coklat	-Menegangkan -Menakutkan	
Galeri Seni (Babak 2)	<p>-Penerapan babak 2 ,Dalam suasana yang tenang itu di interpretasikan juga dalam bentuk bangunan dan interior bangunan yang terkesan memunculkan suasana hangat dan tenang pada gedung galeri seni, serta penggunaan material alami seperti kayu, batu dll.</p> <p>-Penggunaan warna putih juga lebih dominan karena pada babak ke2 R. Sosro Widjoyo melihat cahaya putih yang mendatangnya.</p> <p>-Pemilihan material yang mengkilap juga melambangkan kesan harmonis.</p>			<p>-Perletakan zona RTH yang mengelilingi bangunan galeri seni untuk lebih memunculkan suasana tenang dan di luar bangunan.</p> <p>-Perletakan bangunan galeri seni yang jauh dari jalan raya untuk menghindari kebisingan.</p> <p>-Penempatan bangunan disebelah gedung pertunjukan dan berdekatan dengan akses keluar dari gedung pertunjukan.</p>
	Material	Warna		
	HPL,Akrilik,Mela mik	Putih	-Tenang -Hangat	
Sanggar Tari dan Sanggar music (Babak 3)	<p>-Penerapan babak 3. Dalam perkelahian antara R. Sosro Widjoyo di interpretasikan dalam bentuk struktur yang tidak beraturan dan memaksimalkan cross ventilation.</p> <p>-Suasana yang menegangkan itu juga di gambarkan dalam bentuk bangunan dan interior bangunan yang memunculkan suasana tegas dan penggunaan warna-warna yang berani pada bangunan sanggar tari.</p> <p>-Bentuk yang tidak beraturan menggambarkan situasi saat itu sedang genting atau puncak dari masalah.</p>			<p>-Penempatan sanggar yang berada di sebelah pintu keluar dari gedung galeri memberikan kesan yang sepeerti keluar dan masuk lagi ke bangunan seakan terhubung.</p> <p>-Memberikan ruangan terbuka untuk latihan tari outdoor (seperti panggung).</p>

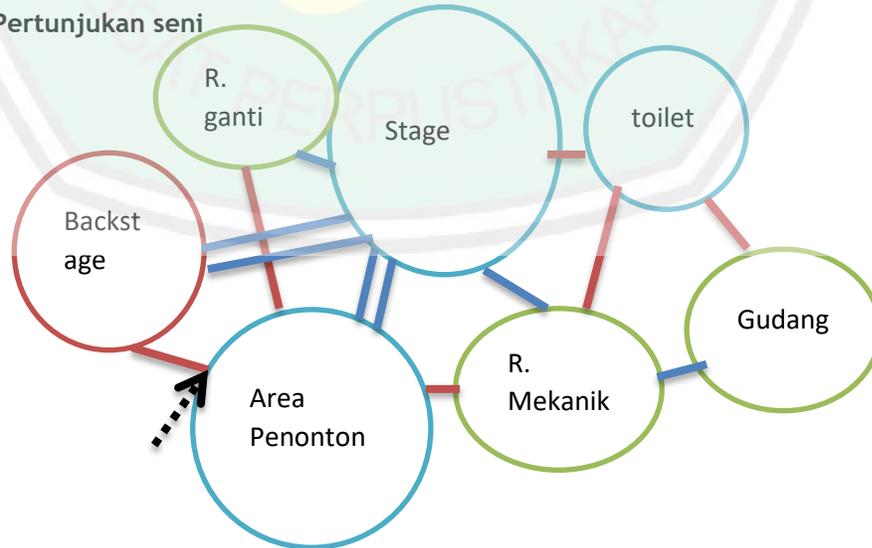
	Material	Warna		Suasana	
	Material bertekstur seperti: Batu alam, Plester unfinished, kayu	Warna-warna terang	-Kemenangan -Kekurangan		
Display Batik (Epilog)	<p>Penerapan dari epilog atau penutup cerita dengan memberikan nuansa yang cerah dengan penggunaan material yang warna warni serta maerial dengan tekstur mengkilap, permainan tinggi rendah namun harmonis menggambarkan kejayaan pada akhir cerita. Kemudian ada salah satu sudut yang terang menyimbolkan kemenangan atau kegembiraan. Pada bangunan sanggar tari dan display batik dibuat semenaik mungkin dengan memunculkan point of view untuk melambangkan kesejahteraan pada akhir cerita.</p>			<p>-Menyatukan display batik dengan gedung sanggar dan berbentuk berkelok. -Berdekatan dengan parker dan akses jalan keluar dari tapak yang merupakan ujung dari cerita.</p>	
	Material	Warna			
	HPL, Akrilik, Melamin	Warna-warna terang	Kemenangan		

4.5.3. Diagram Keterkaitan makro

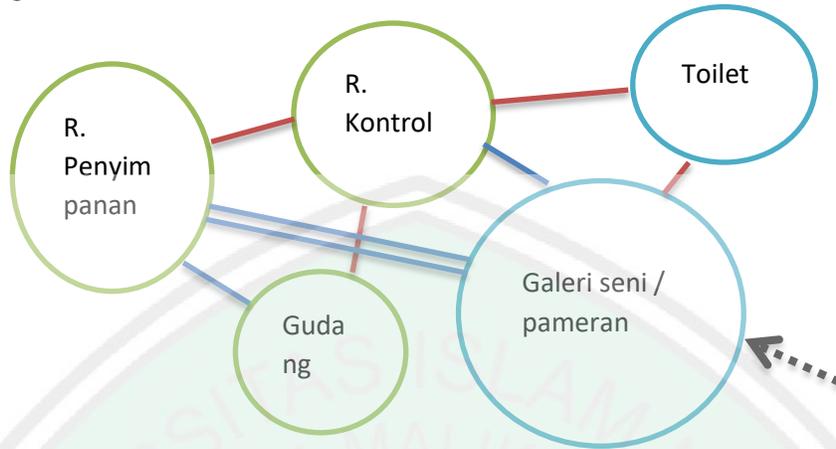


4.5.4. Diagram Keterkaitan mikro

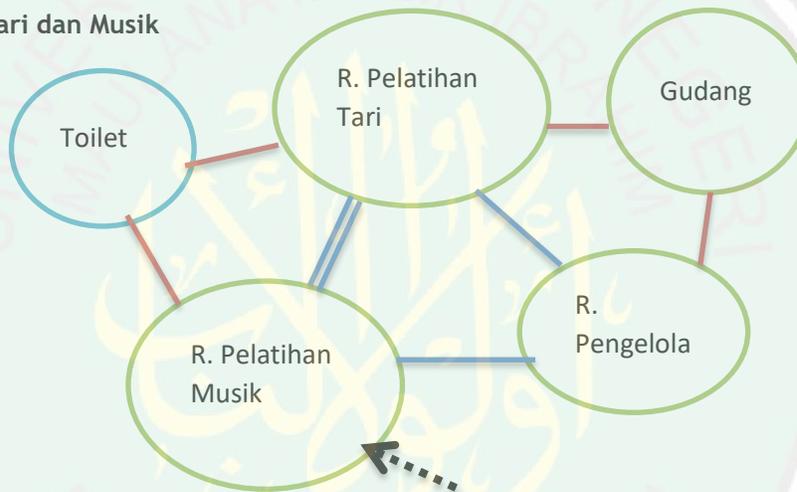
Gedung Pertunjukan seni



Gedung Galeri Seni

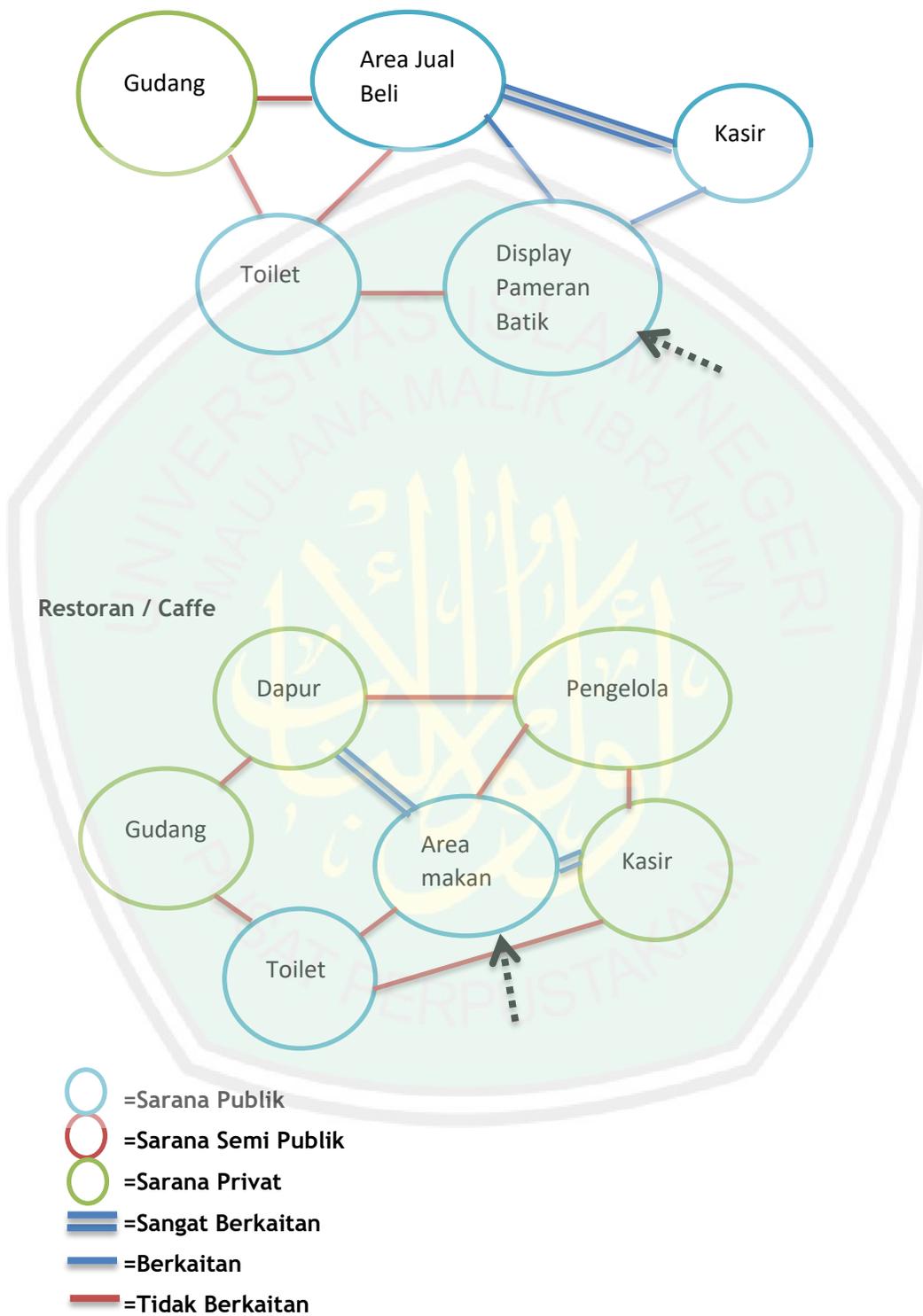


Sanggar Tari dan Musik



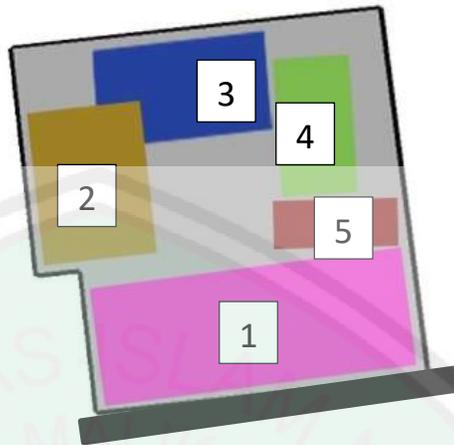
- =Sarana Publik
- =Sarana Semi Publik
- =Sarana Privat
- ▬ =Sangat Berkaitan
- ▬ =Berkaitan
- ▬ =Tidak Berkaitan

Display Batik



4.5.5 Bubble diagram Makro

Alternatif 1



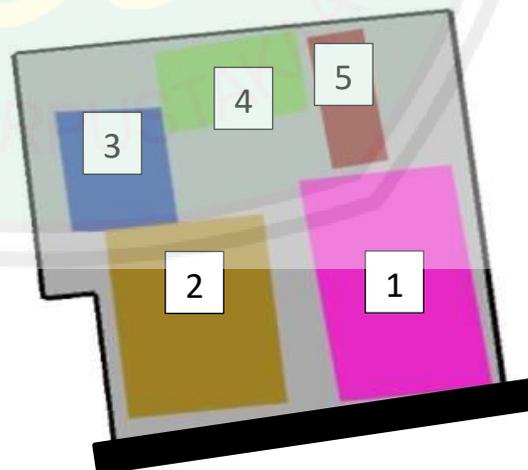
Alternatif 2



Alternatif 3

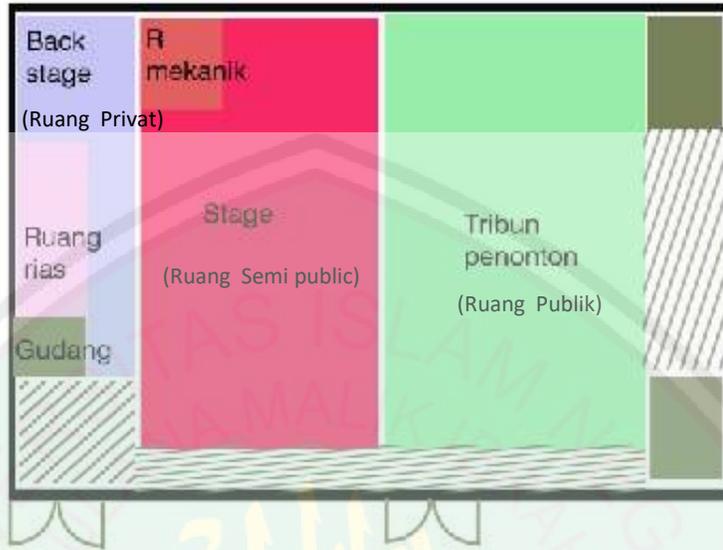
Keterangan:

- (1) Parkir
- (2) Gedung
Pertunjukan / teater
- (3) Gedung Galeri
Seni
- (4) Sanggar Tari &
Musik
- (5) Display Batik



4.5.6 Blockplan

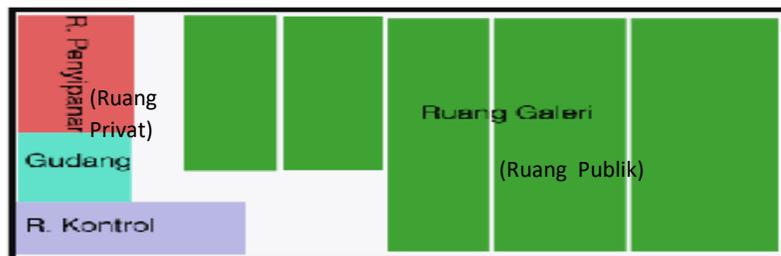
Gedung Pertunjukan



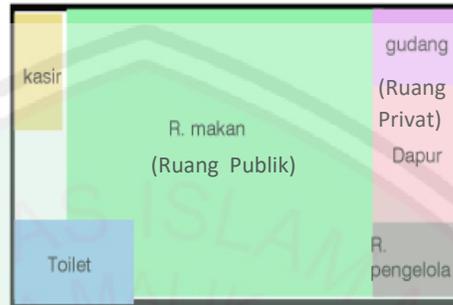
Sanggar Tari & Sanggar Musik



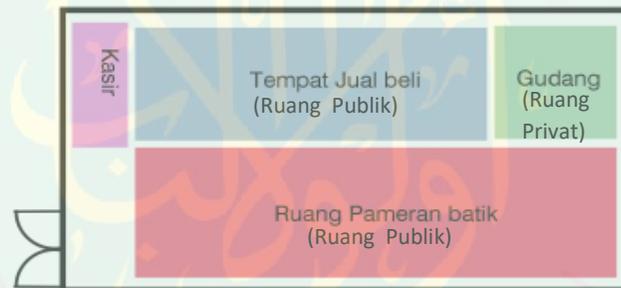
Gedung Galeri



Caffetaria



Display Batik



4.6 Analisis Tapak / Site

4.6.1 Lokasi Tapak

Kota Madya	: Madiun
Kecamatan	: Taman
Kelurahan	: Mojorejo
Lokasi Tapak	: Jl. Taman Praja
Luas Tapak	: 21.500 m ²

a. Potensi

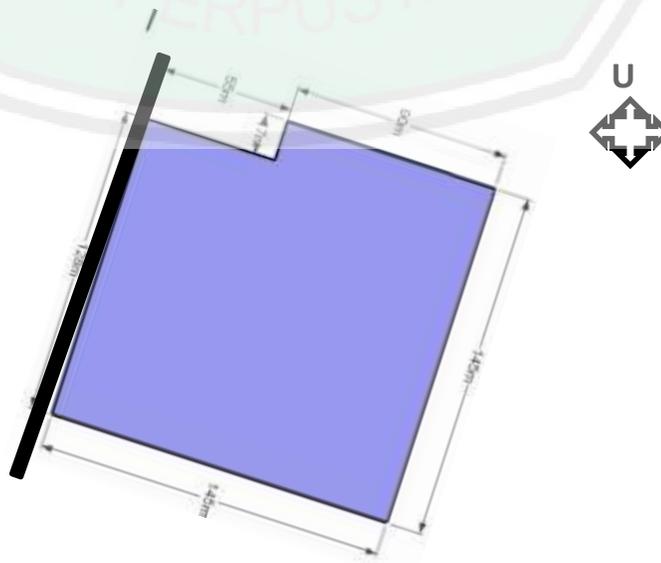
- Berada di kota Madiun yang letaknya tidak terlalu jauh dari Kabupaten Madiun
- Masih terjaga keaslian alamnya, terlihat dari vegetasi yang masih banyak dan lebat, vegetasi ini bisa meminimalisir dampak global warming

b. Hambatan

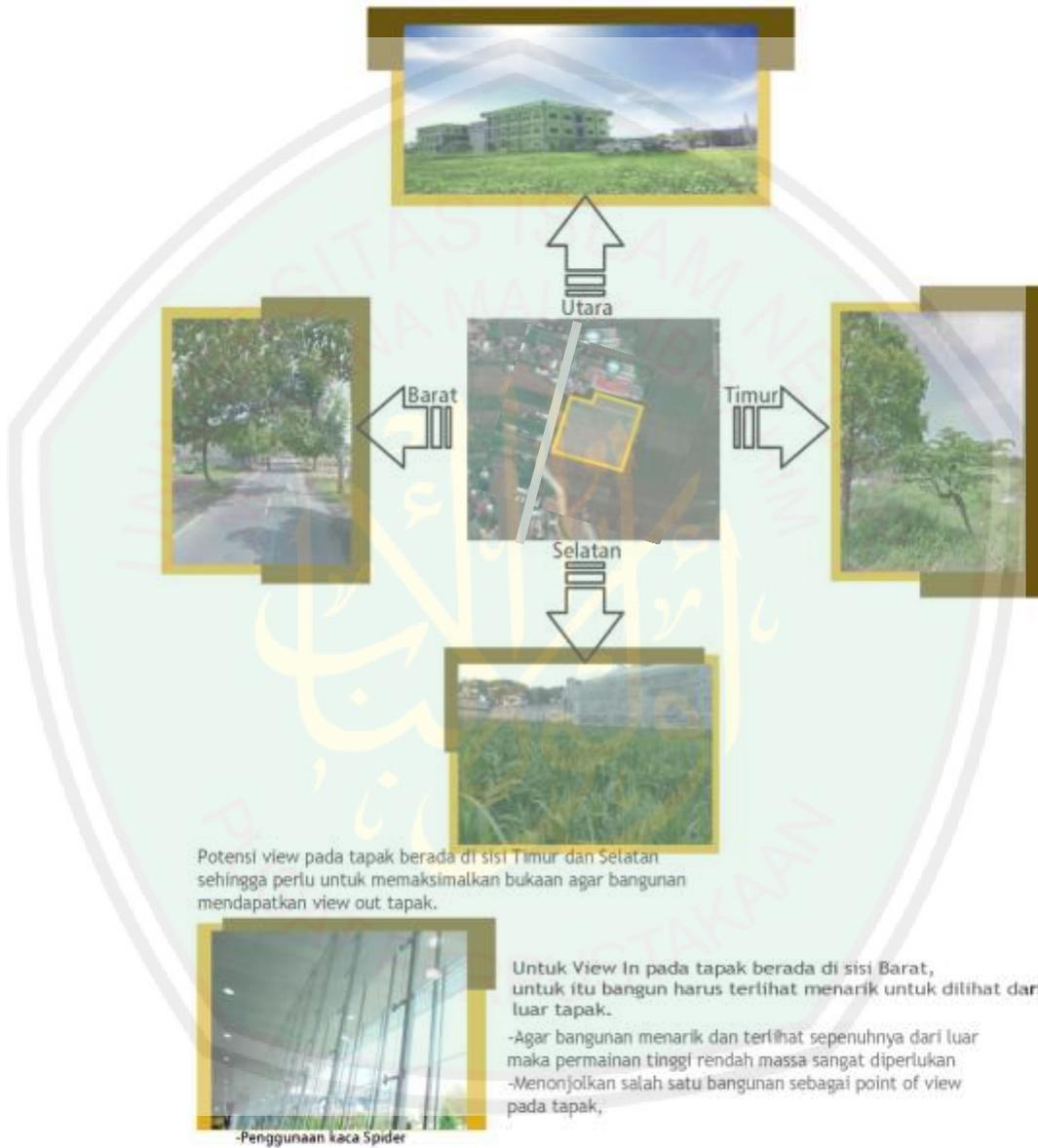
- Adanya bangunan semi permanen di area Tapak
- Tapak terlalu luas dan besar, perlu penataan maksimal

4.6.2 Dimensi Tapak

Tapak pada perancangan Performing Arts Center Madiun memiliki luasan sekitar ± 2,1 Ha. Adapun detail dimensi tapak sebagai berikut :



4.6.3 View



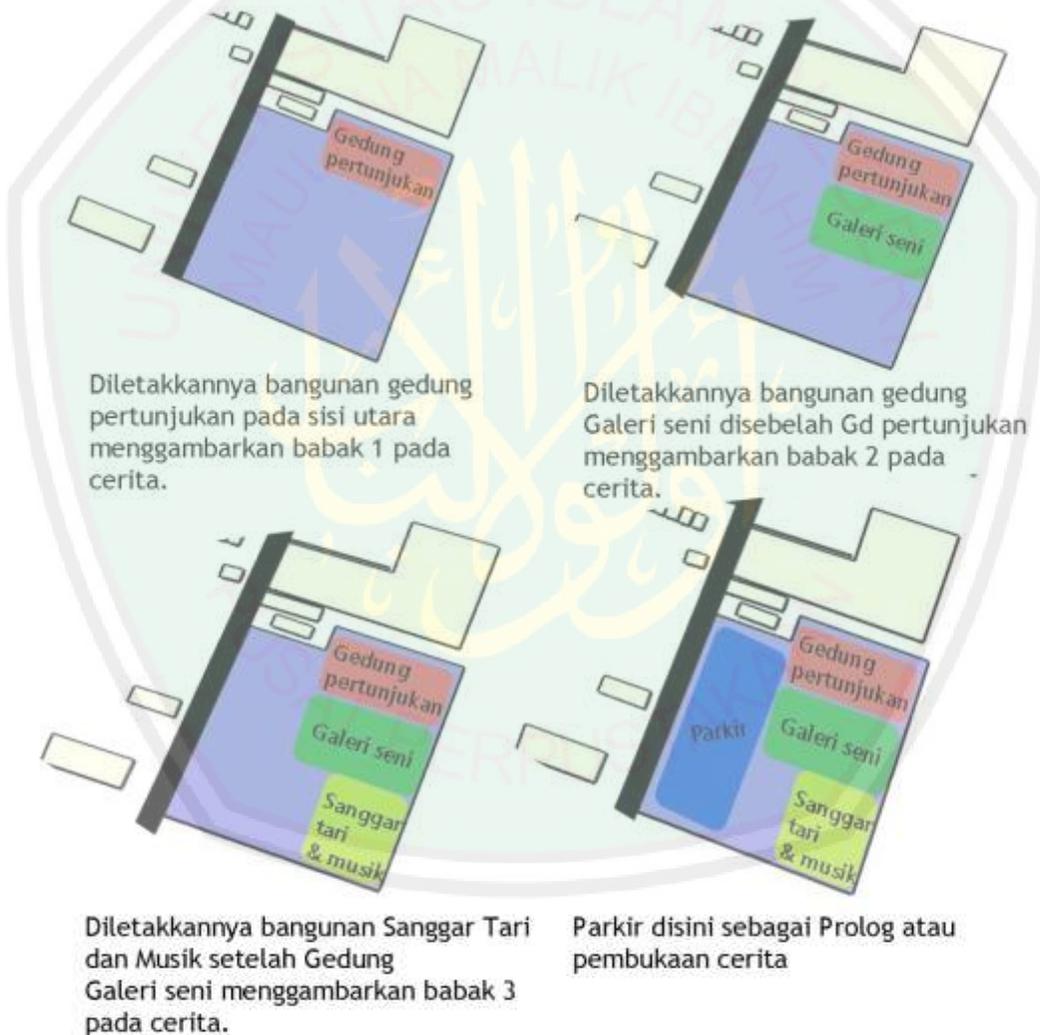
4.6.4 Batasan Tapak dan Perletakan zoning

Batasan Tapak dan Perletakan Zoning

- Prinsip-prinsip:
 -Keselarasan
 -Kearifan lokal
 -Kekuatan dan keindahan
 -Potensi

Babak	1	2	3
Alur Pengunjung	Gedung pertunjukan	Gedung Galeri seni	Sanggar tari & musik
Interpretasi	Kacau, Menakutkan, Kekurangan	Tenang, Hangat	Menegangkan, kemenangan

Alternatif 1 : Perletakan massa dimulai dari barat yang berada di sebelah parkir untuk memudahkan jangkauan dan menjauhkan bangunan dari jalan raya. Untuk jangkauannya dimulai dari sisi kiri tapak kemudian ke arah kanan tapak.

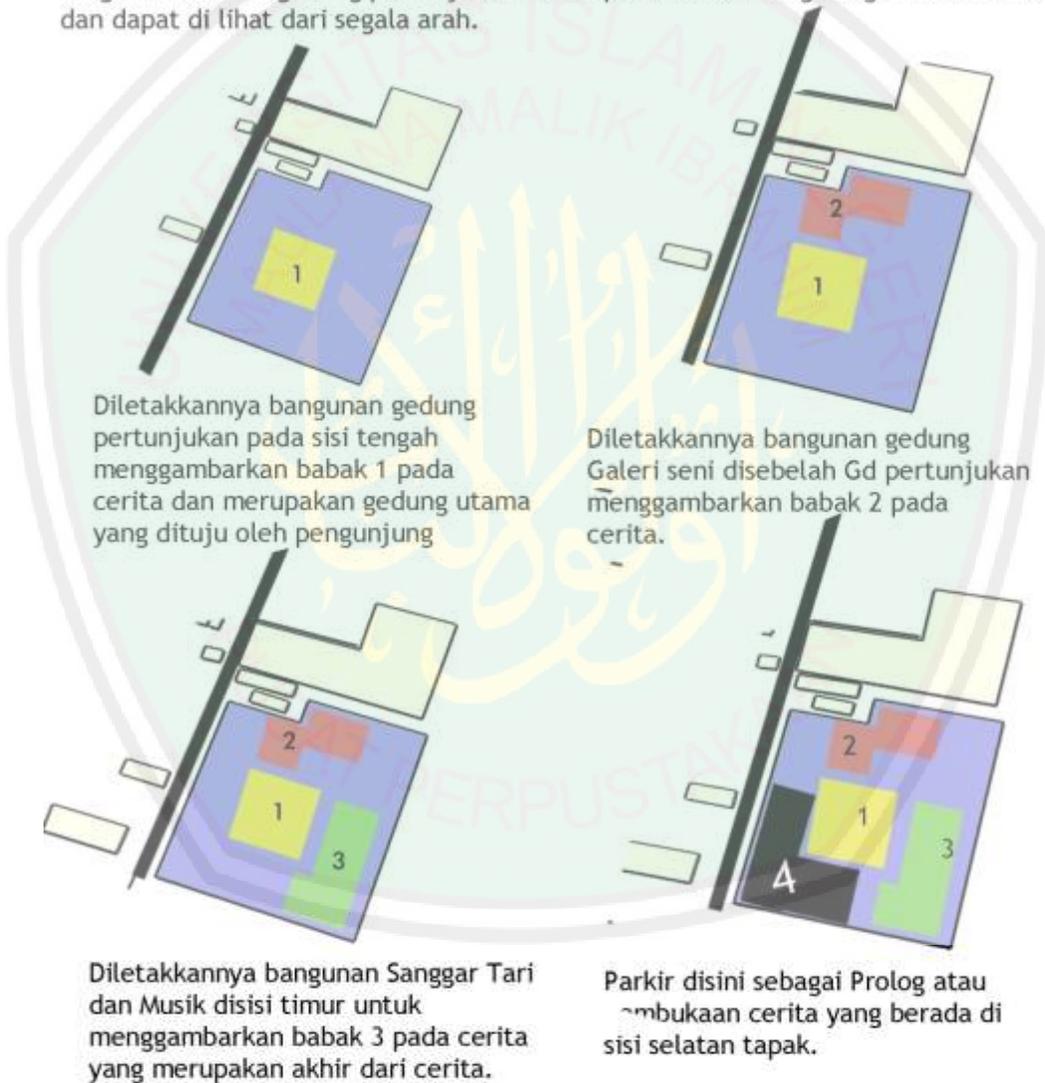


Batasan Tapak dan Perletakan Zoning

- Prinsip-prinsip:
 -Keselarasan
 -Kearifan lokal
 -Kekuatan dan keindahan
 -Potensi

Babak	1	2	3
Alur Pengunjung	Gedung pertunjukan	Gedung Galeri seni	Sanggar tari & music
Interpretasi	Kacau, Menakutkan, Kekurangan	Tenang, Hangat	Menegangkan, kemenangan

Alternatif 2 : Perletakan massa dimulai dari tengah yang gunanya untuk menonjolkan fungsi utama dari gedung pertunjukan. Ditempatkan disini tengah agar mudah diakses dan dapat di lihat dari segala arah.



Batasan Tapak dan Perletakan Zoning

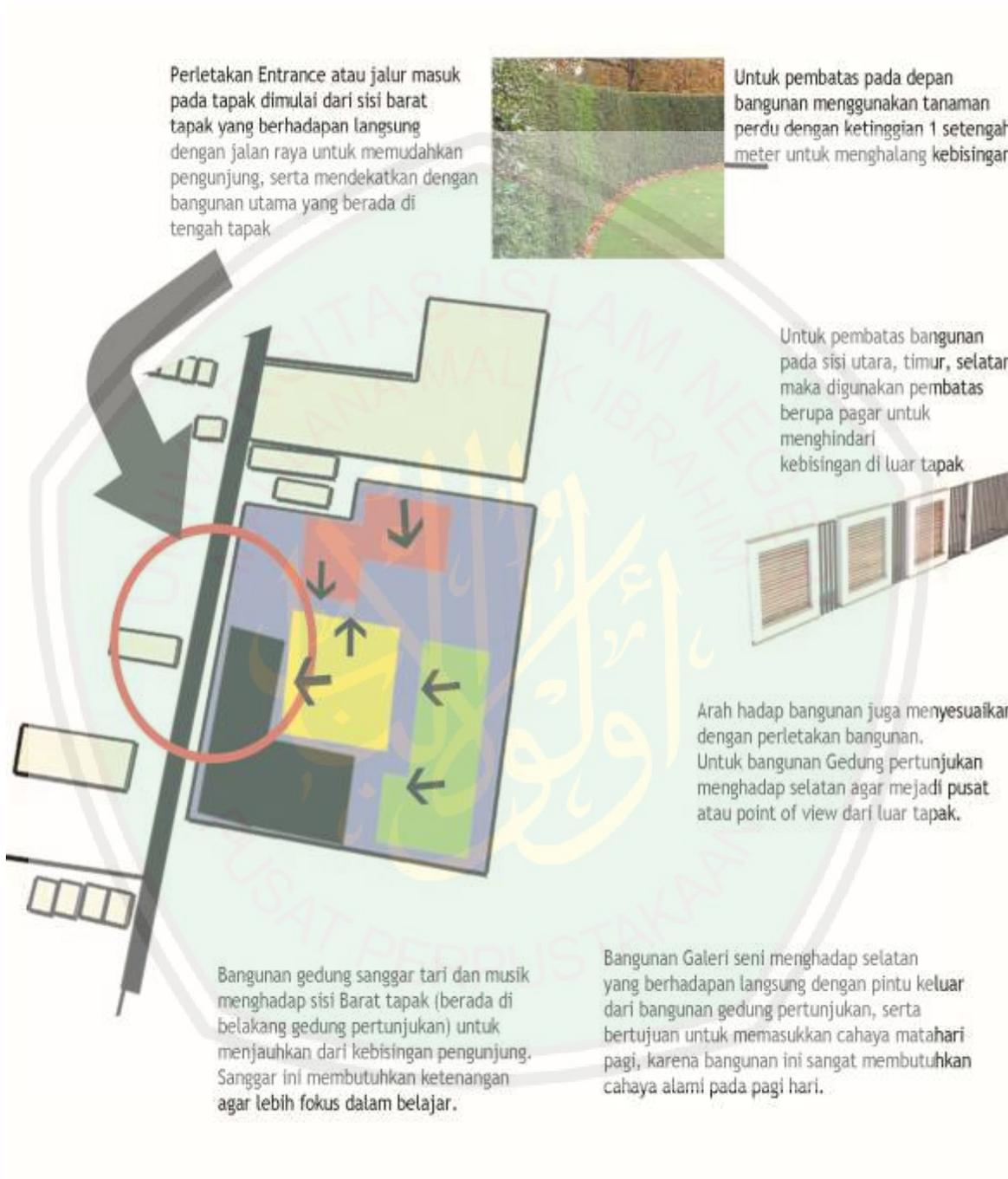
- Prinsip-prinsip:
 -Keselarasan
 -Kearifan lokal
 -Kekuatan dan keindahan
 -Potensi

Babak	1	2	3
Alur Pengunjung	Gedung pertunjukan	Gedung Galeri seni	Sanggar tari & music
Interpretasi	Kacau, Menakutkan, Kekurangan	Tenang, Hangat	Menegangkan, kemenangan

Alternatif 3 : Perletakan massa di tata berkelok, sehingga akses sirkulasinya berada di tengah tapak seperti memusat. Bangunan saling berhubungan dengan bangunan yang lain bertujuan untuk menyesuaikan alur cerita.



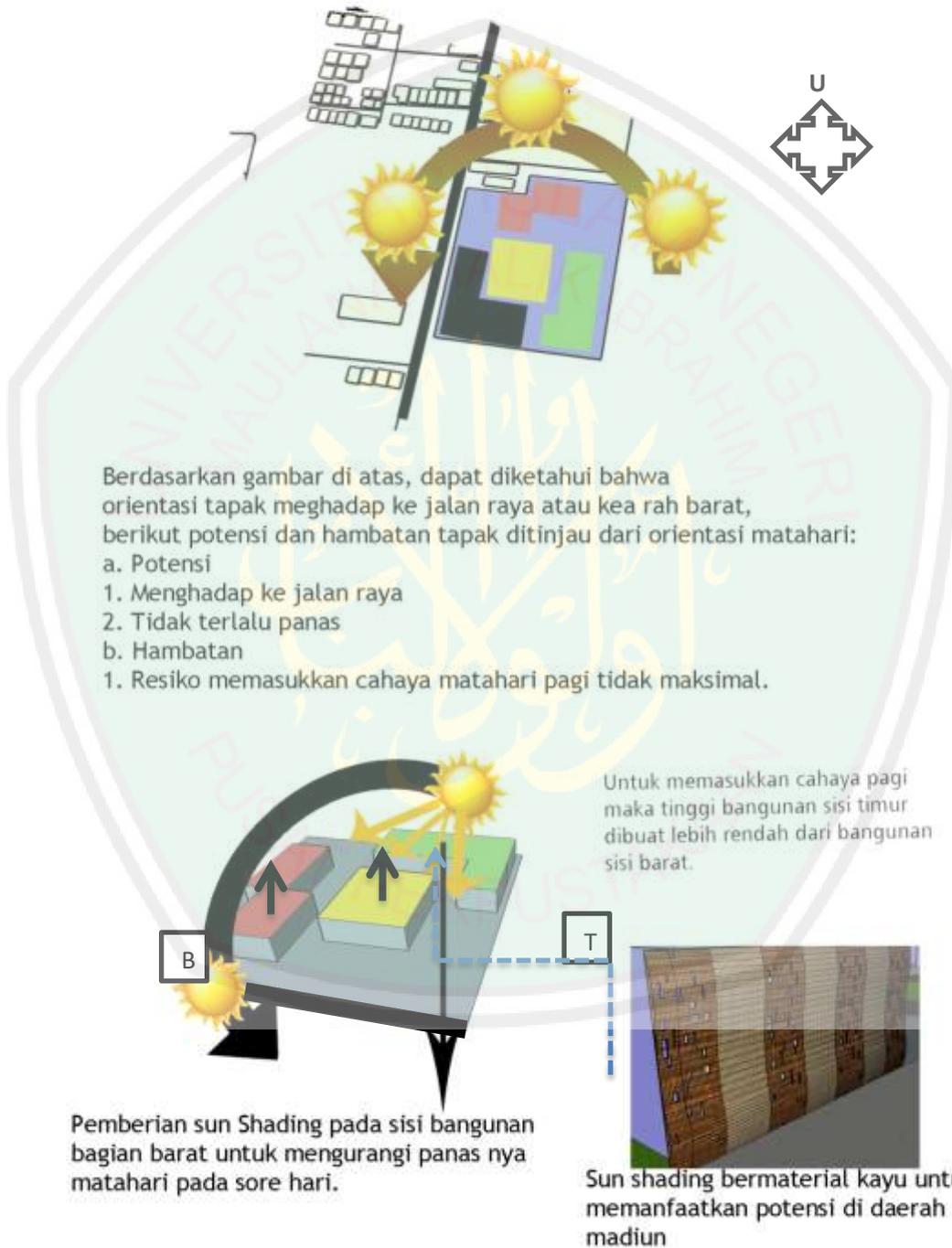
Kesimpulan dari ketiga alternatif diatas yang akan digunakan pada rancangan dan selanjutnya akan di analisis adalah alternative 2 dengan penempatan massa utama pada tengah tapak bertujuan untuk menonjolkan bangunan utama.



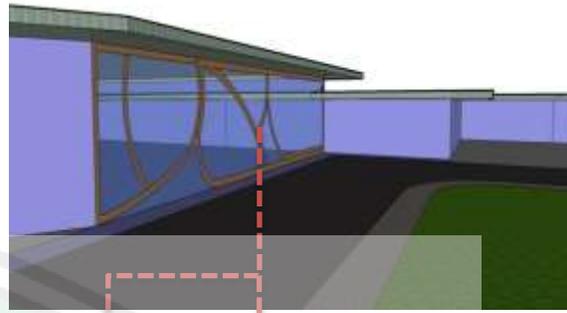
4.6.5 Analisis Matahari

Analisis Matahari

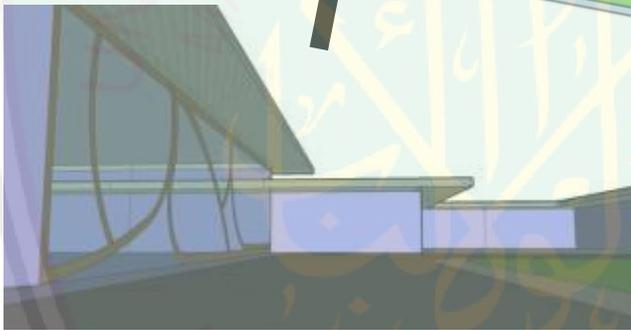
- Prinsip-Prinsip: +
- Keselarasan
 - Kearifan lokal
 - Kekuatan dan keindahan
 - Potensi



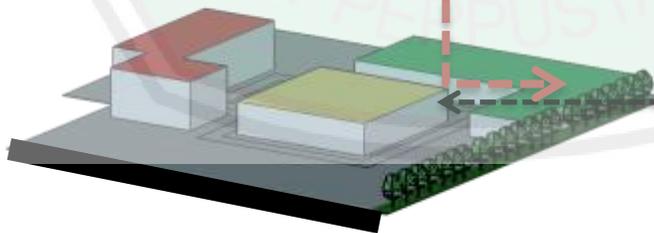
Untuk sisi timur tapak yang sangat intens terkena sinar matahari maka pada jendela menggunakan Tmpered Glass sun-proof untuk menghindari berlebihnya cahaya yang masuk pada bangunan.



Pemberian Kanopi di setiap sisi tepi depan bangunan sangat diperlukan agar pengunjung tidak kepanasan karena intensitas matahari yang tinggi.



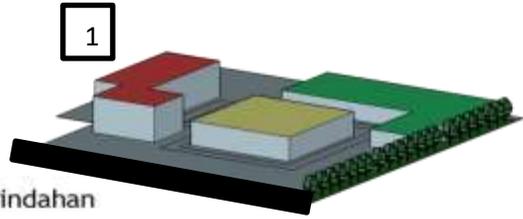
Serta pemberian pohon-pohon peneduh seperti pohon Tabebuaya untuk mengurangi panas matahari pada siang hari.



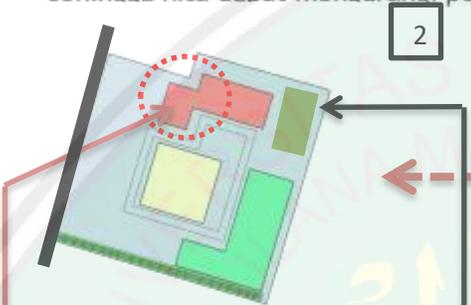
4.6.6 Analisis Arah Angin

Analisis Arah Angin

- Prinsip-prinsip:
- Keselarasan
 - Kearifan lokal
 - Kekuatan dan keindahan
 - Potensi



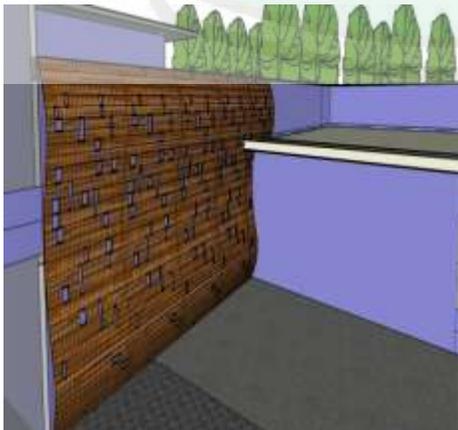
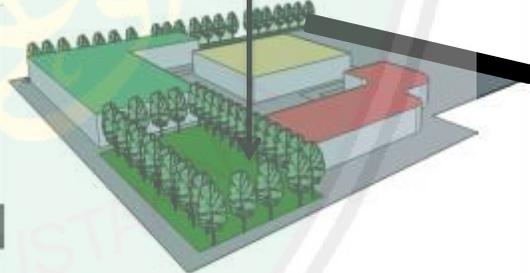
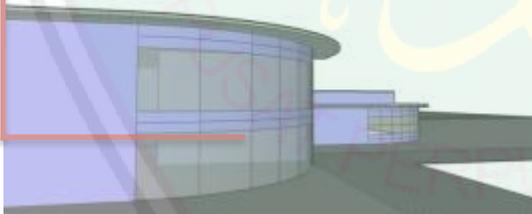
Arah angin dapat dimaksimalkan begitu pula potensi iklim. Pemanfaatan angin ini untuk menghasilkan penghawaan alami yang dapat mengurangi penggunaan Air Conditioner (AC) sehingga kita dapat mengurangi penggunaan energy yang berlebihan.



Untuk memaksimalkan angin yang berasal dari arah barat laut maka bentuk bangunan dipotong menjadi bentuk bulat untuk memasukkan angin ke seluruh massa bangunan serta memberi bukaan di tengah bangunan agar angin angin bisa masuk kedalam bangunan.

Untuk mengatur banyaknya angin yang masuk kedalam bangunan maka menggunakan desain bukaan jendela jungkit. Jendela ini dipasang disetiap bangunan yang memerlukan penghawaan alami kecuali pada ruang gedung pertunjukan yang hanya menggunakan penghawaan buatan

Pada bangunan sisi utara juga dibentuk melengkung agar dapat memasukkan angin dan memberi space agar angin bisa masuk ke dalam bangunan yang lain.



Memberikan tanaman pada sisi tengah tapak untuk memecah udara agar tidak terjebak ditengan tapak dan bisa menyebar ke keseluruh massa bangunan. Pohon yang digunakan yaitu pohon tanjung

Penggunaan secondary skin untuk memaksimalkan bukaan pada bangunan

4.7 Sirkulasi dan aksesibilitas

Sirkulasi dalam perencanaan bangunan adalah sebuah proses perencanaan yang sangatlah penting karena jika perencanaan sirkulasi tidak baik maka akan mengganggu kenyamanan pengguna dan akan terjadi ketidak teraturan pengguna dalam aktivitas. Penerapan multi entrance, yaitu jalur masuk berdekatan bahkan terkesan menyatu dengan jalur keluar pada tapak sehingga memudahkan pengunjung dalam mengakses bangunan.

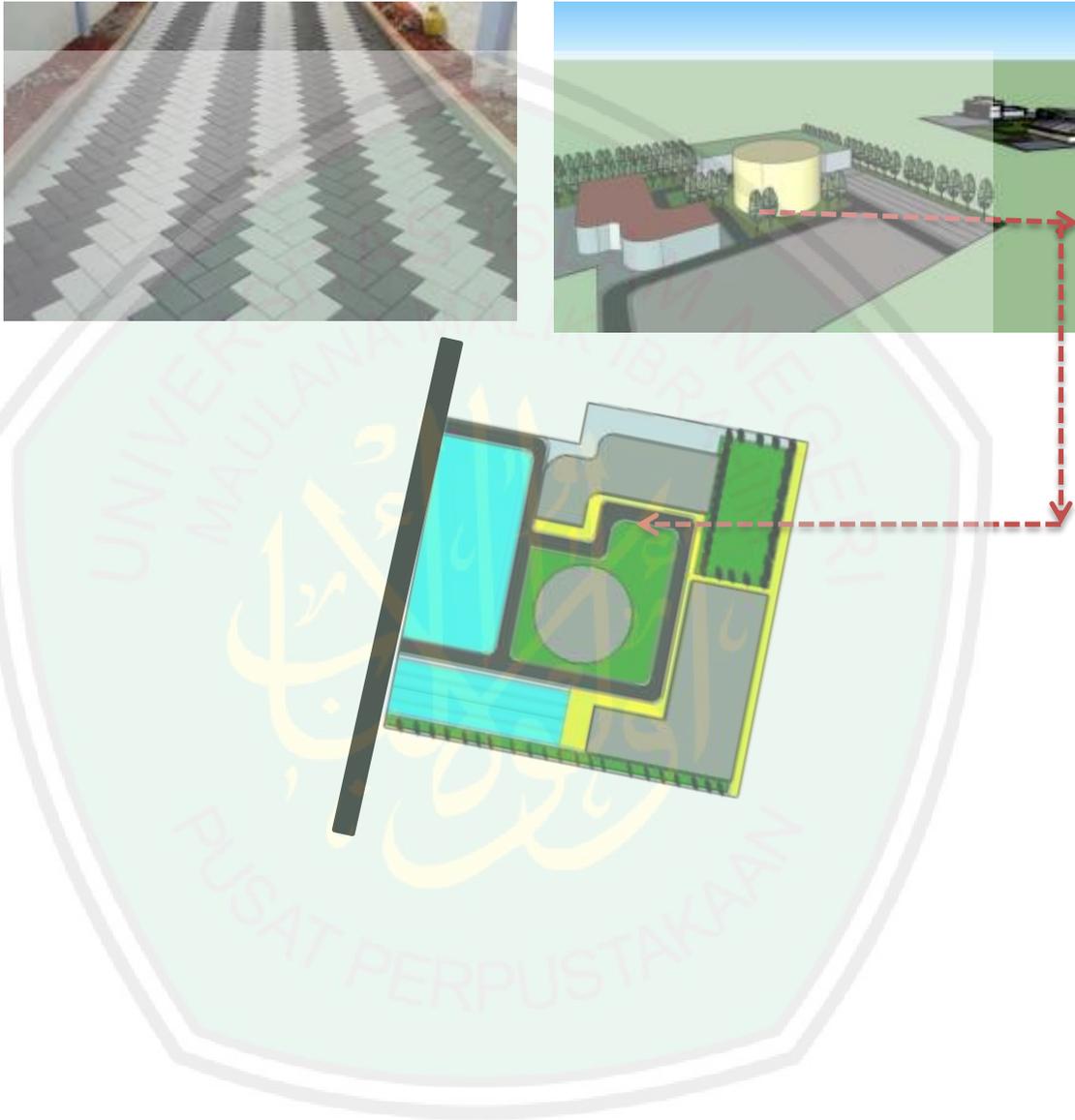
1. Perletakan sirkulasi menyesuaikan pada interpretasi cerita sesuai babak. Untuk babak pertama menggambarkan jalan pada pintu masuk hingga menuju gedung pertunjukan yang diberi kelokan untuk menggambarkan suasana yang berantakan atau kacau. Serta perletakan zona parkir kendaraan yang ramai menggambarkan suasana gaduh.
2. Untuk babak dua di aplikasikan pada RTH di sekitar gedung pertunjukan yang menggambarkan suasana tenang dan nyaman.
3. Untuk babak ke 3 di aplikasikan dengan jalan menuju keluar tapak yang lurus tanpa kelokan seolah menuju ke puncak cerita.



Untuk area parkir berada di depan tapak, namun tetap ada tempat parkir kendaraan roda dua disetiap depan bangunan untuk memudahkan pengunjung

Kemudian material yang digunakan menggunakan perkerasan dari paving stone.

Untuk zona tanpa kendaran digunakan sebagai RTH dan ruang komunal outdoor.

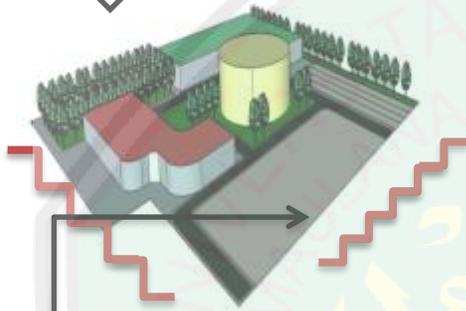


4.8 Analisis Kebisingan

Analisis Kebisingan

Prinsip-Prinsip:

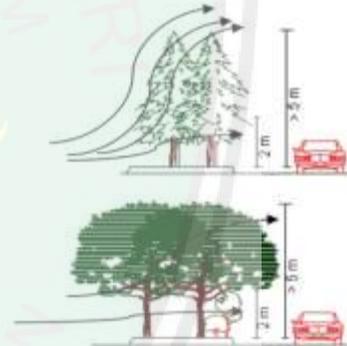
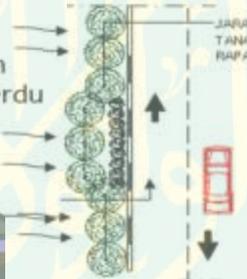
- Keselarasan
- Kearifan lokal
- Kekuatan dan keindahan
- Potensi



Sumber kebisingan yang cukup tinggi berasal dari sisi Utara dan sisi Barat tapak. Untuk mengurangi kebisingan maka dengan menempatkan bangunan gedung theater yang keada suara disisi Barat yang berbatasan dengan STIKES Bhakti Husada Madiun.

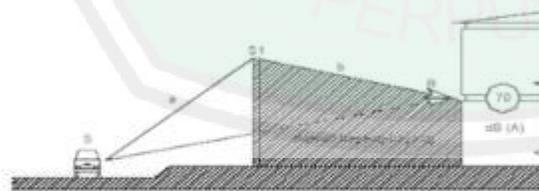
Meletakkan massa bangunan yang jauh dari jalan raya untuk menghindari kebisingan.

Pemberian vegetasi seperti pohon Glodogan Tiang dan tumbuhan perdu pada sisi jalan untuk meredam kebisingan

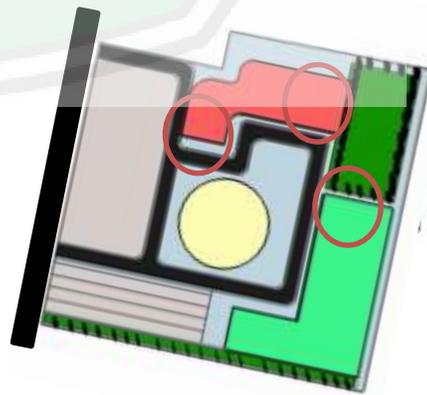


Tidak menggunakan paving block guna menghindari pemantulan suara

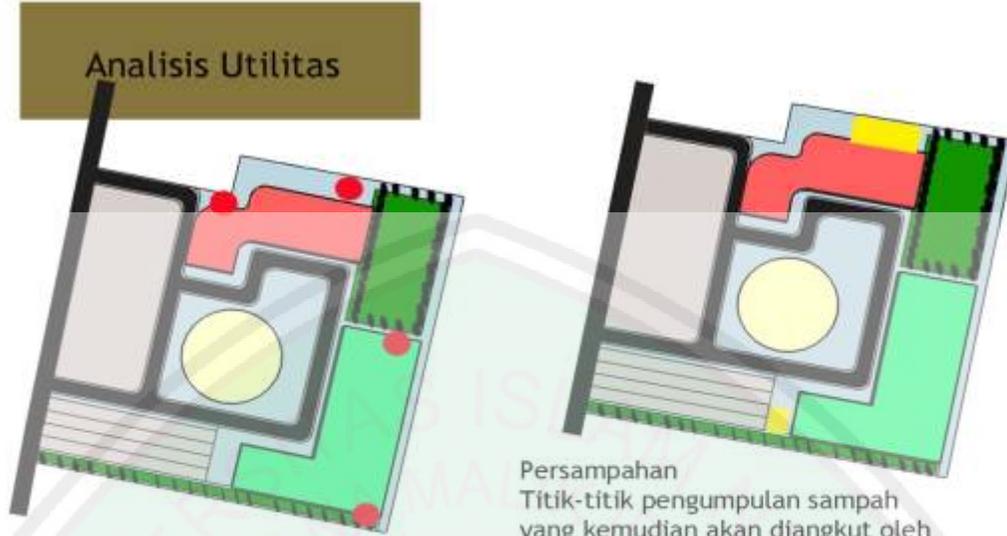
Pemberian sudut sudut disetiap massa bangunan untuk memecah suara



Penambahan dinding pembatas untuk memantulkan suara dari luar bangunan



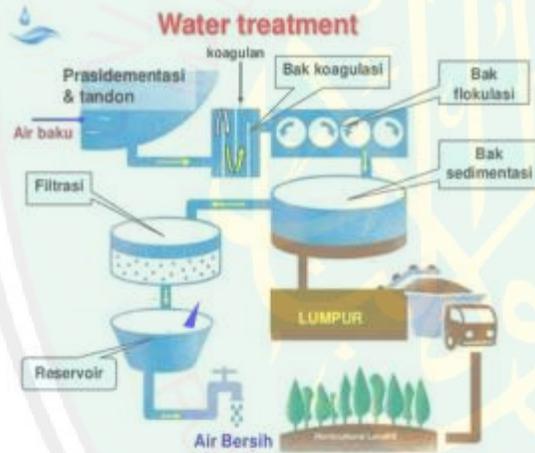
4.9 Analisis Utilitas



Analisis Utilitas

Limbah Kotor
Bio Tank terletak diujung-ujung setiap

Persampahan
Titik-titik pengumpulan sampah yang kemudian akan diangkut oleh truk pembuang sampah



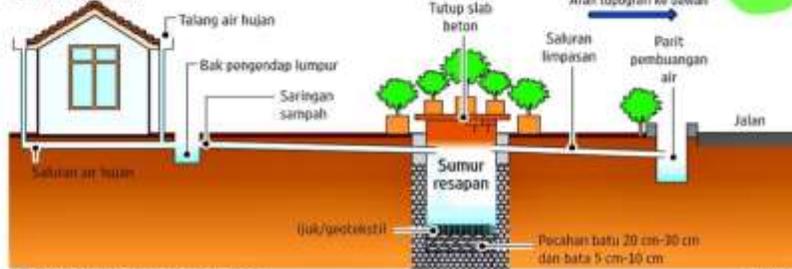
Menggunakan sistem water tratment adalah sebuah struktur yang dirancang untuk membuang limbah biologis dan kimiawi dari air sehingga memungkinkan air tersebut untuk digunakan pada aktivitas yang lain.

SUMUR RESAPAN DAN EMBUNG

Kondisi Cekungan Air Tanah



Sumur Resapan



Sumber: Kementerian Negara Riset dan Teknologi

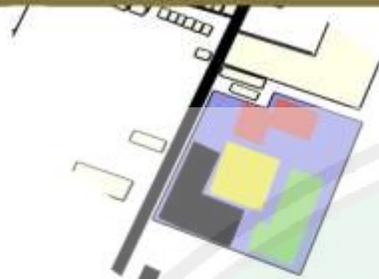
4.10 Analisis Bentuk

Analisis Bentuk

Bentuk dasar bangunan disesuaikan dengan karakteristik bangunan. Penyesuaian bentuk dasar dengan karakteristik bangunan harus disesuaikan dengan sifat bentuk. Seperti bentuk

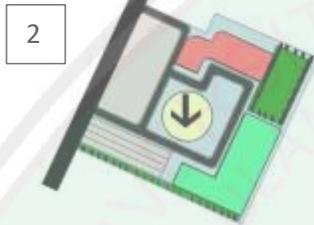
-Lingkaran :Terpusat, berarah ke dalam dan stabil (berporos),terkesan lembut karena tidak bersudut.

-Persegi : Bentuk yang statis dan netral, namun segi empat memiliki bermacam-macam variasi.



1

Agar bangunan secara keseluruhan terlihat dinamis memberikan level atau tinggi rendah yang berbeda sesuai analisis



Memberikan fokus pada salah satu massa dengan memunculkan bentuk bulat untuk memunculkan kesan kokoh pada bangunan sehingga menarik perhatian.

3



Memotong bentuk kotak menjadi sedikit melengkung untuk menyesuaikan pada prinsip keselarasan agar tidak terkesan kaku. Namun tetap mempertahankan siku diujung bangunan untuk pemecah kebisingan. Hal ini juga merupakan interpretasi dari suasana kekacauan sehingga bentuk menjadi sedikit acak atau berantakan.



4

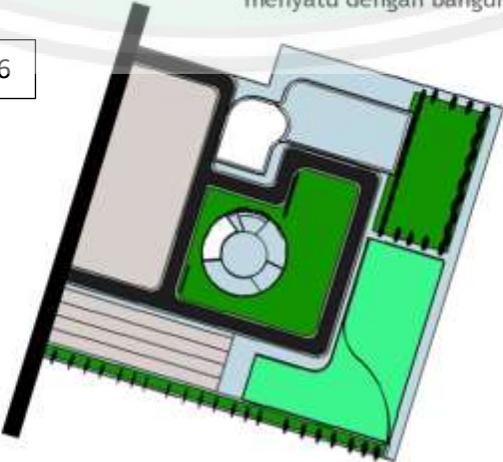
Kemudian meninggikan bangunan utama yaitu gedung theater pertunjukan yang berfungsi agar bisa membuat tribun penonton dengan kapasitas yang banyak.

5



Melakukan permainan tinggi rendah level massa bangunan untuk tetap terlihat menyatu dengan bangunan lain.

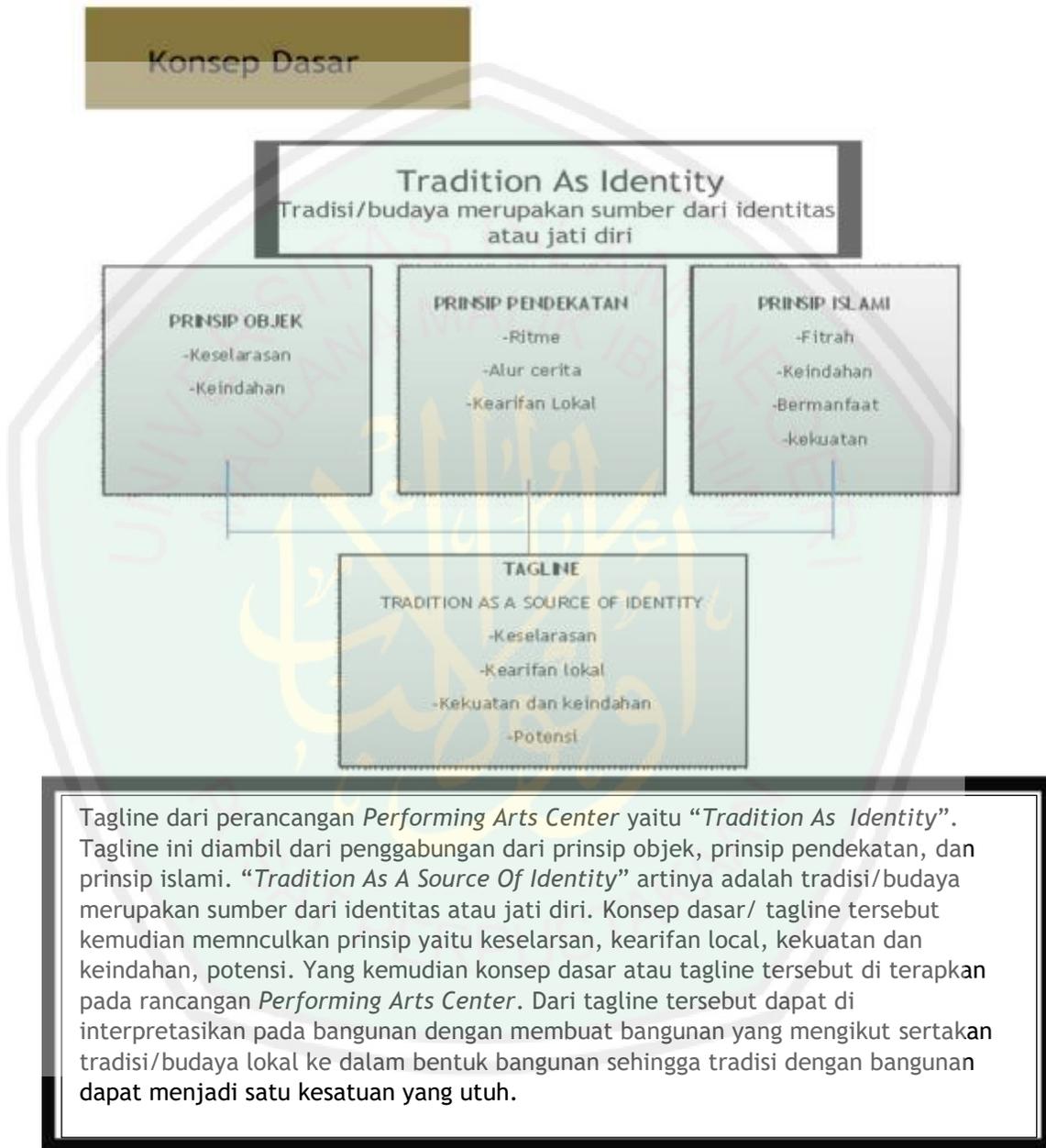
6



BAB V

KONSEP

5.1 Konsep Dasar



5.2 Konsep Tapak

Konsep Tapak

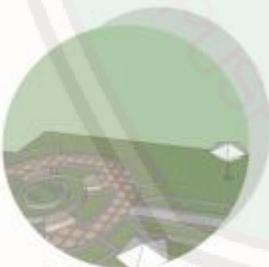
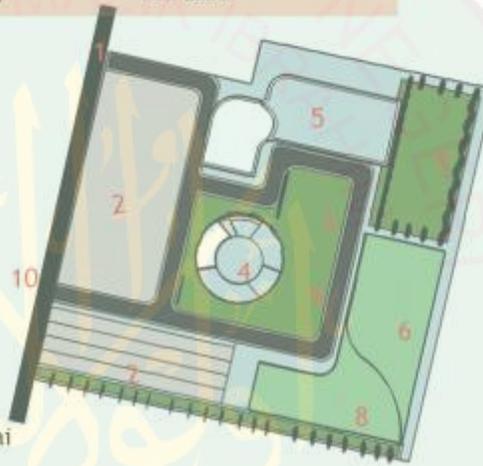
Konsep tapak merujuk dari prinsip keselarasan dan fitrah yang kemudian diterapkan pada zonasi tapak.

Area yang terbangun menyesuaikan dari prinsip keselarasan, kemudian untuk 3d dan detail bangunan menyesuaikan dengan analisis dan konsep bangunan.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. Gate entrance | 6. Zona Edukasi |
| 2. Zona parkir | 7. Zona RTH' |
| 3. Zona RTH | 8. Zona Jual Beli |
| 4. Zona pertunjukan | 9. Ruang Komunal |
| 5. Zona Pameran | 10. Exit |



Gate masuk
Gate masuk didesain dengan tinggi untuk menggambarkan munculnya cerita sehingga memperkenalkan bangunan kepada pengunjung dengan memberikan sentuhan corak batik madiun sebagai simbol bangunan.



Taman/ RTH
Taman pada bangunan merupakan interpretasi dari babak 2 yang merupakan penggambaran suasana tenang.

Untuk Zona parkir merupakan pengaplikasian dari babak 1 yang merupakan awal cerita



Area komunal
Area komunal pada tapak merupakan aplikasi dari babak ke 3 yang merupakan area untuk berkumpul dan beristirahat.

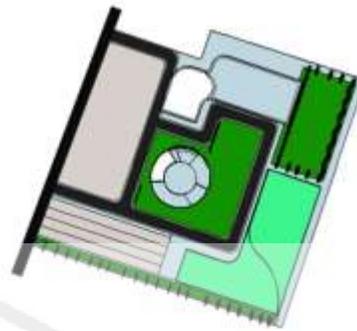


Zona Parkir

5.3 Konsep Bentuk

Konsep Bentuk

Bentuk massa bangunan sesuai dengan pendekatan sehingga seluruh bangunan saling berhubungan dengan mengikuti urutan babak mulai dari babak 1 samapai babak 3.



Bentuk bangunan mengikuti bentuk tapak dengan analisis diatas, dengan memberikan bentuk seperti lika-liku yang disesuaikan juga dengan sirkulasi di dalam tapak yang mengartikan perbedaan level menurut zonasi yang telah ditentukan. Interaksi bangunan dengan sekitar dibuka dengan lubang-lubang yang memungkinkan interaksi cahaya alami terwujud pada siang hari



Penerapan ketidak teraturan pada bangunan sanggar tari & musik menggambarkan klimaks pada cerita



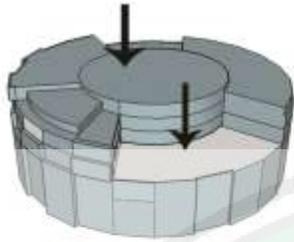
1



Shading di sisi barat lobby menggunakan bahan material dari kayu yang merupakan penerapan dari prinsip memanfaatkan potensi setempat, juga agar memasukkan cahaya pada sore hari agar terkesan misteri

Permainan tinggi rendah pada setiap bangunan untuk menghadirkan pengalaman pemaknaan ruang

2



Permainan tinggi rendah bangunan juga terjadi pada bangunan gedung pertunjukan pada bagian atas atau atap bangunan yang berbentuk lingkaran untuk memunculkan suasana yang kacau dan abstrak.

6

3



4

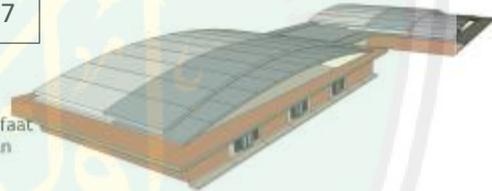
Penggunaan material kayu untuk rooster dan kacayang ditata berjajar serta berurutab pada gedung lobby juga diterapkan untuk memunculkan prinsip memanfaatkan potensi dari daerah itu sendiri dan memunculkan kesan yang teratur dan tertata pada bangunan.

Penggunaan material kayu lebih dominan pada bangunan gedung pertunjukan agar bangunan lebih menarik dan memunculkan kesan misteri dengan menggunakan perpaduan warna abu-abu, hitam, dan warna coklat kayu.



Pada gedung Galeri seni lebih sedikit menggunakan material kaca karena pada gedung galeri seni ini lebih tertutup serta menggunakan atap dag untuk memberikan kesan kesederhanan serta merupakan interpretasi dari peristiwa awal cerita yang saat itu musim pagueblug yang sangat kekurangan.

7



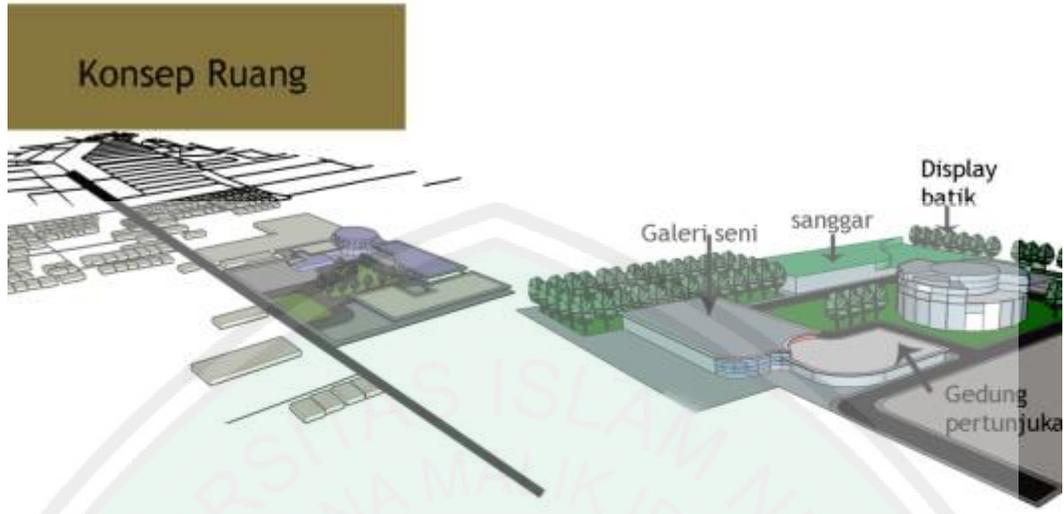
Penggunaan atap melengkung pada bangunan sanggar tari & musik, retail display batik untuk memberikan kesan dinamis dan tenang yang dan saling berhubungan.

5

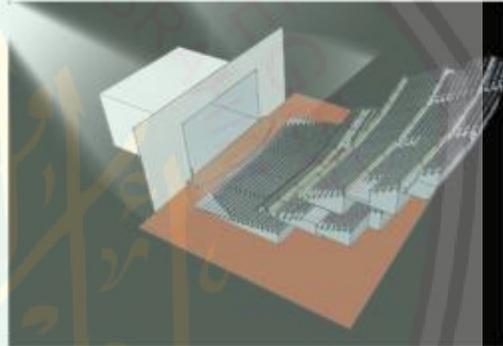


Lobby dan gedung galeri seni dijadikan menjadi satu bangunan yang menyatu secara fasad namun untuk aksesnya berbeda.

5.4 Konsep Ruang



Desain Ruang gedung pertunjukan menggunakan warna gelap perpaduan merah dengan hitam untuk memunculkan kesan menakutkan dan suasana mencekam



Pada ruang galeri seni terkesan memunculkan suasana hangat dan tenang pada gedung galeri seni, serta penggunaan material alami seperti kayu, batu dll. Penggunaan warna putih juga lebih dominan



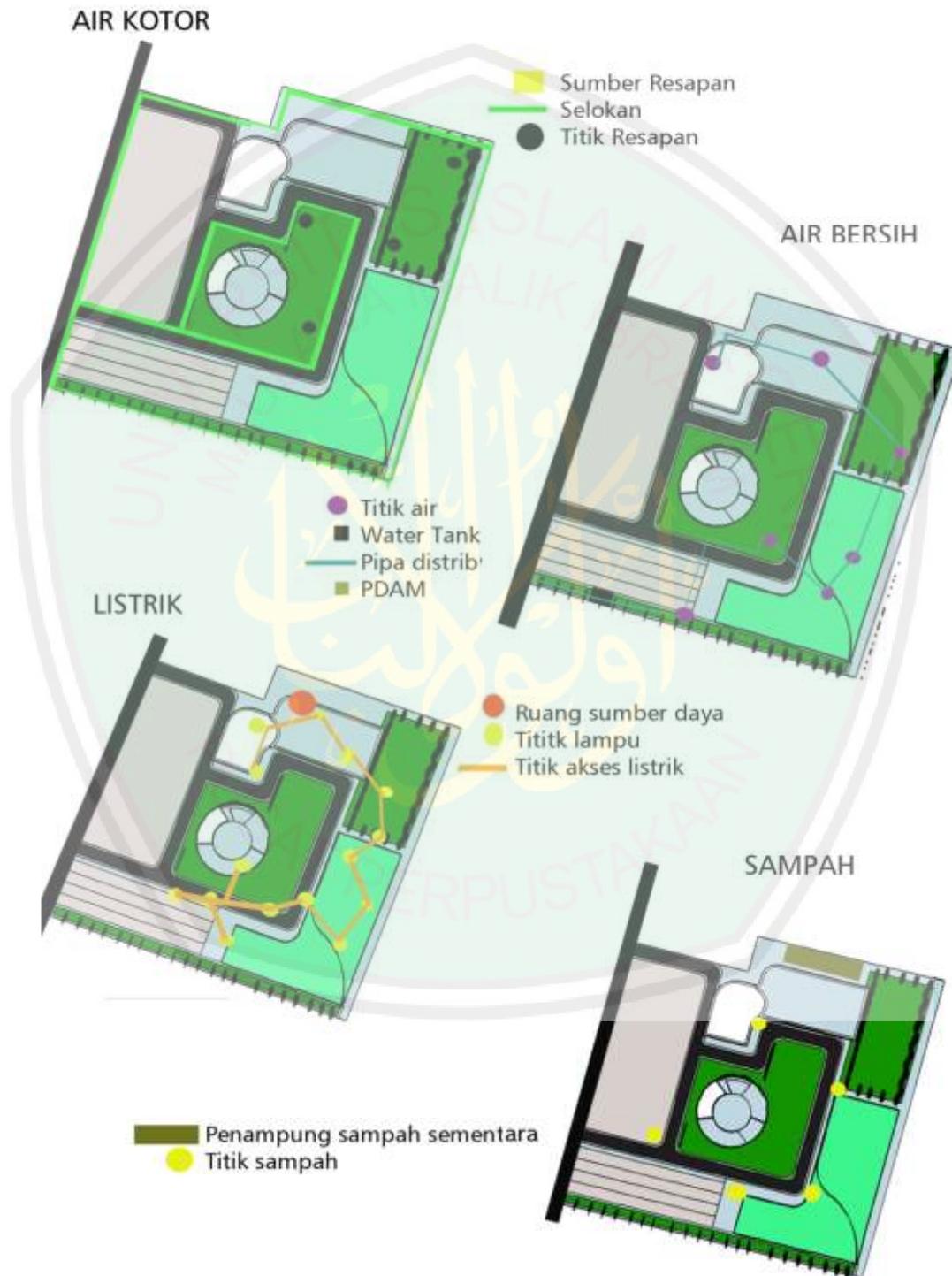
Suasana yang menegangkan itu juga di gambarkan dalam bentuk bangunan dan interior bangunan Ruang kelas tari & musik yang memunculkan suasana tegas dan penggunaan warna-warna yang berani.

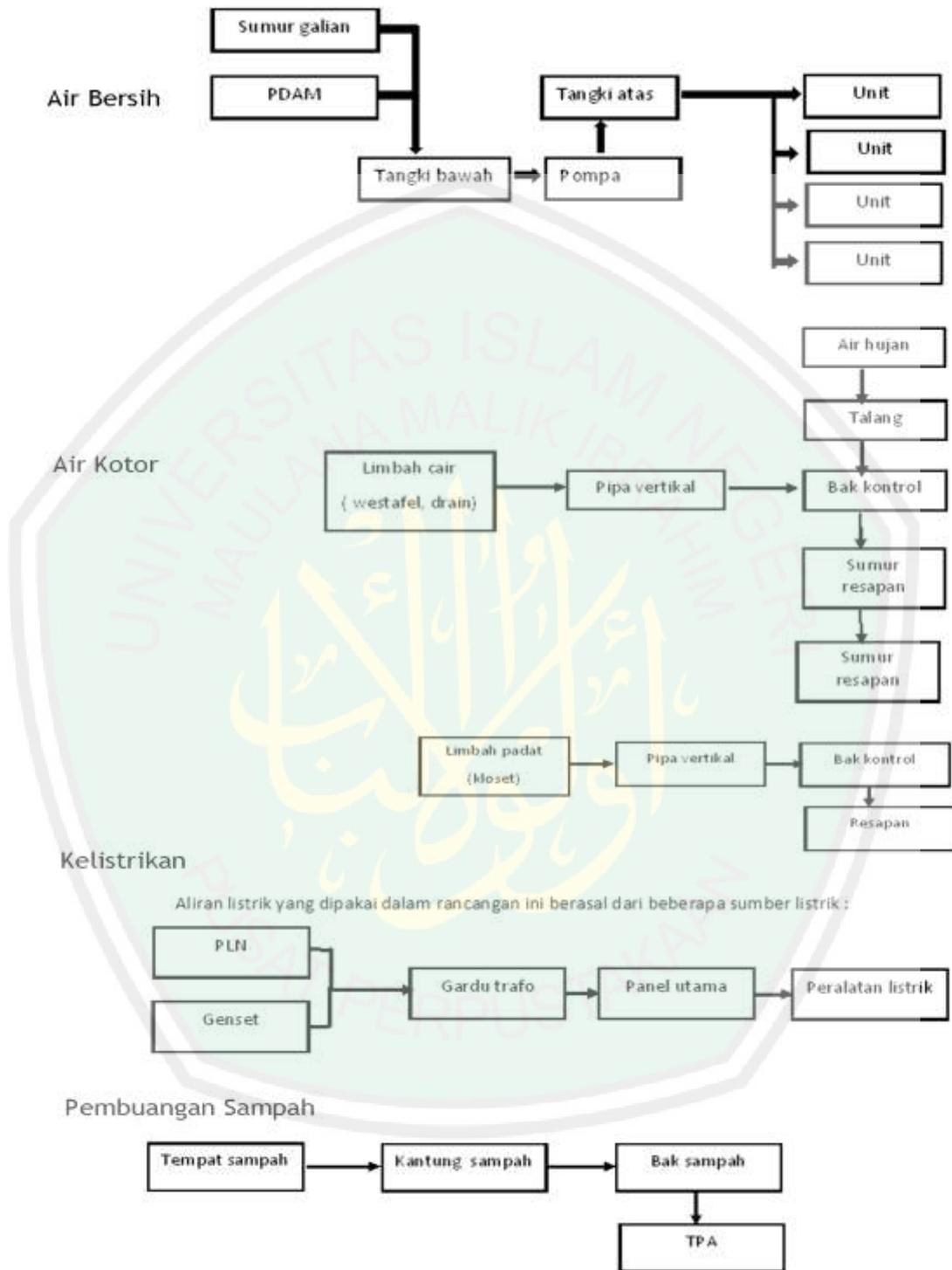


Pada Display batik memberikan nuansa yang cerah dengan penggunaan material yang warna warni serta maerial dengan tekstur mengkilap, permainan tinggi rendah namun harmonis menggambarkan kejayaan pada akhir cerita

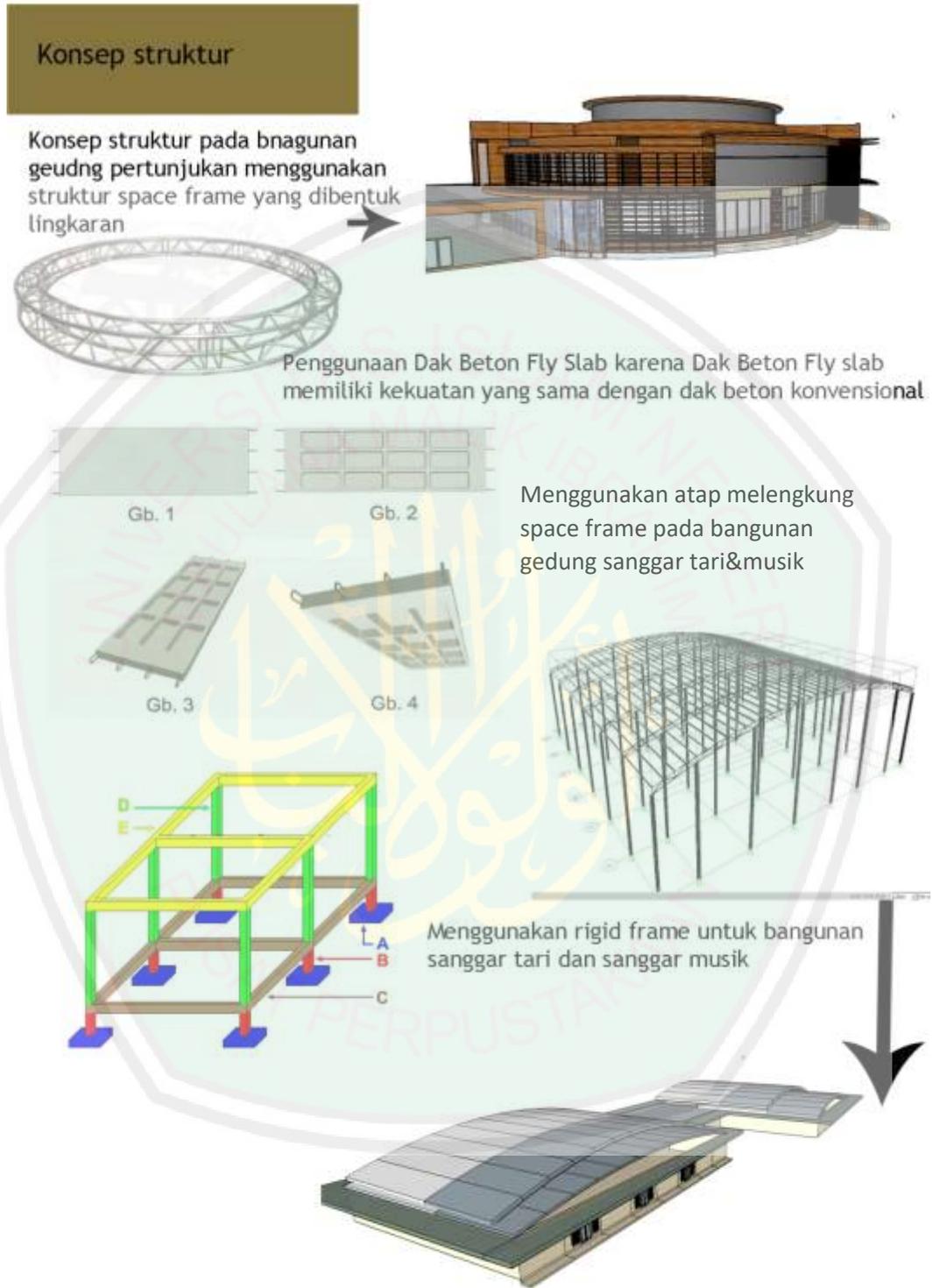
5.5 Konsep Utilitas

Konsep Utilitas





5.6 Konsep Struktur



BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1 Konsep Perancangan

Perancangan *Performing Arts Center* Madiun dengan pendekatan *Architecture As Literature* ini menggunakan tagline “*Tradition As Identity*”. Tagline tersebut memiliki arti tradisi/budaya merupakan sumber dari identitas atau jati diri. Konsep dasar/ tagline tersebut kemudian memunculkan prinsip yaitu keselarasan, kearifan local, kekuatan dan keindahan, potensi. Yang kemudian konsep dasar atau tagline tersebut di terapkan pada rancangan *Performing Arts Center*. Dari tagline tersebut dapat di interpretasikan pada bangunan dengan membuat bangunan yang mengikut sertakan tradisi/budaya lokal dan potensi lokal ke dalam bentuk bangunan sehingga tradisi dengan bangunan dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. . Selain itu bertujuan untuk merancang bangunan yang menjadi identitas/ jati diri, bangunan yang bermanfaat untuk orang banyak, dan bangunan yang digunakan untuk edukasi.

Dari Tagline “*Tradition As Identity*” memunculkan beberapa prinsip yang diterapkan kedalam rancangan bangunan. Penerapan dari prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Keselarasan: untuk keselarasan pada bangunan diterapkan di seluruh bangunan agar tetap selaras antara bangunan satu dengan bangunan yang lain, serta menggunakan pola pada penataan tapak yang berpusat pada satu pola yaitu pola lingkaran yang berpusat di bangunan gedung pertunjukan.
2. Kearifan Lokal: pada rancangan ini kearifan lokal di terapkan pada bangunan yaitu mengangkat budaya di Madiun yaitu: Dongkreng, Tari Pentul Tembem, Tari Solah Mediunan, Pencak silat, dan batik pecel Madiun.
3. Kekuatan dan keindahan: kekuatan pada rancangan ini di fokuskan pada bangunan utama yaitu bangunan gedung pertunjukan yang megah dan tinggi yang sekaligus menjadi *point of view*. Untuk keindahan menerapkan ornament ornament yang menarik dengan menggabungkan batik khas Madiun.
4. Potensi: memanfaatkan potensi di daerah Madiun seperti menggunakan material lokal kayu jati, bambu, jerami, rotan. Kemudian memanfaatkan potensi sekitar tapak untuk view seperti sawah, bukit dll.

Dari prinsip-prinsip Tagline tersebut dapat digaris besarkan bahwa setiap prinsip perlu dipertimbangkan dalam merumuskan sebuah konsep. Tahapan dalam perancangan dimulai dari Konsep Tapak, Konsep Bentuk, Konsep Ruang, Konsep Struktur, dan Konsep Utilitas.



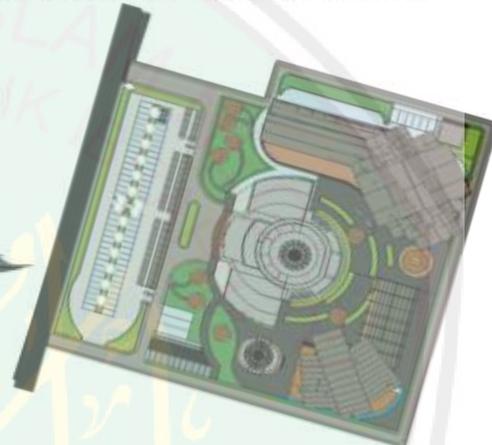
Gambar 6.1 Skema Konsep Tapak (Sumber: Hasil Rancangan 2020)

KONSEP BENTUK

Bentukan bangunan menyesuaikan pada alur cerita dongkrek yang terdapat tiga pembabakan. Pembabakan tersebut diinterpretasikan ke bangunan sesuai dengan alur aktivitas pengunjung. Babak satu merupakan interpretasi dari suasana kacau, menakutkan, kekurangan. Babak dua merupakan interpretasi dari suasana hangat dan menegangkan. Babak tiga merupakan interpretasi dari suasana tenang dan kemenangan. Pola bangunan ini mengelilingi bangunan utamanya yaitu gd pertunjukan.



Babak satu diinterpretasikan kedalam bangunan gedung pertunjukan seni dengan memberikan efek tinggi rendah pada atap bangunan untuk memunculkan kesan kacau dan menegangkan. Bangunan ini merupakan bangunan utama sehingga sengaja untuk ditinggikan dan dijadikan point of view sekaligus sebagai penerapan dari kesan menakutkan. Menggunakan atap dak untuk kesan kekurangan.



Babak dua diinterpretasikan kedalam bangunan gedung galeri seni dengan memberikan atap yang seakan akan berantakan untuk memunculkan kesan menegangkan. Bangunan ini memiliki kesan hangat pada interiornya dan menggunakan material kaca Untuk memunculkan suasana tegang juga di munculkan pada struktur bangunan yang ditonjolkan.



Babak tiga diinterpretasikan kedalam bangunan gedung sanggar tari musik dan display batik dengan memberikan ketenangan di ruang sangar agar siswa lebih nyaman untuk belajar tari, serta penambahan kolam dan atap melelung juga untuk interpretasi suasana tenang. Untuk memunculkan kesan kemenangan terdapat pada ruang display batik dengan memunculkan warna-warna menyala pada interiornya.



Gambar 6.2 Skema Konsep Bentuk
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

KONSEP RUANG



Konsep ruang Gedung Pertemuan merupakan penerapan dari interpretasi dari babak satu dengan kesan menakutkan dan kekurangan sehingga menggunakan warna merah perpaduan hitam dan lampu redup.

Konsep ruang galeri seni ini merupakan interpretasi dari babak dua yaitu kesan hangat dengan menggunakan warna putih dan pemilihan material kayu, serta kesan menegangkan pada plafond ruangan yang ditata secara acak / tidak beraturan.



Konsep ruang display batik merupakan interpretasi dari babak 3 dengan kesan kemenangan sehingga memunculkan warna warna pada dinding bangunanya.

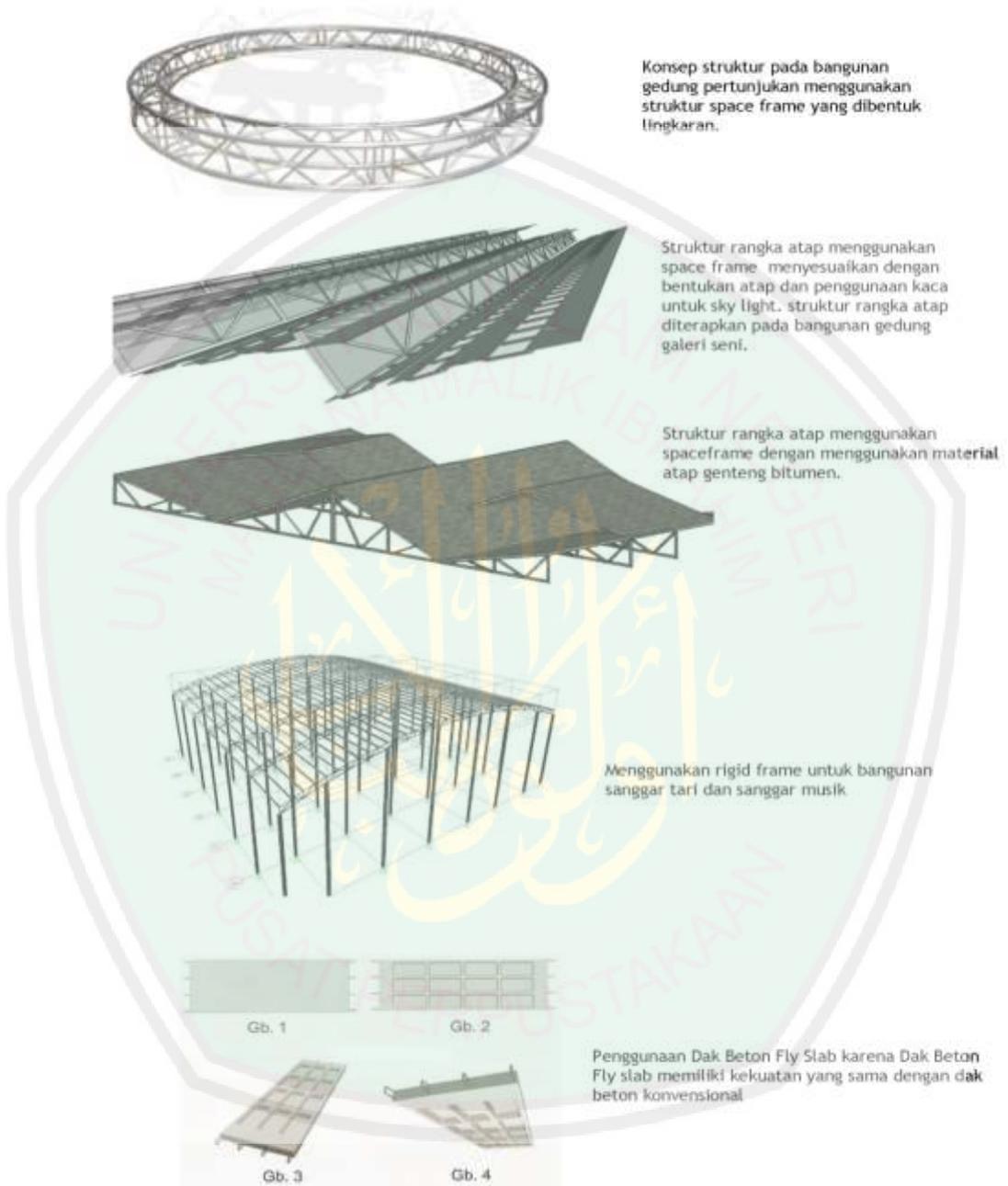


Konsep ruangan sanggar merupakan interpretasi dari kesan tenang sehingga plafond nya diberi betukan lengkung serta menggunakan warna putih dan coklat



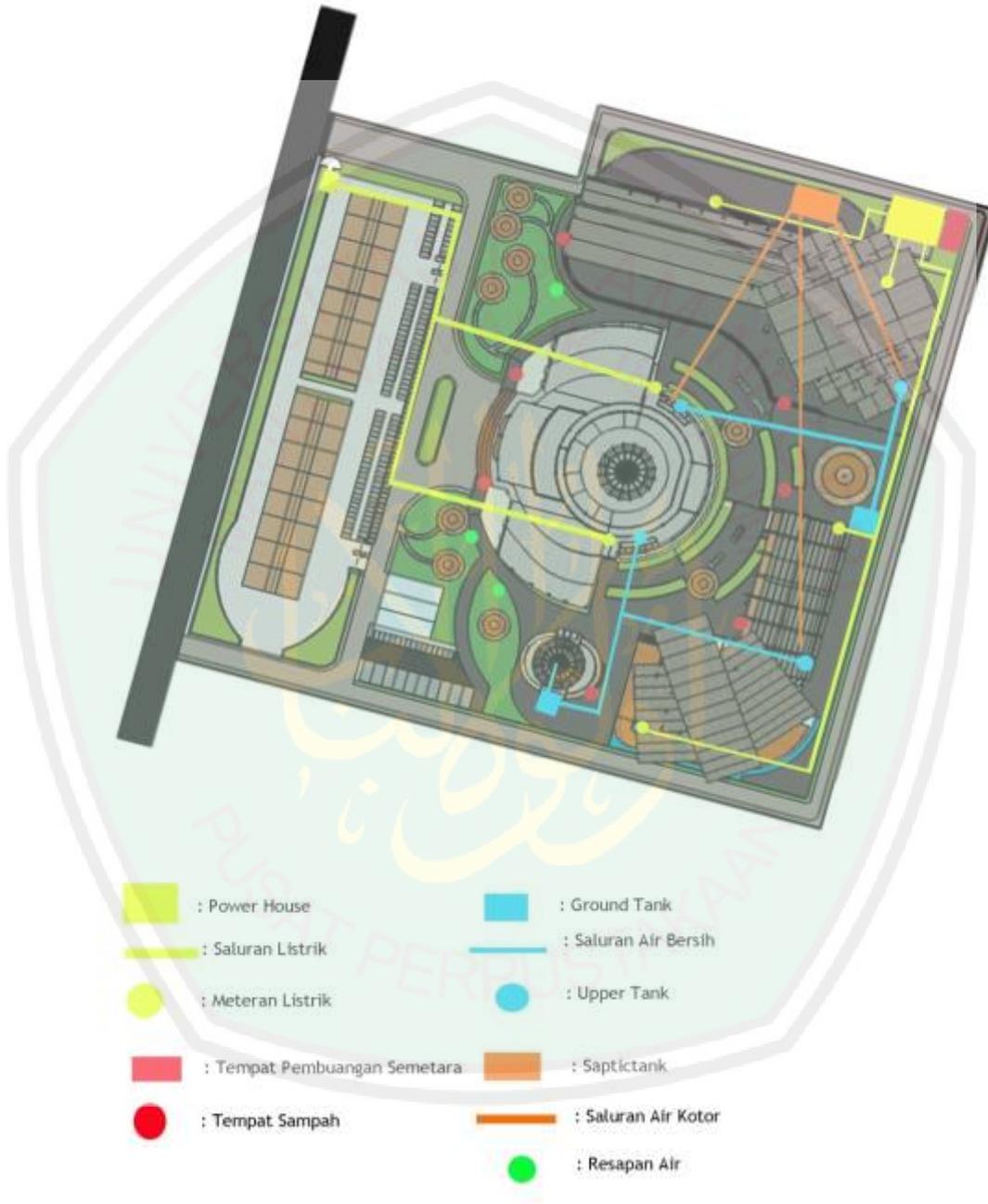
Gambar 6.3 Skema Konsep Ruang (Sumber: Hasil Rancangan 2020)

KONSEP STRUKTUR



Gambar 6.4 Skema Konsep Sruktur
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

KONSEP UTILITAS



Gambar 6.5 Skema Konsep Utilitas
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

6.2 Hasil Rancangan

Perancangan Performing Arts Center Madiun dengan Pendekatan Architecture As Literature ini merupakan wadah dalam memusatkan kesenian dan kebudayaan di Madiun serta memberikan sosialisasi maupun edukasi terhadap wisatawan tentang keberagaman seni dan budaya di Madiun. Dengan pendekatan *Architecture As Literature* ini diharapkan rancangan dapat menjadikan wujud karya arsitektur yang berfungsi sebagai penanda atau simbolis kawasan. Sebagai upaya untuk merepresentasikan kesenian tradisional Madiun, alur cerita dari kesenian Dongkrek dijadikan media untuk mewakili kesenian-kesenian masyarakat Madiun yang belum dikenal untuk diangkat dan dijadikan identitas pada Perancangan Performing Arts Center Madiun. Dari kebutuhan identitas tersebut, alur cerita Dongkrek tersebut dijadikan ide perancangan dalam pendekatan *Architecture As Literature* yang dimana alur cerita Dongkrek sebagai metode untuk memasukkan kedalam prinsip-prinsip pendekatan.

6.2.1 Hasil Rancangan Pada Desain Tapak

Hasil Rancangan pada desain tapak merupakan penataan massa bangunan, lanskap, srikulasi, dan segala aspek yang terdapat pada tapak



Gambar 6.6 Site Plan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.7 Layout
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Objek pada rancangan ini memiliki 4 objek massa yang berbeda namun saling berhubungan. Sirkulasi pada objek dibedakan antara sirkulasi untuk umum dan sirkulasi untuk servis. Sirkulasi untuk umum diperuntukkan untuk pengunjung dari mulai gante masuk, parkir dan drop off. Untuk parker pengelola memiliki area parker khusus yang hanya dapat diakses oleh pegawai. Sirkulasi untuk servis diperuntukan untuk kendaraan servis untuk food court, work shop yang akan menurunkan barang pada loadiung dock, selain itu untuk kendaraan servis pengangkut sampah, petugas kebersihan, srvis untuk maintenance. Sirkulasi untuk servis ini dapat menjangkau seluruh bangunan yang terletak disekitar bangunan.



Gambar 6.8 Area Drop off untuk sirkulasi pengunjung
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

Pemberian zona drop off berguna untuk memudahkan pengunjung untuk menjangkau gedung pertunjukan secara cepat dan langsung. Akses Drop off ini bisa digunakan oleh pengunjung dan pegawai atau pengelola Gedung pertunjukan. Dengan lebar jalan utama 6 meter dan pemberian 1,5 meter untuk pedestrian atau pejalan kaki.

Pada area parkir terdapat ticketing untuk pengendara pengunjung agar lebih terjaga dan mudah untuk diakses.





Gambar 6.9 Sirkulasi Parkir Pengunjung
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

Sirkulasi untuk pengunjung dimulai dari gate masuk yang berada di kanan tapak kemudian masuk dan menuju area drop off dan kemudian menuju ke tempat parkir melalui tiketting dan kemudian memarkir kendaraannya. Untuk akses keluarnya harus keluar dari area parkir dan melakukan pengecekan ticketing dan kemudian menuju ke sisi tapak sebelah kiri dan melewati gate keluar tapak.

Pemberian peneduh pada parkiran berguna untuk memberikan kenyamanan pengunjung. Kemudian untuk pejalan kaki pada trotoar diberikan peneduh berupa selasar agar terhalang dari panas dan hujan. Selasar ini menggunakan material kayu sesuai dengan prinsip pendekatan serta berbentuk melengkung agar lebih selaras dan tidak kaku.

Pada Rancangan ini juga memberikan perbedaan jalur untuk pengunjung dan jalur untuk service. Jalur untuk service ini digunakan untuk petugas kebersihan dan petugas kelistrikan untuk menjangkau seluruh tapak.

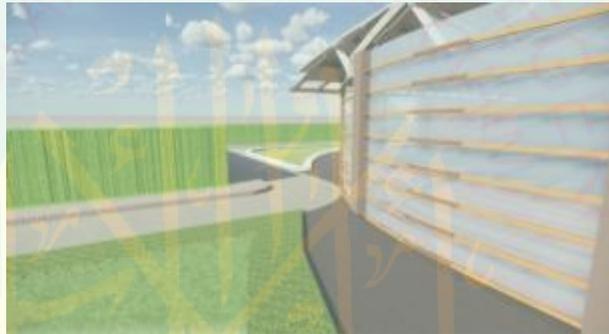
Memberikan fasilitas halte untuk pengguna angkutan umum sehingga lebih nyaman dan lebih aman



Gambar 6.10 Fasilitas Halte
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.10 Area Parkir Roda dua Pengunjung
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.11 Sirkulasi Jalur Servis dan Parkir Service
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

Pada rancangan ini terdapat Ruang Terbuka Hijau (RTH) sebagai ruang komunal. Pada RTH ini terdapat Gazebo serta bangku-bangku untuk berkumpul atau untuk istirahat pengunjung.



Gambar 6.12 Ruang terbuka hijau
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

Ruang Terbuka hijau juga dijadikan view pada tapak agar lebih terlihat menarik dengan pemilihan pohon yang sesuai dengan analisis dan penataan lanskap yang berpola lingkaran agar tetap terlihat selaras dengan bentukun bangunan sekitar.



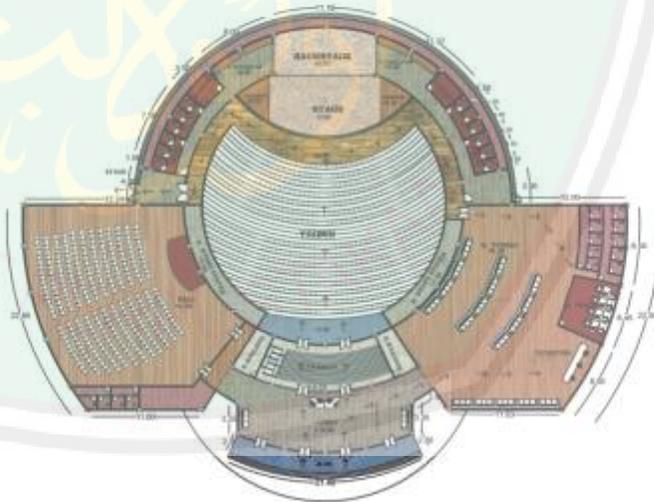
Gambar 6.13 Ruang terbuka hijau
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.14 Ruang komunal (gazebo)
(Sumber: Hasil Rancangan 2020)

6.2.2 Hasil Rancangan pada Desain Ruang Dalam

Performing Arts Center Madiun ini memiliki 4 massa yang terdiri dari Gedung Pertunjukan, Gedung Galeri Seni, Gedung Sanggar tari dan musik, Mushola.

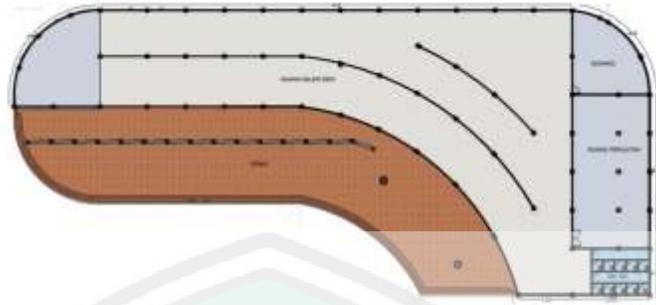


Gambar 6.15 Denah Gedung Pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Pada gedung pertunjukan seni terdapat ruang biskop atau ruang pertunjukan yang merupakan fungsi utama dari gedung ini. Menggunakan perpaduan warna merah dan hitam agar terlihat seperti menyeramkan dan mencekam sesuai dengan penerapan interpretasi dari babak pertama pada cerita dongkrek. Gedung pertunjukan ini juga dilengkapi dengan peredam suara di dindingnya agar tidak terjadi kebocoran suara.



Gambar 6.16 Interior Gedung Pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.17 Denah Gedung Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Ruang interior bangunan galeri seni merupakan interpretasi dari babak dua yang merupakan penyampaian dari kesan hangat dan menegangkan. Kesan hangat dengan pemilihan lampu berwarna warm dan penggunaan sentuhan warna coklat dan oranye untuk kesan hangat. Serta menggunakan warna putih pada warna dinding agar terkesan tenang. Desain atap dibuat tinggi rendah dan tidak beraturan dengan tujuan penyampaian kesan berantakan dan menakutkan.



Gambar 6.18 Interior Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.19 Denah Sanggar Tari , Musik dan Display Batik
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Interpretasi babak 3 terdapat pada interior bangunan sanggar yang menggunakan warna warna tenang soft dan pemilihan lantai yang mengkilap agar siswa belajar dengan tenang. Plafond atap juga diberi kesan melengkung agar memunculkan keselarasan dengan atap bangunan.



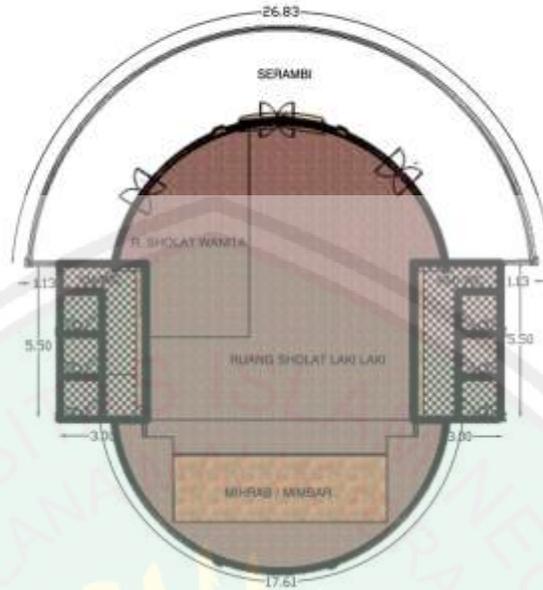


Gambar 6.20 Interior sanggar
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Lain halnya dengan ruang display batik ini merupakan interpretasi dari kesan kemenangan, dan menggembirakan. Menggunakan warna warna yang sedikit mencolok pada perabot dan menambahkan sun shading untuk memasukkan cahaya secara maksimal. Ruang Display batik ini merupakan ruang pameran batik sekaligus area jual beli untuk menjual hasil olahan batik khas Madiun.



Gambar 6.21 Interior Display Batik
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.22 Denah Masjid
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

6.2.3 Hasil Rancangan pada Desain Ruang Luar

Pada Ruang luar terdapat gate entrance dan exit, parking area, Ruang terbuka hijau, signage, gazebo. Berikut hasil rancangan pada luar ruang:



Gambar 6.23 Tampak Kawasan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.24 Tampak Gedung Pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.25 Tampak Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



TAMPAK DEPAN SANGGAR

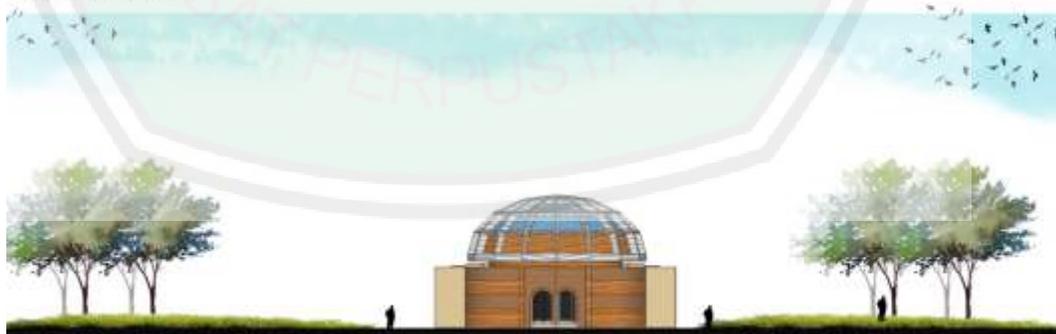


TAMPAK SAMPING SANGGAR

Gambar 6.26 Tampak Sanggar dan Display Batik
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

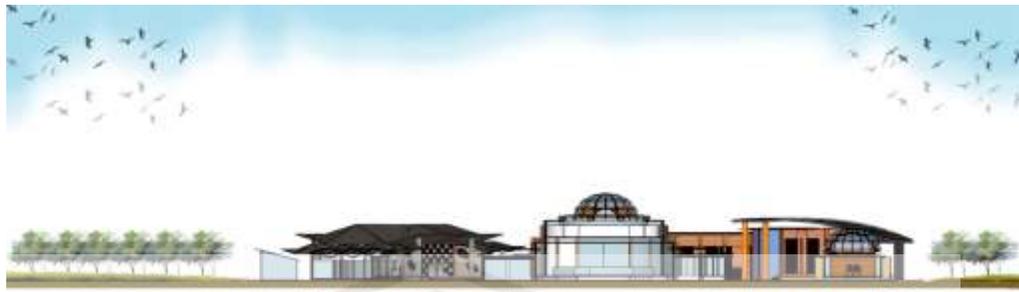


TAMPAK DEPAN MASJID

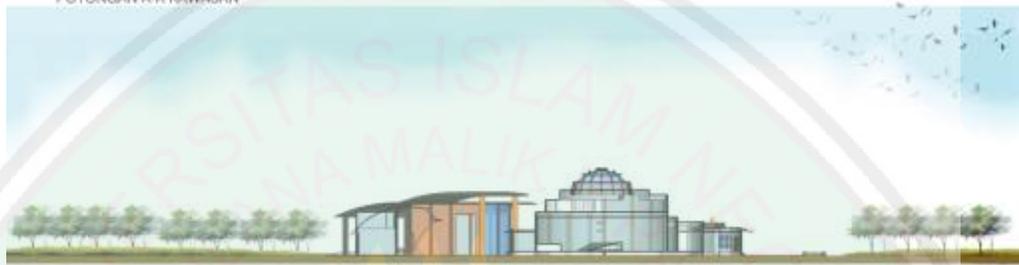


TAMPAK SAMPING MASJID

Gambar 6.27 Tampak Masjid
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



POTONGAN A-A KAWASAN

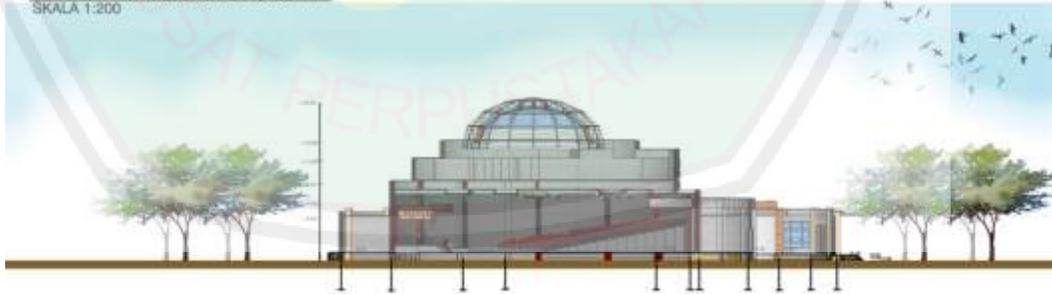


Gambar 6.28 Potongan Kawasan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

POTONGAN B-B KAWASAN



POTONGAN A-A GEDUNG PERTUNJUKAN
SKALA 1:200



POTONGAN B-B GEDUNG PERTUNJUKAN
SKALA 1:200

Gambar 6.29 Potongan Gedung Pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



POTONGAN A-A GEDUNG SANGGAR
SKALA 1:200

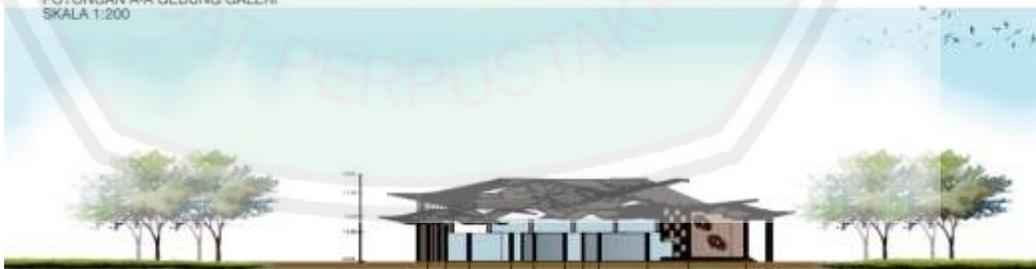


POTONGAN B-B GEDUNG SANGGAR
SKALA 1:200

Gambar 6.30 Potongan Sanggar dan Display Batik
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

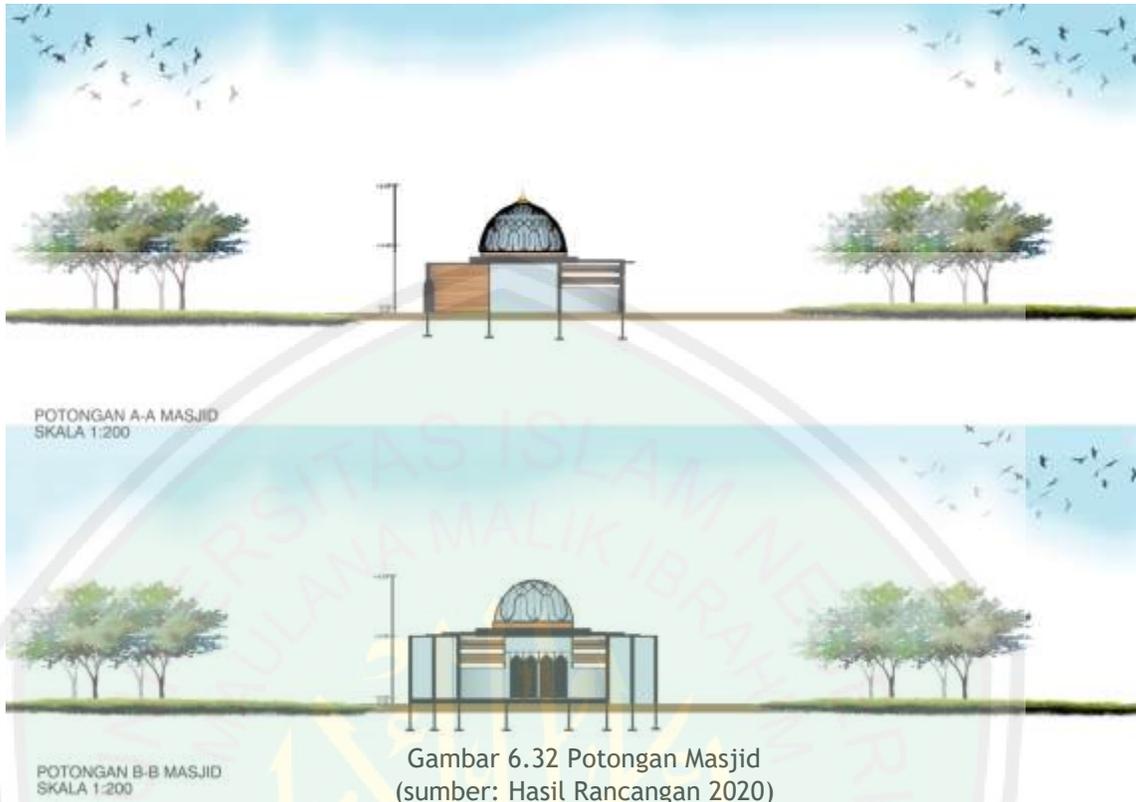


POTONGAN A-A GEDUNG GALERI
SKALA 1:200



POTONGAN B-B GEDUNG GALERI
SKALA 1:200

Gambar 6.31 Potongan Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



6.2.4 Hasil Rancangan Perspektif

Dengan memberikan ornamen-ornamen dari bahan material kayu dan batu alam pada bangunagedung pertunjukan untuk memunculkan kesan misteri dan tidak beraturan.



Gambar 6.33 Eskterior Gedung pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Menonjolkan struktur penyangga atap pada gedung galeri seni dan pemilihan material parket yang mengkilap untuk lantai teras gedung galeri seni



Gambar 6.34 Eksterior Gedung Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Pada bangunan sanggar juga memperlihatkan struktur penyangga atap yang didesain melengkung, dan meninggikan bangunan agar terkesan megah dan interpretasi kesan kemenangan



Gambar 6.35 Eksterior Sanggar dan Dsiplay Batik
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Untuk bangunan Masjid ini menggunakan atap dengan rangka atap cangkang space frame yang sama dengan atap gedung pertunjukan seni. Berbentuk bulat agar memanfaatkan space secara maksimal untuk shaff sholat



Gambar 6.36 Eksterior Masjid
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

أولادنا
PUSAT PERPUSTAKAAN

Dalam rancangan ini juga terdapat detail arsitektural yang menarik dan memiliki keunikan, seperti roster pad bangunan galeri seni, plafond gedung galeri seni, dan permainan batu alam pada gedung galeri seni.

DETAIL ARSITEKTUR



Gambar 6.37 Detail Arsitektural (sumber: Hasil Rancangan 2020)

Detail lanskap pada rancangan ini ada bebaapa bagian yang menarik untuk di detailkan, seperti pemilihan tanaman yang sesuai dengan analisis pada taman, pemberian vertical garden pada dinding bangunan, dan gazebo pada RTH yang digunakan sebagai area komunal.

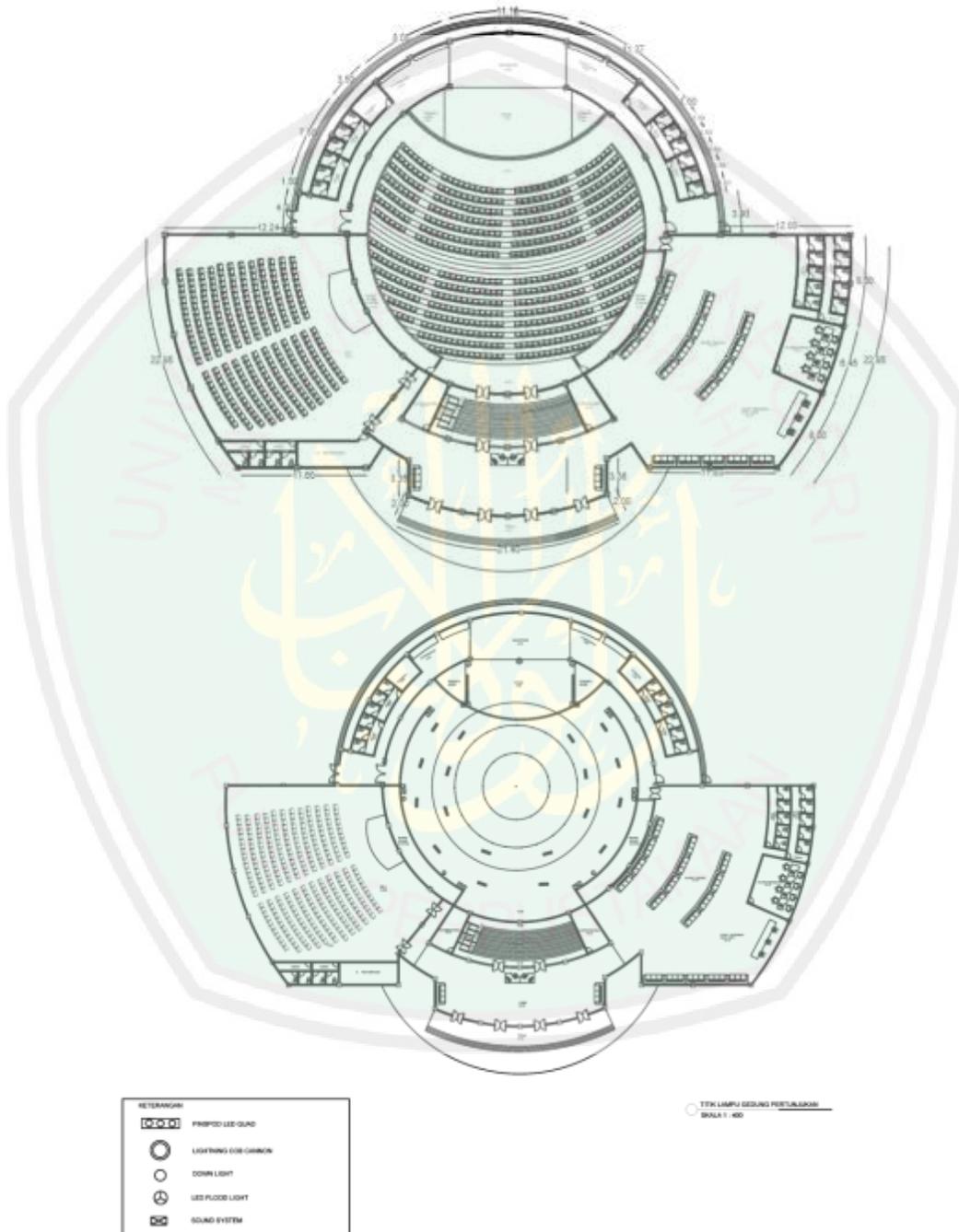
DETAIL LANSKAP



Gambar 6.38 Detail Lanskap
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

6.2.5 Gambar Kerja

Pada Gedung Galeri seni ini terdapat ruang ruang yang sangat dibutuhkan seperti ruang pertunjukan, ruang transisi, area locketing, lobby, hall, ruang pengelola, ruang ganti, kamar mandi, ruang berkumpul, stage, backstage, teras, ruang mekanis, gudang dan lain lain.

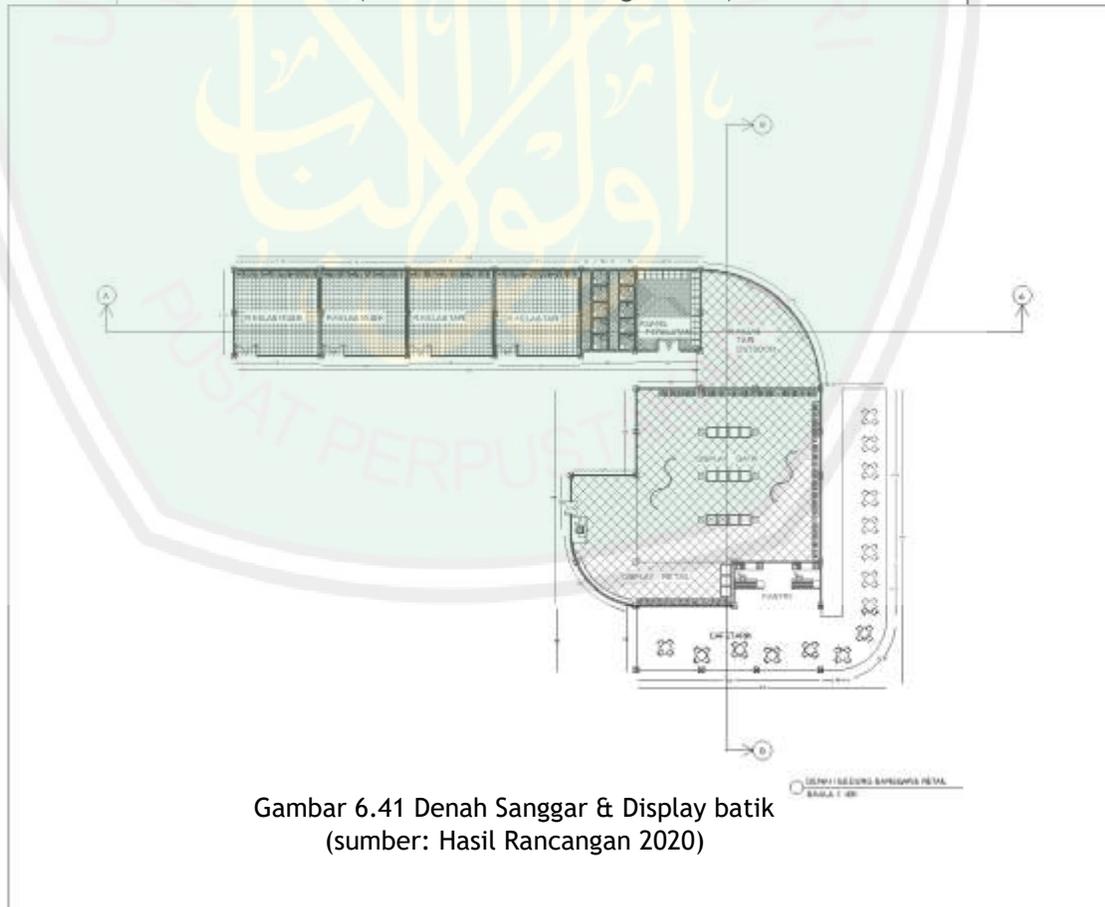


Gambar 6.39 Denah dan Titik lampu, Soundsytem Gedung Pertunjukan (sumber: Hasil Rancangan 2020)

Pada galeri seni terdapat ruang pameran seni yang berisikan etalase etalase pajangan seni yang dipamerkan, gudang, ruang pengelola, kamar mandi, dan ruang perlengkapan.



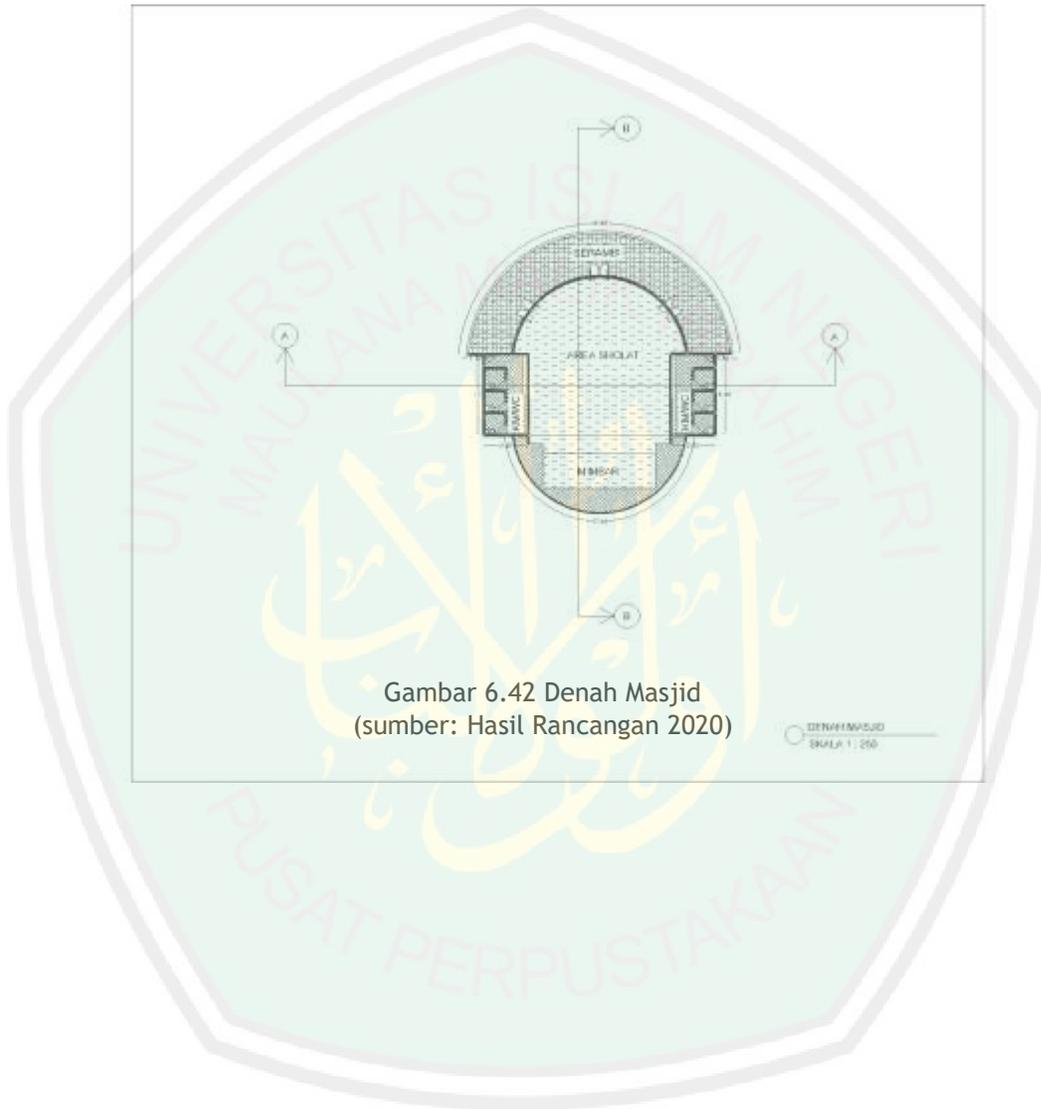
Gambar 6.40 Denah Gedung Galeri seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.41 Denah Sanggar & Display batik
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Gedung yang ketiga ini juga terdapat ruang ruang penting seperti ruang sanggar tari 2, ruang sanggar music dua yang berkapasitas 10-20 orang perkelasnya, ruang ganti, ruang tari outdoor, kamar mandi, ruang display batik, dan caffetaria.

Pada bangunan masjid terdapat ruang sholat wanita, ruang sholat pria, kamar mandi, ruang takmir, ruang imam, serambi.



Gambar 6.42 Denah Masjid
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



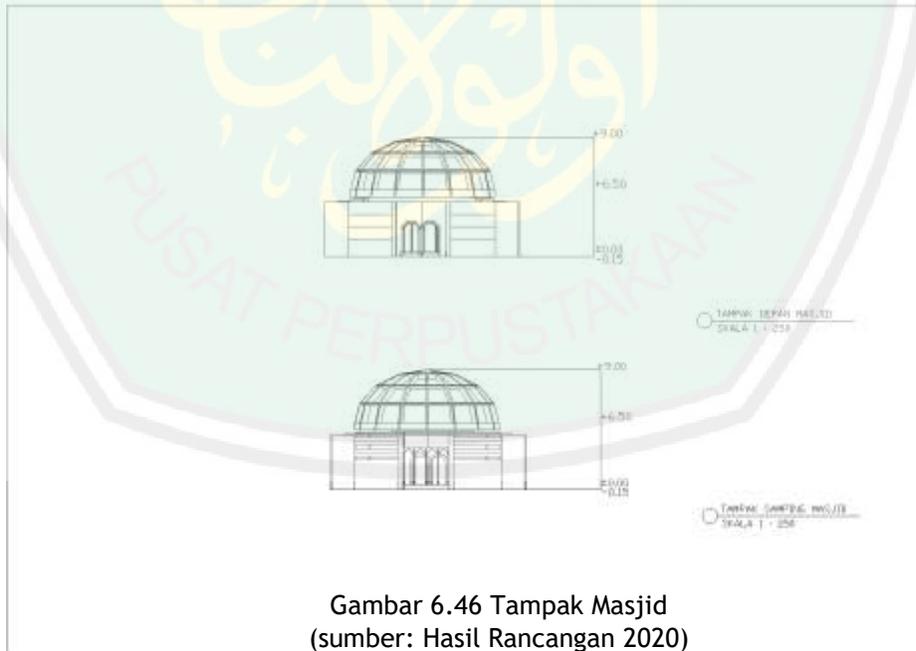
Gambar 6.43 Tampak Gedung Pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



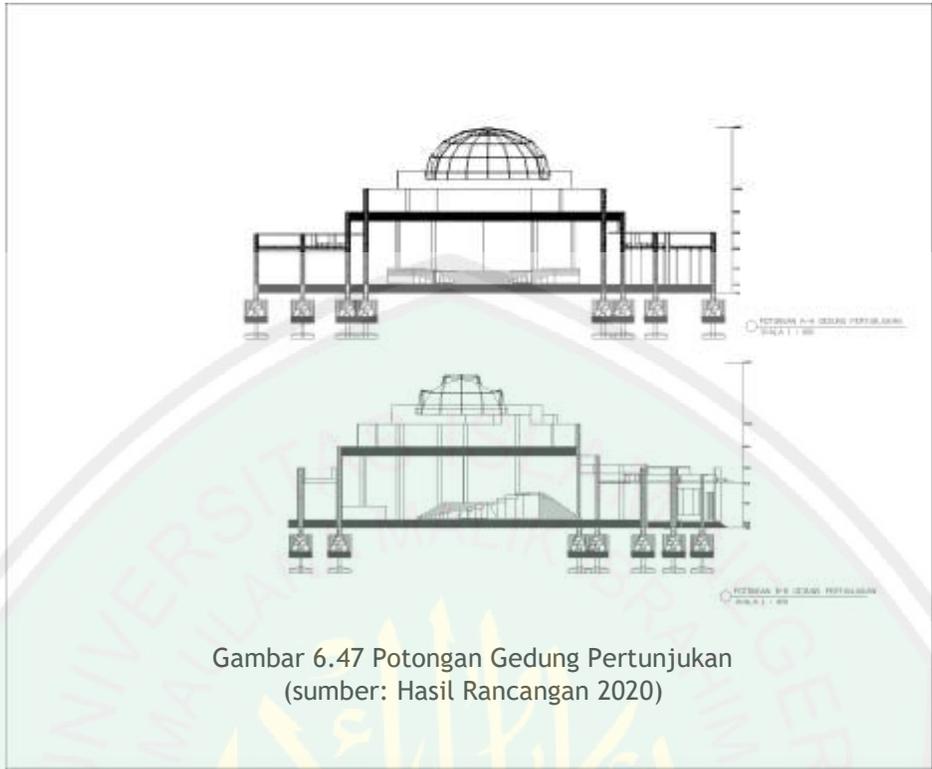
Gambar 6.44 Tampak Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



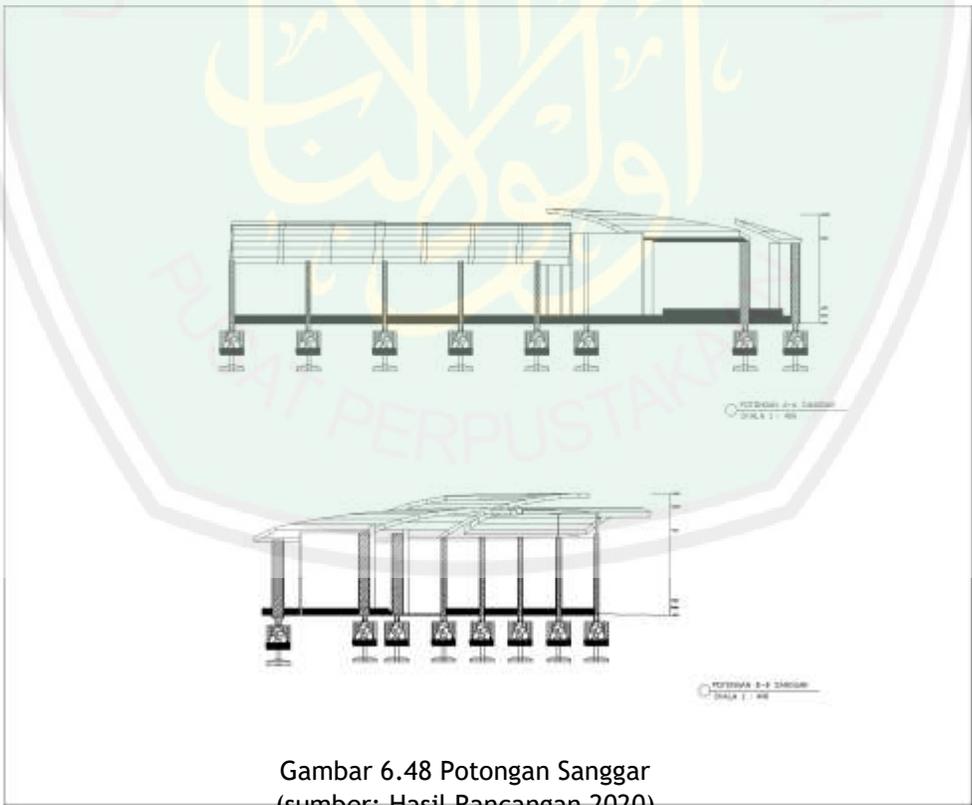
Gambar 6.45 Tampak sanggar
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



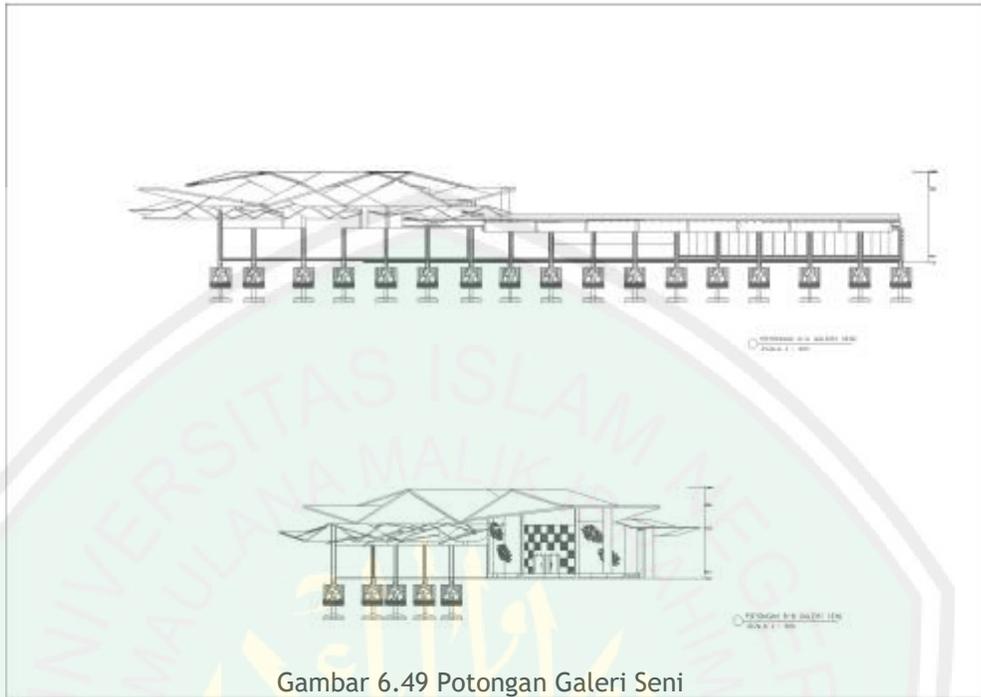
Gambar 6.46 Tampak Masjid
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



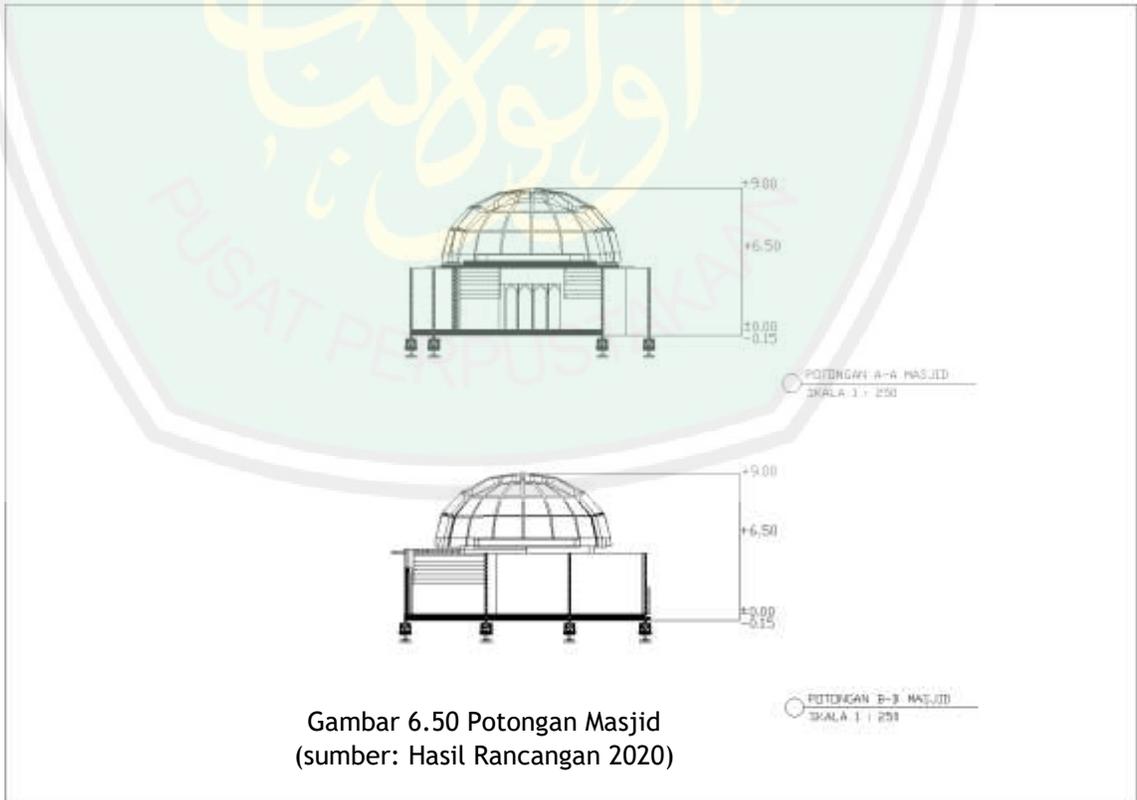
Gambar 6.47 Potongan Gedung Pertunjukan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.48 Potongan Sanggar
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

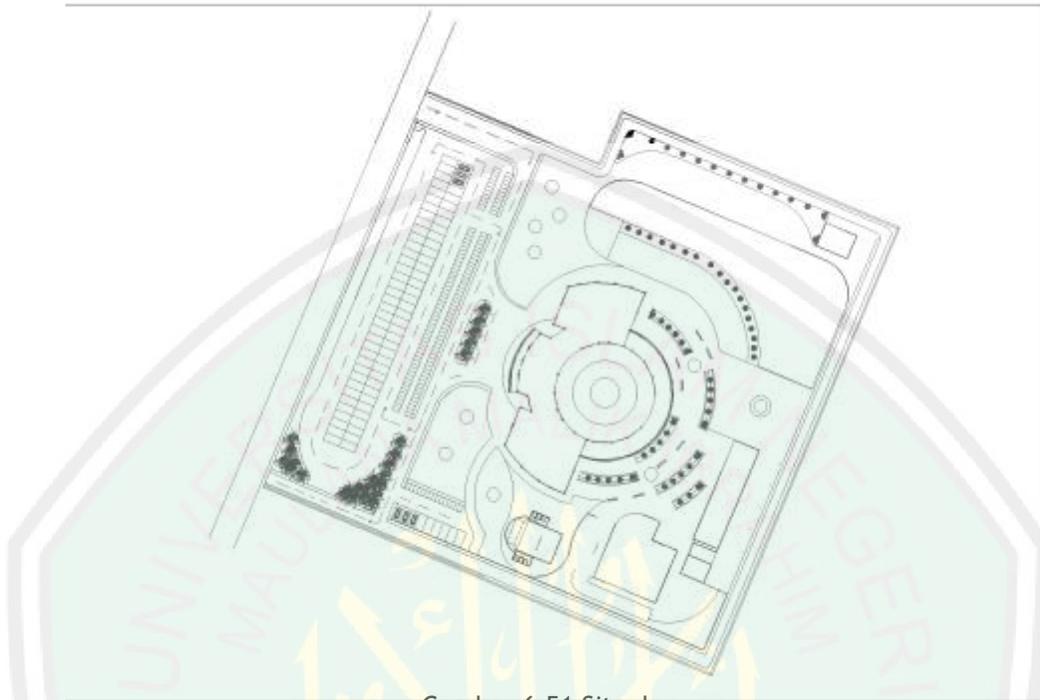


Gambar 6.49 Potongan Galeri Seni
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

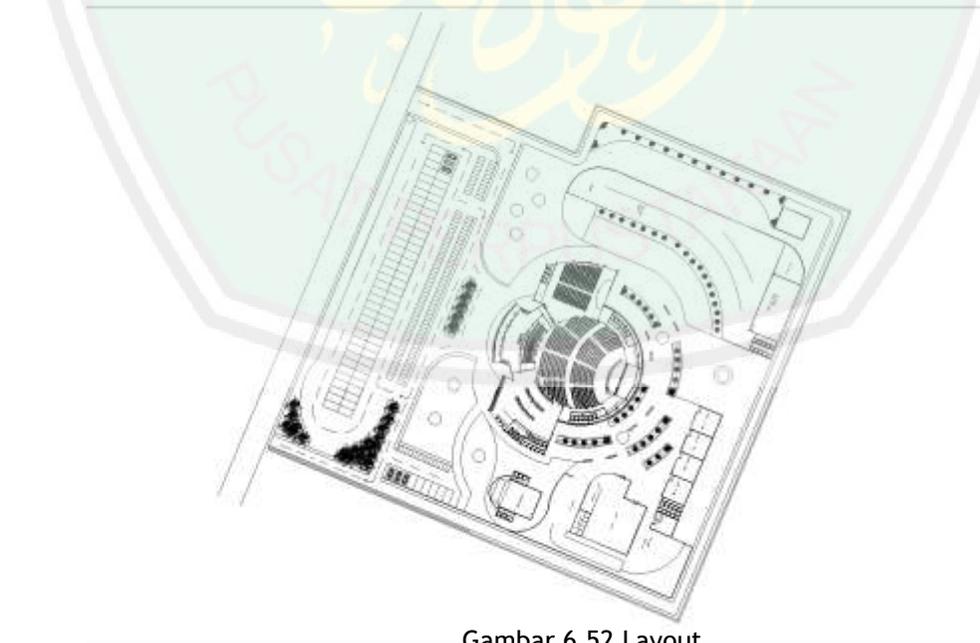


Gambar 6.50 Potongan Masjid
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

Berikut ini merupakan sitelan dan layout rancangan:



Gambar 6.51 Siteplan
(sumber: Hasil Rancangan 2020)



Gambar 6.52 Layout
(sumber: Hasil Rancangan 2020)

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan Performing Arts Center Madiun ini adalah tempat untuk mawadahi, mengembangkan serta melestarikan kebudayaan asli dari Madiun. Rancangan ini juga sebagai wadah dalam memusatkan kesenian dan kebudayaan di Madiun sekaligus memberikan sosialisasi maupun edukasi terhadap wisatawan tentang keberagaman seni dan budaya di Madiun. Dengan menggunakan pendekatan Architecture As Literature ini rancangan diharapkan dapat menjadikan wujud karya arsitektur yang berfungsi sebagai penanda atau simbolis kawasan. Menginterpretasikan alur dari cerita dongkrek yang dijadikan media untuk mewakili kesenian-kesenian Madiun yang belum dikenal untuk diangkat dan dijadikan identitas pada Perancangan Performing Arts Center Madiun.

Penerapan nilai keislaman pada perancangan Performing Arts Center Madiun ini diharapkan dapat lebih mendekatkan kepada ajaran Islam, serta lebih menggali potensi dan mengembangkan bakat dalam bidang seni dan kebudayaan.

7.2 Saran

Pengerjaan laporan ini diharapkan dapat dipenuhi dan direalisasikan dalam sebuah pelaksanaan perancangan pekerjaan. Penyusunan Tugas Akhir ini dapat menjadi acuan atau literatur untuk pembuatan Performing Arts Center, sehingga dalam pengerjaan selanjutnya dapat menjadi lebih detail dan disempurnakan dalam bentuk gambar kerja maupun gambar arsitektural.

Melalui kesimpulan yang telah disebutkan diatas dan berdasarkan proses yang sesuai dengan metode perancangan yang digunakan, diperlukan beberapa saran yang menjadi pertimbangan penulis, yaitu:

1. Penulis hendaknya memiliki kajian dan pedoman yang kuat untuk menentukan judul dan tema dari seminar tugas akhir sehingga dalam proses pelaksanaan penyusunan dapat berjalan dengan lancar, baik dan benar.
2. Penulis harus senantiasa melakukan studi literature baik secara tekstural maupun konstektual yang cukup agar hasil yang didapatkan mempunyai tingkat kajian yang baik dan filosofis.
3. Konsistensi penulis dari proses pendahuluan hingga kesimpulan harus senantiasa selaras dengan konstek yang dipilih dan menjadi solusi atas kebutuhan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades. 1990. *Poetic of Architecture : Theory of. Design*, Camilleti, 1990
- Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang Dan Tatahan* Edisi Ketiga. Jakarta: Erlangga
- Ghufron, A., Sasmito, A., & Sudarwani, M. 2016. Perancangan Jogja Art Centre. *Universitas Pandanaran*, 1-24
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Saragih, I. D. 2018. *Museum Kata, cara Lain Andrea Menginspirasi Dunia*. Retrieved from <https://suarausu.co/museum-kata-cara-lain-andrea-menginspirasi-dunia/>
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat seni*. Bandung: ITB
- Utomo, Ady P. 2009. Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Galeri & Workshop Cokelat Di DIY. S1 Thesis, Universitas Atmadjaya
- Zahnd, M. 2009. *Pendekatan Dalam Perancangan Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumber online:
- Dewi. Gelar Festival Karawitan Untuk Pelestarian Kesenian .2018, <https://madiunkota.go.id/2018/12/17/gelar-festival-karawitan-untuk-lelestarikan-kesenian/>
- Google Maps
<https://www.google.com/maps/place/Jl.+Taman+Praja,+Taman,+Kota+Madiun,+Jawa+Timur/data=!4m2!3m1!1s0x2e79be9004392c69:0xab6ab402799a07c1?ved=2ahUKEwiiy-q6v9zgAhVko48KHWFcngQ8gEWAHoECAyQAQ>
- <https://freemeteo.co.id/cuaca/madiun/longterm/weekly/?gid=1636930&mn=4&wk=4&language=indonesian&country=indonesia>
- <http://cvinspireconsulting.com/pengembangan-sarana-dan-prasarana-daya-tarik-wisata/>
- Kesunanan Surakarta Hadiningrat, 2017
<http://www.kerajaanusantara.com/id/surakarta-hadiningrat/istana-utama>
- Sugar & Cream .2017
<http://sugarandcream.co/zaha-hadid-in-italy-maxxi-architettura-margherita-guccione-woody-yao-messner-mountain-museum-milan-interiormagazine/>
- Ws Hendro, Ini Lho Tiga Kesenian Khas Draï Kota Madiun. 2017
<http://madiuntoday.id/2018/11/28/ini-lho-tiga-kesenian-khas-dari-kota-madiun/>
- Wikipedia, Museum Seni (id.wikipedia.org/wiki/Museum_seni diakses pada 6 Mei 2019)